

GUÍAS DEL ESCRITOR

25

Cómo escribir el guión de un

CORTOMETRAJE

Guía para crear tu propio corto

FERNANDO MARÍN

ALBA



Gracias a la aparición de las nuevas tecnologías, aún con poco presupuesto, podemos realizar nuestro propio cortometraje, pero lo cierto es que un proyecto de narrativa visual –aunque sea de corta duración– precisa un buen guión.

Cómo escribir el guión de un cortometraje ofrece al lector, tanto si es profesional como aficionado, las herramientas para que pueda desarrollar sus ideas y crear una narración dramática breve pero sólida.

A través de ejemplos y ejercicios prácticos, el lector podrá convertir dicha narración en un buen guión de corto, es decir, en un texto que exprese de forma nítida y eficaz lo que se desea mostrar en la pantalla.

Guías del escritor es una colección de títulos para poder dominar el oficio de escribir. Con ejercicios, claves y orientaciones prácticas, cada volumen cubre algún aspecto esencial de la creación.

Una colección imprescindible para autores noveles o con experiencia, redactores, estudiantes y cualquier escritor que desee mejorar su oficio.

ALBA



FERNANDO MARÍN

Cómo escribir el guión de un cortometraje

Guía para crear
tu propio corto

ALBA



© Fernando Marín, 2011

Coeditor de esta edición:

Alba Editorial, s.l.u.
Baixada de Sant Miquel, 1
08002 Barcelona
www.albaeditorial.es

© Diseño: Pepe Moll de Alba

Primera edición: abril de 2011

ISBN: 978-84-8428-609-7
Depósito legal: B-9.943-11

Edición: Paulina Fariza

Maquetación: Carmen Sánchez

Corrección de primeras pruebas: Ana Herrero

Corrección de segundas pruebas: Ana Carrión Nos

Impresión: Liberdúplex, s.l.u.
Ctra. BV 2241, Km 7,4
Polígono Torrentfondo
08791 Sant Llorenç d'Hortons (Barcelona)

Impreso en España

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y su distribución mediante alquiler o préstamo públicos.

*A Santiago Torres, por haberme metido en este maravilloso lío;
y a Gustavo Salmerón, por ayudarme a seguir enredado en él.*

Agradecimientos

Citar a todos aquellos a los que debo agradecer la publicación de este libro me supondría un esfuerzo casi tan grande como escribirlo. Aquí tendría que incluir a los directores con los que he trabajado, así como a las muchas y maravillosas personas que, de forma altruista, hicieron posible que algunos de mis guiones se rodaran. Por supuesto, también sería necesario nombrar a quienes me ofrecieron la posibilidad de organizar mis primeros cursos de guión de cortometraje. Y a un enorme etcétera.

Toda esa gente comprenderá que, más que su nombre, es su alma la que pertenece a esta página. Y que, en el lenguaje que las almas tengan, la mía les da las gracias. No obstante, creo que es mi deber destacar de forma especial al equipo de Alba Editorial y a mi editora, Paulina Fariza, por haber confiado en este humilde escritor.

Por último, me resulta imprescindible mencionar a mis alumnos. Durante los años que llevo metido en este asunto, ellos han sido mis verdaderos maestros. Sin sus dudas y sin sus certezas estas páginas tendrían mucho menos corazón, muchos menos latidos. Entre ellos, me es grato mencionar a Cristóbal Galindo, por el maravilloso entusiasmo con el que siempre se acercó a mis clases, y también a toda la promoción de mayo de 2010 del Curso de Guión de Cortometrajes de la Escuela de Escritores de Madrid.

Aunque he impartido enseñanzas durante casi toda mi

vida, en esa primavera viví como nunca anteriormente la experiencia de ser profesor. Se produjo tanta magia en aquella aula, se generaron tantas historias extraordinarias de la mano de aquellos alumnos que, a ellos sí, no me queda más remedio que nombrarlos uno por uno. Gracias a: Carlos Gómez, Carlos Granados, Felipe Rodríguez, Guido Brodin, Javier Colsa, María Antón, María Villanueva, Miguel Valle, Olmo Hidalgo, Pedro González, Pedro Pelaz, Rosa Márquez y Rosalía Quelle. Ojalá que este libro contenga, cuando menos, una mínima parte de vuestro espíritu.

Sumario

Prólogo

Introducción

- El aspecto cíclico del proceso creativo
- La escritura dramática en general frente a lo específico del cortometraje
- La necesidad del guión en el cortometraje

1. Nacimiento. El espíritu del guión. Oriente. Este

- El nacimiento del guión
 - El origen del proceso creativo
 - Pistas y trampas a la hora de generar una idea para el guión de un cortometraje
 - Tres características del arte oriental en relación con la idea original
 - Ejercicios
- El espíritu del guión: el tema
 - ¿Qué es un guión?
 - Pautas iniciales para escribir un guión
 - Definir el tema del guión
 - Ejercicios

2. Infancia. El cuerpo del guión. África. Sur

- El cuerpo del guión: la estructura y el formato

Características del arte africano en relación con el
cuerpo del guión

La simplicidad en la estructura de un
cortometraje

El principio o la inmediatez

La confrontación o el ritmo

La resolución o la nitidez

Ejercicios

La forma del guión de un cortometraje

La necesidad de utilizar un formato profesional

Cinco normas para escribir el guión en un
formato profesional

Ejercicios

3. Juventud. El corazón del guión. América. Oeste

La juventud del guión

El corazón del guión: los personajes

La mirada hacia fuera como técnica para crear
personajes

La mirada hacia dentro como técnica para
crear personajes

Precisión y sencillez de la descripción de
personajes en el texto del guión

Reflexiones y consejos para crear los
personajes de un cortometraje

Ejercicios

4. Madurez. La mente del guión. Europa. Norte

La madurez del guión: última etapa del ciclo creativo

La mente del guión: los diálogos

La particularidad de las líneas de diálogo al
escribir el texto del guión
Consejos y reflexiones para escribir los diálogos
Los actores y el guión: la importancia de las
líneas de diálogo
Los diálogos frente a la acción
Ejercicios

5. Fin de un ciclo y comienzo de otro

La necesidad de reescribir
La secuencia y la escena a la hora de repasar
Consejos para mejorar las escenas
La fluidez en el proceso de reescritura
Consejos para cuando se termina un guión
La conexión con la realización

6. Definiciones y términos utilizados

Referencias audiovisuales

Referencias bibliográficas

Bibliografía

Guión completo correspondiente a los ejercicios resueltos

Prólogo

Mi primera experiencia como guionista de cortometrajes se remonta a los primeros meses de 2003, cuando Santiago Torres me propone que escriba un guión. Durante el verano de aquel año, ese texto se convirtió en su segundo cortometraje: *Trasmallo*.

Aunque yo ya había publicado varios libros de cuentos y algunas novelas y, como aficionado, amaba el cine y me hacía una idea de lo que suponía escribir un guión, mi primer paso fue documentarme sobre la escritura cinematográfica. Así que me hice con unos cuantos libros que devoré durante semanas. Entre ellos estaban *El libro del guión*, de Syd Field, o el extraordinario *El guión*, de Robert McKee. Sin embargo, cuando traté de profundizar en lo que me ocupaba, el cortometraje, no encontré prácticamente nada que tratara ese tema de forma específica, por lo que continué adelante basándome en lo que había leído sobre el guión de largo y en mis propias intuiciones.

En seguida me di cuenta de dos cuestiones que me parecen fundamentales a la hora de crear un corto. La primera es que resulta casi imposible realizar un buen cortometraje sin partir de un muy buen guión. Algunas personas con las que hablé en aquella época no pensaban lo mismo. Me decían que para rodar cinco o diez

minutos de película no era necesario tener un guión muy elaborado. Yo creía justo lo contrario y hoy continúo insistiendo en ello: cuanto menor es la duración, más fino debe ser el guión.

La segunda cuestión es que, si bien los libros sobre guión de largo resultan útiles para aclarar algunas nociones, hay en ellos muchos conceptos que no se pueden aplicar directamente a metrajes más reducidos. Los cortometrajes son un terreno específico con un lenguaje y unas características propias. Y aún sigo convencido de que intentar escribir guiones de cortometrajes basándose en manuales enfocados al largo es como recibir cursos de novela cuando lo que se desea escribir es relato breve.

Trasmallo se llevó varios premios y, poco a poco, me vi enfrascado en una labor que me atraía cada vez más. En parte yo había accedido a la propuesta de Santiago por salir de mi agujero de novelista, de la soledad de fondo que conlleva el dedicarse a la literatura. Escribir guiones de cortometrajes me obligó a trabajar en equipo y me puso en contacto con muchas personas: realizadores, actores, productores, directores de fotografía, montadores, maquilladores, etc., que me enseñaron a compartir el maravilloso hecho de crear y me ayudaron a crecer como escritor y como persona.

Precisamente ese mundo, el de los cortometrajes, estaba entrando en ebullición. Lo que había sido territorio exclusivo de unos pocos directores que utilizaban el corto, en general, como parte de su aprendizaje o como un formato experimental se estaba transformando en algo muy distinto.

Con la tecnología digital los cortos se habían convertido en una forma de hacer cine bastante accesible. El abaratamiento y la facilidad que las nuevas tecnologías introducían en todo el proceso hacían que prácticamente cualquiera que estuviese interesado pudiese realizar un cortometraje. Y en algunos casos los resultados eran de una calidad excelente incluso con presupuestos muy reducidos.

En este sentido, a mi parecer, la clave consistía sobre todo en contar con un buen guión.

Los festivales de cortos comenzaron a surgir por todas partes. Y esta eclosión de festivales, junto con la evolución del almacenamiento y el visionado de vídeo en Internet (que ha dado lugar a canales como YouTube y a un buen número de festivales en la Red), solucionaron en buena medida los problemas de distribución de los cortos, por lo que un número cada vez mayor de personas se sumó a aquello que para mí ya era una pasión: el tratar de narrar algo a través de un cortometraje.

Comenzaron a aparecer un sinfín de cortometrajes que ya no estaban orientados a la formación para el largo o a la experimentación. Una nueva generación de directores estaba haciendo que el cortometraje tuviera una voz propia, esto es, una manera particular de narrarse y de filmarse. Pronto se admitió que en este formato se podían hacer películas tan meritorias como los mejores largos. De nuevo, la analogía con la literatura es casi forzosa. De la misma manera que hay novelas maravillosas, cualquier lector serio reconoce

que los cuentos de Borges o los de Chéjov también son obras de arte extraordinarias.

Y lo más característico de la nueva oleada de cortometrajes era que, al igual que ocurría desde hacía siglos en la narrativa breve, sus autores trataban de aprovechar al máximo las posibilidades del formato. Es decir, intentaban contar algo de forma contundente, con mucho ritmo y que, a la vez, fuera interesante, fluido, atractivo, revelador. Eso sí, con una premisa fundamental: tenía que ser corto, como mucho quince minutos.

Cualquiera puede comprender que esa tarea no es sencilla.

Así que, cuando varios de mis guiones se rodaron, los seleccionaron en festivales y ganaron algunos premios, pensé que podía aportar algo de mi experiencia para ayudar a escribir guiones que estuvieran específicamente dedicados al corto.

Pero había una razón más que me motivaba a hacerlo. Me había enamorado de los cortometrajes y, al ir adentrándome más en ese campo, fui invitado a muchos festivales. Pues bien, casi siempre salía de las salas de proyección con la impresión de que, normalmente, existía una gran diferencia entre la calidad de la dirección, la fotografía y la interpretación y lo flojas que me parecían, en general, las historias que se presentaban en la pantalla.

Un elevado porcentaje de los cortos de los festivales a los que acudía (que era, más o menos, lo mejor de lo que se realizaba) se podía reducir, según mi opinión, a

tres categorías: los chistes, las anécdotas y las ocurrencias. Esto es, la mayoría de los cortometrajes partían de ideas más o menos graciosas o más o menos sorprendentes, pero que apenas daban para mantener la atención durante un par de minutos.

Y, desde mi punto de vista, uno de los motivos de que se produjera ese desajuste entre una ambientación y una fotografía muy cuidadas y unas historias bastante malas era obvio: no había manera de formarse como guionista de cortometraje. Así como abundaban los libros y los cursos de guión de largometraje, no había nada dedicado al guión de corto.

Desde entonces he ofrecido mi conocimiento como guionista de cortos, partiendo de mi experiencia personal y adaptando los conceptos de buenos profesores de guión, como Syd Field o Robert McKee, al espíritu de los cortometrajes.

Así, este libro reúne las ideas de grandes maestros del guión junto con las derivadas de mi propia experiencia, generando una manera de hacer, un método que se ha probado, una y otra vez, como una forma práctica y efectiva para escribir un guión de corto que no se reduzca a un chiste o a una mera anécdota.

Los alumnos que he tenido durante más de media década han sido mis mejores maestros. Sus opiniones, sus ejercicios y sus guiones me han aportado ideas que han ampliado y renovado mi visión sobre la fascinante labor de escribir guiones de cortos.

Así pues, en buena medida, todos ellos están aquí, en las páginas de este libro. Y son ellos los que me ani-

man a que trate de mostrarte, con humildad y respeto, lo que he aprendido acerca de la escritura de guiones en general y sobre el guión de cortometrajes en particular.

Personalmente, siempre busco esa obra maestra singular que algún día espero que cree algún lector de *Cómo escribir el guión de un cortometraje*. Tanto si es así y consigues escribir un guión de corto genial como si no, desearía de antemano agradecer tu esfuerzo. Gracias por enfrentarte a una tarea que hace del mundo un lugar más interesante y atractivo.

F. M.

Introducción

El aspecto cíclico del proceso creativo

Antes de comenzar a escribir un guión es bueno que reflexionemos un poco sobre el propio proceso creativo. En nuestro caso, dicho proceso lo vamos a dividir en una serie de etapas que dan lugar a nuestra primera versión del guión y que constituirán lo que vamos a llamar un *ciclo creativo*.

Este enfoque hará que veamos el proceso de creación de un guión no como algo lineal que finaliza en un determinado momento, sino como un proyecto que debemos revisar una y otra vez, pasando por las mismas etapas, hasta obtener un resultado que consideremos válido.

Por ello, vamos a clasificar las distintas etapas de la escritura de un guión de la misma forma en que se suelen dividir las del desarrollo de un ser vivo (Nacimiento, Infancia, Juventud, Madurez). De este modo, el proceso de escritura del guión de un cortometraje va a quedar organizado como sigue:

Nacimiento: El espíritu del guión. Oriente. Este

- La idea original
- El tema

Infancia: El cuerpo del guión. África. Sur

- La estructura y el tratamiento
- El formato

Juventud: El corazón del guión. América. Oeste

- Los personajes

Madurez: La mente del guión. Europa. Norte

- Los diálogos

Fin de la primera versión: nacimiento del siguiente ciclo

- La reescritura
- Aspectos prácticos de presentación
- La conexión con la realización

Estas fases constituirán nuestro primer ciclo. Una vez que lo hayamos completado, volveremos a revisar cada una de las fases hasta que tengamos una segunda versión del guión, que representará el final de nuestro segundo ciclo. Y así hasta que obtengamos una versión del guión que consideremos aceptable. Esta manera de afrontar nuestra tarea, además de ordenar los contenidos del aprendizaje, tiene varios propósitos implícitos.

En principio, sugiere la idea de un proceso que necesita de sucesivas revisiones hasta llegar a un resultado final. Y además, los ciclos invitan a pensar en la creación del guión de un cortometraje como un proceso que, al igual que todo lo que está vivo, cambia y se modifica constantemente.

En este sentido, también hemos asociado cada etapa de nuestro ciclo con una característica del ser

(Alma, Cuerpo, Corazón y Mente). Esto nos hará ver que en cada una de las fases de creación de un guión hemos de incidir sobre un aspecto fundamental de la escritura cinematográfica.

En el nacimiento incidimos sobre el **Espíritu** del guión, es decir: qué es lo que queremos contar.

En la infancia nos centramos en el **Cuerpo** del guión, esto es: cómo contamos lo que queremos contar.

La fase de juventud la vamos a asociar con el **Corazón**, es decir: cómo dotamos de sentimiento y profundidad a lo que queremos contar.

Y por fin, la etapa de madurez la hemos relacionado con la **Mente** del guión, esto es: cómo mejorar los diálogos y cómo prepararnos para juzgar nuestro guión y afinarlo en el proceso de reescritura.

A su vez, esas fases y esos elementos asociados con ellas los hemos vinculado a una región del mundo (Asia, África, América y Europa). De este modo podemos poner ejemplos que tengan que ver con dichas regiones, generando explicaciones que sean más ricas y variadas, y que no incidan todo el tiempo en un mismo punto de vista cultural.

En la fase del Espíritu del guión nos centramos en **Asia**, de donde obtenemos ejemplos tanto de la poesía como de la literatura.

En el **Cuerpo** del guión ponemos ejemplos relacionados con **África**, sobre todo centrados en las características de su tradición oral y de su arte plástico.

Al hablar sobre el Corazón del guión usamos ejemplos de narradores de relato breve nacidos en **América**, tanto del Norte como del Sur.

Y por último, para explicar la fase que se corresponde con la Mente del guión nos apoyamos en autores y cineastas nacidos en **Europa**.

Para finalizar esta introducción, es conveniente indicar que, obviamente, la escritura de un guión es un proceso abierto, sin reglas estrictas. No existe una manera única de abordar el desarrollo del guión de un cortometraje. Ni siquiera una más o menos universal. La escritura cinematográfica se afronta en todo el mundo de maneras muy diversas que dependen, sobre todo, de la persona que se enfrenta a la página en blanco.

Por ello, aunque la ordenación cíclica que se propone en este manual puede ser apropiada, al final cada guionista descubrirá, a partir de su experiencia, su propio modo de hacer.

La escritura dramática en general frente a lo específico del cortometraje

Según hemos apuntado al final del apartado anterior,

puede parecer que el azar y la propia personalidad del escritor son insoslayables al escribir un guión, y que es imposible controlar de ningún modo el proceso de escritura, de la misma manera que es imposible tratar de prever con exactitud los fenómenos atmosféricos.

Pero al igual que los fenómenos atmosféricos están sometidos a ciertas leyes, a unos patrones que nos permiten hacer predicciones, también hay determinadas pautas a la hora de escribir un guión.

Por consiguiente, siempre nos ayudará conocer algunas reglas que provienen de la experiencia de otros escritores, y que ahorran al guionista novel mucho tiempo y muchos quebraderos de cabeza.

La mayoría de esas reglas nacen de la forma tradicional que adopta la escritura dramática, esencialmente distinta de otros tipos de escritura como la poesía, la literatura, el ensayo, el periodismo, etc.

A modo de ejemplo, y como se verá más adelante, en la elaboración de un guión es aconsejable una escritura sencilla, sin adornos, donde se desarrolle una estructura comprensible, en la que los personajes y el conflicto estén claramente definidos.

Con este propósito, la escritura dramática clásica nos propone dividir el guión en tres fases: planteamiento, nudo y desenlace. Ésta es una estructura que resulta útil durante los primeros intentos de elaboración de un guión, ya que está ciertamente probado que ayuda a atraer la atención del espectador.

La mayoría de las obras dramáticas de todos los tiempos siguen ese planteamiento clásico: introducción, con-

frontación, resolución. Y, sin duda, también resulta válido para la escritura de un cortometraje. Incluso puede ser recomendable, sobre todo durante los primeros pasos como guionistas de cortos, analizar la adaptación de esa estructura clásica a un desarrollo muy limitado en el tiempo, hasta que seamos capaces de afrontar planteamientos más personales e innovadores.

No obstante, si bien las reglas de la escritura dramática tradicional pueden usarse para escribir un cortometraje, a diferencia de los largometrajes, los cortos poseen una serie de peculiaridades que los convierten en un género específico, y que, por lo tanto, los alejan de la narrativa cinematográfica más convencional.

Entre las peculiaridades del cortometraje, una que conviene destacar hoy en día es la posibilidad de completar una película con un presupuesto no excesivo y con un equipo humano poco numeroso. Esto permite afrontar enfoques experimentales o planteamientos visuales más arriesgados que tienen poca cabida en otros géneros audiovisuales.

Asimismo, un cortometraje, como su propio nombre indica, es una obra corta, muy reducida en su duración, lo que condiciona todo el proceso de escritura. No hay tiempo para amplias presentaciones, ni para profundizar poco a poco en cada uno de los personajes, ni para largas escenas de acción. Por lo tanto, tendremos que escribir lo que queremos mostrar de una forma directa, condensada, e ir directos al grano desde el primer segundo.

Pero incluso teniendo en cuenta estos aspectos específicos, una buena forma para comenzar a escribir

guiones de cortometrajes es aprender los patrones generales de la estructura dramática. Y posteriormente, una vez asimilados dichos patrones, convendrá olvidarlos paulatinamente hasta que se genere una escritura personal que se ajuste a nuestras propias historias.

Una vez que estas ideas estén suficientemente asimiladas, invitamos a los futuros guionistas a que generen un estilo propio, original, distinto a todo lo que se ha realizado hasta la fecha.

La necesidad del guión en el cortometraje

La realización de un buen cortometraje no sólo requiere de una idea brillante, sino que es necesario completar con éxito una serie de pasos que se basan en una tarea previa y fundamental: la elaboración de un guión. Lo repetimos: sin un buen guión, un cortometraje está condenado al fracaso.

Antes de afrontar las distintas fases de la realización cinematográfica, hemos de ser capaces de expresar con claridad qué es lo que queremos contar y de qué forma.

Por supuesto, la manera clásica de solucionar esa tarea es escribir con detalle lo que se desea reflejar en la pantalla. Sin embargo, no todas las formas de escritura son apropiadas para este propósito. Existen unas cuantas normas que ayudan a plasmar nuestras ideas en un texto cinematográfico.

Hoy en día es relativamente sencillo, o cuando menos mucho más fácil que hace años, disponer de los medios

técnicos que se requieren para realizar un corto. Y aunque es cierto que la calidad puede variar mucho en función de los medios utilizados, es posible llevar a cabo trabajos cinematográficos de gran valor con presupuestos bastante reducidos. La evolución de la tecnología digital hace que sea posible que casi cualquier interesado pueda realizar, con una calidad más que aceptable, un cortometraje.

Sin embargo, tanto en los géneros más tradicionales del cine o la televisión, como en la realización de cortometrajes más personales de bajo presupuesto, se requiere un *hecho previo* para llevar a la pantalla una serie de imágenes que den sentido a nuestra labor, que nos satisfagan y que muestren con coherencia y con acierto nuestra propuesta audiovisual. Este hecho previo no puede ser otro que elaborar un documento que nos sirva como guía durante todo el proceso creativo.

La escritura de un buen guión no asegura el éxito de un cortometraje. Pero sin él, cualquier esfuerzo posterior será en vano. Es inútil pensar que un cortometraje se puede ir elaborando sobre la marcha, o que los actores serán capaces de mejorar los diálogos, o que durante el montaje se arreglarán los fallos narrativos.

La experiencia dicta una y otra vez que, sin un guión adecuado, es absurdo tratar de organizar a decenas de individuos en torno a un proyecto cinematográfico. Sin un buen guión el resultado tiende a ser muy irregular, incluso caótico, ya que no se basa en una idea coherente, comprensible para todos, sino en los aciertos o desaciertos individuales de personas que interpretan a su modo lo que les gustaría ver en la pantalla.

Nacimiento. El espíritu del guión. Oriente. Este

El nacimiento del guión

Estamos en el amanecer de nuestro proyecto, y con ello damos comienzo al ciclo con el que le vamos a dar forma. La salida del sol siempre sirve como metáfora del nacimiento de algo, de cualquier cosa. En nuestro caso, esa aparición de la luz representa el origen de un guión.

Pero ¿qué es lo que origina un proceso creativo? Es posible responder de infinitas maneras a esa pregunta, y quizá ninguna de las respuestas sea concluyente ni, en el fondo, verdadera.

Pero es indudable que nos hace falta un detonante, una idea que sirva de origen al proyecto de un cortometraje. En los siguientes apartados profundizaremos en las características que debería tener esa idea primigenia para que dé lugar a un buen guión de un corto.

El origen del proceso creativo

Cuando todavía no tenemos el tema del cortometraje, ni la trama narrativa, ni los personajes, ni por supuesto ninguna página con los diálogos, es el momento de hacernos las siguientes preguntas: ¿Qué es lo

que nos preocupa? ¿Sobre qué nos gustaría hablar? ¿Qué tipo de cosas nos inquietan? ¿Cuáles son los géneros que más nos gustan?

Antes de la sinopsis, antes del argumento, antes del texto, se necesita una idea, una atmósfera alrededor de la cual gire el cortometraje. Esto es, un motivo de fondo, un chispazo que ponga en marcha el mecanismo de la escritura.

Por ejemplo, en el premiadísimo cortometraje *Desaliñada*, de Gustavo Salmerón, se presenta a una serie de alimentos (una ensalada, un lucio, un cangrejo, un mejillón, etc.) que hablan y piensan como seres humanos. En este caso, la mayor parte de la narración se sitúa en la cámara frigorífica de un restaurante, donde los alimentos preservan su frescura antes de ser triturados, macerados, cocidos y, por fin, comidos.

La idea de esta obra parte de una interpretación humorística acerca del amor que representaban Santiago Chávarri y Gustavo Salmerón. Pero en la historia también se observan otros motivos de fondo, como la muerte o como el destino, que son tratados con mayor libertad a través de la atmósfera de cuento, entre fantástica y surrealista, en la que se desarrolla el cortometraje.

Y si bien en *Desaliñada* la idea partió de una actuación previa, en nuestro caso ese motivo original puede surgir de muchas otras formas. A veces nos aparece de manera imprevista, en medio de una conversación o al leer un artículo de periódico. En otras ocasiones sobreviene después de un lento proceso de experiencias y de lecturas, que puede durar años.

También es posible que un determinado aspecto de la vida nos obsesione, y lo vayamos rumiando una y otra vez dentro de nosotros hasta que, como creadores, tratamos de sacarlo afuera mediante un relato, un cortometraje, una pintura, etc.

Asimismo, un encargo externo nos obliga a veces a afrontar un proceso creativo en el que no habíamos pensado previamente. En este caso, la idea de fondo suele ser impuesta por la persona que nos contrata.

Sea como fuere el chispazo que da origen a la idea, lo que tenemos que pensar es que, para iniciar un proceso creativo, como escribir un guión, debemos tener una motivación, algo que nos impulse a expresarnos. De otro modo, lo más posible es que nos perdamos, y que no encontremos las fuerzas que vamos a necesitar para afrontar una tarea que resulta larga y compleja.

Pistas y trampas a la hora de generar una idea para el guión de un cortometraje

«Yo no tengo ideas; no sé de qué escribir.»

Éste es un problema infrecuente para un guionista. Normalmente las personas que se acercan a la escritura de guiones ya tienen una predisposición hacia la creación literaria o de cualquier otro tipo y, por lo tanto, se les ocurren diversos asuntos sobre los que les gustaría expresarse.

No obstante, si el lector está especialmente preocupado con este problema inicial, que normalmente suele ser producto de su propia timidez o de su inseguri-

dad, es posible ofrecerle una serie de pistas que pueden servirle para generar ideas.

Observación: La vida está llena de misterio. Nadie puede decir a ciencia cierta por qué se encuentra donde se encuentra, ni por qué está haciendo lo que está haciendo. Vivir es enigmático. Y todos los actos de la vida, hasta los más insignificantes, son misteriosos.

La forma en que una persona aborda a otra en la calle para preguntarle la hora, cómo se presenta, cuáles son las palabras que utiliza, la manera en que la otra persona le responde, cómo van vestidas, cuáles son sus gestos, qué distancias guardan, cómo se despiden, hasta un acto tan nimio como éste contiene una gran cantidad de misterio. Si uno es capaz de representarlo con intensidad dramática, o desde un punto de vista cómico, entonces obtendrá innumerables ideas para desarrollar su creatividad.

Por lo tanto, observemos lo cotidiano, fijémonos, analicemos las cosas desde el punto de vista de su propio secreto, para darnos cuenta de que lo extraordinario sucede continuamente a nuestro alrededor.

Análisis: Estudiemos a los autores que más nos emocionan y a los que somos más afines en cualquier disciplina artística. Es obvio que para la escri-

tura de guiones de cortos es más sencillo encontrar analogías entre los autores de relatos o de teatro breve. No obstante, también resulta conveniente analizar a los pintores, a los bailarines, a los escultores, a los arquitectos, a los novelistas que nos resultan más interesantes. ¿Qué ideas hay detrás de sus obras? ¿Qué tipo de asuntos suelen desarrollar?

Deleite: Escribimos con mayor soltura argumentos similares a los de los géneros cinematográficos con los que más disfrutamos. ¿Somos más propensos a divertirnos con una comedia o a emocionarnos con un drama? ¿Nos gustan las historias de aventuras? ¿Preferimos las de ciencia ficción? ¿Nos conmueven las obras románticas?

Inquietud: Es posible que broten ideas para un guión a partir de las cosas que nos inquietan o que nos molestan. Pensemos en lo que nos pone nerviosos. ¿Nos da miedo un bosque al anocheecer? ¿Nos asustan las relaciones laborales? ¿Nos sentimos incómodos en las grandes urbes?

Obsesión: Las obsesiones también pueden ser una buena fuente de ideas. Pensemos en si tenemos algún sueño recurrente, o si existe algún motivo pictórico que nos perturba, o si solemos aproximarnos a un determinado ambiente que nos atrae de un modo obsesivo (por ejemplo, bares, bosques, casas abandonadas, autopistas, etc.).

Por otra parte, proponemos una serie de consejos sobre lo que debería evitarse para dar origen a la idea de un cortometraje. Y es que la experiencia nos permite descubrir ciertas trampas en las que, al menos, los escritores primerizos suelen caer con frecuencia.

Complejidad: Desechemos las ideas muy elaboradas en las que se intente aportar gran cantidad de información sobre los asuntos más trascendentes de la vida. Aunque a todos nos gustaría arreglar el mundo, incluso a través del cine, un cortometraje no es, ni por su extensión ni por su forma de expresión, un medio adecuado para tratar de desarrollar ideas muy complejas.

Autobiografía: Aunque existen soberbias excepciones, tratemos de evitar la autobiografía. Es normal que nuestra vida nos fascine, pero no porque seamos fascinantes, sino por la vida misma. Es la propia vida la que es asombrosa, no nuestra biografía concreta.

Lo que sí puede resultar interesante, por el contrario, es estudiar qué elementos de nuestra vida son comunes a los demás, y, por lo tanto, en qué tipo de situaciones nos vemos envueltos todos los humanos (celos, incertidumbre ante el futuro, nostalgia del pasado, miedo, entusiasmo, etc.). El análisis de dichos elementos nos ayudará a la hora de hacer creíbles a los personajes de nuestro guión.

Especialización: A veces es difícil escribir de algo sobre lo que uno tiene una información excesiva y que conoce como un experto. El exceso de datos puede bloquearnos porque tratamos de reproducir en el guión, con exactitud, aquello sobre lo que tanto sabemos. Pero la palabra es una herramienta limitada. Entre lo que a uno le gustaría expresar y lo que se plasma en un guión hay un abismo insalvable. Además, el cortometraje no es, por su extensión, un medio adecuado para abordar en profundidad un asunto especializado.

Inexperiencia: A no ser que uno sea un investigador concienzudo, escribir acerca de algo sobre lo que no tenemos nada de información ni ninguna experiencia suele producir resultados desastrosos y guiones ingenuos, llenos de errores de bulto.

Imitación: A veces resulta perjudicial empaparse de un gran número de cortos. Si bien es obvio que, como guionistas, es necesario que conozcamos el trabajo de los demás, visualizar un cortometraje tras otro puede hacer que se tienda a repetir, o en cierta medida a imitar, aquellos trabajos que más nos han gustado, limitando nuestro propio proceso creativo. Existen otras fuentes de inspiración, como la literatura, la pintura, el teatro o la fotografía, que también nos pueden ayudar a generar ideas válidas para escribir un cortometraje.

Frivolidad: Olvidémonos de las anécdotas, de los chistes y de las ocurrencias. Una gran parte de los cortometrajes que se realizan se pueden incluir en talés categorías. Para eso no es necesario someterse al esfuerzo de escribir un buen guión, juntar un equipo especializado, actores incluidos, y obtener los medios económicos y técnicos necesarios. Las anécdotas se pueden contar en la barra de un bar y con eso basta.

Experimentación: Desecha la idea de que un cortometraje no es más que un ensayo para realizar largometrajes posteriores. Todos sabemos que hay algo de cierto en la aseveración de que los cortos son una buena escuela para los largos. La mayoría de los mejores directores de largos comenzaron su carrera haciendo cortometrajes. Sin embargo, se pueden hacer bastantes objeciones a la idea de que los cortometrajes son una mera práctica de enseñanza. Si vemos los cortometrajes no como un simple laboratorio de formatos más largos, sino como obras más cortas, tendremos más posibilidades de que nos broten esas ideas geniales que convierten el cortometraje en un arte extraordinario en sí mismo.

Es obvio que, para dar con una buena idea, es necesario asumir desde el primer momento que existe la posibilidad de desarrollar una pequeña obra de arte, como es el caso de *En camas separadas*, de Javier Rebollo, de la misma forma que muchos relatos cortos, como los

de Salinger o los de Cheever, son obras de arte tan excepcionales como las novelas más renombradas.

Los razonamientos que hemos indicado en este apartado no nos asegurarán una idea genial, ni el éxito del cortometraje, ni serán suficientes para saber cómo encauzar nuestro guión, pero al menos exigirán lo mejor de nosotros mismos, y nos predispondrán para afrontar del mejor modo posible una tarea que suele ser, aunque gratificante, ardua y complicada.

Tres características del arte oriental en relación con la idea original

A modo de resumen, y ya que hemos entrado en nuestro ciclo de creación por el Oriente, donde nace el sol, podemos concluir nuestras reflexiones sobre la idea previa apuntando que muchos de los detonantes que dan lugar a la escritura de un buen corto comparten las características del arte de Oriente; en particular, de su poesía y su literatura.

Entre dichas características, aquí destacamos las tres siguientes: la sencillez, la falta de sentimentalismo y un estilo sin adornos superfluos.

Comencemos por la *sencillez*, tratando de hacer simple lo complejo.

Muchos acontecimientos o situaciones simples, por muy triviales que parezcan, contienen síntesis de ideas mucho más complejas que sería muy difícil expresar de forma distinta a la natural exposición de lo que ocurre, de la manera más neutra y sencilla posible.

Por ejemplo, podemos tratar de elaborar un guión

muy complejo sobre cómo en las ciudades las personas se alejan de la vida natural. Sin embargo, es posible que si escribimos un guión sencillo, enfocado en un solo elemento (un intercambiador de transportes en hora punta o el mero proceso de cocinar en un microondas), el resultado final sea más contundente y llamativo.

Un ejemplo más. Es obvio que se puede exponer de forma muy elaborada aquello que creemos que caracteriza a la sabiduría. En Oriente se utilizaría un texto tan sencillo como el siguiente:

Los sabios no llevan vestidos extraños ni se comportan con patrones de conducta extravagantes. Su conducta pasa inadvertida. No son petulantes cuando tienen éxito, y no tienen miedo cuando están en la miseria. No hacen ostentación cuando son famosos, y no tienen vergüenza cuando son desconocidos. Son diferentes, pero no extraños.

LAO TZE

Wen-tzu

A partir de este texto se podría generar un guión centrado en la sabiduría, sin tener que desarrollar diálogos solemnes o complejas especulaciones filosóficas. En un tono cómico, se podrían mostrar personajes a los que en nuestra sociedad se les atribuye cierto grado de sabiduría (políticos, científicos, literatos, etc.), fijándonos en sus gestos, en su vestuario, en su modo de hablar, y confrontarlos con personajes humildes como pastores, zapateros o gente mayor sola.

Como segunda característica del arte oriental que nos ayude a generar buenas ideas para un corto, prosigamos con el *desapego*, que hará que no caigamos en el sentimentalismo ni en los juicios previos.

En la literatura de Oriente, en especial la japonesa, y quizá más aún en la poesía, los autores no cargan sus textos con el peso sentimental que suelen introducir los poetas en otras partes del mundo. Esta particularidad es especialmente adecuada para generar la idea de un buen cortometraje.

Atreverse a introducirse de forma neutra nos permite tratar el tema de muchos modos, sin encasillarlo de antemano. De esta manera, suele suceder que al trabajar sobre la idea se nos ocurran variantes y puntos de vista originales que, en un primer momento, ni siquiera imaginábamos.

Por el contrario, incluir desde el principio, en nuestra idea original, una tendencia, una forma de sentir, un juicio, ya está obligando a que el guión se encauce de una manera determinada. Y es posible que se desechen de antemano una serie de variantes del guión que habrían podido resultar sorprendentes y novedosas.

Como ejemplo, dejamos aquí este Haiku:

*Mientras lo corto
veo que el árbol tiene
serenidad.*

ISSEKIRO

En este caso se representa, sin sentimentalismo, un suceso tan desolador como la tala de un árbol. La genialidad del poema, la inquietud silenciosa que nos conmueve se desprende, en gran medida, de la falta de una opinión sobre esa acción. Tal vez, debido precisamente a esa falta de opinión, el desasosiego que provoca al leerlo deje más huella en nosotros que un largo discurso ecologista.

Pensar en una idea así, sin sentimentalismos previos, puede ayudarnos a dar con la idea original que buscamos.

Por último, pensemos en la *sobriedad*, en un estilo claro, sin adornos, que formula lo que quiere expresar con nitidez.

En ocasiones adornamos las ideas iniciales de un proyecto de cortometraje con una verborrea excesiva, o intentamos aderezarlas con intrincadas reflexiones para tratar de justificar la importancia de lo que estamos haciendo.

Cuando una idea es adecuada para generar un proceso creativo, normalmente se puede expresar de forma clara, de manera que cualquiera es capaz de entenderla. Lo trascendente, las derivaciones complejas que se pueden extraer de un corto, si llegan, tendrán que venir por sí solas, y nacer en el corazón de quien lo vea.

A modo de ejemplo, para reforzar esta noción de simplicidad, podemos fijarnos en un cuento tradicional taoísta que, sin expresar nada trascendente, puede llegar a generar numerosas reflexiones.

Un rey quería un cuadro para adornar una de las paredes de su palacio. Al rey le gustaba mucho la naturaleza, y deseaba que el motivo del cuadro fuese un animal, en concreto un cangrejo, que era símbolo de fortaleza y perseverancia. Se enteró de que en una región alejada de la corte, en una montaña, vivía retirado un pintor al que le atribuían un talento extraordinario. El rey envió un mensajero para encargarle el cuadro. Después de un arduo viaje por el país, el mensajero encuentra al pintor y le transmite la petición del rey. El pintor contesta que, ya que es el rey quien quiere el cuadro, debería ir él mismo a hacer su petición. Una vez que el mensajero regresa y le cuenta al rey lo que le ha dicho el pintor, el rey accede. Así que, acompañado de la guardia personal y de parte de la corte, el rey realiza el largo viaje por las montañas hasta que encuentra al pintor. Cuando se entrevista con él, el pintor le dice que de acuerdo, que pintará un cangrejo, pero que ésa es una labor que requiere mucho esfuerzo y bastante tiempo. Pide un año de plazo, además de una cantidad considerable de dinero para sus gastos y unos cuantos sirvientes, ya que, mientras esté concentrado en el cuadro, no podrá continuar con su vida habitual. El rey le concede todo lo que solicita y vuelve a la corte. Al cumplirse el año que habían pactado, el rey envía un mensajero para recoger el cuadro. Tras el largo viaje, el pintor le dice al mensajero que es el rey quien tiene que hablar directamente con él, y no ningún intermediario. De nuevo el rey, la guardia y parte de la corte tienen que realizar el peligroso viaje cruzando el país. Al encontrarse por fin a solas con el pintor, el rey le pregunta si ha terminado el cuadro. El pintor le contesta que no, que el encargo le está resultando más difícil de lo que

pensaba. Por lo tanto, solicita otro año de plazo, que los sirvientes continúen con él y una cantidad de dinero similar a la que ya le habían dado. El rey, perplejo ante el personaje, se lo concede. Un año después el rey, ya avisado, no envía ningún mensajero, sino que viaja él mismo para volver a entrevistarse con el pintor. Una vez que se encuentran, el rey pregunta si ya está listo el cuadro. El pintor le contesta que no, que todavía no lo ha acabado, pero que siente que está a punto de terminarlo. En ese momento coge un lienzo en blanco que hay apoyado en una pared, introduce un pincel en tinta negra y, de un solo gesto, con un solo trazo, pinta el cangrejo más extraordinario que jamás se haya visto. El cangrejo era una muestra exquisita de maestría y sencillez y, a pesar de lo simple del trazo, parecía que estaba vivo. El rey quedó muy satisfecho y el cuadro se convirtió en la pieza más preciada de su colección.

CUENTO TRADICIONAL TAOÍSTA

Este cuento sería, en sí mismo, un buen argumento para un cortometraje. Su idea original es muy simple y se puede explicar con claridad. Entre otras cosas, nos viene a decir que una lenta preparación previa de un proceso creativo puede dar lugar a una ejecución mucho más rápida.

Para dar por finalizada esta sección hemos de decir que la idea generadora de un proceso creativo nos proporciona un origen, una atmósfera, algo sobre lo que nos gustaría escribir. La idea original nos ayuda a acotar, por lo tanto, nuestro campo de actuación. De otro modo, el vértigo ante la página en blanco podría bloquearnos.

Pero no perdamos de vista que la idea inicial es algo consustancial a cualquier proceso creativo. Es una preocupación que nos mueve a crear, que pone en marcha una necesidad interna, y es, por lo tanto, un concepto que se comparte en cualquier forma de arte (escritura narrativa, pintura, poesía, escultura, danza, etc.). Con respecto al guión, aún no hemos avanzado prácticamente nada, porque lo que nosotros queremos hacer es transformar esa idea inicial en una historia que podamos contar mediante imágenes.

Así pues, no tenemos más remedio que preguntarnos cómo vamos a traducir esa obsesión, esa atmósfera, ese origen, en el guión de un cortometraje. ¿Por dónde comenzamos?

Ejercicios

Ejercicio 1: Revisa tus cortometrajes preferidos y trata de definir cuál es la idea que hay detrás de su argumento.

Ejercicio 2: Intenta formular una idea (o un ambiente, un personaje, un lugar, un deseo, una duda, etc.) sobre la que desees investigar, o contar algo, o mostrar a los demás.

Ejemplo: La sensación de estar atrapado dentro de una ciudad, de que hemos creado un sistema de vida que nos esclaviza y del que ni siquiera somos conscientes es el origen de la idea de fondo del cortometraje *Trasmallo*.



Ejercicio resuelto

Guión: DOS (Gustavo Salmerón y F. M.). Proyecto preliminar. Documento de trabajo I (Mayo de 2010)

Idea original. Motivo de fondo del guión

La robótica, la inteligencia artificial y la clonación son campos de investigación que tienen cada vez más importancia en las sociedades desarrolladas. Desde un punto de vista técnico las posibilidades parecen ilimitadas, hasta tal punto que resulta posible imaginar que en el futuro se fabriquen androides que sean prácticamente indistinguibles de un ser humano. Ahora bien, ¿se podrían, asimismo, «copiar» las emociones humanas? ¿Se podría crear un androide que tuviese nuestra forma de sentir, de recordar, de amar?

Documentación adicional: notas relativas a la producción de androides

Imaginemos que se puede crear un androide que sea una réplica exacta de un ser humano, tanto en su aspecto físico como en sus emociones.

El aspecto «físico» de un androide-clon podría desarrollarse a partir del ADN del individuo, cubriendo un endoesqueleto con componentes orgánicos, en los que se prestase especial atención al cerebro, al aparato reproductor y a los órganos relacionados con los sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto. El único problema sería el envejecimiento, ya que los androides se desgastan de una forma diferente y a más largo plazo que los humanos. Para solventar este inconveniente se escogería el aspecto físico de la

persona a una edad concreta, y luego, en sucesivas actualizaciones, se reajustaría físicamente (introduciendo canas, arrugas, etc.) para que envejeciera al ritmo que desea la persona que lo compra.

Se podrían dar todo tipo de situaciones, por ejemplo, una madre que ha perdido a su hijo y quiere un clon exacto en una edad concreta, pero no está interesada en actualizarlo (y, por lo tanto, en gastarse más dinero) para que envejezca. Así, la madre quiere al hijo-clon siempre de la misma edad. En tales situaciones, sólo se requeriría un cierto mantenimiento, lo que resultaría mucho más barato que las actualizaciones completas.

Los datos «psicológicos» del androide-clon podrían provenir de la información que retiene el agua. Imaginemos que en los avances científicos del futuro se descubre que las moléculas de agua almacenan la información de todos los lugares y los seres por los que pasan. Una molécula de agua podría entonces retener información sobre los sueños de un dinosaurio, así como los datos que un ejecutivo acaba de leer en una pantalla. Para ello, lo único que tendría que suceder es que la molécula de agua hubiera estado en el cerebro del dinosaurio y, millones de años y de transformaciones después, se encontrase en el cerebro del ejecutivo.

Debido a esta revolución científica, si uno posee moléculas de agua que hayan pasado por un individuo en concreto, se podría desarrollar un androide que no sólo sea prácticamente igual en su aspecto físico, sino también en sus recuerdos, en sus emociones, en sus traumas, en sus inclinaciones, lo que lo haría prácticamente idéntico a la persona de la que se ha extraído la muestra.

Para conseguir las moléculas de agua, lo más habitual es la sangre, pero también vale la saliva, la orina u otras secreciones que contengan un alto porcentaje de agua, como el semen. Es

necesario recordar que en 18 gramos de agua (cantidad que en un vaso ocupa, aproximadamente, un dedo) hay un número de Avogrado de moléculas: esto es, 6×10 elevado a 23 moléculas. Y para que se entienda la dimensión de este número: si toda la humanidad, nueve mil millones de habitantes, se pusiese, a razón de cien moléculas por segundo cada uno, durante las veinticuatro horas del día, a sacar las moléculas que hay en 18 gramos de agua, se tardaría más de veinte mil años en terminar. Es decir, que en cuanto se consiga un poco de agua del individuo en cuestión, moléculas hay para aburrir.

El espíritu del guión: el tema

De acuerdo, tenemos una idea para poner en marcha un proceso creativo. Y en nuestro caso, queremos que esa idea se convierta en el guión de un cortometraje. Pues bien, antes de escribir nada, lo primero que tenemos que tener claro es qué es un guión y para qué sirve.

¿Qué es un guión?

A partir de la idea original de un proyecto artístico, cualquier creador no tiene más remedio que hacerse unas preguntas tan sencillas como las siguientes: ¿qué es lo que voy a hacer con mi idea?, ¿en qué se va a traducir? Por ejemplo, para un artista plástico, la respuesta a tales preguntas podría ser: una acuarela, una escultura, un mural o un lienzo.

En nuestro caso la respuesta es obvia. Queremos que nuestra idea vaya tomando forma hasta quedar

plasmada en un texto, en una serie de páginas escritas en un lenguaje cinematográfico.

Aunque pueda parecer paradójico, satisfacer ese deseo es sencillo y complicado al mismo tiempo. *Sencillo* en la medida en que nuestro objetivo está claramente definido, queremos un documento escrito que refleje nuestra idea. Y, sin embargo, también es *complicado*, debido a la dificultad que implica realizar cualquier proceso creativo.

Para empezar, lo mejor será centrarse en la parte sencilla del asunto, y tratar de abordar poco a poco los aspectos más complejos. Como se ha dicho, la parte sencilla es que sabemos con absoluta claridad lo que queremos: escribir un guión que pueda dar lugar a un cortometraje.

Esto que en principio resulta obvio para alguien que está leyendo un texto sobre cómo escribir guiones de cortometrajes puede no serlo tanto. Sobre todo si se reflexiona un poco más sobre ello.

En principio, nuestro objetivo no es realizar un cortometraje, ni siquiera presentar un proyecto para una productora. Así que no debemos pensar ahora ni en quiénes deben ser los actores, ni en la música ni en los planos ni en los movimientos de cámara.

Olvidemos tales asuntos, porque en nuestro objetivo no hay nada de eso.

Podemos ser incluso más precisos. Nuestra meta es obtener entre cinco y veinte páginas que contengan un guión literario coherente, y en el que se refleje lo que deseamos trasladar a la pantalla.

Ahora bien, ¿qué es exactamente un guión?

La mayor parte de las respuestas con que se responde a esa pregunta, incluso en medios profesionales, gira alrededor del siguiente concepto: *un guión es una historia contada en imágenes.*

En el caso de los cortometrajes, quizá sea mejor enfocarlo de otro modo, ya que la definición anterior, que puede ser válida para la mayoría de los largometrajes más comerciales, no contempla numerosos guiones de cortometrajes que resultan, a mi parecer, extraordinarios. Por ejemplo, *Dirt Devil*, de Rodrigo Cortés, no sería una historia en el sentido tradicional de la palabra, sino una exposición de hechos que dan lugar a un micrometraje original, divertidísimo y revolucionario.

Entonces, ¿qué es un guión de un cortometraje? Para contestar a esta pregunta debemos tener presente desde el principio la propia palabra: *guión.*

Un guión es una guía.

Por ello, ya antes de comenzar a escribir hemos de considerar en cierto modo que estamos trazando un mapa, una ruta, un documento a partir del cual un conjunto de personas tienen que orientarse para llevar a cabo las distintas fases del trabajo que dan lugar a un cortometraje.

En el apartado siguiente veremos que la simple definición de un guión como una guía nos aporta una serie de pautas muy útiles, las cuales se deben tener muy en cuenta antes y durante el proceso de la escritura del guión.

Pautas iniciales para escribir un guión

Insistamos nuevamente en la misma cuestión: un guión es una guía que expresa mediante palabras lo que queremos traducir a un lenguaje cinematográfico. De esa definición tan sencilla es posible extraer una serie de pautas que son muy valiosas para un guionista primerizo, y a las que tendrá que volver una y otra vez cuando se pierda o cuando le surjan dudas sobre lo que está haciendo.

Entre dichas pautas podemos destacar las siguientes:

Claridad: Un guión debe ser muy claro, escrito en un lenguaje que cualquiera de los miembros del equipo que va a trabajar en el cortometraje pueda comprender, ya que a todos ellos va a servir de guía.

Concisión: Un guión de un cortometraje debe tener una extensión limitada por la duración de este formato, que va desde unos tres a unos veinte minutos (menos de tres minutos se podría considerar un micrometraje, y con más de veinte minutos entraríamos en el terreno del medimetraje).

En este sentido, una regla validada por la experiencia es que, con el formato de escritura estándar para los guiones, una página equivale aproximadamente a un minuto. Por lo tanto, en principio, un

guión de cortometraje debe ceñirse a un documento de entre tres y veinte páginas. Asimismo, es necesario advertir que en la mayoría de los festivales de cortometrajes existen restricciones temporales para la selección de las obras que, normalmente, se sitúan entre los diez y los quince minutos.

Estructura: Cuanto más se parezca nuestra guía a las narraciones tradicionales (una historia con planteamiento, nudo, desenlace), más comprensible será para todas las personas que tengan que utilizarla, y, por lo tanto, se simplificará todo el proceso. Sin embargo, hay que tener en cuenta que organizar el guión de esta manera limita la posibilidad de planteamientos originales que brinda especialmente el formato del corto.

Sencillez: Debemos olvidar, desde el primer momento, el lenguaje literario y la abundancia de adjetivación. Estamos construyendo una guía, algo en lo que los demás se apoyarán para desarrollar su trabajo. Necesitamos un lenguaje directo y sin retórica.

Correspondencia: Centrémonos en lo que se puede expresar mediante imágenes para escribirlo de forma que quede reflejado en escenas concretas. En un guión sirve de poco escribir, por ejemplo: «Sandro es un solitario», sin más. Lo que

tendremos que hacer es idear una serie de situaciones de las que se desprenda que Sandro es una persona solitaria. Por ejemplo, representarlo comiéndose una pizza en una casa vacía, donde no se oye un solo ruido, o verlo pasear por la ciudad sin hablar con nadie, etc. No olvidemos que estamos elaborando un documento con un fin específico: que un equipo de personas lleve a la pantalla lo que se ha escrito. No vale de nada escribir aquello que no podemos mostrar.

Cambios: Un guión no es un trabajo terminado. Por lo tanto, desde el principio tendremos que hacernos a la idea de que lo vamos a modificar muchas veces. Es inútil, en este caso, mantener resistencias a la hora de reescribir un diálogo, o de quitar una escena o de volver a estructurar la historia cambiando secuencias de orden o incluso eliminándolas. Una guía nunca va a ser una obra de arte terminada. La obra de arte, en su caso, sería el cortometraje, no el guión.

Finalización: Un guión, al igual que un mapa, no se termina nunca (el único mapa perfecto sería aquel que coincidiera con la propia realidad). Y así como en otros tipos de escritura puede ser lógico que un escritor se muestre reacio a cambiar su obra cuando la considera acabada, esta actitud puede ser perjudicial para un guionista, y más todavía para los escritores que se estén enfrentan-

do a sus primeras experiencias como guionistas. Una vez terminado el guión, suceden tantas cosas hasta que se da por finalizado el corto (la elección de los actores, la localización, los ensayos, el rodaje, el montaje, etc.) que en muchas ocasiones tendremos que modificar en parte lo que ya creíamos terminado. •

Opiniones: Las opiniones de los demás ayudan. Es muy difícil que un guión sea excelente en un primer intento y, además, de nuevo hay que recordar que estamos elaborando una guía para otros. En la mayoría de los casos sabremos bastante poco sobre el trabajo que van a realizar los demás, por lo que, a la hora de escribir, se nos pueden pasar por alto cosas que para otros miembros del equipo son evidentes.

Encerronas: Un guión marca una ruta, por lo que hay que tener cuidado de no conducir al equipo a una trampa. El lenguaje escrito, incluso con sus grandes limitaciones, es más versátil que el lenguaje cinematográfico (por ello, muchas obras literarias no han podido ser llevadas a la pantalla, mientras que cuesta trabajo creer que no se pueda escribir un libro a partir de cualquier película, por muy trabajoso que fuese). Es inútil escribir de una forma tan literaria que complique el trabajo de pasar del texto a la pantalla.

Factibilidad: En la misma línea del párrafo anterior, hay que tener en cuenta que en los cortometrajes se suele contar con un presupuesto reducido, por lo que desde el primer momento hemos de pensar en que nuestro guión tenga cierto grado de factibilidad.

Por ejemplo, uno puede escribir un guión que se desarrolla en un templo japonés. En dicho guión, un helicóptero tiene un accidente y cae sobre el jardín del templo. Uno de los ocupantes del aparato, herido pero a salvo, es precisamente Elvis Presley. Este accidente va a cambiar la vida del rey del rock and roll, que posteriormente simulará su muerte para que sus seguidores le dejen en paz y poder dedicarse a la vida contemplativa. En fin, quizá sea una idea original y divertida, pero es imaginable la reacción de un productor que leyera un guión semejante para un corto. Lo más seguro es que sonreiría mientras lo tira a la papelera. Y a lo mejor su reacción sería otra si el protagonista es un cantante cualquiera, si el accidente tiene lugar al caerse cuando está bajando una escalera, y si el monasterio no está en Japón.

Formato: Repitémoslo una vez más: un guión es un documento que va a servir como guía. Por lo tanto, hay que cuidar su presentación. No porque el formato físico vaya a añadir nada a la originalidad o a la efectividad del guión, sino porque con ese docu-

mento va a trabajar un grupo de personas. En muchos casos, ni siquiera tendremos contacto con ellas. Por lo tanto, debemos escribirlo con el formato más usual que se utiliza en el mundo del cine, de manera que nadie pierda su tiempo tratando de interpretar nuestro modo de desarrollar una escena.

Asimismo, el documento físico debe presentarse de forma atractiva y práctica. Aunque esto no parezca excesivamente importante, lograr que una idea se convierta en un cortometraje es un proceso largo y complicado, por lo que resulta esencial cuidar todos los detalles.

Ahora ya sabemos qué es lo que queremos hacer. Un documento de menos de veinte páginas en las que se exprese en un lenguaje claro una idea que queremos representar mediante imágenes. Sin olvidarnos, además, de que ese documento no constituye un trabajo terminado y de que debe servir de guía. Todo esto ya nos proporciona unas cuantas pistas sobre cómo hacerlo.

Volvamos, por lo tanto, a la fatídica pregunta: ¿por dónde empezamos?

Definir el tema del guión

Por supuesto, no hay una respuesta única para resolver esa cuestión (¿por dónde empezamos?). Cada guionista tendrá su propia manera de comenzar, que será distinta en función de su propia experiencia y de cuál sea la naturaleza de su idea original.

En algunos casos es posible sentarse y comenzar a escribir la primera escena, sin más. En otros hay que documentarse, o tratar de describir las características de un determinado personaje. Muchas veces el proceso comienza manteniendo largas conversaciones con la persona que va a dirigir el cortometraje.

Hay escritores que dan vueltas a su idea original durante meses, y otros que comienzan a trabajar sin haber tomado ni siquiera una sola nota. No obstante, un buen consejo para un guionista novel es que empiece por el final del proceso.

En este caso no me refiero al final del guión, sino al final de todo su proceso en relación con el cortometraje. ¿Qué significa eso? ¿Cuál es el final del proceso para el guionista?

Una vez que ha escrito el guión de un cortometraje, cuando lo presenta a un realizador, o a un productor, o incluso a un amigo, el guionista tendrá que responder una y otra vez a la siguiente pregunta: *¿de qué trata?* Lo hará por correo electrónico o por teléfono o de viva voz, o de todas esas maneras.

Del mismo modo, cuando un cortometraje ya se ha realizado y se empieza a enviar a distintos lugares donde se pueda exhibir (festivales, televisiones, Internet, etc.), es necesario adjuntarle un dossier en el que, como introducción, el guionista tendrá que responder a la misma pregunta: *¿de qué trata?*

Y también, cuando el cortometraje se empaqueta, cuando queda convertido en un disco DVD o de HD que se introduce en su caja, en la parte trasera de la

carátula se suelen añadir unos párrafos (en la mayoría de los casos, escritos por el guionista) que tienen como objeto contestar a esa dichosa pregunta: *¿de qué trata?*

Así pues, la contestación a esa pregunta representa en muchos casos el final del trabajo para el guionista, uno de sus últimos cometidos. Pues bien, tratar de responder a esa pregunta de antemano, antes de ponerse a escribir, es una buena forma de comenzar con el guión de un cortometraje. Porque si sabemos cómo responderla, significa que hemos sido capaces de definir un aspecto esencial de nuestro guión: *el tema*.

Y es que el tema de un guión consiste en contestar, en tres o cuatro frases, en el lenguaje más sencillo posible, a esa pregunta tan simple: *¿de qué trata?* Es decir, el tema del guión vendría a ser un resumen mínimo de la historia que se desea contar.

De nuevo, los métodos clásicos de escritura de guiones hacen que la respuesta a esta pregunta sea un poco más sencilla, o por lo menos que tengamos un patrón para responderla de una forma más efectiva. Y es que la tradición propone que, para hacer frente a esa pregunta, nos centremos en los personajes protagonistas y en la acción concreta que van a desempeñar en la historia.

Subrayemos este concepto. En un guión cinematográfico clásico, el tema consiste en responder en tres o cuatro frases a la pregunta *¿de qué trata?*, centrándose en los protagonistas y en la acción.

Desde luego, los temas de la mayoría de los cortometrajes entran dentro de estos cánones. Por ejemplo:

La cabina, cuyo tema sería: Un hombre (protagonista) se queda encerrado en una cabina telefónica y diversas personas acuden para saber qué es lo que le pasa y tratan de ayudarlo (acción).

Sin embargo, también puede ocurrir que en muchos cortometrajes, debido a una propuesta más original o novedosa, no sea tan sencillo definir el tema en función de un protagonista y una acción, como ocurre en el caso del famosísimo *Un perro andaluz*, de Luis Buñuel. Así pues, no hay que dejarse limitar de manera estricta por este tipo de planteamientos.

De todas formas, por muy complejo que resulte definir quién es el protagonista o cuál es la acción, siempre se podrá resumir en unas cuantas frases de qué trata el guión de nuestro cortometraje.

Si no somos capaces de formular nuestra idea original de esta manera, será muy difícil que logremos hacer un guión coherente y comprensible.

Ejercicios

Ejercicio 1: Escoge tus cortometrajes favoritos y trata de definir el tema. Hazlo en dos o tres frases, centrándose en la acción y en el protagonista.

Ejercicio 2: Ya tenemos una idea que nos mueve a la hora de crear. Ya sabemos qué es lo que nos preocupa o de qué nos gustaría hablar. Asimismo, hemos reflexionado sobre qué tipo de historias nos atraen (dramáticas, cómicas, poli-

ciacas, fantásticas, realistas, etc.). Precisemos un poco más. Formulemos un tema para nuestro guión, en dos o tres frases, con el lenguaje más genérico y sencillo posible. Para ello, intenta basarte, en la medida de lo posible, en la acción que desarrollan los personajes protagonistas.

Ejemplo: El tema del extraordinario cortometraje *Diez Minutos*, de Alberto Ruiz Rojo: Un joven (protagonista) tiene diez minutos para tratar de convencer a una operadora de telefonía (protagonista) de que le proporcione un número de teléfono que es de vital importancia para él (acción).



Ejercicio resuelto

Guión: DOS (Gustavo Salmerón y F. M.). Proyecto preliminar. Documento de trabajo 2 (Mayo, 2010)

Tema del guión

Una mujer contrata los servicios de una empresa para obtener un androide que sea idéntico al hombre del que estaba enamorada y con el que ha roto. Para ello habla con un ingeniero que intenta convencerla de que, debido a la ley, el androide no puede ser exactamente igual a su novio.

Documentación adicional: Introducción a la trama

Al combinar los avances de la robótica y de la genética, la ciencia ha conseguido producir androides que se pueden convertir en un clon prácticamente exacto de cualquier persona. No sólo en su aspecto físico (para lo que se utiliza el ADN de la persona a la que

se quiere duplicar), sino también en los sentimientos y recuerdos (para lo que se extrae la información de las moléculas de agua que alguna vez estuvieron dentro de la persona).

Hace tiempo que Diana ha encargado un androide exacto a Alan, la pareja con la que ha roto hace ya más de un año. El proyecto es muy caro, y ella ha pagado los primeros plazos con puntualidad.

La primera fase del proyecto ha sido un éxito. Diana entregó una muestra del cabello de Alan para extraer el ADN. Las muestras de agua las consiguió semanas antes de que rompieran definitivamente, cuando se dio cuenta de que los problemas de pareja que atravesaban amenazaban con separarlos. Fue entonces cuando empezó a pensar en encargar un androide a Microson para no quedarse sola (recogió el semen de un preservativo de Alan sin que él se diese cuenta).

La primera fase del proyecto ha dado como resultado un androide que es una réplica exacta del que fuera su novio.

Antes de proceder a la segunda fase del proyecto, los clientes de Microson deben mantener, en presencia de los ingenieros, una entrevista con el androide que han encargado. En principio, esto se hace para que los clientes aprueben las características físicas del producto (que estén de acuerdo en que su aspecto es prácticamente exacto a la persona original; de otro modo, se cambiaría lo que el cliente pidiese). Pero también para que, a partir de la conversación con el androide, rellenen un cuestionario en el que deben indicar las modificaciones que desean en su conducta. Es decir, qué cosas quieren añadir o suprimir con respecto al aspecto físico o al comportamiento de la persona original.

Justo antes de proceder a la entrevista que precede a la segunda fase, ha habido un problema con Diana, y es ahí donde comienza el corto.

Infancia. El cuerpo del guión. África. Sur

El cuerpo del guión: la estructura y el formato

En este momento ya sabemos acerca de qué queremos hablar (idea original) y, a su vez, tenemos un esbozo de historia que hemos sido capaces de resumir en tres o cuatro fases (tema).

A partir de ahora dejamos atrás la etapa del nacimiento del guión y avanzamos a través de su infancia. Nuestro ciclo de aprendizaje nos sitúa en el sur, en África, donde nacen los cuerpos más atléticos del planeta. Y en los siguientes apartados vamos a estudiar precisamente eso, el cuerpo del guión.

Con el *cuerpo del guión* nos referimos a dos conceptos:

Por un lado, a la **estructura**, es decir, a cómo organizar nuestra narración de un modo que refleje lo que queremos contar y que, al mismo tiempo, atraiga la atención del espectador.

Por otra parte, al **formato** final del guión, esto es: qué forma final adopta el texto en el caso de una obra cinematográfica.

Así, en esta fase de nuestro ciclo partimos de la *idea* y del *tema* para comenzar a esbozar la historia que queremos narrar mediante imágenes. Para ello tendremos que fijar previamente una *estructura* narrativa (un principio, un medio, un final) y, a partir de ella, comenzar a escribir el guión en un *formato* profesional, que puedan entender sin dificultad tanto los actores como todos los miembros del equipo de realización.

Características del arte africano en relación con el cuerpo del guión

Al igual que para el origen de nuestro ciclo nos fijamos en las peculiaridades del arte oriental, ahora que ya estamos en la infancia del guión, situados hacia el sur, podemos aprovechar las características del arte africano como ejemplo. Entre ellas, vamos a destacar la *simplicidad, la inmediatez, el ritmo y la nitidez*.

Esas cuatro características nos servirán para definir la estructura de nuestro corto, el cual debemos poner por escrito antes de atacar el texto del guión propiamente dicho.

La simplicidad en la estructura del guión de un cortometraje

Ya sabemos sobre qué queremos escribir, pero tenemos que empezar a darle un cuerpo al tema de nuestro cortometraje.

¿Por dónde continuamos? Por la estructura.

La *estructura* es el andamiaje narrativo que sostiene

el guión, su esqueleto, la parte esencial del cuerpo del guión. Dar con una estructura consiste en traducir el *tema* en un hilo narrativo, que puede ser lo complejo que uno quiera, pero que tiene que mantener una coherencia para que el guión sea consistente y comprensible.

Según se mencionó anteriormente, la estructura clásica de una obra dramática contiene tres elementos: planteamiento, nudo y desenlace. Es natural que sea así, ya que cualquier obra dramática (un largometraje, un cortometraje, una obra de teatro, una ópera, etc.) siempre está muy condicionada por un mismo parámetro: el tiempo.

Así, los tres elementos de la estructura clásica (planteamiento, nudo y desenlace) representan, principalmente, la división de la obra a lo largo del tiempo.

Lo mismo ocurre en un cortometraje. Por muy variadas que sean las historias, y por muy innovador que sea el guionista, la estructura del guión de un cortometraje siempre se puede reducir a un modelo muy sencillo: comienzo, medio y final.

Es cierto que existen cortometrajes que abandonan la dirección natural del curso del tiempo, como en *La ruta natural*, de Àlex Pastor Vallejo, y otros en los que se proponen secuencias sin diálogo, como en *Sin aliento*, de Asier Iza, o con finales abiertos. Quizá no es aconsejable escribir guiones tan arriesgados cuando uno está aprendiendo, pero en ocasiones una estructura novedosa puede dar como resultado un guión sorprendente y genial.

No obstante, incluso en estos casos el cortometraje siempre tendrá un comienzo (donde se proponen una serie de imágenes iniciales para atraer la atención del espectador), una parte intermedia (que tiene que sostener el ritmo de lo que se está contando) y un final (que debe diferenciarse del resto con claridad, para que el espectador comprenda que la obra ha concluido).

En este sentido, por muy experimental que sea el guión de un corto, y por mucho que el guionista desee apartarse de la estructura más tradicional, el texto definitivo siempre se podrá dividir de esta manera tan simple que es, en buena medida, similar a la estructura clásica: comienzo, parte media y final.

Imaginemos un cortometraje en el que no existan personajes como tales (por ejemplo, uno que consista en el paso del tiempo dentro de una habitación), o en el que no haya una acción claramente definida (por ejemplo, un documental breve sobre los atascos que se producen en las autopistas). Aun así, tales cortometrajes tendrán una secuencia inaugural para captar la curiosidad del espectador, luego pasarán por una serie de escenas con las que se intentará mantener la atención y, por último, desembocarán en una serie de imágenes que cerrarán el cortometraje.

Pues bien, ser capaces de expresar con claridad estas tres fases y los cambios que nos llevan de una a otra es lo que significa escribir la estructura del guión de nuestro cortometraje. En otras palabras, desarrollar el tema en aproximadamente un folio que, en general, contendrá lo siguiente:

Inicio (primer p1rrafo): en 3l escribiremos c3mo queremos que comience el cortometraje, y cuyo rasgo fundamental para que d3 lugar a un buen corto deber3a ser la *inmediatez*.

La parte final del Inicio (segundo p1rrafo) ser1 un punto de giro o cambio brusco en la historia que nos conduzca al:

Medio (tercer p1rrafo): que se centrar1 en cu1l es la narraci3n que deseamos ver reflejada en im1genes, y cuyo rasgo principal en un buen cortometraje deber3a ser el *ritmo*.

La parte final del Medio (cuarto p1rrafo) ser1 un punto de giro o cambio en la historia que nos conduzca al:

Final (quinto p1rrafo): en el que indicamos lo que proponemos para cerrar la obra, y cuya caracter3stica b1sica deber3a ser la *nitidez*.

Una vez que, en una sola hoja, hayamos escrito esos cinco p1rrafos a partir del tema propuesto, ya tendremos una primera estructura para nuestro gui3n. Podr1 ser m1s o menos sencilla, podr1 estar m1s o menos detallada, y a buen seguro que la cambiaremos en sucesivas revisiones. Pero esos cinco p1rrafos constituir1n el esqueleto de nuestro gui3n, y a ellos deberemos acudir si nos sentimos perdidos en alg3n momento.

Pronto advertiremos que ese ejercicio tan simple, escribir esos cinco párrafos, no es tan trivial como parece. Debido a ello, nada más empezar a esbozar la estructura aparecerán ventajas, inconvenientes y nuevos aspectos del corto que no habíamos previsto inicialmente.

Pero cuanto más definida esté la narración en los tres párrafos de la estructura, es decir, una vez que tengamos claro qué es lo que queremos contar y de qué forma (qué principio, cómo sostener la parte media, qué final), mucho más fácil nos resultará escribir el texto definitivo, con sus escenas concretas y sus diálogos.

En muchas ocasiones, el guionista novel tiende a impacientarse, y comienza a escribir en el formato final del guión sin tener una idea clara de hacia adónde se dirige. Esta manera de enfrentarse al proceso de creación puede ser muy eficaz en otros tipos de escritura (poesía, relato, etc.), pero no resulta apropiada para escribir el guión de un corto.

En el cortometraje disponemos de poco tiempo para contar una historia, por lo que es necesaria una concisión y una claridad de exposición muy difíciles de obtener sin una organización previa, esto es, escribiendo a ciegas y sin haber reflexionado sobre la estructura de lo que vamos a desarrollar.

La estructura propuesta aquí para comenzar (cinco sencillos párrafos en un folio) puede no ser excesivamente práctica para organizar el guión de un largo, aunque esbozarla no resultará perjudicial. La mayor duración de un largometraje hace que la narración adopte, en general, estructuras más complejas.

En los siguientes apartados profundizaremos en cada uno de los elementos en los que hemos dividido la estructura. Para una mejor comprensión de los conceptos, en este caso nos apartaremos de las propuestas más innovadoras y nos centraremos en el modo tradicional de contar historias.

Debido a ello, a los tres elementos de la estructura los vamos a denominar de la misma forma que en la estructura dramática clásica: principio, confrontación y resolución.

En las próximas secciones se proporcionan reflexiones y consejos para comprender el funcionamiento de cada uno de esos tres elementos en un cortometraje, así como para desarrollar la escritura del guión a partir de ellos. Por supuesto, la puesta en práctica de tales ideas no asegura el éxito, pero puede ayudar a los escritores menos experimentados a centrarse en los aspectos importantes de la narración y a evitar que se pierdan en sus primeros intentos.

El principio o la inmediatez

La forma de presentación de los protagonistas en nuestro corto, así como las primeras imágenes de la atmósfera en la que están envueltos serán más o menos atractivas en función del talento del escritor. Pero, al margen de la capacidad del guionista, la experiencia nos dicta ciertas normas de sentido común en relación con lo que significa escribir el *principio* (o *comienzo*) del guión de un cortometraje.

Si consideramos la duración media de un corto alre-

dedor de los doce minutos, el *principio* vendrá a representar, aproximadamente, entre uno y tres minutos, esto es, entre una y tres páginas del guión.

Según acabamos de explicar, en un cortometraje disponemos de muy poco tiempo para desarrollar lo que queremos contar, por lo que es obvio que nuestra forma de presentación debe ser contundente, rápida, al grano.

La secuencia inicial, con sus diálogos, con sus imágenes, debe atraparnos desde el primer instante (captar nuestra atención de la manera que sea, mediante una imagen rara, con una música inquietante, etc.). Y a su vez, debe proporcionarnos información relevante sobre el contexto de la historia y sobre los personajes.

En un largometraje tenemos la oportunidad de introducir poco a poco la historia y a sus protagonistas. En un cortometraje sólo disponemos de unos tres minutos. Es necesario aprovecharlos a la primera.

Aquí podemos volver a establecer una analogía en relación con el cuento y la novela. Mientras que los párrafos iniciales de una novela pueden detenerse en amplias descripciones, e introducir pausadamente los personajes y las situaciones en que se ven envueltos, no ocurre lo mismo en el cuento. En un cuento, el primer párrafo, incluso la primera frase, es absolutamente esencial. Nos tiene que meter de lleno en el relato, desde el primer momento.

Lo mismo ocurre en un cortometraje. Si ya está claro el tema, una buena forma de empezar es presen-

tar una escena en la que est3 resumido todo el argumento, y que conduzca de forma inevitable al n3cleo de lo que estamos contando.

As3 ocurre en el muy premiado cortometraje documental *I want to be a pilot*, de Diego Quemada D3ez. Desde los primeros segundos nos introduce en 1frica, en el problema de la pobreza y en la esperanza de un ni3o que sue3a con ser piloto. De hecho, una de las primeras im3genes es un avi3n que surca el cielo, y la aparici3n del protagonista ocurre justo despu3s de esa imagen, enunciando la frase que da t3tulo al cortometraje.

Asimismo, es muy aconsejable que la primera escena tenga tensi3n dram3tica, o un punto de vista tan original que nos cautive. Se puede crear una escena con un ritmo vertiginoso o con una sensaci3n de misterio lenta y agobiante. Busquemos lo que mejor le vaya al tema, pero teniendo en cuenta que contamos a lo sumo con dos o tres minutos (dos o tres p3ginas) para plantear lo que queremos desarrollar. Tenemos que meternos en el asunto desde el primer segundo, de la manera m3s directa, original y seductora posible.

En 1frica, existe una gran tradici3n de narraci3n oral. Y cualquier persona que va a contar una historia sabe de la importancia de las primeras frases para atrapar la atenci3n de los espectadores. Paul Bowles conoca muy bien las costumbres africanas y las utilizaba en su propia literatura. As3, el principio de uno de sus cuentos ilustra lo que hemos mencionado sobre la escena inicial de un corto.

Dos amigos, Lahcen e Idir, caminaban por la playa en Merkala. Junto a las rocas estaba de pie una muchacha, cuya chilaba flotaba al viento. Al verla, Lahcen e Idir detuvieron su andar. Permanecieron inmóviles, mirándola. Lahcen dijo:

—¿Conoces a ésa?

—No, nunca la he visto.

—Vamos a acercarnos —dijo Lahcen.

Miraron hacia un lado y otro de la playa por si hubiera un hombre con la muchacha, pero no había ninguno.

—Una puta —dijo Lahcen. Cuando llegaron vieron que la muchacha era muy joven. Lahcen se rio—. Esto es fácil.

—¿Cuánto tienes? —le preguntó Idir.

—¿Piensas que voy a pagarle? —exclamó Lahcen.

PAUL BOWLES

Historia de Lahcen e Idir

En ese comienzo se muestran, de forma rotunda, todos los elementos que hemos mencionado. Es sencillo, directo, al grano. Desde el primer momento nos sitúa en un lugar concreto en el que está pasando algo. Asimismo, manteniendo su complejidad, lo que ocurre resulta nítido para cualquier espectador adulto.

Estamos en una playa, en África, en Marruecos. Dos norteafricanos ven a una mujer sola. Esta situación los hace reaccionar de una determinada manera. Las frases son precisas, breves, y nos meten de lleno en lo que está sucediendo.

¿Quién no sentiría curiosidad por saber cómo continúa la historia?

Otro apunte más sobre el principio. En ocasiones, uno se sienta a escribir un guión sin más, con una idea vaga sobre el asunto que quiere tratar y, por lo tanto, empieza con un principio cualquiera pensando en que más adelante la propia historia le irá dando las claves para reescribirlo. La experiencia nos enseña que con este proceder terminamos perdidos, y con un principio confuso, inseguro, sin fuerza.

Si conocemos el tema, si sabemos, aunque sea en líneas generales, de qué vamos a hablar, qué queremos contar, en seguida se nos ocurrirá un principio que tenga fuerza visualmente y que nos meta de lleno en la historia.

No tenemos que empezar, sin más. Hay que concentrarse en una imagen, o en un diálogo, o en una situación que nos hable del tema. No tiene por qué ser algo complejo. A veces, una solución sencilla es la mejor opción, como ocurre en el cortometraje *Traumatólogía*, de Daniel Sánchez Arévalo, donde se va a hablar de las relaciones familiares y que comienza con los protagonistas cantando en una boda, ya que uno de ellos se está casando en ese momento.

Un comienzo puede ser visualmente activo, con una escena enigmática, como ocurre en *Esposados*, de Juan Carlos Fresnadillo, donde un hombre trata de abrir una caja y finalmente la introduce en una olla exprés. O bien puede presentar mediante una voz *en off* una situación y los personajes, con un ritmo muy vivo, como ocurre en *Trevor*, de Peggy Rajski. O simplemente mostrar un conjunto de imágenes que nos

introduzcan en un determinado contexto, sin que los personajes intervengan todavía, como el tren en el que nos sumerge *Boletos por favor*, de Lucas Figueroa. Pero, de cualquier forma, tenemos que presentar nuestro corto con un punto de vista que capte la atención.

No nos vamos a ocupar ahora de los títulos de crédito. No tienen importancia en este momento. Es necesario que nos concentremos en la historia. Normalmente, los títulos de crédito son una decisión del realizador y del montador, no del guionista. Si tenemos una buena idea para los créditos, lo mejor es aportarla una vez que el guión ya esté escrito. Los títulos de crédito no son el principio, ni tienen que ver con el principio de la historia.

Por último: ¿dónde termina el principio?

Una vez que se ha planteado la situación inicial, si seguimos con la estructura dramática clásica, vamos a pasar a la trama, a la confrontación, a la parte central del tema.

Para ello se utiliza un *punto de giro* (también se le puede denominar *pinza*), esto es, un cambio en la situación que pone en dificultades a los personajes, que nos introduce en el conflicto. Un punto de giro de la trama es todo aquello que hace cambiar la dirección de la historia para que se mantenga la tensión dramática, para que la historia avance.

En nuestro ejemplo, el cuento de Paul Bowles, ese cambio se produce en la última frase. Lahcen está con-

vencido de que la mujer es una prostituta. Ha sido él mismo el que ha animado al otro para que se acerquen a la muchacha, y exclama (eso es importante, ya que lo grita indignado) que no le va a pagar. A partir de ahí, va a ocurrir algo, algo que nos inquieta. La historia ha dado un vuelco, es decir, un giro. Ya no son dos africanos caminando por la playa que ven a una muchacha. Ahora estamos seguros de que la dirección de la historia se desvía hacia otra cosa.

Nos estamos refiriendo una y otra vez a la estructura clásica de un guión en la que hay un planteamiento, una pinza o giro que hace desembocar en la confrontación, después la propia confrontación, otro pinza o giro que conduce a la resolución y, al final, la resolución misma.

De nuevo hay que insistir en que esta estructura, que se ha probado infinidad de veces adecuada para mantener la atención en una obra dramática, no tiene por qué utilizarse siempre. Menos aún en el cortometraje, donde se pueden plantear otro tipo de premisas dramáticas. ¿Por ejemplo? Acelerar el ritmo creando cinco, ocho, diez puntos de giro que cambien continuamente la dirección de la narración pero que, a su vez, generen el contexto de la historia, como ocurre en el cortometraje *Trasmallo*, de Santiago Torres. En este caso, el tema trata de la red de relaciones en una gran ciudad. Y precisamente la estructura del guión está pensada para generar esa sensación de red.

No obstante, resulta muy conveniente conocer bien la estructura tradicional antes de lanzarse a propuestas más

originales. La estructura clásica es un buen patrón, ya contrastado, y resulta muy útil cuando uno se siente perdido al enfrentarse a sus primeras páginas como guionista.

La confrontación o el ritmo

Con respecto al segundo elemento de la estructura, la confrontación, hay que tener en cuenta que la base de la obra dramática (y con la expresión *obra dramática* también nos referimos a la comedia, incluso a muchos documentales) es el conflicto.

Una vez planteado el ambiente en el que se mueven los personajes y quiénes son, el fundamento para que una historia se sostenga, para que merezca la pena ser contada, es que a esos personajes les ocurra algo, algo a lo que se enfrentan, algo que tienen que resolver, que les duele o que los sobrecoge.

Así, en la parte intermedia del guión se expone, en general, el centro de nuestra preocupación. ¿Por qué estamos contando lo que estamos contando? ¿Cuál es el conflicto?

Un conflicto no tiene que expresarse necesariamente mediante la acción, es decir, con un acontecimiento que les sucede de forma explícita a los personajes. Por ejemplo, hay muy buenos cortometrajes que consisten, simplemente, en el pensamiento de los personajes, como ocurre en *El columpio*, de Alvaro Fernández Armero. En este corto, el conflicto aparece en las reflexiones de los personajes mientras esperan el metro. Su conflicto es, precisamente, que se desean y que no se atreven a manifestar ese deseo.

Así, mientras los protagonistas de un corto hablan y realizan acciones corrientes, como hacer la compra o lavar un coche, su discusión, sus diferentes puntos de vista ante la vida o ante un hecho pueden desembocar en lo que aquí estamos definiendo como *conflicto*.

Y al igual que en el primer elemento de la estructura, el principio, reforzábamos la idea de la contundencia, de generar algo imprevisto u original que nos atrape, en el segundo elemento, la confrontación, quizá lo más esencial es el *ritmo*.

Hay que generar una serie de imágenes, de diálogos que mantengan la atención del espectador. Además, la confrontación será normalmente la parte de la estructura con mayor extensión en el tiempo, y para sostener la atención de los espectadores durante unos cuantos minutos hay que escribir el guión de forma que el ritmo no decaiga.

En general, en los relatos de las culturas donde la narración oral está todavía muy arraigada se encuentran excelentes ejemplos de cómo desarrollar el conflicto de una historia. Es lógico. Cuando un narrador oral tiene que mantener la atención de decenas de personas, de las que depende su comida y que se han reunido frente a él de forma más o menos casual, sólo logrará sostener la expectativa creada por un buen comienzo si el conflicto de la narración es interesante y el ritmo con el que la expone, adecuado.

En los relatos orales de los bosquimanos* se puede apreciar cómo los narradores de esta cultura plantean

* Nominación genérica que se aplica a varios pueblos africanos que viven, en su mayoría, en el desierto de Kalahari, al sur de África.

conflictos interesantes y, a su vez, mantienen el ritmo de la historia.

Por ejemplo, en *La niña que creó las estrellas*, una selección de relatos bosquimanos de José Manuel de Prada Samper, podemos leer lo siguiente:

Un anciano que buscaba leña para que su esposa asara los bulbos vio cómo un león descendía por el mismo lugar por el que había llegado un joven. Y avisó a la gente de su casa diciendo:

—Mirad, mirad lo que se ve en la cima de esa colina por la cual llegó el joven.

Habló entonces la madre del joven y dijo:

—No dejéis que el león entre en el campamento. Matadlo con vuestras flechas antes de que llegue a las chozas.

Los hombres se echaron las aljabas al hombro y fueron al encuentro del león. Dispararon sus flechas contra él, pero, por muchas que le dispararan, el león no moría.

Entonces dijo una anciana:

—¡Entregadle un niño al león para que así se aleje de nosotros!

Selección de J. M. DE PRADA SAMPER

El león que no quería renunciar a su presa

Éste es un ejemplo, con un ritmo africano, trepidante, que nos conduce en un puñado de líneas a un conflicto. Ya tenemos un hecho que va a generar una confrontación, distintos puntos de vista, un problema que resolver, varias alternativas. O bien el león ataca el poblado, o bien un niño muere. ¿Qué es lo que uno

haría ante semejante dilema? ¿Qué le diría a la mujer? ¿Qué niño se elegiría? ¿Solucionaría esto el problema?

La confrontación es normalmente la parte más difícil de escribir. Y aunque parezca paradójico, cuanto más audaz sea el planteamiento, más nos va a costar mantener el nivel de tensión de la narración.

Por lo tanto, es necesario que, a la hora de definir la estructura, tengamos claro cuál es el conflicto que se produce en la parte media, en la confrontación, porque ahí está el núcleo de lo que estamos contando.

La respuesta a la fatídica pregunta *¿de qué trata el guión?*, no se responde con un comienzo atractivo o con un final sorprendente, sino a partir del conflicto al que se enfrentan los personajes: con sus problemas, sus dudas, sus inquietudes, con los acontecimientos a los que se ven sometidos, con las casualidades en que se ven envueltos y con las dificultades que tratan de resolver.

Hay dos formas de encarar la parte central de la historia. Una de ellas consiste en crear un personaje (o una serie de ellos) que consideremos lo suficientemente interesante, o cómico, o sorprendente, o simplemente alguien que nos mueve a narrar, y, una vez que tenemos claro el personaje, meterlo en dificultades, establecer el conflicto.

La segunda manera consiste en generar la historia, el conflicto, lo que uno quiere contar y, a posteriori, introducir los personajes adecuados.

Por supuesto, puede ocurrir que, mientras damos forma a la historia, los personajes aparezcan de la forma más natural, sobre todo si el contexto en el que transcurre la trama está claramente definido.

Si bien, según hemos dicho, la parte central del guión suele ser lo más difícil de desarrollar, por ahora lo único que tenemos que hacer es esbozarla. Hay que escribir en un párrafo qué es lo que ocurre, cuál es la historia, a qué problemas se enfrentan los protagonistas. En la medida en que este párrafo sea claro, y exista, por lo tanto, una buena trama para ser contada en imágenes, será más fácil darle forma.

Para escribir el texto definitivo de la parte central de nuestra historia hablaremos más adelante de dos técnicas narrativas: la manera de crear personajes creíbles y la forma de escribir diálogos.

Por ahora, sólo vamos a sugerir que una buena forma de no perderse al escribir la parte central es concentrarnos en el final. ¿Hacia adónde queremos que vaya la historia?, ¿cuál es la resolución? Si nos sentimos perdidos a la hora de establecer la confrontación, pensemos en el final. Eso nos ayudará a generar una serie de ideas que nos conduzcan hacia ese punto de cierre de nuestra historia.

De nuevo, la estructura clásica propone para hacer esto un *segundo punto de giro* (o pinza), que será un cambio en la narración que haga que la confrontación se vea abocada a la resolución.

La resolución o la nitidez

Cualquier creador de obras dramáticas sabe de la dificultad de crear un final, y que los finales no suelen ser nunca neutros, es decir, o mejoran el guión o pueden estropearlo por completo.

Por ello, a la hora de escribir la estructura del guión hay que tener en cuenta desde el primer momento hacia adónde se dirige. Tanto el planteamiento como la confrontación tienen que pensarse, en cierto modo, en relación con el final, de forma que la estructura entera desemboque en algo definitivo de la manera más natural posible.

Entre los escritores hay dos planteamientos opuestos para dar con el final de una obra dramática. Algunos de ellos comienzan con el final. Una vez que tienen el tema, piensan cuál es el final de la historia que quieren contar y a partir de ese elemento desarrollan la estructura. Otros, por el contrario, generan el tema, escriben el planteamiento y la confrontación, pero apenas esbozan el final, con la idea de que cuando avancen en una escritura más detallada del guión encontrarán un final adecuado.

Cada escritor deberá elegir entre estos dos planteamientos o entre las infinitas posiciones intermedias. No obstante, para los escritores noveles quizá sea más aconsejable esbozar al menos un final en la estructura antes de introducirse en la escritura del guión propiamente dicho.

Sin embargo, no olvidemos que estamos tratando de redactar la estructura (en términos prácticos, tres párrafos de texto más los que correspondan a los puntos de giro), y, por lo tanto, de poner en claro qué es lo que queremos contar. En este momento, aún no es necesario saber con detalle cómo va a ser la secuencia final, dónde se produce, cuáles son los diálogos y los movimientos de los personajes.

Así como es recomendable, a la hora de establecer la estructura, concebir con un poco más de detalle el principio de la historia, porque es lo que va a tirar de nosotros a la hora de seguir desarrollando el guión, lo que nos da un empujón inicial y nos anima a introducirnos de lleno en el proceso de escritura, no ocurre lo mismo con el final. Es difícil concebir los detalles de las escenas finales en un primer esbozo de la estructura.

No obstante, sí que resulta necesario, aunque luego se puedan producir cambios, saber lo suficiente sobre nuestro final. En términos simples podríamos decir: ¿es un final feliz?, ¿acaba mal?, ¿es un final sorprendente que hace replantearse toda la historia?

También podemos preguntarnos qué es lo que les ocurre a los protagonistas al término de la historia. ¿Resuelven su conflicto?, ¿se separan?, ¿se van de viaje?, ¿cambian de vida?, ¿les ha transformado lo que han vivido?, ¿de qué modo?

Por lo demás, hay dos finales típicos de los principiantes que, desde el punto de vista de un manual de escritura de guiones, se deberían evitar. El primero de ellos consiste en matar a los personajes. Uno escribe una historia y, cuando ya no sabe qué más contar, pues los personajes mueren y en paz.

Ese final no deja de tener una gran cantidad de carga dramática. Pero es un final tan tópico y tan utilizado que quizá no estaría mal dejarlo a un lado. Hay que ser tan genial como Shakespeare, que es además un genio de los principios de las historias, para termi-

nar matando a los protagonistas sin llegar a deslucir el resto de la obra, como ocurre en *Romeo y Julieta*.

El segundo de los finales que, en principio, resulta demasiado pueril, y por el que se sienten tentados muchos principiantes, es convertir en un sueño todo lo que se ha contado. Se traza una historia, lo compleja que se quiera y, al final, resulta que todo ha sido un sueño. Alguien se levanta de la cama, asustado o sonriente, y continúa con su vida pensativo por lo acontecido en el sueño.

Por último, también hemos de advertir sobre la dificultad de los finales abiertos en los cortometrajes. Al no disponer de tiempo para generar historias elaboradas y complejas, los finales abiertos no funcionan en casi ningún caso. Normalmente, este tipo de finales genera en los espectadores de cortometraje una sensación de obra inacabada, como si el guionista no hubiera sabido cómo terminar.

Ejercicios

Ejercicio 1: Estudia algún cortometraje que conozcas y trata de analizar cuál es su estructura. Intenta escribir dicha estructura en tres partes: principio, medio y final, con una extensión máxima de un folio.

Ejercicio 2: Plantea una estructura, un hilo narrativo, como un pequeño cuento en el que desarrolles el tema que has elegido para tu cortometraje. Intenta ordenarlo en tres partes: principio, medio y final. Escríbelo en tres párrafos, con una extensión máxima de un folio.

Trata de dar con un principio que presente la historia y que sea, al mismo tiempo, una escena original o curiosa, que atrape la atención. En la parte central céntrate, sobre todo, en recursos narrativos que mantengan el ritmo. Crea un final definido, que cierre la estructura con una resolución dramática.

Tanto en el principio como en esta parte central ten presente cuál será el final, para que te sea más fácil mantener la tensión dramática y toda la narración conduzca de forma inevitable hacia ese final que quieres presentar.

Ejemplo: *Llévame a otro sitio* (2004) es un brillante ejemplo de un cortometraje desarrollado según una estructura clásica muy marcada.

Planteamiento: Una carretera secundaria en un campo desierto y amarillento, sin otro vehículo que el de los dos protagonistas, un matrimonio. Van callados. El hombre con la vista fija en la carretera; la mujer mirando el paisaje por la ventanilla. Están taciturnos, aburridos, serios. No tienen nada que decirse. Al ver a un joven haciendo autoestop, la mujer rompe el silencio. El hombre se niega a parar. Se establece un diálogo en el que, mientras discuten si deberían coger o no a la gente que hace autoestop, se presenta el carácter de los dos personajes.

Primer giro de la trama: La mujer tiene que ir al baño y paran en una gasolinera. Frente al espejo del servicio, la mujer se seca la cara y luego trata de limpiar el espejo, como si quisiera borrar algo en ella

misma que no fuera bien, como si necesitase un cambio. Al salir de la gasolinera, la mujer se pone a hacer autoestop. Su marido la ve por el espejo retrovisor y se dirige hacia allí, enfadado.

Confrontación: Cuando el hombre le pregunta que qué está haciendo, ella continúa con el juego y simula que no lo conoce y que está haciendo autoestop. A regañadientes, el hombre acepta el juego, le dice a ella que él puede llevarla y empiezan a hablar como si fueran dos desconocidos. Ya dentro del coche, ambos utilizan el juego para atacarse el uno al otro y para sacar a la luz el conflicto que tienen como pareja. La conversación se inicia con un tono alegre pero, a medida que el hombre se disgusta con el juego, se vuelca hacia temas más escabrosos, como la infidelidad o la insatisfacción de su relación sexual.

Segundo giro de la trama: El hombre propone a la mujer que le haga una felación. Eso es algo que ella, fuera del juego, aborrece. Sin embargo, quiere llevar su papel hasta el final y accede. Aparcan junto a un árbol y ella hace lo que él le ha pedido.

Resolución: Cuando el coche vuelve a la carretera, se produce un silencio tenso. El hombre está cada vez más enfadado con la situación, y ella un tanto asustada porque se da cuenta de que el asunto se le está yendo de las manos. En un ataque de rabia, el hombre le dice a la mujer que se baje del coche, con violencia.

Ella se baja y el hombre continúa unos metros conduciendo solo. Al final, el hombre ve por el espejo retrovisor cómo la mujer hace autoestop. En seguida una furgoneta se para y la mujer se sube a ella. El hombre se queda en el coche en medio de la nada. Solo.



Ejercicio resuelto

Guión: DOS (Gustavo Salmerón y F. M.). Proyecto preliminar. Documento de trabajo 3 (Mayo, 2010)

Estructura del guión

Inicio: En una sala de espera vacía se ve a un pequeño muñeco de cuerda que va de un lado a otro, entre las sillas. A la derecha, hay una puerta en la que pone: «Salida»; a la izquierda, otra en la que se lee: «Dirección de proyectos, Microson». Por esta última puerta aparecen el Dr. Morel y Diana. El Dr. Morel habla sobre el éxito de la primera fase del proyecto, mostrándole a Diana fotos de la réplica de su antiguo novio. A su vez le dice que, antes de proceder a la segunda fase, necesita que ella rellene un cuestionario para que indique los cambios que prefiera. En el caso de reproducir a una persona viva, la ley exige que se modifique algún elemento de la réplica (físico y psicológico). Así se evitan confusiones y, a su vez, se ajusta el comportamiento del androide a la medida del cliente.

Punto de giro: Diana se niega a rellenar el cuestionario. Quiere que su androide sea tan exacto a su antiguo novio (Alan) como sea posible. No se opone a los imperativos físicos que impone la

policía (todos los androides deben tener un código de barras tatuado en la base del cuello), pero rechaza cualquier otro cambio. Sólo quiere al androide tal y como recuerda a Alan.

Parte media (I): El Dr. Morel intenta razonar. Explica las ventajas de las modificaciones. Y le dice que no sienta temor por la entrevista. Que, si las cosas no van como ella quiere, existe una palabra que desactiva automáticamente al androide. Esa palabra es un monosílabo imposible de olvidar: «Uno». Diana continúa negándose y el Dr. Morel prosigue con sus razonamientos. Le dice que si su antiguo novio, Alan, rompió con ella, será por algún motivo. Y que sería bueno que modificase algo en el androide para que no discutiesen de nuevo. Diana, testaruda, replica que no quiere ningún cambio, que ha repasado los errores del pasado, que ha cambiado, y que está segura de esta vez todo irá bien.

Punto de giro: El Dr. replica que en ese caso lo primero que tienen que hacer es pedir una autorización a Alan. Y, como tenía previsto que pudiera ocurrir algo así, ha llamado a su antiguo novio. El Dr. la invita a esperar en la sala y se marcha.

Parte media (II): En seguida aparece Alan. Éste trata a Diana de irresponsable, de inmadura. Le dice que se está comprando un muñeco para satisfacer sus caprichos. Ella intenta expresarle su amor. Le cuenta que, sin él, su vida no tiene sentido. Se reproduce una discusión de pareja. Una situación parecida a aquellas que los llevaron a romper. Diana intenta hacerle ver a Alan que ha cambiado. Que ha comprendido los errores del pasado. Y que lo único que está haciendo es intentar revivir su amor. A ella le aterra estar sola. Pero sólo lo ama a él y no puede amar a nadie más.

Punto de giro: En ese instante, Alan comprende el tremendo esfuerzo que está haciendo Diana. Se apiada. La abraza y cambia de actitud. Ella sospecha. ¿No será que, en vez de Alan, es el androide que le habían prometido? En medio del abrazo explora la base del cuello de Alan, buscando el código de barras. Alan se da cuenta. Se indigna y sale de la sala. Diana se desmorona. Queda arrodillada en el suelo, sollozando, suplicando para que vuelva.

Final: Aparece el Dr. Morel. Ayuda a Diana a levantarse y se sientan en las sillas. La consuela como si fuese su hija. Le tiende el muñeco de cuerda, que ha quedado tirado en el suelo. Ella le dice que ya no quiere seguir con el proyecto. Que pagará una indemnización, lo que haga falta. Pero que ya no quiere ningún androide. Se ha dado cuenta de que sólo lo puede querer a él, al verdadero Alan. El Dr. Morel la mira fríamente y dice: «Dos». Diana, que en realidad es un androide, se desactiva. Queda como una marioneta sin vida, recostada en la silla. Entonces entra Alan. Está impresionado. El androide que encargó a Microson es mucho mejor de lo que había podido imaginar. El Dr. Morel le tiende el cuestionario para que apunte los cambios que considere oportunos.

La forma del guión de un cortometraje

Una vez llegados a este punto de nuestro aprendizaje, ya tenemos una *sinopsis*, que es otra manera de llamar a las tres o cuatro líneas en las que respondíamos a la fatídica pregunta: ¿de qué trata?, es decir, el tema. Asimismo, hemos esbozado una estructura, que son los cinco párrafos que hemos redactado correspondientes al comienzo, a

la parte media y al final del guión, así como los puntos de giro que hacen evolucionar la historia.

Existen otras formas de seguir organizando nuestro proyecto de guión, esto es, de ir dando más y más detalles sin entrar aún en el texto definitivo. Y para hablar de ello, antes hemos de asimilar el concepto de *escena*.

Una *escena* es algo concreto que ocurre en un lugar y en un tiempo determinado.

Para hacernos una idea inicial de este concepto podemos decir que una vez que nuestros actores y, sobre todo, la cámara están en un sitio concreto, la escena es todo aquello que rodamos sin movernos de dicho sitio. Del mismo modo, cuando se utiliza una técnica de «cámara en mano», como regla general la escena vendría a ser todo lo que rueda en continuo, sin cortes, desde que empezamos a rodar un pasaje de la historia hasta que se detiene la grabación.

Analicemos el principio del guión *Generaciones*:

1) CALLE - EXT. NOCHE

El VIEJO camina murmurando a la luz de las farolas. Se detiene y niega repetidas veces con la cabeza. Al acercarse al edificio en el que vive se oye un ruido de música y voces que se va haciendo cada vez más fuerte. El VIEJO alza la vista hacia la fachada. En el segundo piso hay una luz encendida. Más arriba, en el tercer piso, varias siluetas de jóvenes bailando se recortan en el cristal de la ventana. El VIEJO refunfuña en voz baja.

2) PORTAL – EXT. NOCHE

El VIEJO observa a un JOVEN que teclea en un teléfono móvil. Con el teléfono pegado a la oreja, el JOVEN pulsa un botón del telefonillo. Nadie contesta a sus timbrazos. El JOVEN se da cuenta de la presencia del VIEJO y lo saluda.

JOVEN

Buenas noches.

El VIEJO suelta un gruñido y se queda mirando al JOVEN. Mientras el VIEJO busca las llaves, el JOVEN, impaciente, vuelve a llamar al telefonillo. Después, el JOVEN se dirige de nuevo al VIEJO. Esta vez lo hace en un tono más alto, como si hablara con un anciano sordo y senil.

JOVEN

¿Funciona el telefonillo? Parece que no me oyen.

El JOVEN se queda esperando una respuesta, pero el VIEJO lo mira a los ojos sin contestarle. El JOVEN vuelve a hablar en un tono excesivamente alto.

JOVEN

¿Qué le pasa, abuelo? Sólo quiero saber si funciona el telefonillo. ¿Vive aquí? A lo mejor hasta me puede abrir usted mismo.

Las manos del VIEJO tiemblan. Tarda en sacar el llavero y elegir la llave correcta. Por fin, abre la puerta. Mientras deja pasar al JOVEN, le habla con voz disgustada.

VIEJO

No me pasa nada. Y no hace falta que grites. Te oigo perfectamente. Hala, hala, a bailar. Vosotros sois los que os vais a quedar sordos.

3) DESCANSILLO TERCER PISO – INT. NOCHE

El JOVEN llama a una puerta. Se oye con claridad el bullicio de la fiesta. Mientras espera a que le abran, el JOVEN extiende el brazo y se fotografía a sí mismo con el teléfono móvil. La puerta se abre.

4) TERCER PISO – INT. NOCHE

La música es atronadora. Un grupo numeroso de chicos y chicas abarrota la casa. El JOVEN atraviesa un pasillo donde varias chicas lo saludan sonrientes. Un chico le mete una pastilla en la boca. El JOVEN hace fotografías con el móvil mientras se adentra en la casa. Se ve a gente bailando, bebiendo, liándose canutos, metiéndose rayas, hablando por el móvil. También hay un muchacho con el torso desnudo y una mujer de rodillas que agita los brazos.

El JOVEN continúa disparando su teléfono móvil. La canción sube de intensidad y los bailarines alzan los

brazos y gritan. El JOVEN se fija en una MUCHACHA muy atractiva que danza en el centro del salón. La apunta con el móvil. La chica se da cuenta y lo mira sonriente. El JOVEN baja el teléfono. Entre el bosque de cuerpos, el JOVEN y la MUCHACHA se buscan con los ojos. A continuación, el JOVEN habla a un BAILARÍN que se contorsiona cerca de él. Tiene que gritar para que le oiga.

JOVEN

¿Quién es ésa?

BAILARÍN

Ni idea.

En este caso tenemos cuatro escenas:

La primera corresponde a una calle por la que pasa un viejo. Sería posible rodar esta escena cámara en mano, y en tal caso se podría recoger el punto de vista del viejo, mirando hacia la fachada, pero la escena termina cuando nos acercásemos al portal. Si no fuese así, si por ejemplo nuestra cámara en mano siguiera rodando el encuentro del viejo y del chico en el portal, entonces esas dos escenas se habrían fundido en una, cosa que no se ha hecho. Recordemos que estamos escribiendo una guía. Y dividir las escenas de ese modo significa que vamos a dar un tratamiento de cámara distinto a las dos situaciones.

La segunda corresponde al encuentro del viejo con el joven en el portal. Es lógico que constituya una escena separada, ya que el diálogo entre los dos se rodará normalmente con una serie de planos más cortos y, en general, de forma diferente a la escena anterior, en la que veíamos al viejo caminando por una calle y en la que bastaría con un plano general.

La tercera escena es en el pasillo del tercer piso. Aquí se aprecia con toda claridad que es una escena diferente, ya que estamos en otro lugar (pasamos del portal al pasillo) y en otro tiempo (poco después, cuando el joven ha subido hasta el piso donde se celebra la fiesta).

La cuarta escena también se podría rodar cámara en mano, pero sigue siendo claro que hay una división con respecto a la escena anterior. Ahora vamos a rodar dentro del salón, con un montón de gente bailando. En la escena anterior estábamos fuera, ahora estamos dentro.

Por supuesto, aquí no es necesario proporcionar una definición académica de la escena, sino que nos hagamos una idea para fijar bien el concepto: una escena es lo que rodamos en un lugar concreto y en un tiempo determinado, normalmente con los mismos protagonistas.

Pues bien, como hemos visto en el ejemplo, la

forma final de un guión se organiza por escenas. El texto final de un guión es un conjunto de escenas en el orden en el que se van a mostrar en la pantalla.

Por lo tanto, la siguiente tarea del guionista, a partir de la estructura, sería traducir esa historia ya organizada, con su principio, con su final, con sus correspondientes puntos de giro, en las distintas escenas que van a componer el texto definitivo.

Sin embargo, según se ha dicho, antes de llegar a la forma definitiva del texto se puede seguir desarrollando un poco más la estructura que tenemos en sucesivos pasos intermedios.

Por ejemplo, si redactamos de una forma resumida (y aun sin diálogos) cada una de las escenas en que vamos a dividir la estructura (incluyendo las escenas correspondientes a los puntos de giro), a ese conjunto de descripciones de lo que ocurre en el corto, ya mucho más cercano a lo que se desea mostrar en la pantalla, se le denomina *tratamiento*.

Así, el tratamiento vendría a ser un resumen de todas las escenas escritas en el mismo orden en que se van a reflejar en la pantalla.

También se puede realizar una *escaleta*, que consiste en el detalle numerado de todas las escenas, con medidas de tiempo, breve descripción de la acción, los personajes que intervienen, si es de día o de noche, si se va a rodar en exterior o interior y el número de páginas que ocuparía en el guión.

En ocasiones, estos desarrollos esquemáticos son imprescindibles; por ejemplo, a la hora de presentar

reportajes o documentales en los que se trabaja con un guión incompleto, y sobre todo cuando no se puede disponer de un guión totalmente desarrollado, como ocurre en los informativos de televisión. O también cuando se trabaja en largometrajes muy complejos. En este último caso la escaleta es también llamada *sinopsis de continuidad*, y viene a ser un resumen de las escenas para no tener que acudir al guión completo repetidamente, ya que a veces es un documento grande, difícil de manejar incluso físicamente.

Por el contrario, en un cortometraje trabajamos con un guión muy manejable. Lo más habitual es que tenga entre cinco y quince páginas, por lo que los desarrollos esquemáticos como las escaletas y las sinopsis de continuidad no resultan muy útiles desde un punto de vista práctico.

Sin embargo, la experiencia nos muestra la gran utilidad del tratamiento para los cortometrajes. Sobre todo en los casos en que la historia es compleja o cuando el guionista y el director no son la misma persona. El tratamiento es algo mucho más sencillo de escribir que el guión definitivo. Pero en él se muestra en realidad toda la narración tal y como se va a mostrar en la pantalla. Y eso hace de él un documento de trabajo valioso y versátil, en el que las ideas quedan mucho más claras que en la estructura, y donde se pueden realizar numerosos cambios y pruebas sin un excesivo esfuerzo por parte del guionista.

Así pues, pensemos en que después de definir nuestra estructura debemos escribir un tratamiento. Para

ello tendremos que dividir cada una de las partes de la estructura (con los correspondientes puntos de giro) en escenas.

En el tratamiento no tenemos que incluir los diálogos, ni tampoco proporcionar un detalle excesivo de los escenarios o las acciones. Simplemente debemos escribir para cada escena un resumen de lo que ocurre en ella. Veámoslo con un ejemplo de las cinco primeras escenas de *Apariciones*, de Felipe Rodríguez Torres.

0) HOSPITAL – INT. DÍA (Empresario-Hijo del Empresario-Enfermera)

Nos encontramos en la habitación de un hospital cualquiera. La luz de la sala es tenue. Una enfermera apaga una máquina de respiración asistida. Inmediatamente vemos y escuchamos que el corazón del paciente ha dejado de latir. El paciente es un niño de unos seis años. Su padre (Empresario), un hombre de unos cuarenta y cinco años al que vemos de espaldas, le sujeta la mano y no reacciona ni siquiera cuando la enfermera le da una palmada de consuelo. Lo único que hace es mirar el cuerpo de su hijo con una mirada que transmite amor y dolor. La enfermera sale de la habitación y el Empresario se queda sentado al lado de su hijo muerto sujetándole la mano. Vemos que el reloj de la habitación marca las 9.00 de la mañana.

1) APARTAMENTO EMPLEADO – INT. DÍA (Empleado-Esposa Médico)

Un despertador marca las 9.00 a.m. Es la habita-

ción del Empleado, un hombre de unos treinta y cinco años. La habitación nos muestra lujo y falta de gusto. Se encuentra en la cama acompañado de una mujer de una edad parecida a la suya. Duermen espalda contra espalda, alejados el uno del otro. Él es un hombre atractivo, de complexión atlética. Ella se intuye que es una mujer bella y muy atractiva. El Empleado se levanta de la cama y se viste rápidamente. Ni siquiera se molesta en acercarse a ella para darle un beso o una caricia. Coge su maletín y sale de la habitación, que está llena de botellas de vino, copas y ropa por el suelo.

2) OFICINA DEL EMPLEADO – INT. DÍA (Empleado)

El Empleado entra al despacho de su oficina. Al encender su ordenador e introducir su clave, le indica que es errónea. Nervioso vuelve a intentarlo una y otra vez. La respuesta es la misma. Con rabia lanza todo lo que tiene en su mesa y al recoger los papeles ve una carta de su empresa a su nombre. La abre. Ha sido despedido. Sale de su despacho enfadado. El reloj de su planta marca las 10.00 a.m.

3) APARTAMENTO DEL MÉDICO – INT. DÍA (Médico)

El Médico acaba de entrar en su casa por la mañana. Viene agotado de trabajar. Está en su habitación. Se intuye que está casado por el anillo que lleva en su mano. Es un hombre de unos treinta y cinco años, guapo, pero su rostro transmite tristeza, como si su

vida no fuera lo que él quería que fuera. En su mesita de noche vemos una foto de él más joven, con la que debe de ser su Esposa, felices. Su Esposa es la misma mujer a la que hemos visto en casa del Empleado, durmiendo. En su cama hay una nota que lee, pero cuyo contenido no conocemos. Tras leerla, su cara muestra preocupación. Inmediatamente se mete en la cama a dormir. El reloj de su mesita marca las 10.00 a.m.

4) APARTAMENTO DEL EMPRESARIO – INT. DÍA (Empresario, Mujer espectral)

El Empresario discute por teléfono. El reloj de su salón marca las 10.25 a.m. Sólo escuchamos palabras entrecortadas: «cancélalo todo», «ya nada tiene sentido», «no tengo fuerzas para seguir luchando». Da vueltas alrededor de la habitación mientras habla por su teléfono móvil. La habitación está repleta de juguetes de niños. En particular destaca un peluche. La conversación continúa hasta el momento en que ve la silueta de una mujer pasando por su pasillo. El teléfono se le cae al suelo de la impresión y se acerca al pasillo donde ha visto introducirse a la mujer. Se escucha a la vez la voz al otro lado del teléfono que dice: «Señor Plasencia, señor Plasencia». En el pasillo no hay nadie y no se escucha ni un leve ruido, únicamente la voz al otro lado del teléfono. Fundido en negro. El Empresario se ha quedado dormido en el sofá del salón abrazando un jersey de su hijo fallecido. El reloj del salón marca las 15.42 p.m.

5) APARTAMENTO DEL EMPLEADO – INT. TARDE (Empleado)

El Empleado está dentro de su apartamento, en su habitación. El reloj de su habitación marca las 16.07 p.m. Está completamente borracho y su aspecto pulcro y puntilloso ha desaparecido dando paso a una imagen lamentable. La mujer que estaba con él por la mañana ha desaparecido, pero el desorden de botellas y vasos vacíos de esa mañana sigue igual. El Empleado llama repetidas veces a un número de teléfono. De repente alguien contesta y el Empleado inmediatamente cuelga. En ese mismo instante escucha como las risas de un niño pequeño que provienen de la cocina y el ruido de unas botellas y vasos rompiéndose en el suelo. Toda la casa está a oscuras, excepto su habitación.

Aunque escribir es reescribir, y tendremos que cambiar muchas cosas antes de que nuestros personajes y nuestros diálogos empiecen a satisfacernos, una vez que tenemos la estructura y un tratamiento más o menos definitivo es el momento de empezar a escribir las escenas.

Y esto debe hacerse, desde la primera línea, en un formato profesional.

La necesidad de utilizar un formato profesional

En cuanto a la forma que debe tener nuestro guión sólo hay que tener dos ideas muy claras.

Un formato profesional está basado en unas pocas reglas muy elementales y acostumbrarse a ellas es relativamente fácil.

El texto definitivo del guión se organiza por escenas. La forma final del guión es un conjunto de escenas numeradas y dispuestas en el orden que se van a mostrar en la pantalla.

Es necesario que optemos por un formato profesional porque es el que los miembros del equipo que se reúne para desarrollar un cortometraje (un realizador, un director de fotografía, un maquillador, los electricistas, etc.) utilizan en todos los proyectos cinematográficos dignos en los que trabajan. Por lo tanto, es el formato al que están acostumbrados, y lo van a interpretar sin ningún problema.

A su vez, a la hora de presentar nuestro guión a una productora, o a un posible realizador, o a cualquier otro trabajador del medio, en seguida se dará cuenta, con un simple vistazo, si el formato del texto está cuidado o no (y aquí también hay que tener en cuenta la sintaxis, la ortografía, el tipo de frases que se utilizan, la adjetivación, etc.). Es difícil que alguien confíe en nuestra capacidad para escribir guiones si ni siquiera sabemos darle una forma normalizada.

Por otra parte, como se ha dicho, el formato que utiliza un guionista tiene muy pocas reglas básicas, pero hay que intentar seguirlas de un modo estricto, y acostumbrarse a ellas hasta que escribir de esa manera nos resulte natural.

Existen distintos tipos de formato final de un guión en función de si es una prueba piloto para una serie, un documental, un guión técnico o un guión literario. Como guionistas de un cortometraje, la forma de presentar nuestro guión es la del *guión literario*.

Un *guión literario* es un guión totalmente terminado, con todas las escenas que forman la historia en el orden en el que se van a ver y con sus correspondientes diálogos, pero sin indicaciones técnicas. Ahí termina el trabajo específico del guionista de un corto.

En el guión literario, las únicas indicaciones técnicas que se incluyen son las escenas numeradas y la aclaración de si la acción transcurre en un interior o en un exterior, así como el momento del día. Por supuesto, en el guión literario los diálogos deben estar completamente desarrollados y en él se incluirán todas las actuaciones dramáticas que se consideren oportunas.

Un *guión técnico* es un guión literario una vez que ha sido trabajado por el equipo de producción y por el realizador. Corresponde al análisis minucioso del guión literario. En este caso se divide en planos y se introducen todas las indicaciones técnicas que ayuden a la realización: escenarios, encuadres, posición de la cámara, sonido, efectos especiales, iluminación, etc.

Así pues, nuestro objetivo es escribir un guión literario. Y la forma del guión literario es tan sencilla que nos va a ayudar a que no perdamos nuestro punto de vista como narradores. Porque lo más importante de un guión literario es la historia que contiene, lo que queremos contar. Olvidemos los encuadres, los efectos

especiales y cualquier otro detalle que no sea un aspecto esencial de la narración.

En nuestro caso, la forma del guión es bien simple. Sólo hay que considerar cinco normas. No obstante, debemos acostumbrarnos a escribir de esa forma con soltura. Para ello, es fundamental que sigamos las mismas cinco reglas básicas desde el momento en que nos sentemos a escribir las primeras frases del texto de nuestro guión.

Cinco normas para escribir el guión en un formato profesional

Observe con atención el siguiente texto, que corresponde a una escena del guión del cortometraje *Hazme soñar*, de Santiago Torres, escrita en un formato profesional.

9) CHALET/CUARTO DE BAÑO – INT. DÍA

El PADRE se aleja del lavabo y del espejo. Entra en el cuarto para elegir la camisa y la corbata que se va a poner. La MADRE se queda mirando el espejo. Su gesto es desolador. El PADRE vuelve a entrar en el cuarto de baño abrochándose la camisa, con la corbata en la mano.

PADRE

¿Prisa? ¿Delicadeza? ¿Qué más da lo que digamos? No hay nadie mirando.

MADRE

¿Puedes bajar un poquito la voz?

PADRE

Hoy tengo un día muy difícil. Suéltalo de una vez.

¿Qué quieres? ¿Necesitas dinero?

El PADRE se acerca de nuevo al lavabo. Se anuda la corbata mirándose al espejo. A su lado, la MADRE lo observa con gesto grave.

MADRE

(Mirando al espejo)

¿No se te habrá olvidado?

A partir de este ejemplo, para escribir nuestras escenas en un formato profesional vamos a considerar las siguientes normas:

Norma 1: Encabezado de la escena

Cada escena debe llevar un encabezado con: número de la escena, dónde se desarrolla, si el escenario es interior o exterior y el momento en que se produce (día, noche, atardecer, amanecer), que determinará el tipo de iluminación que requiere la escena.

El encabezado de la escena que hemos puesto como ejemplo nos dice que estamos en la escena 9, que se desarrolla en un chalet y que estamos den-

tro del cuarto de baño. El momento es durante el día.

Ejemplo: 9) CHALET/CUARTO DE BAÑO – INT. DÍA

Norma 2: Descripciones y acciones de los personajes

La descripción de la escena, con los protagonistas, lo que están haciendo y los elementos escénicos se escriben a un espacio, de margen a margen.

Para las descripciones y las acciones se utiliza siempre el presente y la tercera persona. Hemos de escribirlas con frases simples, de la manera más sencilla posible. Es necesario evitar, en la medida que podamos, el abuso en la adjetivación, así como otros recursos literarios tales como metáforas, comparaciones, etc.

Ejemplo: El PADRE se aleja del lavabo y del espejo. Entra en el cuarto para elegir la camisa y la corbata que va a ponerse. La MADRE se queda mirando el espejo. Su gesto es desolador. El PADRE vuelve a entrar en el cuarto de baño abrochándose la camisa, con la corbata en la mano.

Norma 3: Mención de personajes

Siempre que se menciona a un personaje, tanto en las descripciones como en el encabezado de

los diálogos, el nombre debe ir en mayúsculas. Esto se hace así para que cualquier miembro del equipo sepa, de un simple vistazo, los personajes que intervienen en una escena.

Ejemplo: El PADRE se aleja del lavabo y del espejo. Entra en el cuarto para elegir la camisa y la corbata que va a ponerse. La MADRE se queda mirando el espejo.

Norma 4: Escritura de diálogos

Al abrir un diálogo, el nombre del personaje que habla se sitúa en el centro de la página. A continuación, sin dejar espacio interlineal, se escribe el diálogo, que debe formar un bloque en medio de la página.

Ejemplo:

PADRE

¿Prisa? ¿Delicadeza? ¿Qué más da lo que digamos? No hay nadie mirando.

Norma 5: Acotaciones escénicas

Si es necesaria una acotación escénica para un personaje (es decir, indicar, por ejemplo, un tono o una acción específica para un personaje durante el diálogo), se escribe entre paréntesis y en cursiva bajo el nombre del personaje. No abuses nunca de ellas en los guiones literarios. El propio hilo narrativo, los diálogos y las descripciones, si

están bien escritos, harán innecesarias casi todas las acotaciones.

Ejemplo:

MADRE

(Mirando al espejo)

¿No se te habrá olvidado?

Ejercicios

Ejercicio 1: Escoge algún guión publicado y trata de identificar las reglas que se han dado en este manual para el formato del guión, así como alguna diferencia que pueda existir con respecto a dichas reglas (analizando si la nueva solución elegida por el guionista mejora la función del guión como guía del rodaje).

Ejercicio 2: A partir de la estructura que has escrito para tu guión en el ejercicio anterior, desarrolla el principio (o una escena que tengas particularmente clara) con el formato definitivo de guión literario.

Ejemplo de texto cinematográfico en formato profesional: En este caso, corresponde al comienzo del guión literario definitivo del cortometraje *Llévame a otro sitio*, del que analizamos la estructura en el apartado correspondiente.

1. COCHE – INT. EXT. DÍA

Vemos el asfalto desde el punto de vista de un coche en marcha. S3lo asfalto.

Un hombre (Jorge, 34 a3os) y una mujer (Patricia, 32 a3os) van en su coche por una carretera. Conduce 3l. Tienen aspecto de gente bien, educados y con buenos modales. Entre ellos no hablan nada, parecen aburridos. Cada uno va a lo suyo, 3l no aparta la mirada de la carretera y ella no la aparta del paisaje. Despu3s de un largo silencio, Patricia sale de su abstracci3n gracias a que un hombre haciendo autoestop le llama la atenci3n.

PATRICIA

Cari3o, ¿por qu3 no lo recogemos?

JORGE

No me apetece aguantar a nadie.

PATRICIA

(So3ando)

Pues qu3 pena, igual nos alegraba las vacaciones.

Patricia se queda pensativa, imaginando, mientras siente el aire en su cara.

PATRICIA

¿Tú nunca coges a la gente que hace autoestop?

JORGE

Sí.

Un breve silencio.

PATRICIA

¿Y has cogido a rñujeres solas alguna vez?

Jorge tarda en contestar.

JORGE

Alguna vez.



Ejercicio resuelto

Guión: DOS (Gustavo Salmerón y F. M.). Escenas en formato final (Mayo, 2010)

0) SALA DE ESPERA – INT. DÍA (MUÑECO)

Un juguete. Uno de esos regalos de propaganda que las empresas hacen a sus clientes: un payasito pintado de un rojo brillante, con su sombrero cónico y su tambor. Lleva serigrafiada la palabra «Microson».

El juguete parece dormido. Cuando suenan las primeras notas de «First Light», de Brian Eno, abre los ojos y empieza a moverse.

El payasito recorre una sala de espera. Es una estancia blanca, bien iluminada. Aunque la atmósfera es lujosa, el único mobiliario consiste en una fila de asientos pegados a la pared y atornillados al suelo. En conjunto, el ambiente produce la impresión de sala de espera de un hospital o de cualquier consulta médica.

Aparte del muñeco, la sala está vacía. Mientras aparecen los créditos iniciales, continúa sonando «First Light», de Brian Eno.

No hay ventanas. En cada extremo de la sala se ve una puerta. Sobre la puerta de la derecha hay un letrero en el que se lee: «Exit». Es un cartel de diseño futurista, generado con una tenue luz verde que, suavemente, aumenta y disminuye su intensidad. La puerta de la izquierda tiene un letrero similar en el que pone «Project Management»; pero en este caso la luz es azulada y fija. Sobre esa misma puerta, a la altura de los ojos, hay colgada una pantalla plana, tan delgada que parece una lámina.

El muñequito se dirige hacia la puerta de la izquierda. Al seguir al juguete, nos fijamos con más detalle en la pantalla plana, donde se está emitiendo un vídeo publicitario. El vídeo comienza con el logo de Microson sobre un fondo de cielo y nubes. En el logo, aparte del nombre de la empresa, también aparece dibujado el payasito. Después, el payasito hace trampolín en una nube y vuela hacia el mundo. Se acerca a la tierra. Luego aparecen bustos desnudos, uno tras otro. Aunque los rostros son muy bellos, tienen un matiz

un tanto rígido. El vídeo apenas dura unos segundos, y se cierra con un letrero que reza: «Microson: Más humanos que lo humano». El bucle comienza de nuevo, por lo que la pantalla nos vuelve a mostrar el logo de Microson con el muñeco, sobre el fondo de nubes y cielo.

El payasito termina golpeándose contra la parte baja de la puerta. Da la impresión de que está llamando para entrar. Entonces la música cesa y el muñeco se detiene.

I) SALA DE ESPERA – INT. DÍA (DR. MOREL – DIANA)

Un instante después, la puerta se abre. A la altura del muñeco, vemos unos zapatos de tacón alto. Uno de los zapatos golpea sin querer al payasito. El muñeco sale despedido hacia una esquina de la sala.

Los zapatos son de DIANA, una mujer de unos treinta años, atractiva. El matiz infantil de sus ojos proporciona a su rostro un toque de ingenuidad, curiosidad y sorpresa. Va ataviada con un vestido ajustado y blanco, escotado, de falda corta y espalda y cuello cerrado. A su vez, lleva un pequeño bolso a juego con los zapatos.

Junto a DIANA entra el Dr. MOREL, un hombre de unos cuarenta años, afable, paternal, hipnótico, distante y tranquilo. Su cabello, muy corto y cuidado, es cano. Viste con ropa de diseño moderno pero elegante, formal, en tonos oscuros. Por encima de su indumentaria, lleva una bata

fabricada con un plástico transparente. No es un plástico tosco, como el de los impermeables, sino una prenda confortable, práctica y refinada. A su vez, el Dr. MOREL sostiene un portafolio tecnológico. Su voz es pausada y, cuando habla de detalles técnicos, se vuelve un tanto maquinal.

Dr. MOREL

No se preocupe. Todo es mucho más sencillo de lo que parece.

DIANA

Discúlpeme, me siento un poco confusa. ¿No hace demasiado calor aquí dentro?

Dr. MOREL

Su inquietud es lógica. A cualquiera le ocurriría lo mismo. Sobre todo, cuando se trata de recuperar a un ser querido. ¿Me permite que la tutee?

DIANA

Por favor.

Dr. MOREL

Verás, Diana, ya hemos acabado la parte más difícil. La primera fase, en la que hemos creado justo lo que querías: un compañero idéntico al que te abandonó hace más de un año.

DIANA

Alan.

Dr. MOREL

No, no es Alan. Es un ser distinto, pero tan parecido a tu antiguo novio que muy pronto serás tú misma quien lo llamarás así, Alan, casi sin darte cuenta.

DIANA

(Abriendo el bolso y mirándose en un espejito)

Disculpe, estoy un poco mareada y no termino de entenderlo. Si ya está listo, justo como yo quería, ¿por qué no me lo entregan? No soporto seguir estando sola. Ya les he pagado todo lo que me han pedido, ¿no?

DIANA mete el espejo en el bolso y lo cierra.

Dr. MOREL

No es sólo una cuestión económica. Hay que ir paso a paso para que todo resulte de la mejor forma posible. Ten presente que vas a conocer a un nuevo compañero con el que vas a pasar muchos años. Su inteligencia es artificial, pero ni siquiera tú lo podrás distinguir de Alan.

El Dr. MOREL imprime una de las fotografías del portafolio y se la enseña a DIANA. La fotografía muestra a ALAN, de cuerpo entero, desnudo, con la mirada perdida y fija. DIANA se lleva las manos a la boca. En principio parece aterrorizada. Y después, poco a poco, entre ilusionada y asombrada.

DIANA

Es..., es..., es él.

Juventud. El corazón del guión. América. Oeste

La juventud del guión

En las dos primeras etapas de nuestro ciclo de creación escogimos un tema y lo desarrollamos siguiendo una estructura muy simple: principio, medio y final (con los correspondientes puntos de giro). Según se ha mencionado, si fuera necesario esa estructura podría desarrollarse todavía más, elaborando un resumen de cada escena en el orden en que van a ser presentadas, con lo que tendríamos un tratamiento.

A su vez, durante esas fases iniciales vimos las normas del formato final del texto del guión para que, ahora, al comenzar a escribir nuestro guión de un cortometraje, lo hagamos desde el principio de una manera profesional.

Y es que a partir de este momento nuestro proceso de creación entra en una fase de definición, donde tendremos que concretar en el texto del guión todo aquello que ha quedado sin fijar en el tema y en la estructura (escenas, descripción de los personajes, propuestas visuales concretas, etc.).

Así pues, en esta fase de juventud del guión nos debemos centrar principalmente en la elección de las

escenas y en la definición de los personajes. Para ello, en nuestro ciclo de creación avanzamos hacia el oeste, hacia América, de donde obtendremos los ejemplos para abordar nuestro próximo objetivo: crear personajes creíbles.

Es innegable que el continente americano, tanto el norte como el sur, es la tierra del relato. Allí han nacido la mayoría de los mejores autores de cuentos del mundo. Y es evidente que el cortometraje tiene muchos puntos en común con la narración breve. Así, en esta fase del proceso de creación del guión, pondremos como ejemplo las obras de grandes escritores americanos de relato breve para ilustrar algunas de nuestras reflexiones.

El corazón del guión: los personajes

Sin duda, al haber escogido un tema y al haber desarrollado dicho tema en una estructura dramática, ya tenemos una pequeña historia. Y lo más seguro es que en esa historia se hayan incluido unos personajes que constituyen, por así decir, el núcleo de lo que estamos contando: el corazón del guión.

En la mayoría de las ocasiones presentaremos a los personajes en las primeras imágenes del cortometraje, por lo que serán parte fundamental del comienzo que definimos en la estructura.

Asimismo, a lo largo del guión esos personajes van a satisfacer o no su necesidad dramática, lo que constitu-

ye el núcleo de nuestra parte media, de nuestra confrontación. Nuestros personajes se ven envueltos en el conflicto que hemos planteado. Son esos personajes a los que metemos en dificultades, los que tienen problemas o los que se ven inmersos en situaciones cómicas.

Y, por último, esos personajes serán fundamentales en el desenlace de la historia (¿qué les ha ocurrido a los protagonistas?, ¿han conseguido lo que deseaban?, ¿han cambiado?, ¿qué les puede deparar el futuro?, ¿de qué modo resolvieron sus problemas?).

Por todos esos motivos, pero sobre todo porque van a estar inmersos en el conflicto de la historia, nuestros personajes son el corazón del guión.

No olvidemos que el conflicto mantiene la atención sobre lo que estamos contando. Es decir, el conflicto sostiene la tensión dramática de nuestro cortometraje. ¿Qué les pasa a los personajes?, ¿por qué se pelean?, ¿qué desean?, ¿qué les hace estar tristes o alegres?

En la medida en que sepamos dar con un conflicto interesante (puede ser cómico o dramático o romántico, del tipo que sea), tendremos más posibilidades de que nuestro guión se lleve a la pantalla. Se puede escribir un comienzo muy atractivo o un final extraordinario, pero la esencia del guión de un cortometraje es el conflicto, lo que les sucede a los personajes.

Y solamente se puede generar un conflicto interesante si los personajes sobre los que escribimos son creíbles. Esto es: cuando el espectador puede identificarse, sentir lástima o reírse de los personajes que le mostramos en la pantalla.

No olvidemos que nos encontramos al principio de la fase de juventud de nuestro proceso creativo. Todo lo que tenemos por ahora es un tema, una estructura y un tratamiento. A partir esos elementos, podríamos narrar a alguien nuestro corto como si fuera un cuento. De hecho, realizar este ejercicio suele ser bastante útil para aclarar las ideas.

Si le contamos a alguien nuestra idea de guión como si fuese un cuento, ya no estaríamos contestando únicamente a aquella primera pregunta: ¿de qué trata? (a la que ya vimos que habría que responder con el *tema*), sino también a: ¿y qué es lo que ocurre? (a la que responderíamos con la *estructura*), y también a: ¿y de qué modo ocurre? (a la que responderíamos con el *tratamiento*).

Pues bien, en los párrafos de la estructura y en el resumen de las escenas del tratamiento, los personajes habrán quedado esbozados en mayor o menor medida, pero en el fondo sólo les habremos otorgado los atributos imprescindibles para que la historia tenga sentido.

Lo mismo ocurre en el relato breve. Por ejemplo, en este tipo de narraciones no se suele describir el vestuario de cada uno de los que intervienen de forma detallada. A lo sumo, indicamos algún aspecto de su indumentaria que sea fundamental para seguir el hilo de la narración, o para que nos hagamos una idea del personaje que queremos representar.

Así, en el cuento titulado *Catedral*, de Raymond Carver, se habla de un matrimonio que acoge a un ciego.

En este relato no se nos da ni un solo detalle sobre el vestuario de la pareja, pero sí del ciego. Esto se debe a que el ciego va a entrar en la casa del matrimonio por primera vez y, al describirlo, la narración refuerza precisamente esa idea: que el ciego nunca ha estado allí.

Nunca he conocido personalmente a ningún ciego. Aquél tenía cuarenta y tantos años, era de constitución fuerte, casi calvo, de hombros hundidos, como si llevara un gran peso. Llevaba pantalones y zapatos marrones, camisa de color castaño claro, corbata y chaqueta de sport. Impresionante. Y también una barba tupida. Pero no utilizaba bastón ni llevaba gafas oscuras.

RAYMOND CARVER

Catedral

No obstante, así como en un relato podemos dejar a la imaginación del lector la descripción de un personaje, en el guión de un cortometraje todos los personajes han de describirse de una forma mucho más completa.

Al ver un cortometraje, el espectador no realiza la abstracción intelectual que se produce entre el escritor de narrativa y el lector. Los personajes que aparecen en la pantalla tienen que hacerlo con su forma de hablar, de vestir, con su manera particular de andar, de pensar, con su contexto.

Un personaje cinematográfico se presenta en la pantalla de forma integral y lo va a encarnar un actor. Por consiguiente, en la medida en que acertemos al escribir en el guión las características esenciales que lo

definen, será más fácil el proceso de selección de los actores. Y, además, todos los que trabajen en el cortometraje no tendrán dudas sobre qué tipo de persona queremos recrear.

Para definir a los personajes de nuestro cortometraje lo más sencillo consiste en crear personajes estereotipados, de tal manera que el malo tenga una voz afónica y una cicatriz en la cara. Y aunque este tipo de representaciones pueden ser útiles en ciertas historias cómicas, uno de los retos más fascinantes para un guionista consiste en crear personajes reales. Esto es, utilizar las palabras para generar personas que encajen en la historia y que sean creíbles sin tener que recurrir a las caricaturas en que se convierte un estereotipo.

No sólo tendremos que crear personajes que no estorben el desarrollo de la trama, sino que, con su fuerza, hagan que la trama se enriquezca. Y que se enriquezca precisamente porque da la impresión de que lo que ocurre le está pasando a alguien de verdad, a alguien que nos podríamos encontrar en cualquier parte.

La mirada hacia fuera como técnica para crear personajes

La primera sugerencia para que seamos capaces de crear personajes creíbles es que aumentemos nuestra capacidad de observación. A nuestro alrededor, en la calle, en nuestra propia familia, en el trabajo vemos a diario una gran cantidad de personas, cada una de ellas con su historia particular y sus propias peculiaridades, inmersas en un contexto vital individual y único.

Cualquier persona es un personaje de una historia fascinante: su historia personal. La diferencia entre un guionista mediocre y un gran guionista es que este último comprende esta premisa, y sabe utilizar el lenguaje para representar las historias personales de sus personajes.

¿Por qué, entonces, la mayoría de las películas tienen personajes muy llamativos, y se evita, normalmente, a los personajes grises, con vidas supuestamente anodinas? Porque es más fácil hacer una historia atractiva con un personaje sugestivo. Pero lograr que nos sintamos interesados a partir de un personaje anodino es algo que abordan grandes autores, como Cheever. Por ejemplo, su extraordinario relato *El ángel del puente* comienza del siguiente modo:

Quizá hayan visto ustedes a mi madre bailando un vals sobre la pista de hielo del Rockefeller Center. Tiene ahora setenta y ocho años, pero es delgada y vigorosa, y lleva un traje de terciopelo rojo con falda corta. También usa medias de color carne, gafas, una cinta encarnada para sujetarse el pelo blanco, y baila el vals con uno de los empleados de la pista de patinaje.

JOHN CHEEVER
El ángel del puente

Por supuesto que podemos fijar nuestra atención en una anciana vestida con falda corta de terciopelo que está patinando sobre hielo. Pero también podríamos pasar ese hecho por alto, sin más, porque la señora que

describe Cheever no es una superheroína, ni alguien muy brillante, ni muy malo, ni muy bueno, ya que no es estereotipada en absoluto.

En este caso, lo que hace Cheever, como buen narrador, es aprovechar una rareza del personaje (el que una señora de sesenta y ocho años se dedique a patinar sobre hielo) para dar con un buen comienzo, esto es: para atraer nuestra atención. Sin embargo, cualquiera de nosotros podría imaginar a esa misma señora leyendo revistas viejas bajo la luz de una lámpara, acariciando un gato y poniéndose una manta de lana sobre las piernas para no pasar frío en las tardes de invierno. ¿Cómo lo ha conseguido el escritor? ¿Con grandes parrafadas sobre su biografía? No. Lo ha logrado con un lenguaje muy sencillo, proporcionando una serie de detalles sutiles que nos llevan de inmediato a imaginar a una persona concreta, peculiar, que nos podríamos cruzar en cualquier sitio. Y eso es exactamente lo que se requiere para describir a un personaje en un corto.

De acuerdo, pero ¿cómo podemos ejercitarnos para encontrar esos detalles sutiles que hacen que cada persona sea única? Enfocando nuestra mirada. Ya que, si las miramos sin ver, todas las personas forman parte de una masa inmensa, en la que es imposible diferenciar nada. Un adolescente es igual a otro. Un anciano cansado que viaja en el vagón de metro es similar a los otros cuatro que van a su lado.

Sin embargo, si observamos con atención, si enfocamos, nos iremos alejando de los estereotipos (ado-

lescente extremista, ejecutivo agresivo) hasta darnos cuenta de que cada persona tiene algo que la distingue de las demás, que la hace única.

¿Es un adolescente que está leyendo o que va oyendo música, con unos cascos, aislándose del mundo? ¿Es un anciano de manos rugosas y fuertes, que han sido sometidas a duros esfuerzos, o por el contrario tiene unas manos delicadas, como si hubiera dedicado su vida a alguna actividad intelectual?

Así, hacia fuera, *vistos desde fuera, somos más diferentes de lo que en realidad creemos*. Es cierto que la sociedad tiende a uniformizar las distintas clases sociales, y a convertirlas en estereotipos mediante la moda, de forma que se puede ver a mucha gente vistiendo de modo similar e incluso comportándose de manera homogénea. Sin embargo, en cuanto se enfoca la atención aparecen un sinnúmero de peculiaridades que nos pasan inadvertidas a simple vista: una forma de andar o de mover las manos, un colgante que simboliza una diosa particular, un tono de voz, un vocabulario específico, una manera distinta de enfrentarse a un período de espera, una forma de comer, la elección de un sitio para sentarse en un bar, una postura al permanecer callados, etc.

Ese tipo de detalles son los que pueden dar vida a un personaje, hacerlo creíble, y convertir las líneas del guión en una base sólida para que los actores puedan dar vida sin dificultad a los personajes de la narración.

Veamos otro ejemplo de un gran cuentista suramericano, Jorge Luis Borges, que alcanza tal maestría a la

hora de definir a sus personajes que siempre nos hacen dudar de si son reales o imaginarios:

Era profesor de Inglés antiguo (no aprobaba el empleo de la palabra anglosajón, que sugiere un artefacto hecho de dos piezas). Recuerdo que sin contradecirme una sola vez corrigió mis muchos errores y mis temerarias presunciones. Me dijeron que en los exámenes prefería no formular una sola pregunta: invitaba al alumno a discurrir sobre tal o cual tema, dejando a su elección el punto preciso. De vieja raíz puritana, oriundo de Boston, le había costado hacerse a los hábitos y prejuicios del Sur. Extrañaba la nieve, pero he observado que a la gente del Norte le enseñan a precaverse del frío, como a nosotros del calor. Guardo la imagen, ya borrosa, de un hombre más bien alto, de pelo gris, menos ágil que fuerte.

JORGE LUIS BORGES

El soborno

Esos pequeños detalles que definen la vida de una persona, que la separan del resto, son los que deberíamos ser capaces de observar y de poner por escrito para dar profundidad a los personajes de nuestro guión.

Sin duda, el ejercicio de observación consciente de las personas que nos rodean nos darán las claves para construir nuestros personajes. De la misma manera, escuchar a las personas, prestar atención a las historias que han vivido, nos proporcionará información sobre las dificultades que han tenido que afrontar a lo largo de su vida: sus conflictos.

La mirada hacia dentro como técnica para crear personajes

El siguiente aspecto que se debe abordar para tratar de definir los personajes de nuestra historia es justamente el opuesto al anterior. Si bien es necesaria una cuidadosa observación de las personas, del detalle específico de cada individuo, para poder dar forma a los personajes de una historia, también es indispensable la introspección (la propia observación interior) para poder resolver de manera eficaz muchas de las facetas que dan vida a un personaje.

Es decir, así como en la proposición anterior enfocábamos nuestra atención hacia fuera, a la hora de escribir también debemos tenernos en cuenta a nosotros mismos. Nuestros sentimientos más íntimos son una herramienta muy valiosa para trazar las características de un personaje.

Como guionistas, hemos de advertir que nosotros mismos también somos los protagonistas de nuestra propia historia. Unos personajes con una particularidad muy especial, y es que compartimos con los demás los principios básicos de nuestra naturaleza, ya que, al igual que los demás, somos seres humanos.

Y eso no sólo significa que tenemos dos brazos, dos ojos y dos piernas. No sólo quiere decir que disponemos de una mecánica cerebral que nos permite compartir una lógica y diversos sistemas simbólicos (como el lenguaje oral o el lenguaje matemático). No sólo eso. Como seres humanos compartimos una historia común y una serie de sentimientos como los celos, la euforia, el enamoramiento, la compasión, la frustra-

ción y la nostalgia, de los que también participan todos los demás.

Por lo tanto, si antes explicábamos que al mirar hacia fuera la gente es más diferente de lo que en un principio puede parecer, al analizarnos por dentro, al observar nuestros propios sentimientos, *resulta que somos más parecidos a los demás de lo que pensábamos inicialmente.*

Solemos creernos únicos porque es imposible evitar la subjetividad de nuestro yo, al que estamos sujetos desde que nacemos. Y, sin embargo, ahí, en nuestra más profunda intimidad, tenemos en común con los demás mucho más de lo que en un principio podríamos llegar a pensar.

A lo largo de los años, las relaciones con los demás nos terminan haciendo ver que existe un conjunto de emociones compartidas por las que todo el mundo pasa de una forma u otra y en las que casi todos coincidimos.

Prácticamente todo el mundo se ha enamorado, se ha sentido frustrado, ha tenido éxito en algún proyecto, ha sentido sed, ha sentido rabia, ha sentido angustia, ha sentido deseo. Y aunque todos esos sentimientos se manifiestan en cada uno de nosotros de una forma diferente, las raíces que los constituyen son, en cierto modo, compartidas por todos los seres humanos.

Pero hay incluso detalles mucho más específicos por los que también pasamos casi todos los humanos: lo agradable que resulta el olor del pan, la risa floja de nuestra primera borrachera o la sensación de libertad en un espacio abierto.

Hemos dicho que para escribir sobre nuestros personajes tendremos que utilizar una aguda observación exterior y una atenta introspección. Ahora bien, ¿de qué modo nos ayudan estos dos enfoques a la hora de escribir el texto de un guión? Y más específicamente, ¿cómo podemos utilizarlos para dar forma a los personajes de un cortometraje?

Recordemos que no estamos creando un largometraje ni una novela. Así que no vamos a disponer de una buena cantidad de párrafos en los que describamos los detalles exteriores de nuestro personaje, ni tampoco contaremos con una serie de capítulos en los que podamos explorar a nuestras anchas su manera de pensar.

Por ello, desde el punto de vista exterior, tendremos que definir con sencillez los aspectos más básicos del personaje (su edad; si es hombre, mujer; su trabajo, etc.). Y a continuación habrá que proporcionar alguno de esos detalles específicos que transmitan una personalidad cada vez más real. No es necesario que escribamos una gran cantidad de características, sino alguna peculiaridad que nos sirva para creer en el personaje.

En el texto definitivo, esta definición del personaje (los aspectos básicos más una serie de particularidades) hará que el equipo técnico y sobre todo los actores comprendan con claridad al personaje que queremos representar.

Por otra parte, al escribir la historia, la introspección nos ayudará a encontrar las acciones y los diálogos

que son propios del personaje. En la medida en que demos con los gestos y las frases adecuadas, se mantendrá la tensión dramática de lo que estamos contando, ya que el espectador creará en dicho personaje, y se interesará más por sus dificultades y por sus alegrías, por sus éxitos y por sus fracasos.

Asimismo, recordemos que estamos creando un guión de cortometraje, donde todo lo superfluo estaba. Si bien las peculiaridades deben caracterizar al personaje, convertirlo en una persona real que se diferencia del resto, al mismo tiempo tienen que ser características *necesarias* para la historia que estamos narrando. Y es que el personaje se sitúa en un contexto, en una trama donde juega un papel, y, por lo tanto, todo lo que acompaña al personaje (lo que haga, lo que diga) también formará parte de dicha trama.

Por consiguiente, debemos estar especialmente atentos al hecho de que cada uno de los detalles con que damos profundidad a los personajes tenga sentido en el argumento, en la estructura que hemos preparado. Sobre todo en el guión de un cortometraje, donde no tenemos tiempo para profundizar lentamente en cada uno de los protagonistas.

Sin embargo, y aquí está la dificultad, los detalles no deben llamar la atención, no tienen que ser estridentes (a no ser que queramos llevar el cortometraje hacia cierto tipo de comedia o hacia el esperpento), sino que hay que elegirlos de forma que se integren de la manera más natural en lo que está ocurriendo.

...mos un ejemplo. Truman Capote comienza su relación *Música para camaleones* presentando de la siguiente manera a una mujer.

Es alta y esbelta, quizá de setenta años, cabellos plateados, ni negra ni blanca, el color oro pálido del ron. Es una aristócrata de la Martinica que vive en Fort de France, aunque también tiene un piso en París. Estamos sentados en la terraza de su casa, graciosa y elegante, que parece hecha de encajes de maderas: me recuerda a ciertas casas antiguas de Nueva Orleans. Bebemos té de menta con hielo, levemente sazonado de ajeno.

TRUMAN CAPOTE

Música para camaleones

Su descripción posee todo lo que hemos remarcado para definir bien a un personaje de un cortometraje. Por un lado los datos básicos (mujer, alta, esbelta, aristócrata, de setenta años), además de los detalles que la hacen única (de la Martinica) y sus acciones (bebe té con hielo, sazonado de ajeno) que, a su vez, forman parte de la trama y nos hacen imaginarnos una situación muy concreta (estar sentados en una terraza, bebiendo té helado con un chorrito de absenta).

Las reacciones del personaje van a ser una mezcla de lo que hace y de lo que dice. No olvidemos que en la estructura hemos creado una historia, y que la base de cualquier historia es el conflicto. Así que en el guión vamos a meter a nuestros personajes en problemas, los vamos a introducir en distintas situaciones en las que ten-

drán que tomar decisiones o reaccionar de diversos modos.

Muchas veces, es el propio personaje quien nos guía al escribir. Cuanto más claro tenemos cómo es, más sencillo resulta saber qué es lo que va a decir o cómo va a reaccionar en una situación concreta.

No obstante, en ocasiones, las frases de un personaje nos parecen insustanciales, o sus reacciones hacen que se pierda la fuerza inicial de nuestra propuesta. También puede ocurrir que nos bloqueemos, que no nos surja una idea clara de qué es lo que diría un personaje o de cómo actuaría ante una dificultad.

En esos casos de bloqueo, la *introspección* puede ayudar.

Reflexionemos un momento sobre qué nos ocurriría a nosotros mismos en esa situación. Pero vayamos un poco más lejos todavía. Uno puede convertirse en cierta medida en el personaje. Y la manera de hacerlo es sentir que dentro de uno existen todas las posibilidades del ser humano (las más terribles y también las más maravillosas), y que, por lo tanto, compartimos algo en común con el personaje sobre el que estamos escribiendo.

Así pues, nuestro comportamiento, nuestra forma de sentir participa, al menos en parte, de los sentimientos que hacen que el personaje reaccione de una manera determinada. Analicémonos a nosotros mismos, pero no en particular, sino en términos generales. ¿Qué impulsos tenemos cuando sentimos alegría? ¿Qué es lo que hacemos externamente?, ¿damos saltos?, ¿llamamos a

un amigo?, ¿tarareamos una canción? ¿Y cuando sentimos rabia?, ¿apretamos los puños y los dientes?, ¿lloramos?, ¿rompemos objetos?

Después de ese trabajo de introspección, una vez que nos hayamos analizado a nosotros mismos ante una determinada situación, volvamos al personaje. La clave consiste en trasladar el sentimiento que estamos examinando al personaje que hemos creado. Todos hemos sentido rabia alguna vez, y sabemos que eso conduce a distintas formas de comportamiento. Unos comportamientos que no son tan diferentes de unas personas a otras y que tampoco son tan diferentes entre sí (pegar una patada a un mueble es, en cierto sentido, muy similar a lanzar un plato contra la pared).

Pues bien, estudiemos cuál sería la forma de comportamiento más adecuada para el personaje que hemos creado en función de cómo es; de si es viejo o niño, de si es hombre o mujer, y en función del contexto en el que se encuentra. Lo más seguro es que rápidamente nos surjan varias alternativas que nos saquen del bloqueo de la escritura y, lo que es mejor, es probable que escribamos situaciones más y más creíbles que permitan que la historia avance sin que chirríe.

Para finalizar este apartado, vamos a estudiar un ejemplo de un maestro de la introspección: Julio Cortázar. En el comienzo de su cuento *Bruja* muestra a una mujer que teje y que se mece en una mecedora. A esta mujer le sobreviene un deseo que todos hemos sentido

alguna vez: tratar de atrapar el instante, esto es, fijarnos en los detalles de todo lo que nos rodea para poder recordar ese momento en el futuro.

Deja caer las agujas sobre el regazo. La mecedora se mueve imperceptiblemente. Paula tiene una de esas extrañas impresiones que la acómeten de tiempo en tiempo; la necesidad imperiosa de aprehender todo lo que sus sentidos puedan alcanzar en el instante. Trata de ordenar sus inmediatas intuiciones, identificarlas y hacerlas conocimiento: movimiento de la mecedora, dolor en el pie izquierdo, picazón en la raíz del cabello, gusto a canela, canto del canario flauta, luz violeta en la ventana, sombras moradas a ambos lados de la pieza, olor a viejo, a lana, a paquetes de cartas. Apenas ha concluido el análisis cuando la invade una violenta infelicidad, una opresión física como un bolo histérico que le sube a las fauces y la impulsa a correr, a marcharse, a cambiar de vida; cosas que una profunda inspiración, cerrar dos segundos los ojos y llamarse a sí misma estúpida bastan para anular fácilmente.

JULIO CORTÁZAR

Bruja

Precisión y sencillez de la descripción de personajes en el texto del guión

Como dijimos en el apartado correspondiente al formato, el modo de describir las escenas y los personajes de un corto tiene que ser directo, sencillo, al grano. No obstante, debemos tener en cuenta todo lo que hemos mencionado en los puntos anteriores para que nuestros per-

sonajes sean creíbles, y para que todos los que participen en la producción y en la realización, sobre todo los actores, tengan claro el personaje que hemos descrito.

Para ello, debemos utilizar un lenguaje simple, en tercera persona, en presente, con pocas florituras, pero que sea agudo a la hora de aportar información sobre el personaje en cuestión.

Veámoslo con un ejemplo de Jorge Luis Borges, un especialista en esbozar un personaje en escasas líneas. Por ejemplo, en su cuento *El muerto*, nos describe al protagonista de este modo:

Benjamín Otálora cuenta, hacia 1891, diecinueve años. Es un mocetón de frente mezquina, de sinceros ojos claros, de reciedumbre vasca; una puñalada feliz le ha revelado que es un hombre valiente, no lo inquieta la muerte de su contrario.

JORGE LUIS BORGES

El Muerto

Y si bien este ejemplo puede proporcionar una idea sobre cómo definir a un personaje en muy pocas líneas, las dos últimas frases no son del estilo de las que se requieren en un guión, sino que más bien corresponden a la tradición de la literatura más elegante.

Por lo tanto, para que nuestro ejemplo sea completo vamos a utilizar a un guionista estadounidense, como Woody Allen, que en el siguiente texto nos ofrece una muestra de la sencillez con que se deben introducir los personajes en un guión.

El párrafo corresponde al guión de *Manhattan*. En dicho párrafo, Woody Allen describe a los cuatro protagonistas con una parquedad de palabras que raya en el minimalismo.

Interior. Café Elaine's. Noche

[...] Sentados ante una mesa, con algo de comida y más bebida de la cuenta, están cuatro personas: Yale Pollack, un intelectual, crítico y profesor; Emily Pollack, su guapa esposa; Isaac Davis; Tracey, una bonita chica de diecisiete años, la amiga de Isaac.

WOODY ALLEN
Manhattan

Reflexiones y consejos para crear los personajes de un cortometraje

Como se ha dicho, nuestro obstáculo principal para desarrollar los personajes del guión de un corto consiste en que no hay tiempo para ir descubriéndolos poco a poco, ni siquiera para ahondar demasiado en ellos.

Es necesario que tengamos en cuenta esta dificultad al usar las dos herramientas que hemos mencionado para la elaboración de personajes: la observación exterior y la introspección.

En este sentido, quizá sea conveniente añadir otra serie de reflexiones en un tono más práctico, que nos ayuden a transcribir nuestras ideas sobre los personajes al texto definitivo del guión.

Estilo: Presentemos a los personajes de forma sencilla, breve, con alguna característica especial que los haga únicos y que, al mismo tiempo, nos ayude a contar la historia. No hay que detenerse en detalles que no sean imprescindibles. Si deseamos profundizar más en los personajes, es mejor hacerlo al margen del texto del guión. En un cortometraje no hay tiempo para largas descripciones ni para honduras psicológicas.

Esquema vital: Hay que mantener un esquema mental de la vida de los personajes. No hace falta que lo desarrollemos por escrito (en una novela o en un largometraje puede llegar a ser necesario). Pero pensemos en los tres aspectos básicos que caracterizan en sociedad a una persona: vida personal, vida profesional y vida familiar. Preguntémonos por esos tres aspectos para cada uno de los personajes, ya que van a condicionar sus acciones y su forma de expresión.

Necesidad dramática: La obra dramática se basa en el conflicto. Definamos la necesidad dramática de nuestros personajes. ¿Qué es lo que les preocupa?, ¿qué quieren conseguir?, ¿cuáles son sus dificultades?

Acción y diálogos: Revelemos a nuestros personajes a través de la acción y de los diálogos. Cada cosa que hagan o que digan debe encajar en la perso-

alidad modelo (joven, viejo; hombre, mujer, etc.) y, a su vez, en la personalidad única que hemos elegido para nuestra historia. La propia narración nos debe ir descubriendo quién es el personaje, por qué hace lo que hace. Una de las formas clásicas de captar la atención sobre una historia consiste en que el personaje vaya averiguando cosas acerca de sí mismo a la vez que lo hace el espectador.

Puntos de giro: Generalmente, los puntos de giro introducen un cambio brusco en la historia frente al cual los personajes deben tomar una decisión. Sus reacciones nos revelarán su modo de ser.

No decir, mostrar: No hay que contar (en nuestro caso escribir) sentimientos abstractos que no se puedan reflejar en la pantalla, sino mostrar (en nuestro caso escribir) cómo nuestro personaje encarna dichos sentimientos. Por ejemplo, podemos decir que un personaje está preocupado. Eso no define al personaje, no ayudará casi nada al actor que tiene que interpretarlo y no nos servirá de mucho durante el rodaje. Por el contrario, podemos mostrar al personaje sentado en una silla, solo, en medio de un cuarto silencioso, con una mano en la barbilla, con los ojos perdidos, mirando hacia el vacío. En este caso, aunque el actor pueda introducir sus propios matices, ya tiene un punto de partida para interpretar. Y tanto el director como el equipo de rodaje van a comprender inmediatamente cómo es la escena y

qué elementos se van a necesitar para rodarla (la silla, el silencio, etc.).

Sin redundancia: No hemos de contar sobre un personaje lo que ya se está viendo. Por ejemplo, si utilizamos una locución para presentar un protagonista, no debemos hacer que la voz del locutor nos cuente la acción que está ejecutando el personaje, o cómo es, sino que podemos aprovechar dicha locución para ampliar la información.

Punto de vista y actitud: Los rasgos básicos de un personaje nos proporcionan un patrón simple. A partir de ese muñeco podemos empezar a dar forma a un personaje cada vez más real. Pero debemos tener en cuenta que una verdadera personalidad tiene que desembocar en una actitud y en un punto de vista. Un personaje bien definido muestra una actitud propia (¿cobarde o valiente?, ¿reflexivo o impulsivo?) y un punto de vista personal, que es su manera de interpretar el mundo (¿a favor o en contra de las organizaciones no gubernamentales?, ¿qué piensa sobre el sistema monetario?).

Cambios: En una obra dramática, normalmente los personajes se verán envueltos en dificultades, y esos problemas cambiarán en cierta medida su modo de ser. Ser capaz de reflejar tales cambios en el guión ayudará mucho a reforzar la credibilidad de los personajes.

Contradicciones: No olvidemos que todos somos un misterio incluso para nosotros mismos. Una de las demostraciones más claras de esto son nuestras contradicciones. ¿Por qué pensamos una cosa y hacemos otra?, ¿qué nos induce a encaminarnos hacia donde no queremos ir? Un personaje sin contradicciones termina acartonado. Además, un cambio radical en la actitud que se le supone a un personaje puede resultar muy valioso en una historia, al abrir nuevas posibilidades de desarrollo dramático.

Ejercicios

Ejercicio 1: Elige a un familiar y trata de describirlo en cuatro o cinco frases. Intenta definirlo por alguna característica que diga algo sobre su personalidad, sobre su punto de vista, sobre su forma de estar en el mundo.

Ejercicio 2: A partir de la estructura que has desarrollado para tu guión, define a tus personajes mediante su necesidad dramática (¿qué es lo que quieren obtener en el transcurso de la historia?, ¿qué es lo que los impulsa?), su punto de vista y su actitud (¿cómo ven el mundo tus personajes?, ¿son pesimistas u optimistas?), el contexto en el que viven (¿cuáles son sus vidas profesionales?, ¿cómo son sus vidas familiares?) y el cambio (¿se produce algún cambio en los personajes a lo largo del guión?, ¿en qué consiste dicho cambio?).

Ejemplo: En una reseña del cortometraje de Rodrigo Cortés, *15 días*, su creador y guionista nos ofrece la siguiente definición de su protagonista:

Cástor Vicente Zamacois es un mafioso cabrón y entrañable, un tipo inteligente, desengañado y sin raíces, que considera la teletienda lo más parecido a una madre.

Ejercicio resuelto

Guión: DOS (Gustavo Salmerón y F. M.). Proyecto preliminar. Documento de trabajo 4 (Mayo, 2010)

Esbozos preliminares de los personajes

Ingeniero (Dr. Morel): Fundador de la empresa de producción de androides (Microson). Un hombre cercano a los cincuenta. Distante, afable, erudito, tranquilo. Doctor ingeniero industrial.

Mujer (Diana): Entre los treinta y cinco y los cuarenta. Extrañamente bella. Tímida, infantil, insegura pero muy testaruda, emocional, nostálgica, elegante.

Antiguo novio de Diana (Alan): Un hombre de unos treinta y cinco años. Seguro de sí, apasionado. Atractivo pero con un toque un poco artificial.

**Madurez. La mente del guión.
Europa. Norte**

La madurez del guión: última etapa del ciclo creativo

Una vez asimilados los conceptos que se han visto en los apartados previos, ya estamos preparados para escribir las primeras páginas del guión en un formato profesional. Por lo tanto, vamos a adentrarnos en la fase de madurez de nuestro ciclo creativo.

Repasemos someramente dichos conceptos:

Idea y tema (de qué trata nuestro guión): Partimos de una idea original, de algo que nos gustaría expresar mediante imágenes. Además, hemos convertido la idea en un tema, que es un resumen muy breve de la historia que queremos contar.

Estructura dramática (qué es lo que ocurre en nuestro guión): Hemos organizado el tema en una serie de párrafos que nos proporcionan una narración con un principio (que debe ser original y contundente), una parte media (que debe mantener el ritmo) y un final (que debe cerrar la historia de forma precisa). Esos tres elementos cons-

tituyen el armazón del guión y establecen nuestra estructura dramática. Los cambios bruscos en el hilo de la narración es a lo que hemos denominado puntos de giro. En la escritura dramática tradicional, los puntos de giro sirven para pasar de una parte de la estructura a otra.

Tratamiento (cómo contamos lo que ocurre en nuestro guión): A partir de nuestra estructura hemos desarrollado un tratamiento, que consiste en un resumen breve de cada escena en el orden en el que van a ser expuestas en la pantalla.

Formato profesional (cómo es la forma final del texto de nuestro guión): Hemos visto una serie de pautas sobre cómo es la forma final de un guión literario. Es decir, de qué manera debemos pasar nuestras ideas al papel. El estilo de escritura de un guión se basa en la simplicidad. Si se siguen cinco reglas muy sencillas, plasmar nuestra historia con los criterios que se adoptan en la escritura cinematográfica no supone ningún problema. A lo sumo, se necesita un poco de práctica que se adquiere en seguida.

Personajes (cómo damos profundidad a nuestro guión): A partir de la observación y de la introspección damos forma a personajes cada vez más creíbles, que se integren de una manera razonable en la historia que queremos contar.

Así pues, ya estamos suficientemente preparados para enfrentarnos a la escritura del guión propiamente dicho.

Sin embargo, en cuanto nos pongamos a escribir, seremos conscientes de que hay una serie de frases que son completamente distintas de las demás, y que, por lo tanto, requieren un tratamiento diferenciado: nos estamos refiriendo, por supuesto, a los diálogos.

La mente del guión: los diálogos

El análisis de los diálogos se situaría en la última etapa del ciclo de creación que formulamos al comienzo de nuestro aprendizaje (tema, estructura y forma, personajes y diálogos). De hecho, en ocasiones es aconsejable realizar un simple esbozo de las líneas de diálogo y afinarlos al final de la escritura, una vez que el resto del guión ya está lo suficientemente definido.

En este sentido, se puede hacer una primera versión del guión que incluya todas las escenas en el orden en el que se van a presentar en la pantalla. Y en dichas escenas escribir de la manera más definitiva posible las descripciones de los protagonistas, el detalle de sus acciones y los escenarios, pero dejar los diálogos meramente abocetados. Esto es, incluir unos primeros apuntes sobre las frases que van a decir los personajes, pero sin reflejar exactamente las expresiones que van a utilizar.

Muchos guionistas trabajan así, concentrándose pri-

mero en la narración y dejando los diálogos esbozados para, posteriormente, en sucesivas revisiones, ir buscando palabras y giros cada vez más ajustados a sus personajes.

Es sensato que se haga de este modo. Para dar con la frase precisa que debe decir un personaje tenemos que tener absolutamente clara la escena que dicho personaje está viviendo. Por ello, hasta que cada una de las escenas no estén completamente fijadas es difícil tratar de afinar los diálogos por completo.

Antes de hacer un análisis detallado sobre los diálogos hemos de darnos cuenta de que la manera en que hablamos refleja nuestros mecanismos mentales. Por lo tanto, al hablar no sólo expresamos nuestras opiniones, sino también de qué forma construimos esas ideas. Es decir, cómo funciona nuestra mente, nuestra lógica, cuál es nuestra mecánica intelectual.

Es por ello que a esta etapa de nuestro ciclo de creación la hemos denominado la *Mente del guión*, y la hemos situado hacia el norte, en las regiones de Europa, que es donde más se ha arraigado el pensamiento cartesiano, el empirismo, los análisis psicológicos y una manera de interpretar el mundo que se basa en los procesos mentales.

Aquí se utiliza el concepto de Mente asociado a la lógica y en contraposición con la intuición (que habíamos asociado con el Corazón), a la espiritualidad (propia del Espíritu) y a las reacciones instintivas (relativas al Cuerpo).

Así pues, en esta fase del proceso creativo introdu-

iremos ejemplos de guionistas europeos para ilustrar nuestras reflexiones y consejos a la hora de profundizar en los diálogos del guión.

En este caso, y ya que estamos en la etapa en la que debemos empezar a escribir el texto, los ejemplos serán de guiones terminados, para que podamos apreciar en ellos todas las características que hemos ido estudiando, y que deberemos tener en cuenta antes de comenzar a escribir las primeras páginas.

La particularidad de las líneas de diálogos al escribir el texto del guión

No cabe duda de que si la historia de nuestro cortometraje es interesante y está bien estructurada, trasladarla al formato de un guión literario resultará, como ya hemos mencionado, algo relativamente sencillo.

En principio no tenemos más que describir la escena y lo que los personajes están haciendo en ella. Según se dijo previamente, nuestras frases deben ser simples y directas, sin adornos, en tercera persona y en presente.

Si queremos que un personaje (por ejemplo, NIÑO) vaya a la cocina y se beba un vaso de agua, escribiremos algo como esto: «NIÑO va a la cocina y coge un vaso. Abre el grifo, llena el vaso y bebe».

Pues bien, incluso contando con la sencillez del formato del guión literario, se da un problema evidente en relación con la realización, ya que, por muy precisos que seamos al escribir, existen infinitas maneras de rodar cada una de las situaciones que proponemos para las acciones de los protagonistas.

En el ejemplo que hemos puesto para el NIÑO que bebe un vaso de agua: ¿es un niño de cuatro años o de cinco?, ¿es rubio o moreno?, ¿cómo va vestido?, ¿de qué color es el suelo de la cocina?, ¿están las ventanas abiertas o cerradas?, ¿suena algún ruido de fondo?, ¿cómo es el grifo?, etc.

Por supuesto, si alguno de esos detalles fuese relevante para la narración, o bien para que el equipo de rodaje se hiciera a la idea de que tienen que generar una atmósfera determinada, entonces habría que incluirlo en el guión. Por ejemplo, se podría especificar que el niño sea exactamente de cinco años, que fuera rubio, que estuviese vestido con una camiseta de supermán y que las paredes de la cocina fueran blancas.

Pero nuestro objetivo es contar la historia, sin meternos en cómo serán los detalles del rodaje. Nuestra modesta intención, repitámoslo, es escribir una guía, una pauta que permita al realizador saber por dónde transcurre la historia. Por lo tanto, en el fondo mucho de lo que escribimos no es definitivo, en el sentido de que es imposible describir con absoluta exactitud lo que va a reflejarse en la pantalla.

Con una excepción: las líneas de diálogo.

Para nosotros como guionistas, las líneas de diálogo son mucho más definitivas que el resto de las frases del guión.

Por supuesto que durante el rodaje también se cambiarán los diálogos. Sin duda, los actores sustituirán palabras y expresiones por otras que les resulten más cómodas al interpretar a sus personajes. Sin embargo,

si hemos sido capaces de escribir buenos diálogos, en muchos casos los actores recitarán, exactamente, las frases que han leído en el guión.

Desde ese punto de vista, de todo lo que escribimos, la parte que más tenemos que cuidar es la correspondiente a los diálogos. Y por ello, en los apartados siguientes proporcionaremos un conjunto de reflexiones sobre este aspecto del guión que es uno de los retos más fascinantes de la escritura cinematográfica.

Consejos y reflexiones para escribir los diálogos

A continuación se proporcionan una serie de ideas y de advertencias a la hora de escribir las líneas de diálogo. En los casos en que se ha considerado necesario, se ponen ejemplos que se han seleccionado entre las distintas obras de guionistas de cortometrajes europeos.

Desesperación inicial: Sobre todo cuando somos principiantes, y no estamos acostumbrados a escribir diálogos, observaremos en seguida que nuestros personajes hablan de una forma insulsa, o bien poco creíble. No hay que desanimarse por eso. Es una sensación por la que pasan todos los guionistas. Debemos esbozar los diálogos aunque no suenen a nuestro gusto, de forma que la historia continúe. Después, en cada revisión, nos dedicaremos a afinar los diálogos en función de la situación de los personajes, de su propia personalidad y de la historia.

Pronto nos daremos cuenta de que, cuando la

narración está cada vez más definida, los diálogos empiezan a volverse mejores de una forma natural, casi sin que nos demos cuenta. En cada repaso nos costará menos trabajo acertar con las expresiones correctas.

Academicismo: Es absurdo escribir líneas de diálogo desde un punto de vista académico. Nadie se expresa de forma rigurosamente correcta. Al hablar se producen repeticiones, contradicciones, frases incoherentes, palabras mal pronunciadas, frases a medias, equivocaciones, etc.

El cortometraje *¡¡¡Todas!!!*, de José Martret, recrea el ambiente de la prostitución transexual, por lo que sus diálogos reflejan la forma de hablar en este contexto.

8. SALA DE ESTAR. CASA DE ELOIS – INT. TARDE

ELOIS

Mira, no todo es ponerse tetas y cortarse el colgajo... Aquí tienes que empezar a vivir como una mujer. Cómprate sujetadores, unos tanguitas especiales que te lo sujetan todo, blusas, faldas... ¿Cómo te llamas? ¿O cómo te vas a llamar?

DAVID

Davinia.

ELOIS

Davinia, qué bonito, yo me puse el mío el día que fui a ver un concierto de Tino Casal en el Rockola.

CORAL

Y va el maricón y se pone Elois.

ELOIS

Cada estrofa contaba un trocito de mi vida... así que salí de ese concierto siendo Elois y tú tienes que salir de esta casa siendo Davinia. Tienes que empezar a hormonarte para que te suban los estrógenos y ser más femenina, depilarte con láser para quitarte todo el vello y empezar a ganar dinerito en la calle...

CORAL

Pero nena... a ella no le hace falta ganar dinero en la calle... Es una maquilladora excelente. Y además te depila, te hace la manicura... Si ha estado trabajando en peluquerías.

DAVID

Sí, pero ahora mismo no tengo ni un puto duro ni para tangas, ni para sujetadores... ni una clienta... nada...

CORAL

Bueno... pero porque acabas de llegar... ya irás haciendo clientas... Y tú no mires así, eh... que estas primeras hormonas las voy a pagar yo.

ELOIS

Ya te veo...

ELOIS

Uy... Qué raro... Nadie más me ha llamado para venirse hoy... Voy a ver quién es. ¿Quién? Bueno... bueno, bueno, bueno, bueno... ésta hace muchísimo que no venía... Pero es una buena pagadora, como tú, y a las buenas pagadoras se les perdona todo.

CORAL

Nosotras queremos hormonas para mí y para ella.

ELOIS

Me acaban de traer unas de Suiza que han salido nuevas que son buenísimas... La mitad de contraindicaciones que las otras...

TRANS 2

Hola mi amor.

TODAS

Hola.

ELOIS

¡¡¡Y esta mierda qué hace aquí!!! ¿Por qué me la traes a casa?

TRANS 2

Cariño, estaba en el portal, subió conmigo... pero yo no la conozco...

TRANS 3

ELOISA, tía, necesito hormonas.

ELOIS

Llévate a esta drogadicta de mi casa.

TRAN 2

No la conozco de nada, tía.

TRANS 3

Tengo dinero, tía.

ELOIS

¡¡¡Vete de mi casa!!!

TRANS 3

Que tengo dinero...

ELOIS

¡¡¡Claro!!! El que me robaste la última vez, hija de puta.

TRANS 3

¡¡¡Véndeme!!!

ELOIS

¡¡¡QUITÁDMELA DE DELANTE O LA MATO!!! ¡¡¡O LA MATO!!! ¡¡¡Vete para Benicàssim!!! ¡¡¡Y la próxima vez que te vea te mato, hija de puta, te mato!!!

Variedad: Cuando no se tiene mucha experiencia, un error típico al escribir los diálogos consiste en que todos los personajes tengan el mismo tono, que en el fondo suele ser nuestra propia manera de hablar. Olvidémonos de nosotros mismos y pongamos más atención cuando escuchamos. Cada persona habla de una forma muy distinta. Esa diferencia de tonos proporcionará profundidad a cada personaje del guión y será un aspecto fundamental de un buen diálogo.

En el cortometraje *Puertas*, de Roberto Goñi, se reflejan las maneras de hablar de personas con edades muy variadas: un niño, su abuelo, sus padres y los vecinos.

1. DORMITORIO NIÑO – INT. NOCHE

ABUELO

¿Qué haces que no estás en la cama? Venga, a dormir.

ISMAEL

No abuelo, que es pronto.

ABUELO

Entonces no te leeré el cuento.

ISMAEL

¿Cuál es?

2. DORMITORIO NIÑO – INT. NOCHE

ABUELO

Ali Babá se acercó a la puerta y gritó la fórmula mágica... «¡Ábrete, Sésamo!», y la gigantesca roca se movió sola. Cuando Ali Babá entró en la cueva, vio un tesoro maravilloso, el más grande del mundo.

3. ASCENSOR – INT. DÍA

ISMAEL

Nueve, ocho, siete...

ABUELO

Se ha ido la luz, pero vuelve en un momento.

VECINA

Este ascensor siempre igual.

VECINO

El martes los del sexto se quedaron cuatro horas encerrados y no se dio cuenta nadie.

ISMAEL

Ábrete, Sésamo; ábrete, Sésamo; ábrete, Sésamo; ábrete, Sésamo.

4. RELLANO – INT. DÍA

VECINA

(Desde el ascensor)

Parece que ya funciona, ¿no bajan?

ABUELO

Preferimos la escalera, ¿verdad?

ABUELO

Que ustedes lo pasen bien.

5. SUPERMERCADO – EXT. DÍA

ISMAEL

Mamá, mamá, mamá, mamá...

MADRE

¿Qué?

ISMAEL

¿Compramos helado de leche merengada, que a papá le gusta?

MADRE

Qué morro tienes.

6. PUERTA SUPERMERCADO – INT. DÍA

ISMAEL

Ábrete Sésamo; ábrete Sésamo.

Clichés: Un fallo frecuente al crear diálogos es que los personajes (un ejecutivo, un investigador, un cura, un mafioso) hablen con expresiones demasiado estereotipadas, propias de su situación o su profesión. La forma de hablar de una persona es algo único, nunca se ajusta por completo a un cliché determinado.

No obstante, este recurso puede ser muy útil en la comedia, como ocurre en *Cuestión de fe*, de Álvaro García. En este caso el corto comienza en una iglesia, donde se produce el habitual cliché de los confesionarios.

1. IGLESIA – INT. DÍA

JON

Ave María Purísima.

PADRE ÁNGEL

Sin pecado concebida.

JON

Padre Ángel...

PADRE ÁNGEL

Jon, ¿eres tú?

JON

Soy yo, padre.

Silencio

PADRE ÁNGEL

Pero hombre, ponte aquí delante, deja que te vea.

JON

Si no le importa, padre, prefiero quedarme aquí.

PADRE ÁNGEL

Cuéntame.

JON

He cometido actos impuros.

PADRE ÁNGEL

¿Cuántas veces?

JON

Esta vez... no estaba solo.

PADRE ÁNGEL

Vamos a ver... cuéntamelo todo despacito y sin omitir detalle...

JON (v.o)

Ayer fuimos al bar de Nando para celebrar el fin de curso... entonces la vi... La seguí, me esperaba allí desnuda... no se lo imagina, padre.

PADRE ÁNGEL (v.o.)

Me hago una idea, Jon, me hago una idea.

Longitud de las frases: En un diálogo es mucho más difícil incluir grandes parrafadas que frases cortas. Las frases cortas ayudan a mantener el ritmo. Sin embargo, para exponer un punto de vista, o una emoción, en ocasiones es necesario que un personaje se extienda un poco más.

Los parlamentos prolongados deben tratarse con especial atención. Se deben escribir de manera que toda la escena lleve a ese discurso, que sean palabras absolutamente necesarias. De otro modo pueden convertir el guión en algo aburrido, irreal, que ningún actor quiera representar. Normalmente la gente no habla con parrafadas largas.

En general, lo mejor suele ser interrumpir un discurso así con la intervención de otro personaje que sirva de contrapunto. Pero también se pueden hacer buenos diálogos incluso con entradas prolongadas. Para ello, la regla general es que el tema de la secuencia nos debe llevar a esa parrafada, que debe estar completamente justificada.

Por ejemplo, en el principio de *Lo que tú quieras oír*, de Guillermo Zapata, hay una entrada de diálogo larga que corresponde a una despedida a través de un contestador. Pero en este caso, toda la trama del corto gira precisamente en torno a esa grabación en el contestador.

1. CASA DE SOFÍA Y MIGUEL – INT. DÍA

Sofía llega a casa con bolsas y, mientras lo va colocando todo, habla con su amiga Ana por el móvil.

SOFÍA

Espera, es que tengo que entrar en casa.... Pues, sí, sí... Más mono, ¿sabes lo que me ha dicho hoy?: profe, te he hecho un dibujo. Y me enseña un trozo de papel donde supuestamente salgo yo, imagínate. Un churro de color violeta que pone Sofía... Sí. No, mañana voy a ir, voy a comprar un marco y lo voy a colgar en casa... No, a Miguel no creo que le importe, no se fija en las paredes, está todo el día con el ordenador... Sí, sí, al parecer viene hoy... Pues es que me parecía cutre hacer una cena rápida, así que he pensado, compro una dorada, le hago una dorada a la sal que le encanta, y es más fácil de hacer que un guiso...

Sofía se sorprende al ver que de uno de los cuadros de la pared sólo queda el marco y se queda mirándolo, preocupada.

SOFÍA

Sí. Eh, Ana, perdona es que no te estaba escuchando.

Sofía ve que hay un mensaje en el contestador del teléfono fijo y pulsa el botón para escuchar los mensajes.

MIGUEL

(Su voz grabada en el contestador)

Sofía, soy Miguel, si estás en casa, por favor, coge el teléfono es urgente que habl...

Sofía corta el mensaje y continúa hablando por el móvil.

SOFÍA

Ana, ¿te importa que te llame en un momento? No, no, estoy bien. Venga, hasta luego.

Sofía rebobina el mensaje del contestador y se sienta a escucharlo.

MIGUEL

(Su voz grabada en el contestador)

Sofía, soy Miguel, si estás en casa, por favor, coge el teléfono es urgente que hablemos. No estás. Sofía, adiós, no sé cómo decirte esto. No, no voy a volver a casa. Ni esta noche ni ninguna otra, es que..., tú no te das cuenta, pero necesito que me des algo de tiempo. Porque..., tengo que pensar, aunque sé que puede que no lo merezca, pero no quiero volver. Tú no te

das cuenta, estás con tus niños y tus plantas, y durante meses he pensado que podíamos intentar salvar lo nuestro, pero, no es verdad. No quiero ser un inmaduro y lo he sido mucho tiempo por no decirte lo que pensaba. Ahora creerás que soy un cerdo, claro, yo lo pensaría, pero pronto habrás hecho tu vida al margen de mí. Yo lo necesito, necesito marcharme, salir de esa casa. Ahora te echo de menos, pero ya pasará, ya no te quiero. No quiero salvar lo que queda de nosotros. Siento..., siento no tener fuerzas para decirte esto a la cara. Pero si lo hablamos, me quedo, me quedo y..., no quiero quedarme.

Acotaciones: En general, no debemos abusar de las acotaciones dramáticas. Es mucho mejor escribir el diálogo de forma que esas anotaciones sean innecesarias. Escribir los diálogos con pocas acotaciones nos obliga a buscar soluciones en las propias frases, de manera que justo lo que está diciendo el personaje es lo que nos hace quitar las aclaraciones. Cuando se escribe un buen diálogo, las acotaciones no hacen falta, ya que las frases son lo suficientemente explícitas para que cualquiera comprenda el estado de ánimo, el tono de voz, etc., del personaje que habla.

En el siguiente diálogo, correspondiente al cortometraje *75 Metros*, de Daniel Castro, se produce una conversación entre militares. En sus líneas se puede apreciar la tensión y la marcialidad del diá-

logo de los personajes. Todo ello, sin que exista ni una sola acotación dramática.

1. ZONA CAMPAMENTO – EXT. DÍA

SARGENTO

Permiso, mi capitán.

CAPITÁN (*OFF*)

Pase, sargento.

2. TIENDA DE CAMPAÑA – INT. DÍA

CAPITÁN

¿Esto es todo lo que queda para el desayuno?

SARGENTO

Bueno, esto es... una ración doble, mi capitán.

CAPITÁN

¿Los soldados están comiendo la mitad de eso?

SARGENTO

Para mañana apenas queda nada... como no salgamos pronto de aquí... vamos a tener que comernos los unos a los otros...

CAPITÁN

¿Quería algo más, sargento?

SARGENTO

Sí, mi capitán. Hay... Hay... un voluntario.

CAPITÁN

Llévese eso y repártalo entre los soldados.

CAPITÁN

Y diga al voluntario que venga.

SARGENTO

A la orden.

RADIO

Compañía 66, aquí centro de operaciones número 3 del cuartel general. ¿Me reciben? Cambio.

CAPITÁN

Aquí Compañía 66, le habla el capitán... cambio.

RADIO

Cuartel general solicita su posición exacta. Cambio.

CAPITÁN

345 grados de latitud, 342 grados de longitud. Cambio.

RADIO

¿Repiten posición de ayer? Cambio.

CAPITÁN

Negativo. Avance de quince metros.

RADIO

Mi capitán. El comandante quiere hablar con usted. Cambio.

COMANDANTE (OFF RADIO)

¿Compañía 66?

CAPITÁN

A la orden, mi comandante.

COMANDANTE (OFF RADIO)

Capitán, necesito que avancen de una vez. Los sectores norte y noroeste serán aniquilad... si no les llegan refuerzos y suministros. Cambio.

CAPITÁN

Hacemos todo lo que podemos, mi comandante. Ya saben que el terreno está...

COMANDANTE (OFF RADIO)

Lo sé, capitán, pero necesito que las tropas y los camiones puedan pasar por allá a las siete de esta misma tarde. Cambio.

CAPITÁN

¿Esta tarde? Eso va a ser imposible, mi comandante.

COMANDANTE (OFF RADIO)

Me da igual que sea imposible. Es una orden. Cambio y corto.

Contexto: Piense que el contexto en el que se produce el diálogo condiciona la manera de hablar. No hablamos del mismo modo cuando caminamos por la calle que cuando estamos sentados relajadamente en una habitación.

El cortometraje *Connecting People*, de Álvaro de la Hoz, nos sitúa en la mañana del día de Nochebuena. Una mañana de invierno atípica, soleada. Un chico y una chica van hablando, cada uno de ellos por separado, por sus teléfonos móviles. Poco después, aunque se sientan en el mismo banco, prosiguen con sus respectivas conversaciones. Obsérvese que se utiliza el tipo de frases que se suelen hacer al hablar por teléfono.

2. BANCO – EXT. DÍA

La acción se desarrolla en un banco de una calle cualquiera, con los dos protagonistas, dos chicos jóvenes, sentados en ambos extremos del banco y hablando por sus teléfonos móviles.

ÉL

No, por supuesto. ¿Carlos? ¿Me oyes? ¿Carlos? ¿Me oyes? ¿Me oyes? No, no. No cuelgues. Que me quedo quieto. Me siento. Sí, sí. No te preocupes. Tengo tiempo antes de que salga el avión.

ELLA

¿Eh? No, nada, que por fin me he podido sentar. Dime.

ÉL

¿El qué? ¿Esta noche? No sé qué voy a hacer... ¡Ah! esta noche. Pues no sé. Me compraré algo rico y me acostaré temprano, imagino.

ELLA

¿Esta noche? Pues supongo que iré a cenar a casa de mis padres, ¡qué remedio!

ÉL

Muchísimas gracias por ofrecerte. Sí. Sí, lo que pasa es que no voy a poder.

ELLA

Que me gustaría más quedarme en casa.

ÉL

Lo siento, es que al final imagino que iré a a comer a casa de mis padres.

ELLA

Claro, ponerme el pijama, comprarme un champán caro y cenar tranquila viendo pelis. No, no estoy con nadie.

ÉL

No, ahora no estoy con nadie... No, solo tampoco.

ELLA

Sí. Sí, vivo sola.

ÉL

Bueno, sí. Un poco solo igual sí que estoy.

ELLA

Bueno, eso sí. Lo que pasa es que luego salen corriendo.

ÉL

No es fácil encontrar una chica tranquila.

ELLA

Igual soy demasiado tranquila para gustarle a ningún chico.

ÉL

Alguien que sea capaz de pasarse el fin de semana en casa viendo películas. Con el pijama puesto y sin tener que estar hablando.

ELLA

Si me paso el día en pijama en casa viendo pelis, leyendo o quitándole las bolas a los jerséis, pues...

ÉL

Sí. Debe de ser que soy demasiado aburrido.

ELLA

A mí me encantan los chicos que leen... Yo voy a un bar y veo a un chico con un café y un libro en la mano y me imagino a los dos leyendo, yo apoyada en él y... me vuelvo una pervertida.

ÉL

No, no. Tú no tienes ni idea de la cantidad de veces que yo me he leído todo Stephen King.

ELLA

No, no. Claro, claro. Si no se ha leído a Stephen King a mí que ni me mire...

Locución: Los pensamientos de un personaje, si van a aparecer como una *voz en off*, también son parte del diálogo. Y no pensamos de la misma forma en que luego nos expresamos al hablar. Solemos ser más directos, más atrevidos, a la hora de pensar. Además, la organización de nuestro pensamiento es, por lo general, un tanto más caótica.

El columpio, de Álvaro Fernández Armero, se desarrolla en el andén de una estación de metro. En ella sólo hay dos personajes, un chico y una chica, que están pensando para sí mismos, sin hablar en voz alta en ningún momento. Obsérvese que, con un argumento muy similar al de *Connecting People*, la forma de los diálogos es completamente distinta. Es lógico. Estos personajes están reflexionando internamente y no hablando por teléfono.

1. ANDEN DE METRO – INT. NOCHE

La acción se desarrolla en una parada de metro, antes que llegue uno de los últimos trenes de ese día. Un chico y una chica se observan de reojo.

ÉL

Si es que todo es mentira. Estoy harto de cinismos, de fachadas de mierda, de tías bordes y tíos babosos. Con lo fácil que sería dejar las cosas claras. Hola, te he estado observando y creo que tienes una sonrisa maravillosa y un cuerpo estupendo. Me encantaría pasar esta noche contigo y, si todo sale bien, no tendría inconveniente en amarte el resto de mi vida. Eso es fácil. Pero no, siempre ocurre lo contrario... Hola. ¿Cómo te llamas? «Me llamo Adela y tengo muy mala leche, estoy harta de cerdos como tú, así que, si no te importa, haz el favor de largarte.» Le pregunto cómo se llama, y ya por eso soy un cerdo. Qué asco.

ELLA

Otra noche que duermo sola. Estoy hasta las narices. Y encima, la gorda de Ana se estará poniendo morada. Y lo peor de todo no es acostarme sola, sino despertarme por la mañana sin que nadie me prepare el desayuno. Es muy duro ser romántica y ninfómana a la vez.

ÉL

Autoconfianza. Ésa es la clave. El único problema es saber dónde coño se esconde esa confianza. Yo puedo estar muy seguro de mí mismo, pero ellas, ¿cómo lo notan? ¿Será una cuestión de electricidad? Si fuera así, esa tía estaría achicharrándose.

ELLA

Lleva un buen rato mirándome. Yo podría enamorar-

me de él sólo por la mirada. La vaca de Ana pensará que son chorradas, pero, es que esa mirada...

ÉL

Ni se entera. ¿Por qué no notará mis vibraciones?

ELLA

Parece un osito de peluche. No me importaría nada dormir con él, con mi osito. (*Se pinta los labios.*)

ÉL

Labios rojos, me vuelve loco. De todas formas tendrá un novio diseñador, como todas.

ELLA

Además, es bastante atractivo, parece buen tío, y tiene personalidad. Lo de la personalidad es fundamental. ¿Será bueno en la cama?

ÉL

Me está poniendo como una moto. Sólo falta que lleve ligero.

ELLA

Ya estoy enamorada. Es un flechazo.

ÉL

¡Cómo somos los tíos! Siempre salidos. Si ella supiera que estoy caliente como una estufa.

ELLA

No puedo más, ven conmigo, ven con mamá.

ÉL

¿Para qué? Si al menos me mirase. Aunque también me queda la masturbación o el suicidio. Claro que con este empalme no hay quien se suicide.

ELLA

Tío, ¿es que no te enteras? Acércate.

Atmósfera: Hemos de intentar aprovechar los diálogos para acentuar la atmósfera en la que se desarrolla la escena y, a su vez, para remarcar la situación de la historia en la que se encuentran los personajes, su necesidad dramática. Por ejemplo, en una situación muy tensa, los diálogos tienen frases cortas, con silencios y sentencias tajantes; por el contrario, un final relajado puede dar lugar a un pequeño discurso de uno de los personajes.

En el corto *La culpa del alpinista*, de Daniel Sánchez Arévalo, la niña protagonista está bajo una sesión de hipnosis, por lo que sus entradas de diálogo son entrecortadas, lentas y cargadas de misterio.

CASA DE LA PLAYA – INT. DÍA

MATEO, psiquiatra, somete a ANA a una sesión de hipnosis en presencia de su madre.

MATEO

(En off)

Tuve que emplear varias sesiones hasta que reprodujo su primer ataque de fobia.

MATEO

¿Adónde vas?

ANA

Al co-le. Es mi pri-mer dí-a.

MATEO

Qué bien. ¿Estás nerviosa?

ANA

Un poco.

MADRE

(Susurrando)

Se levantó a las seis de la mañana.

MATEO

¿Qué haces ahora?

ANA

(Jadeando)

Espero el autobús con mi madre.

MATEO

¿Qué te pasa Ana?

ANA

(Jadeando)

No quiero ir.

MADRE

(Susurrando)

Es verdad. Estaba emocionada y de repente no quería ir.

MATEO

¿Por qué no quieres ir al colegio? ¿Te dan miedo tus compañeros?

ANA

(Jadeando cada vez con más angustia)

No.

MATEO

Entonces, ¿por qué estás así? ¿Qué te pasa, Ana?

ANA

(Jadeando cada vez con más angustia)

Está nevando.

Escribir es reescribir: Cualquier escritor sabe que es prácticamente imposible terminar un texto a la primera. Y este hecho se vuelve especialmente importante en el caso de los diálogos.

Al principio cambiaremos conversaciones enteras y eliminaremos incluso algunas escenas de diálogo, pero los cambios se irán haciendo menores en cada

revisión. No obstante, en las últimas versiones nos daremos cuenta de que, así como no modificamos casi nada en las descripciones, siempre introduciremos pequeños cambios en los diálogos. Esos últimos toques para que las frases queden más finas, ajustadas al personaje, pueden ser fundamentales. Antes de entregar un guión que consideramos definitivo, lo último que debemos revisar son los diálogos.

Los actores y el guión: la importancia de las líneas de diálogo

Jamás hemos de pensar que no importa hacer un diálogo muy creíble porque ya se encargarán los actores de mejorarlo.

Es muy posible que eso ocurra, pero se producirá durante el rodaje, en una de las fases finales de la realización. Antes de que se llegue a eso, habrá muchas etapas en las que el guión del cortometraje debe atraer por sí mismo a mucha gente como productores, directores, actores, etc. Y es esencial que toda esa gente, pero especialmente los actores, crean en los diálogos o se alejarán del proyecto.

Al margen de si la historia es buena o mala, un actor va a fijarse con detalle, sobre todo en las primeras lecturas, en sus propias frases de diálogo. Ningún buen actor va a querer interpretar a un personaje cuyas frases estén mal escritas.

Al escribir un guión es imprescindible tener en cuenta que los buenos actores hacen un trabajo endiabladamente difícil. Tienen que ponerse ante la cámara y encarnar a un personaje en el momento en el que el

realizador diga «acción», delante de técnicos y de docenas de personas que están presenciando la escena y, en mayor o menor medida, juzgando al actor. Si las líneas de diálogo no son creíbles, es casi imposible que un buen actor se meta de lleno en el papel en las condiciones de un rodaje.

De hecho, una idea que puede ayudar a mejorar los diálogos es dejárselos leer a algunos actores y después, a partir de su opinión, hacer modificaciones. No hay cosa peor para un actor que el recitar un diálogo imposible.

Un diálogo puede estar muy bien escrito, y ser muy suelto y muy eficaz, pero tiene además que tirar del actor. Si un diálogo no mete al actor en su personaje, en la mayor parte de las ocasiones es porque el guionista ha escrito un diálogo que le suena bien a él, sin tener en cuenta que lo tiene que recitar otra persona.

En estos casos, lo más seguro es que haya escrito algo más o menos como él lo diría, pero sin advertir que nadie habla así, o que es artificial, o que no es acorde con el personaje.

Los diálogos frente a la acción

También es necesario hacer una advertencia. No hemos de dar una importancia desmedida a los diálogos con respecto a la acción.

No tenemos por qué convertir nuestro cortometraje en una obra de teatro, a no ser que deseemos investigar y desarrollar precisamente un estilo teatral, histriónico.

En las obras de teatro, la base es la expresión oral, por lo que los diálogos se elaboran como piezas definitivas.

Sin embargo, en la obra cinematográfica la acción tiene una importancia fundamental.

En ciertos tramos de un cortometraje los diálogos pueden hacer avanzar la trama, pero también pueden ser casi inexistentes.

Un buen guión de un cortometraje se produce, precisamente, cuando existe un delicado equilibrio entre la acción y los diálogos. Es decir, cuando además de tener una buena historia y una estructura adecuada para contarla, lo que hacen los personajes y lo que dicen avanza de forma fluida, sin que una cosa estorbe a la otra.

Una premisa de muchos guionistas, incluida de forma recurrente en la literatura sobre el guión, es que un personaje es lo que hace, no lo que dice. Es una afirmación que tiene mucho sentido, ya que uno es, al fin y al cabo, lo que hace, no lo que dice, aunque en ocasiones pueda coincidir.

Lo que tiene importancia es que en la pantalla se vaya descubriendo al personaje a medida que el cortometraje avance. Y los diálogos son una herramienta más que tenemos a nuestra disposición.

En las reflexiones anteriores hemos destacado mucho más la manera de escribir los diálogos de lo que previamente hicimos con respecto a la forma de escribir las acciones de los personajes (para lo que se utiliza un estilo directo y sencillo, sin más). No obstante, eso no debe hacernos suponer que los diálogos son más importantes que la propia historia.

Nuestro trabajo como guionistas consiste en contar algo, un pequeño cuento, eso es lo primordial, la his-

toria, desarrollar una trama. En ocasiones eso se puede hacer incluso sin que existan diálogos, como ocurre en numerosos cortometrajes de animación. Por ejemplo, el premiadísimo corto de animación *Tadeo Jones*, de Enrique Gato, un homenaje a las películas de Indiana Jones, no posee ni una sola línea de diálogo.

Entonces, ¿por qué damos tanta importancia a la forma de escribir los diálogos? Por muchos motivos que se han ido apuntando: son especialmente difíciles al principio, es en lo que más se van a fijar los actores y pueden estropear una buena historia si no son creíbles. Y, más que nada, porque es la parte de nuestro trabajo que más quedará reflejada en el resultado final.

Ejercicios

Ejercicio 1: Escoge alguno de los miles de cortometrajes que existen hoy en día en la Red y trata de transcribir alguno de los diálogos en el formato profesional del guión.

Ejercicio 2: Desarrolla una de las escenas de tu guión en la que haya un diálogo (o bien un diálogo cualquiera). Intenta escribirlo de manera que se marque la forma de hablar de los personajes. Trate de utilizar el formato profesional que se usa en los guiones cinematográficos.

Ejemplo de diálogo: A continuación se incluye el comienzo de *(En)terrados*, de Àlex Lora. Con su propuesta sutil y arriesgada, este cortometraje nos muestra el problema de la vivienda a un

ritmo vertiginoso, basándose, sobre todo, en líneas de diálogo muy cortas, que van describiendo la situación de desamparo a la que se ven sometidos sus tres protagonistas en busca de piso en una gran ciudad.

Ejemplo: (En)terrados, de Àlex Lora (2009)

2010. EN UNA CIUDAD

VOZ

¡Servicio de habitaciones! Tiene que ir dejando la habitación.

NATALIA

Sí, ya voy...

JOVEN 1

Es pequeñita, sí, pero... vamos que...

MUCHACHA 1

No es muy grande, pero tiene sus ventajas.

JOVEN 1

Puedes caber tú e incluso otra persona, está...

MUCHACHA 2

¿Sí?

NATALIA

Que soy Natalia, vengo a ver la habitación.

MUCHACHA 2

Sube, sube...

NATALIA

Hola.

MUCHACHA 2

Hola... Pasa, pasa.

EXTRANJERO

Perdona, llego tarde.

MUCHACHA 2

No te preocupes, nosotros también vamos tarde.

ANA

Por favor, entra.

MUCHACHA 2

Hay mucha gente esperando por la habitación, así que tienes que esperar.

MUCHACHA 2

Pero luego en un ratito te llamamos y ya te hacemos la entrevista, ¿vale?

JOVEN 2

Creo que son seis metros cuadrados, no sé, no lo he medido nunca. Ya has visto que se puede plegar la cama, ¿eh?

NATALIA

Sí...

MUCHACHA 2

A ver, la siguiente era...

NATALIA

Que ya he visto la habitación...

MUCHACHA 2

Vale.



Ejercicio resuelto

Guión: DOS (Gustavo Salmerón y F. M.). Ejemplo de diálogo (Mayo, 2010)

Dr. MOREL

Claro que sí, Diana. Se acordará del día que en te conoció y de cómo ibas vestida. Recordará cada detalle íntimo, tan nítida o tan turbiamente como el verdadero Alan. O como tú misma.

DIANA

Entonces, no sé para qué tengo que rellenar un cuestionario, ni a qué se refiere con la segunda fase. Yo lo único que quiero es que Alan me saque de aquí y que me lleve a casa.

El Dr. MOREL se levanta y su tono se vuelve ligerísimamente más severo, como un adulto que quisiera convencer a una niña. DIANA se va encogiendo cada vez más en el asiento.

Dr. MOREL

La segunda fase es imprescindible cuando el individuo original todavía vive. En esos casos es necesario introducir algunas diferencias en la réplica.

DIANA

Pero..., pero...

Dr. MOREL

Las razones son muchas, Diana. En principio por Ley. Para poder separar su responsabilidad civil. Si fueran exactos, sería muy difícil saber, por ejemplo, cuál de ellos ha cometido una infracción de tránsito.

DIANA

¿Y eso es tan importante?

El Dr. MOREL pasea por la sala mientras continúa hablando.

Dr. MOREL

Sí, si en vez de un accidente lo que ocurre es algo más grave. Pero las diferencias con el original también se establecen por tu propia seguridad. Imagina que tu ex pareja quiere robarte. ¿Cómo podrías distinguirlo? Tú misma le abrirías la puerta. No obstante, hay una razón aún más esencial.

DIANA

¿No le parece que hace muchísimo calor aquí dentro?

Dr. MOREL

(Deteniéndose delante de Diana)

Y esa razón, Diana, es que ya no estáis juntos.

DIANA

(Muy apenada, hundida)

Sabía que íbamos a llegar a eso.

La puerta se cierra y, con una sensación de pánico,
DIANA aguarda en la sala de espera.

Fin de un ciclo y comienzo de otro

La necesidad de reescribir

Cuanto más se escribe, más se reescribe. Quizá podría pensarse que tendría que ser al revés. Que cuanta más experiencia tenemos, más hábiles nos volvemos a la hora de escribir y, por lo tanto, no es tan necesario que repasemos el texto. Pero no es así. Al aprender más, somos más conscientes de nuestros errores, y tendemos a reescribir más para perfeccionar nuestro trabajo.

Así pues, cuanto más se escribe, más se reescribe.

Con respecto a esto, veamos lo que nos dice John Gardner, que es un buen autor y un reputado profesor de narrativa, entre otras cosas porque enseñó a Raymond Carver:

Lennis Dunlap, mi colaborador, era y sigue siendo uno de los perfeccionistas más exasperadamente tercos que he conocido. Trabajábamos cada noche cinco, seis o siete horas y a veces sólo conseguíamos dar por buenas tres o cuatro frases. Me volvía loco, y con respecto a él mismo tampoco se abandonaba: a veces teníamos que parar porque con la tensión de trabajar con un joven tan impaciente como yo a Lennis le entraba dolor de cabeza. Con el tiempo yo adquirí la misma

reticencia que él a dar una frase por definitiva si el significado de la misma no se veía tan claramente como un oso en una cocina bien iluminada. Descubrí lo que todo buen escritor sabe: que conseguir escribir exactamente lo que se pretende decir ayuda a descubrir lo que se pretende decir.

JOHN GARDNER

Para ser novelista

Asimismo, en el proceso de reescritura hemos de tener en cuenta que lo que en su día escribimos con el corazón (con la intuición), ahora lo vamos a revisar con el cerebro (con el juicio). Por lo tanto, no hemos de extrañarnos de que la primera versión del guión, incluso partiendo de una buena idea, no nos convenza. El corazón escribe de una manera apasionada, pero también, en la mayoría de las ocasiones, de forma alocada y sin medida.

Así que es normal que en una primera versión haya escenas absurdas, fallos en la estructura, diálogos insulsos, un principio flojo, un final demasiado evidente, que no estén bien definidas las transiciones en los puntos de giro, etc.

Muchas veces, releer la primera versión de un guión nos provoca una sensación incómoda. La mente es un juez implacable. Por eso tenemos la impresión de que lo que hemos plasmado no es lo que teníamos en la cabeza antes de sentarnos a escribir.

Y es que, como guionistas, estamos trazando la guía para un rodaje. Algo que se asemeja a dibujar un mapa. Y es muy difícil que un mapa salga bien a la primera. Con un poema puede suceder, pero no con un

mapa. Siempre se van a introducir correcciones a medida que se conoce mejor el terreno.

Es el momento de poner un poco de orden y, para ello, vamos a recuperar una de nuestras primeras lecciones: la idea de que los procesos creativos son cíclicos.

Si hemos seguido paso a paso los conceptos y los ejercicios propuestos, tendremos como resultado un primer borrador del guión. Como se dijo, esa primera versión del texto representa, asimismo, completar una vuelta del ciclo creativo.

Ahora, y ya que nuestra primera versión no nos ha dejado satisfechos, tendremos que empezar de nuevo, repasando cada uno de los aspectos que hemos tratado en los apartados previos. Habrá que regresar a los fundamentos de nuestro guión y preguntarnos:

Con respecto al tema: ¿Es un tema adecuado para tratar la idea de la que partíamos inicialmente? ¿Tenemos clara la narración que queremos desarrollar? ¿Somos capaces de resumir el cortometraje en un párrafo de unas cuantas líneas basándonos en el protagonista y en la acción? ¿Sabemos bien quiénes son los personajes del corto y, en general, podemos expresar con claridad qué es lo que les va a ocurrir a lo largo del guión?

Con respecto a la estructura: ¿Hemos sido capaces de desarrollar el tema en tres párrafos?

¿Hemos escrito un principio que capte la atención y que nos muestre algo sobre la historia que queremos contar? ¿Es posible mantener un buen ritmo con la parte intermedia que hemos concebido? ¿Nuestros puntos de giro hacen que el cortometraje avance? ¿Tenemos un final definido?

Con respecto al tratamiento: ¿Están suficientemente explicadas las escenas que deseamos representar? ¿Son unas escenas atractivas visualmente? ¿Captarían nuestra atención al verlas reflejadas en una pantalla?

Con respecto a la forma: ¿La primera versión del guión se ajusta a las cinco reglas del formato profesional? ¿Nuestras frases son claras, sin adornos innecesarios? ¿Están suficientemente explicadas las escenas que deseamos representar? ¿Son unas escenas atractivas visualmente? ¿Captarían nuestra atención al verlas reflejadas en una pantalla?

Con respecto a los personajes: ¿Tenemos unos personajes bien definidos? ¿Sabemos lo suficiente sobre ellos? ¿Las escenas que hemos elegido nos proporcionan información suficiente sobre los personajes para que la historia tenga sentido? ¿Hemos introducido matices que vuelven más reales a los personajes del corto o, por el contrario, los protagonistas de nuestro guión resultan demasiado estereotipados? ¿Evolucionan nuestros personajes a medida que lo hace la narración?

Con respecto a los diálogos: ¿Mantienen el ritmo del cortometraje? ¿Proporcionan información útil para la historia? ¿Ayudan a definir los personajes? ¿Cada personaje tiene su propio modo de hablar? ¿Se utilizan expresiones y giros acordes con el contexto de cada escena y con sus protagonistas?

Es decir, tenemos que repasar con atención el texto del guión, comprobando que hemos sido coherentes con las ideas que hemos propuesto para las distintas fases del ciclo creativo.

Un guionista principiante puede desmoralizarse en el proceso de reescritura. En principio porque no está acostumbrado a reescribir y le asaltan las dudas a la hora de quitar escenas o de cambiar frases. Y aunque a cualquier escritor le cuesta trabajo eliminar una escena en la que ha trabajado unas cuantas horas, a veces no hay más remedio que hacerlo.

Es más, la razón fundamental por la que un guionista principiante puede venirse abajo durante la fase de corrección es porque puede llegar a creer que la tarea no termina nunca. Después de volver a repasar todo (tema, estructura, personajes, diálogos) tendremos una segunda versión del guión, que a su vez volveremos a repasar y se convertirá en una tercera versión, en una cuarta, etc.

En cierto sentido es así, pero en cada revisión, y por lo tanto en las sucesivas versiones de nuestro guión, advertiremos que cada vez hacemos más hincapié en las etapas finales del ciclo, mientras que las iniciales,

como el tema o la estructura, van quedando completamente definidas.

En una segunda versión del guión podemos volver a cuestionarnos el argumento o la estructura. Pero, normalmente, en los siguientes borradores no pensamos en eso, y nos centraremos en quitar escenas o en añadir alguna nueva.

En versiones posteriores, las escenas, así como el orden en el que van a ser mostradas, ya habrán quedado fijadas. Así que durante la revisión nos dedicaremos exclusivamente a reescribir algunas partes de las descripciones o de la acción que no nos convencen.

En las versiones ya casi definitivas del guión, una vez que todas las escenas, con la acción y los personajes, están definidas por completo, lo único que se suele ajustar son los detalles del diálogo.

Con la experiencia nos iremos dando cuenta de que, mientras que las primeras revisiones exigen mucho trabajo (a veces casi tanto como escribir el primer texto del guión), las revisiones posteriores se hacen cada vez más y más sencillas, hasta que damos el texto por concluido.

En el siguiente apartado vamos a profundizar un poco más en este proceso de revisión, estudiando los conceptos de secuencia y de escena, y viendo cómo tales conceptos nos pueden ayudar durante la reescritura.

La secuencia y la escena a la hora de repasar

Hasta ahora hemos tratado de evitar los términos técnicos relacionados con la producción y la realización de cortometrajes. Queríamos concentrar toda nuestra atención en la historia, sin fijarnos en exceso en la jerga técnica que se utiliza en los medios audiovisuales.

No hemos hablado ni de planos, ni de atrezo, ni de sonido, ni de ángulos de cámara, ni de tomas, ni de cortinillas. En el fondo, nuestra tarea no es más que contar una buena historia y expresarla de tal modo que sirva de guía para que otras personas la puedan trasladar a imágenes. Así que la parte esencial de nuestra tarea es la historia misma, qué es lo que ocurre, por qué ocurre de esa manera y no de otra.

Durante esa labor, los aspectos técnicos, en lugar de ayudar, estorban, por lo que sólo hemos definido con un poco más de profundidad un término: la *escena*.

En los apartados correspondientes al tratamiento y al formato del guión insistimos en que el texto final debe escribirse en escenas. Esto es: la historia está organizada en una serie de cuadros que corresponden a algo que ocurre en un sitio concreto en un momento concreto.

Ahora ya sabemos qué es lo que queremos contar. Pero lo que suele ocurrir es que no nos convence del todo cómo lo hemos expresado. Para ayudar al proceso de reescritura vamos a volver a utilizar la noción de *escena* y a profundizar en otro concepto técnico de la escritura de guiones: la *secuencia*.

Aunque en la literatura sobre guiones, y en los guiones mismos, esos dos términos se pueden encontrar definidos de diversas formas, refiriéndose a distintas cosas, nosotros vamos a explicarlos de manera que nos sirvan para poner orden durante el proceso de reescritura.

En nuestro caso: *

Una *Escena* es un conjunto de imágenes que suceden en una ubicación concreta y en un tiempo determinado.

Una *Secuencia* sería un conjunto de escenas entrelazadas por la misma idea. Por lo tanto, y siguiendo esta definición, las secuencias están formadas por escenas.

Por ejemplo, en una película podemos encontrar una secuencia correspondiente a la huida de una cárcel. Así pues, la secuencia de la fuga sería el conjunto de escenas que están ligadas por la misma idea: la huida de la prisión.

A su vez, las escenas son las partes en las que hemos dividido la secuencia, por lo que cada una de ellas ocurre en un lugar específico y en un tiempo concreto. Si seguimos con el mismo ejemplo, la huida de una cárcel, una escena podría mostrarnos a los prisioneros dentro de sus celdas, esperando el momento para entrar en acción; otra escena podría darse en el interior de un túnel, y otra escena distinta sería la de los prisioneros ya fuera de la cárcel.

Volvamos al ejemplo del guión de *Generaciones*, que ya utilizamos para definir el concepto de escena.

1. CALLE – EXT. NOCHE

El VIEJO camina murmurando a la luz de las farolas. Se detiene y niega repetidas veces con la cabeza. Al acercarse al edificio en el que vive se oye un ruido de música y voces que se va haciendo cada vez más fuerte. El VIEJO alza la vista hacia la fachada. En el segundo piso hay una luz encendida. Más arriba, en el tercer piso, varias siluetas de jóvenes bailando se recortan en el cristal de la ventana. El VIEJO refunfuña en voz baja.

2. PORTAL – EXT. NOCHE

El VIEJO observa a un JOVEN que teclea en un teléfono móvil. Con el teléfono pegado a la oreja, el JOVEN pulsa un botón del telefonillo. Nadie contesta a sus timbrazos. El JOVEN se da cuenta de la presencia del VIEJO y lo saluda.

JOVEN

Buenas noches.

El VIEJO suelta un gruñido y se queda mirando al JOVEN. Mientras el VIEJO busca las llaves, el JOVEN, impaciente, vuelve a llamar al telefonillo. Después, el JOVEN se dirige de nuevo al VIEJO. Esta vez lo hace

en un tono más alto, como si hablara con un anciano sordo y senil.

JOVEN

¿Funciona el telefonillo? Parece que no me oyen.

El JOVEN se queda esperando una respuesta, pero el VIEJO lo mira a los ojos sin contestarle. El JOVEN vuelve a hablar en un tono excesivamente alto.

JOVEN

¿Qué le pasa, abuelo? Sólo quiero saber si funciona el telefonillo. ¿Vive aquí? A lo mejor hasta me puede abrir usted mismo.

Las manos del VIEJO tiemblan. Tarda en sacar el llavero y elegir la llave correcta. Por fin, abre la puerta. Mientras deja pasar al JOVEN, le habla con voz disgustada.

VIEJO

No me pasa nada. Y no hace falta que grites. Te oigo perfectamente. Hala, hala, a bailar. Vosotros sois los que os vais a quedar sordos.

3. DESCANSILLO TERCER PISO – INT. NOCHE

El JOVEN llama a una puerta. Se oye con claridad el bullicio de la fiesta. Mientras espera a que le abran, el JOVEN extiende el brazo y se fotografía a sí mismo con el teléfono móvil. La puerta se abre.

4. TERCER PISO – INT. NOCHE

La música es atronadora. Un grupo numeroso de chicos y chicas abarrota la casa. El JOVEN atraviesa un pasillo donde varias chicas lo saludan sonrientes. Un chico le mete una pastilla en la boca. El JOVEN hace fotografías con el móvil mientras se adentra en la casa. Se ve a gente bailando, bebiendo, liándose canutos, metiéndose rayas, hablando por el móvil. También hay un muchacho con el torso desnudo y una mujer de rodillas que agita los brazos.

El JOVEN continúa disparando su teléfono móvil. La canción sube de intensidad y los bailarines alzan los brazos y gritan. El JOVEN se fija en una MUCHACHA muy atractiva que danza en el centro del salón. La apunta con el móvil. La chica se da cuenta y lo mira sonriente. El JOVEN baja el teléfono. Entre el bosque de cuerpos, el JOVEN y la MUCHACHA se buscan con los ojos. A continuación, el JOVEN habla a un BAILARÍN que se contorsiona cerca de él. Tiene que gritar para que le oiga.

JOVEN

¿Quién es ésa?

BAILARÍN

Ni idea.

La MUCHACHA avanza bailando hacia el JOVEN. Danzan un rato uno muy cerca del otro. Al fin los dos

se quedan quietos, con los rostros muy próximos. Se frotan las mejillas hasta que el beso se vuelve inevitable. Después, el JOVEN la lleva hacia un rincón del salón y saca una bolsa de plástico transparente con varias drogas.

“ JOVEN

¿Quieres algo? Tengo de todo.

La MUCHACHA se abraza al JOVEN y le contesta al oído.

 MUCHACHA

¿Sabes lo que me gustaría? Me gustaría apagar la luz y escaparme. Me gustaría que no parásemos de correr hasta llegar al mar.

Como ya dijimos, este texto corresponde a cuatro escenas, numeradas y escritas según el formato habitual.

A su vez, las cuatro escenas están englobadas en dos *secuencias*:

La primera estaría formada por las dos primeras escenas, y su tema sería el *encuentro entre un viejo y un joven* que van a adentrarse en el mismo portal. El primero porque vive allí, y el joven porque asiste a una fiesta.

La segunda estaría formada por las otras dos esce-

nas, y su tema sería la *entrada en la fiesta*, donde se refleja la velocidad y el alboroto del ambiente juvenil en contraste con la soledad y el paso cansino del viejo.

En general, si queremos revisar la estructura del cortometraje, es razonable que nuestro pensamiento se organice en secuencias.

Aunque hay cortometrajes que tienen una sola secuencia (o incluso una sola escena, como ocurre en *La concejala antropófaga*, de Pedro Almodóvar), lo normal es que tengan varias. En ocasiones, los elementos de la estructura pueden coincidir con las secuencias. De esta forma, habría una secuencia inicial, otra para el punto de giro, otra para la confrontación, otra para el segundo punto de giro y otra para el final. Pero un cortometraje también se puede dividir u organizar de otro modo.

Sea como fuere la manera en que hayamos planteado el cortometraje, deberíamos detenernos un momento a *estudiarlo como una sucesión de secuencias*, y analizar si todas las secuencias expresan lo que buscábamos.

La primera cuestión que nos deberíamos plantear en nuestro proceso de reescritura es cuáles son nuestras secuencias, esto es, en qué bloques temáticos está dividido nuestro cortometraje. No en función de la estructura (principio, medio, final y puntos de giro), eso ya lo tenemos claro, ni tampoco escena a escena, que así es como lo hemos escrito, sino en función de los bloques de escenas que están entrelazadas por una misma idea.

Una vez identificadas las secuencias de nuestro guión, deberíamos preguntarnos: ¿estamos de acuerdo con las secuencias que hemos elegido? ¿Tienen suficiente fuerza? ¿Desarrollan de forma adecuada el argumento?

No olvidemos que las secuencias son los bloques temáticos de nuestro guión. Por consiguiente, una manera clásica de analizarlas es pensar en ellas como si fuesen pequeños cortometrajes. ¿Tienen un principio que atrapa, una parte media con un ritmo apropiado y un final bien definido?

En el ejemplo de *Generaciones* podemos analizar las secuencias de la siguiente forma:

Primera secuencia (El tropiezo): El cortometraje va a hablar sobre conflictos generacionales, y la primera secuencia nos traslada de lleno a ese tema. Comienza con la lentitud y la desesperación de un hombre viejo que llega a su edificio y descubre que están dando una fiesta en uno de los pisos (Principio). Luego pasamos al tropiezo entre el joven y el viejo. Este último, a su pesar, termina ayudando al joven (Medio). La secuencia finaliza con la mutua incomprensión entre los dos (Final).

Segunda secuencia (La fiesta): Una vez reflejada la soledad y la actitud del viejo, el guión se traslada al ambiente juvenil: el alboroto de la fiesta y la impaciencia del joven, que tiene que hacer algo

en esos segundos antes de que le abran la puerta. El joven se saca una foto a sí mismo, lo que nos habla de la ansiedad por retener el presente y su actitud narcisista (Comienzo). A continuación pasamos a la frivolidad de la atmósfera festiva (Medio). Por último, la secuencia desemboca en el contraste entre dicha frivolidad y la inesperada respuesta de la joven (Final).

También es útil analizar en qué contexto se desarrollan las secuencias y cuáles son las ideas de fondo que sostienen. Si el contexto fuese, por ejemplo, el de un funeral en vez de una fiesta, tendríamos que estudiar por qué es necesaria esa secuencia y qué es lo que se quiere mostrar sobre los funerales.

Con respecto al proceso de revisión del guión, a lo mejor debemos introducir secuencias nuevas, si queremos aclarar algún aspecto, o acortar otras que han quedado demasiado largas, descompensadas. Pero una de las primeras cosas que nos debemos preguntar al reescribir es si los bloques de acción dramática, las secuencias del corto, nos ayudan o estorban. En este último caso, habrá que modificarlas.

También puede ocurrir que en el primer proceso de reescritura eliminemos alguna secuencia. Al leer de un tirón el primer borrador del guión podemos darnos cuenta, analizándolo secuencia a secuencia, que hay alguna parte que no nos aporta nada con respecto a lo que queremos contar, que sólo hace de relleno, y que la historia podría sostenerse sin dicha secuencia.

En tal caso, siempre es mejor eliminar una secuencia (quitar todas sus escenas) o sustituirla por otra que incluya elementos imprescindibles para mejorar la historia. Un cortometraje es un tipo de obra que no admite nada de relleno, nada que no sea absolutamente necesario.

Una vez que estemos de acuerdo con las secuencias que hemos elegido para contar la historia, podemos pasar a revisar las *escenas*.

Como hemos dicho, nuestra mente organiza la estructura dramática que habíamos planteado en secuencias, en pequeños cuentos con un principio, un medio y un final. Pero no escribimos secuencias, sino escenas.

Es decir, pensamos y organizamos el hilo narrativo del guión en secuencias, pero escribimos escenas.

Consejos para mejorar las escenas

Una vez que nos hemos replanteado las secuencias hasta convencernos de que todas ellas son útiles para contar lo que queremos contar, tendremos que repasar las escenas.

La escena es la unidad individual con la que trabaja un guionista. En ella ocurre algo específico, en un lugar determinado, en un momento concreto y, normalmente, con los mismos protagonistas.

Nuestro guión debe servir como guía, por eso se divide en escenas. Con las escenas estamos señalando, en general, una indicación importante: el momento en

que el equipo tiene que cambiar la situación de la cámara. Y en un rodaje todo gira en torno a la cámara.

Es por eso que, en el formato final del guión, las escenas se numeran señalando el lugar donde se desarrollan (en un coche, en la calle, en un restaurante, en una habitación), especificando si el lugar es un interior o un exterior (¿estamos dentro o fuera del coche?), y el momento (día, noche, amanecer, atardecer), que nos dará una idea sobre cómo debe ser la iluminación.

Estas indicaciones sirven para que tanto el director como el resto del equipo de producción y realización se organicen echando un simple vistazo a la guía. Por eso tiene mucho sentido que las escenas se marquen de un modo explícito en la forma final del guión. Cuanto más claras estén las escenas, más fácil será aceptar y rodar un guión.

Por supuesto, la elección del tiempo y del lugar de una escena debe ayudar a la acción dramática. Tenemos que considerar que los diálogos y las acciones de los personajes van a estar muy condicionados por esos dos elementos. Por ejemplo, una escena que da origen a un flechazo entre dos personajes que no se conocen va a ser muy distinta si se produce en un ascensor o si tiene lugar en un garaje.

Como guionistas, tenemos que escribir de forma simple y breve cuál es el contexto de la escena, es decir, dónde y cuándo se desarrolla. Debemos ser capaces de hilarla con las escenas anteriores, y describir el lugar y la situación con tres o cuatro frases para que el realiza-

dor comprenda de dónde vienen nuestros personajes, por qué están ahí y hacia adónde van.

Asimismo, la descripción de la escena se debe escribir de modo que se entienda en qué atmósfera van a desenvolverse los que intervienen en ella. Imaginemos una escena en un colegio, ¿es público?, ¿es privado?, ¿es en una sala de reuniones?, ¿en el patio?, ¿en un aula?, ¿es de día o es de noche?, ¿hay varios alumnos o uno solo?, etc.

En la parte descriptiva de la escena también habrá que remarcar aquellos objetos o enseres que nos hacen comprender el tipo de escenario en el que se desarrolla la acción. Un suelo de tierra sería apropiado para una chabola, pero impensable en una vivienda de clase media. Y también tenemos que tener en cuenta los elementos que pueden tener una función dramática (como unos hielos que tiemblan en un vaso, mostrándonos el nerviosismo del hombre que lo sostiene).

Y así como las secuencias tienen, por lo general, un principio, un medio y un final, esto no tiene por qué ocurrir con las escenas. Podemos escribir las escenas de manera que se entienda de dónde vienen los personajes, o hacia adónde van, sin tener que contarlos. Una escena de sexo puede ser perfectamente comprensible exhibiendo solamente el final, cuando los dos personajes están agotados sobre las sábanas revueltas. En ocasiones, cortar una escena mejora el ritmo del corto y lo vuelve más ágil.

Nuestras complicaciones surgirán cuando, durante el proceso de reescritura, nos encontremos con escenas que son fundamentales para hacer avanzar la historia y que, sin embargo, no terminan de gustarnos.

Por ello, quizá sea conveniente proporcionar algunas sugerencias para modificar las escenas que no nos convencen:

Contraste: Sobre todo en la comedia, puede ser útil plantear las escenas en situaciones poco habituales, o con cierto contraste con respecto a lo que se produce en ellas.

Por ejemplo, se podría desarrollar una escena de ruptura entre dos invitados de una boda, mientras que otra pareja se está casando.

Elementos visuales: Deben considerarse todos los elementos que, en una situación determinada, sirvan para expresar de forma dramática lo que está ocurriendo.

Por ejemplo, en una discusión dentro de un coche, el claxon o una forma agresiva de agarrar el volante; durante una comida, las miradas de otros comensales o del camarero, la forma de utilizar los cubiertos, la manera de arrojar la servilleta sobre la mesa.

Terceros: Es posible introducir un personaje que aumente la tensión dramática de la escena.

Por ejemplo, al describir una charla sobre sexo entre una pareja de jóvenes, la tensión dramática

puede aumentar si la abuela de uno de ellos está escuchando detrás de la puerta.

Imprevisibilidad: Es interesante que los personajes actúen en una escena de la manera menos obvia. Este tipo de actitudes, que se dan con frecuencia en la vida real, pueden añadir profundidad a una escena.

Por ejemplo, se puede describir a un personaje que se muestre muy frío ante un acontecimiento feliz, o a otro que manifieste una gran amabilidad para ocultar su rabia.

Contradicciones: Para evitar los clichés, en ocasiones resulta útil introducir elementos contradictorios, tanto en el contexto de la escena como en la propia actitud de los personajes.

Por ejemplo, en la consabida escena en que un personaje declara su amor a otro, podemos situar a los protagonistas en un parque en primavera, con la pareja rodeada de flores, de la manera más manida y obvia. Por el contrario, se puede pensar en la misma escena pero con los dos protagonistas susurrándose su amor en medio de una reunión de negocios, rodeados de ejecutivos que están discutiendo sobre una importante decisión para la empresa.

Nos estamos acercando al momento en que tenemos una versión del guión con las secuencias aprobadas y las escenas revisadas. Aun así, es posible que, una vez que lo leamos de nuevo, el guión nos parezca lo peor que hemos escrito en nuestra vida. También, más probablemente, haya escenas que no nos desagraden del todo y otras que nos parezcan muy malas.

La fluidez en el proceso de reescritura

La sensación de vértigo ante la primera versión un poco más definitiva del guión la tienen todos los guionistas. Mientras se escribe es difícil tener una visión de conjunto de lo que se está haciendo. Y sin una visión general es fácil que muchas secuencias no encajen, aunque de forma individual pueden estar incluso muy bien planteadas.

Asimismo, sin bien una escena puede resultar imprescindible en el planteamiento general que hemos hecho, al leer el guión en su conjunto nos puede parecer que está mal escrita, que los diálogos están vacíos, que la situación no tiene ninguna tensión dramática y que es poco creíble, insulsa.

No hay que preocuparse por tales sensaciones. Siempre se pasa por ellas en cualquier proceso de escritura. Uno aprende desde la punta de su propio saber, y lo último que escribe es, en el fondo, lo que está aprendiendo a escribir. Por lo tanto, es normal que nunca nos satisfaga por completo y que, en las primeras versiones, el guión incluso nos desagrade.

Pero si hemos sido capaces de acabar un primer borrador del guión, en seguida advertiremos que el proceso de reescritura es muy distinto al de la escritura inicial. Aun en el caso extremo en que nos planteásemos reescribir todas las escenas, en seguida notaríamos que la escritura resulta ahora más sencilla, mucho más fluida y rápida que la primera vez.

Una actitud muy habitual en los escritores noveles es su reticencia a los cambios, sobre todo a eliminar escenas o a suprimir líneas de diálogo. Pero un guionista más avezado sabe que esos cambios siempre se producen en el proceso de elaborar un guión, y que siempre habrá que quitar escenas, suprimir algunos diálogos y añadir otros.

Cuando al releer nuestro guión nos detenemos constantemente en la misma frase, que nos impide una lectura fluida, o sucede que una y otra vez estamos cambiando la misma escena, es señal de que hay algo ahí que no marcha, y lo más probable es que debamos eliminar la frase o la escena, y ver cómo transformamos el resto para que todo encaje, haciendo innecesarias las partes que nos interrumpían la lectura.

No hay que tener miedo de quitar lo que nos molesta. En seguida encontraremos mejores soluciones para lo que estamos escribiendo. Y es que durante el proceso de escritura aprendemos muchas cosas, gran parte de ellas de forma inconsciente, y es después de un tiempo cuando todo ese aprendizaje se revela para ofrecernos variantes que, en sucesivas revisiones, pueden mejorar mucho la obra dramática.

Reescribir una escena suele ser, en la mayoría de los casos, mucho más sencillo que escribirla por primera vez, porque ahora poseemos mucha información que no teníamos sobre dicha escena cuando la planteamos inicialmente. Por ejemplo, una vez que tenemos la primera versión del guión, ya existen un principio y un final del cortometraje mucho más definidos.

Toda esa información hace que el planteamiento de cada escena, hacia adónde nos tiene que llevar, cómo deben actuar los personajes en ella, se vuelva mucho más claro en el proceso de reescritura, por lo que es probable que las siguientes versiones del texto nos cuesten mucho menos esfuerzo del que se puede imaginar en un principio.

Un último apunte. Cada escritor tiene una voz interior que le avisa de cuándo debe poner fin a un trabajo. De otro modo, la escritura de un guión no terminaría nunca, porque siempre se puede continuar mejorando y mejorando*.

Consejos para cuando se termina un guión

De acuerdo, imaginemos que hemos terminado un guión. Lo hemos revisado unas cuantas veces y escribimos la palabra fin.

* En mi caso, además de esa voz interior se produce un hecho que me revela que estoy llegando al final del camino. Cuando empiezo a cambiar frases y al cabo de dos o tres cambios vuelvo a dejar el texto como estaba, me digo a mí mismo que tengo que empezar a pensar en dar el guión por terminado.

¿Y entonces?

Entonces hay que tener en cuenta ciertos detalles, todos ellos de sentido común, que se les pueden pasar por alto a los guionistas noveles.

Formato: Hay que ser cuidadosos en la forma. Para ello debemos tener en cuenta las reglas sobre el formato. Y también es necesario numerar las páginas y escribir en la portada alguna manera de contacto (dirección, teléfono, correo electrónico). Es conveniente que nuestro nombre de autor y el correo electrónico aparezcan al pie de todas las páginas.

Lectores: Sobre todo cuando se es un escritor novel, es recomendable dar a leer el guión a un par de personas de absoluta confianza. Una sola persona puede proporcionar una opinión muy sesgada; más de dos personas pueden terminar confundiéndonos.

Posteriormente, debemos considerar detenidamente la opinión de los lectores que hemos elegido, sobre todo cuando sus juicios coincidan. A continuación tendremos que reflexionar y realizar los cambios que creamos oportunos.

Registro: Es necesario registrar nuestro guión en el Registro de la Propiedad Intelectual. Una sencilla búsqueda en la Red nos ayudará a encontrar la delegación más próxima a nuestro domicilio y

cuáles son los requisitos y los trámites para registrar un guión.

Oferta: En nuestros primeros intentos es muy bueno trabajar con un realizador que también sea primerizo. Se pueden encontrar contactos en los distintos foros de Internet, en las academias dedicadas a estudios de cine o en las universidades. Asimismo, en esos mismos foros e instituciones es posible ofrecer nuestros guiones terminados.

Si pensamos que nuestro trabajo ha alcanzado un nivel profesional, podemos enviarlo a distintas productoras que realicen cortometrajes. En la Red encontraremos la forma de contacto.

Retribuciones: A no ser que exista una subvención previa, es muy raro que nos remuneren por escribir el guión de un cortometraje. No obstante, un guión de unas quince páginas se debería retribuir con una cantidad de entre 1.500 y 3.000 euros.

Lo que resulta más frecuente es que un buen cortometraje, una vez realizado, obtenga premios retribuidos económicamente. Por ello, al entregar un guión es necesario acordar con el director y con la productora en qué tipo de premios se deberá pagar al guionista, así como el porcentaje que se llevará de dichos premios.

En este sentido, es obvio que un premio al mejor guión debe ser íntegramente para el guionista, mientras que en un premio al mejor actor el guionista no debe llevarse nada, pero ¿qué ocurriría en el caso de un premio al mejor cortometraje? Insisto, estos términos se deben negociar con el realizador y con la productora al entregar la versión definitiva del guión.

Derechos audiovisuales: Si tenemos la suerte de que el guión se rueda y se convierta en un cortometraje que va a ser divulgado, es conveniente hacerse socio de alguna entidad que gestione nuestros derechos audiovisuales. Cada vez que el corto se emita en algún medio de comunicación (cine, televisión, etc.) nos asignarán una remuneración en función del medio, de la hora, de la fecha y de la duración. En España, el guionista tiene derecho al 50 por ciento de dicha remuneración y el director, al otro 50 por ciento

Encuadernación: Debemos escoger una encuadernación adecuada tanto para entregar el guión a las productoras como para ser utilizado por los actores y por el equipo de rodaje. Un formato aconsejable y barato es utilizar una encuadernación en canutillo con el tamaño de las páginas de la mitad de un DIN A-4.

La conexión con la realización

Desarrollar en profundidad las relaciones entre el guionista y el realizador, así como las conexiones que se producen entre el guión y el rodaje, excede con mucho los objetivos de este libro. Lo que ocurre con un guión una vez que se decide rodarlo daría para varios volúmenes como éste.

En nuestro caso, lo que nos habíamos propuesto era proporcionar ciertas pautas para ayudar a escribir el guión de un cortometraje. No obstante, podemos apuntar algunas reflexiones que quizá sirvan de ayuda a los guionistas noveles, y que refuerzan un concepto fundamental: para un guionista, la tarea no termina una vez que se entrega el guión.

Las situaciones en las que se ve envuelto el guionista en relación con la realización pueden ser muy diversas. Y se tratan de una forma muy distinta si el cortometraje está escrito y dirigido por una sola persona, o si, por el contrario, nosotros escribimos el guión y es otro individuo el que se encarga de convertirlo en una película.

Sin embargo, tanto en un caso como en otro, podemos repasar algunos aspectos en relación con la posible realización del cortometraje:

Sinopsis: En su momento dijimos que el tema de nuestro cortometraje era una sinopsis del mismo. Es cierto, ya que una sinopsis no es más que un resumen de cuatro o cinco líneas del cortometraje en el que damos respuesta a la pregunta: ¿de

qué trata? Pero no confundamos una *sinopsis de trabajo*, que es algo que el guionista entrega al realizador (o que el realizador pone por escrito para tener claro cuál es el tema del guión), con una *sinopsis de distribución*, que es ese pequeño resumen que aparece en las portadas de DVD, o en la presentación del corto en el folleto de un festival, o en una página de la Red, etc.

En una sinopsis de trabajo no importa que la parte media de la historia, e incluso el final, se describan de una forma explícita. De hecho, es bueno que así sea, ya que, como se ha dicho, este resumen sirve para aclarar las ideas tanto del guionista como del director.

En una sinopsis de distribución es obvio que no se debe destripar el final de la historia ni contar en exceso la parte intermedia, ya que entonces se perdería el factor sorpresa, que es esencial a la hora de que el espectador disfrute de una historia.

En el cortometraje *Manual práctico del amigo imaginario*, de Ciro Altabás, la sinopsis de distribución viene a ser la siguiente. *Pese a tener veintisiete años, Fernando Hinojosa todavía conserva a su amigo imaginario de la infancia: un superhéroe llamado Capitán Kilotón. Pero su relación peligra cuando Iratxe, un amor platónico del colegio, llega a la casa para quedarse a vivir unos días.*

Sin embargo, la sinopsis de trabajo de ese cortometraje sería algo más larga, y en ella se definiría con más claridad la parte media y el final. *Fernando Hinojosa es un joven tímido de veintisiete años que recibe la visita de una antigua compañera de colegio con la que mantuvo un amor platónico, Iratxe. Esta situación despierta los celos de su amigo el Capitán Kilotón, un superhéroe que ha convivido en su imaginación hasta la fecha. El trío vive una serie de situaciones tragicómicas que representan la lucha interior de Fernando por dejar atrás la infancia y dar paso a la madurez. Al final, es precisamente su amigo imaginario el que lo ayuda a conseguir a Iratxe.*

Estructura y tratamiento: En el apartado correspondiente a la estructura señalamos que, para escribir el guión de un cortometraje, en algunos casos sólo hace falta tener clara la estructura, sin realizar desarrollos posteriores. A partir del folio en que detallamos cómo es el principio, la parte media, el final de nuestro corto y los puntos de giro, ya podemos empezar a escribir en el formato final del guión, escena a escena. Sin embargo, cuando existen discrepancias entre el guionista y el director, una buena forma de desbloquear el proceso es hacer un *tratamiento* previo.

Según se vio, un tratamiento viene a ser un resumen de cada una de las escenas en el orden en que se van a presentar pero sin la escritura detallada de la acción y sin los diálogos. En seguida advertire-

mos que es muchísimo más sencillo establecer un pequeño resumen que escribir las escenas completas. Por lo tanto, una vez elaborado un tratamiento previo se pueden introducir numerosas modificaciones sin gran esfuerzo hasta que se llegue a un acuerdo sobre cómo desarrollar la historia.

Actores: Uno de los elementos más críticos de un rodaje son los actores. Como dijimos previamente, un actor realiza una labor que es especialmente complicada. Esto es, debe encarnar a un personaje en un momento determinado, delante de todo el equipo de rodaje. Los actores y las actrices son, por lo tanto, personas que afrontan una tarea emocionalmente muy compleja al ejercer su profesión, y a los que se debe tratar con absoluta delicadeza y respeto.

En este sentido, en ocasiones los actores se ponen en contacto con el guionista para tratar de profundizar en el personaje que tienen que representar. Y es oportuno que, como guionistas, estemos abiertos a este tipo de encuentros, así como a las sugerencias que los propios actores puedan hacer sobre los personajes y sobre los diálogos.

Es necesario tener en cuenta que debemos facilitar el trabajo de los actores, y no mostrarnos inflexibles ante sus posibles propuestas de modificación de los diálogos del guión. Es necesario asumir que de ellos

depende en gran medida el éxito de un rodaje, por lo que, como guionistas, tenemos que simplificar su labor todo lo que podamos.

No obstante, en la medida en que nuestros guiones vayan estando mejor planteados y acabados, serán los propios actores los que se congratulen al tener la oportunidad de representar un buen papel. Asimismo, se realizarán menos modificaciones en los diálogos, así como resultará innecesario dar otras explicaciones que las que ya se proporcionan en el texto.

Diálogos: En el apartado correspondiente, ya dijimos, que las líneas correspondientes al diálogo son quizá las más difíciles de escribir. Y es posible que, por mucho que tratemos de afinar las frases, tanto el director como los actores las modifiquen en el momento del rodaje.

Esta última reflexión nos conduce a la idea con la que nos gustaría cerrar este libro. Un concepto en el que ya hemos insistido en más de una ocasión: un guión es una guía. Así pues, es normal que durante el rodaje y durante las etapas posteriores de la posproducción y el montaje se modifiquen, se eliminen o se adapten de otro modo algunas de las escenas, los diálogos y las situaciones que habíamos escrito.

No hay que ser rígidos con respecto a esto. Una ruta sobre un mapa sólo indica un camino más o menos

seguro para afrontar la aventura de realizar un cortometraje. Pero en toda expedición se producen imprevistos que obligan a modificar, en mayor o menor medida, el itinerario que se había previsto inicialmente.

Definiciones y términos utilizados

Acotación escénica: Advertencia que se incluye en el guión sobre el tono o la acción específica de un personaje durante el diálogo (por ejemplo: *enfadado*). En el guión literario las acotaciones escénicas se escriben entre paréntesis y en cursiva bajo el nombre del personaje. Ejemplo:

ANA

(Jadeando)

Esperó al autobús con mi madre.

➤

Encabezado de escena: Indicaciones que señalan el número de la escena en el orden en que va a ser presentada, si es interior o exterior, el lugar donde acontece y el momento del día (amanecer, día, atardecer o noche). Generalmente se escriben en mayúsculas y en negrita. Ejemplo:

2. PORTAL – EXT. NOCHE

Escaleta: Detalle numerado de todas las escenas, con medidas de tiempo, breve descripción de la acción, los personajes que intervienen, si es de día o de noche, exterior o interior y el número de páginas que ocuparía en el guión.

Escena: La unidad más básica en que se puede dividir una

película, normalmente caracterizada por producirse en un mismo lugar, en un momento determinado y (aunque esto suele variar más) por la presencia de los mismos personajes. En general, si se cambia de lugar o se rompe la evolución temporal, se cambia de escena. En el guión técnico van siempre numeradas y, en el guión literario, según la costumbre de cada país (Ejemplo: en Estados Unidos, no; en España sí). Cierta negligencia en relación con la terminología cinematográfica ha hecho que en España se emplee a menudo el término *secuencia* en lugar de *escena*, si bien esos conceptos se refieren a dos aspectos claramente diferenciados, y eludir tal diferenciación puede llevar a confusiones.

Estructura: Distribución y orden de una obra dramática. La estructura *clásica* contiene tres elementos: planteamiento, nudo y desenlace.

Formato del guión: Conjunto de características de presentación del texto de una obra cinematográfica. El formato del guión estándar se calcula para que cada página del guión corresponda, aproximadamente, a un minuto de película, y facilitar así los cálculos de preproducción.

Guión literario: El texto de todas las escenas que forman parte de una obra cinematográfica, con sus correspondientes diálogos, pero sin indicaciones técnicas. Las escenas se numeran y se exponen en el orden en que van a ser vistas por el espectador. Las únicas indicaciones técnicas que se incluyen son la aclaración de si la acción transcurre en un interior o en un exterior, así como el momento del día.

Guión técnico: Un guión literario una vez que ha sido trabajado por el equipo de producción y por el realizador. Cada escena se divide en planos y se introducen las indicaciones técnicas que ayudan a la realización (escenarios, encuadres, posición de la cámara, sonido, efectos especiales, iluminación, etc).

Guión: Texto en el que ordenadamente se exponen las escenas con objeto de que sirvan de guía para la posterior realización.

Idea: Plan y disposición en que se ordena la fantasía para la formación de una obra.

Premisa: Idea de fondo sobre la que se construye la historia. También puede referirse a una pregunta hipotética acerca de un personaje determinado enfrentado a una situación cuya respuesta sería la trama de la película. Por ejemplo: ¿qué ocurriría si un extraterrestre se perdiese y lo encontrase un niño?

Protagonista: El personaje principal de un guión, cuya necesidad dramática y acciones marcan el progreso de la historia. En la construcción clásica es el eje de la historia, y ésta trata de una necesidad que logra alcanzar o no.

Punto de giro: Cambio en la dirección de una narración para que se mantenga la tensión dramática y para que la historia avance.

Secuencia: Conjunto de escenas que en una película se refieren a una misma parte del argumento y, por lo tanto, constituyen un núcleo o unidad de acción dramática. En general, cada secuencia se puede dividir siguiendo una estructura clásica (planteamiento, nudo y desenlace), de la misma forma que la obra en su totalidad. Muchas veces se utiliza como sinónimo de escena, como consecuencia de una confusión entre los términos.

Sinopsis de distribución: Las breves líneas que acompañan a la presentación de una obra cinematográfica (en un cartel, en la carátula de un DVD, etc.), y que sirven como introducción al argumento y para captar la atención de los posibles espectadores.

Sinopsis de trabajo: Exposición general del argumento de la obra presentada en función de los protagonistas y de la acción, en la que se expresa, de forma muy resumida, la trama y la resolución.

Tema: Asunto o materia de una obra cinematográfica.

Trama: Conjunto de acontecimientos narrativos hilados unos con otros para hacer progresar la historia y llevarla a su final.

Tratamiento: Desarrollo de la estructura que consiste en escribir un resumen de cada una de las escenas en el orden en que se van a presentar.

Referencias audiovisuales

15 Días (2000). Dirigido por Rodrigo Cortés. Guión: Rodrigo Cortés. Producciones El victimario. Duración 30 minutos.

75 Metros (2009). Dirigido por Daniel Castro. Guión: Daniel Castro. Bastian Films y PC Tormenta. Duración 14 minutos.

Apariciones (2010). Un guión de Felipe Rodríguez Torres.

Boletos por favor (2006). Dirigido por Lucas Figueroa. Guión: Lucas Figueroa. LMF Films. Duración 14 minutos.

Connecting People (2008). Dirigido por Álvaro de la Hoz. Guión: Pedro Pablo Picazo. Burbuja Films. Duración 7 minutos.

Cuestión de fe (2008). Dirigido por Álvaro García. Guión: Álvaro García. Cantabria Visual. Duración 19 minutos.

Desaliñada (2001). Dirigido por Gustavo Salmerón. Guión: Gustavo Salmerón. Sueños despiertos Pro-

ducciones Cinematográficas S.L. Duración 23 minutos.

Diez minutos (2003). Dirigido por Alberto Ruiz Rojo. Guión: Alberto Ruiz Rojo. Art Ficción. Duración 15 minutos.

Dirt Devil (2007). Dirigido por Rodrigo Cortés. Guión: Rodrigo Cortés. Producciones El victimario. Duración 1 minuto 50 segundos.

El columpio (1992). Dirigido por Álvaro Fernández Armero. Guión: Álvaro Fernández Armero. B.U.S. Producciones. Duración 9 minutos.

En camas separadas (2002). Dirigido por Javier Rebollo. Guión: Javier Rebollo. Lolita Films. Duración 19 minutos.

(En)terrados (2009). Dirigido por Àlex Lora. Guión: Àlex Lora. Alkimia Productions. Duración 11 minutos.

Esposados (1996). Dirigido por Juan Carlos Fresnadillo. Guión: Jesús Olmo y Juan Carlos Fresnadillo. Zodiac Films. Duración 24 minutos.

Generaciones (2005). Un guión de F. M.

Hazme soñar (2004). Dirigido por Santiago Torres. Guión: F. M. Playas suspendidas. Duración 19 minutos.

I want to be a pilot (2007). Dirigido por Diego Quemada Díez. Guión: Diego Quemada Díez. Duración 11 minutos.

La cabina (1972). Dirigido por Antonio Mercero. Guión: José Luis Garcí y Antonio Mercero. RTVE. Duración 35 minutos.

La concejala antropófaga (2009). Dirigido por Pedro Almodóvar. Guión: Pedro Almodóvar. Producciones El Deseo. Duración 11 minutos.

La culpa del alpinista (2004). Dirigida por Daniel Sánchez Arévalo. Guión: Daniel Sánchez Arévalo y Julio Medem. Common Films S.L. Duración 13 minutos.

La ruta natural (2005). Dirigido por Àlex Pastor Vallejo. Guión: Martí Roca y Àlex Pastor Vallejo. Escándalo Films. Duración 10 minutos.

Lo que tú quieras oír (2005). Dirigido por Guillermo Zapata. Guión: Guillermo Zapata. Creative Commons. Duración 10 minutos.

Llévame a otro sitio. Dirigido por David Martín de los Santos. Guión: David Martín de los Santos. Producción Lolita Films. Duración: 21 minutos.

Manual práctico del amigo imaginario (2008). Dirigido por Ciro Altabás. Guión: Íñigo Díaz-Guardamino y Ciro Altabás. Retroproducciones S.L. Duración: 19 minutos.

Puertas (2007). Dirigido por Roberto Goñi. Guión: Roberto Goñi. Pantalla Partida. Duración 9 minutos.

Sin aliento (2008). Dirigido por Asier Iza. Guión: Asier Iza. Ronroneo Films. Duración 14 minutos.

Tadeo Jones (2005). Dirigido por Enrique Gato. Guión: José Ángel Esteban, Carlos López, Manuel Matji y Enrique Gato. La Fiesta Producciones Cinematográficas. Duración 9 minutos.

¡¡¡Todas!!! (2008). Dirigido por José Martret. Guión: José Martret. Producida por José Martret. Duración 25 minutos.

Trasmallo (2003). Dirigido por Santiago Torres. Guión: F. M. Playas suspendidas. Duración 17 minutos.

Traumatología (2007). Dirigido por Daniel Sánchez Arévalo. Guión: Daniel Sánchez Arévalo. Common Films. Duración 20 minutos.

Trevor (1994). Dirigido por Peggy Rajski. Guión: James Lecesne. Peggy Rajski Productions. Duración 23 minutos.

Un perro andaluz (1929). Dirigido por Luis Buñuel. Guión: Luis Buñuel y Salvador Dalí. Les Grands Films Classiques. Duración 17 minutos.

Referencias bibliográficas

- ALLEN, WOODY, *Manhattan*, Editorial Tusquets, 1981.
- BORGES, JORGE LUIS, *El Aleph*. Editorial Seix Barral, 1983.
- BORGES, JORGE LUIS, *El libro de arena*. Editorial Emecé (Obras completas), 1975.
- BOWLES, PAUL, *El tiempo de la amistad*. Editorial Alfaguara, 1987.
- CABEZAS, ANTONIO, *Haikus inmortales*. Editorial Hiperión, 1983.
- CAPOTE, TRUMAN, *Música para camaleones*. Editorial Anagrama, 1994.
- CARVER, RAYMOND, *Catedral*. Editorial Anagrama, 1986.
- CLEARY, THOMAS, *Wen-Tzu. La comprensión de los misterios del Tao*. Editorial Edaf, 1994.
- CORTÁZAR, JULIO, *Historias de Gabriel Medrano*. Editorial Alfaguara (Cuentos completos), 1996.

CHEEVER, JOHN, *Relatos*. Editorial Emecé, 2006.

FIELD, SYD, *El libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot Ediciones, 1994.

GARDNER, JOHN, *Para ser novelista*. Ediciones Fuentetaja, 2001.

McKEE, ROBERT, *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial, 2002.

SAMPER, MANUEL DE PRADA, *La niña que creó las estrellas*. Editorial Lengua de Trapo, 2004.

Bibliografía

ADELMAN, KIM, *Cómo se hace un cortometraje*. Editorial Ma non troppo, 2005.

AMITRANO, ALESSANDRA, *El cortometraje en España. Una larga historia de ficciones breves*. Nº 14 de Textos FilMOTECA de la Generalitat Valenciana, 1998.

CALVO, CONCEPCIÓN, *Cómo producir un cortometraje profesional en 35 mm*. Alcalá Grupo Editorial, 2007.

CERON GÓMEZ, JUAN FRANCISCO, *Años de corto. Apuntes sobre el cortometraje español desde los noventa*. Universidad de Murcia, 2002.

COOPER, PAT, *El guión de cortometraje*. IORTV, 2002.

DELGADO, YOLANDA, *Cortos de cine: antología*. Editorial Alfaguara, 2003.

FABER, LIZ y HELEN WALTERS, *Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940*. Editorial Ocho y medio, 2004.

FERNÁNDEZ, LOLA y VÁZQUEZ, MONTAÑA, *Objetivo: Corto. Guía práctica del cortometraje en España*. Ediciones NUER, 1999.

FIELD, SYD, *El libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot ediciones, 1994.

—, *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Plot ediciones, 1995.

GIL, MATEO ET AL., *Cinco guiones de cortometrajes ganadores del Festival Ibérico de Cine*. Diputación de Badajoz. Departamento de publicaciones, 2000.

GONZÁLEZ, LUIS MARIANO, JOSÉ MARTÍN VÁZQUEZ y PEDRO MEDINA, *Historia del cortometraje español*. Festival de Cine de Alcalá de Henares, 1996.

MEDINA, PEDRO y LUIS M. GONZÁLEZ, *Cortos pero intensos: las películas breves a través de los cineastas españoles*. Festival de Cine de Alcalá de Henares, 2005.

PAMORE, CHRIS, *Debutar en el cortometraje: principios, prácticas y técnicas. Una guía estimulante para el aspirante a director*. Acanto, 2007.

REA, PETER W. y DAVID K. IRVING, *Producción y realización de cortometrajes en cine y en vídeo*. Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, 2005.

- REA, PETER W., *Producción y dirección de cortometrajes y vídeos*. IORTV, 1998.
- SEMPERE, ANTONIO, *Corto que te quiero corto. El cortometraje español en el s. XXI*. Muestra Cinematográfica del Atlántico. Cádiz, 2003.
- , *Cortocircuito: los mejores cortos españoles de 2006*. San Vicente del Raspeig: Club Universitario, 2006.
- , *Cortomanía: miradas al cortometraje español de 2005*. San Vicente del Raspeig: Club Universitario, 2005.
- VV. AA., *II Concurso Iberoamericano de Cortometrajes*. Iberautor Promociones Culturales, 2002 a 2008.

Guión completo correspondiente a los ejercicios resueltos

DOS

Un proyecto de Gustavo Salmerón

Guión: F. M.

0) SALA DE ESPERA -INT. DÍA (MUÑECO)

Un plano muy corto de un juguete. Uno de esos regalos de propaganda que las empresas hacen a sus clientes: un payasito pintado de un rojo brillante, con su sombrero cónico y su tambor. Lleva serigrafiada la palabra «Microson».

El juguete parece dormido. Cuando suenan las primeras notas de «First Light», de Brian Eno, abre los ojos y empieza a moverse.

Al abrirse el plano, vemos que el payasito recorre una sala de espera. Es una estancia blanca, bien iluminada. Aunque la atmósfera es lujosa, el único mobiliario consiste en una fila de asientos pegados a la pared y atornillados al suelo. En conjunto, el

ambiente produce la impresión de sala de espera de un hospital o de cualquier consulta médica.

Aparte del muñeco, la sala está vacía. Mientras aparecen los créditos iniciales, continúa sonando «First Light», de Brian Eno.

No hay ventanas. En cada extremo de la sala se ve una puerta. Sobre la puerta de la derecha hay un letrero en el que se lee: «Exit». Es un cartel de diseño futurista, generado con una tenue luz verde que, suavemente, aumenta y disminuye su intensidad. La puerta de la izquierda tiene un letrero similar en el que pone «Project Management»; pero en este caso la luz es azulada y fija. Sobre esa misma puerta, a la altura de los ojos, hay colgada una pantalla plana, tan delgada que parece una lámina.

El muñequito se dirige hacia la puerta de la izquierda. Al seguir al juguete, nos fijamos con más detalle en la pantalla plana, donde se está emitiendo un vídeo publicitario. El vídeo comienza con el logo de Microsoft sobre un fondo de cielo y nubes. En el logo, aparte del nombre de la empresa, también aparece dibujado el payasito. Después, el payasito hace trampolín en una nube y vuela hacia el mundo. Se acerca a la tierra. Luego aparecen bustos desnudos, uno tras otro. Aunque los rostros son muy bellos, tienen un matiz un tanto rígido. El vídeo apenas dura unos segundos, y se cierra con un letrero que reza: «Microsoft: Más humanos que lo humano». El bucle comienza de nuevo, por lo que la pantalla nos vuelve a mostrar el logo de Microsoft con el muñeco, sobre el fondo de nubes y cielo.

El payasito termina golpeándose contra la parte baja de la puerta. Da la impresión de que está llamando para entrar. Entonces la música cesa y el muñeco se detiene.

1) SALA DE ESPERA – INT. DÍA (DR. MOREL – DIANA)

Un instante después, la puerta se abre. A la altura del muñeco, en un plano muy corto, vemos unos zapatos de tacón alto. Uno de los zapatos golpea sin querer al payasito. El muñeco sale despedido hacia una esquina de la sala.

Los zapatos son de DIANA, una mujer de unos treinta años, atractiva. El matiz infantil de sus ojos proporciona a su rostro un toque de ingenuidad, curiosidad y sorpresa. Va ataviada con un vestido ajustado y blanco, escotado, de falda corta y espalda y cuello cerrado. A su vez, lleva un pequeño bolso a juego con los zapatos.

Junto a DIANA entra el Dr. MOREL, un hombre de unos cuarenta años, afable, paternal, hipnótico, distante y tranquilo. Su cabello, muy corto y cuidado, es cano. Viste con ropa de diseño moderno pero elegante, formal, en tonos oscuros. Por encima de su indumentaria, lleva una bata fabricada con un plástico transparente. No es un plástico tosco, como el de los impermeables, sino una prenda confortable, práctica y refinada. A su vez, el Dr. MOREL sostiene un portafolio tecnológico. Su voz es pausada y, cuando

habla de detalles técnicos, se vuelve un tanto maqui-
nal.

Dr. MOREL

No se preocupe. Todo es mucho más sencillo de lo
que parece.

DIANA

Discúlpeme, me siento un poco confusa. ¿No hace
demasiado calor aquí dentro?

Dr. MOREL

Su inquietud es lógica. A cualquiera le ocurriría lo
mismo. Sobre todo, cuando se trata de recuperar a un
ser querido. ¿Me permite que la tutee?

DIANA

Por favor.

Dr. MOREL

Verás, Diana, ya hemos acabado la parte más difícil.
La primera fase, en la que hemos creado justo lo que
querías: un compañero idéntico al que te abandonó
hace más de un año.

DIANA

Alan.

Dr. MOREL

No, no es Alan. Es un ser distinto, pero tan parecido

a tu antiguo novio que muy pronto serás tú misma quien lo llamarás así, Alan, casi sin darte cuenta.

DIANA

(Abriendo el bolso y mirándose en un espejito)

Disculpe, estoy un poco mareada y no termino de entenderlo. Si ya está listo, justo como yo quería, ¿por qué no me lo entregan? No soporto seguir estando sola. Ya les he pagado todo lo que me han pedido, ¿no?

DIANA mete el espejo en el bolso y lo cierra.

Dr. MOREL

No es sólo una cuestión económica. Hay que ir paso a paso para que todo resulte de la mejor forma posible. Ten presente que vas a conocer a un nuevo compañero con el que vas a pasar muchos años. Su inteligencia es artificial, pero ni siquiera tú lo podrás distinguir de Alan.

El Dr. MOREL imprime una de las fotografías del portafolio y se la enseña a DIANA. La fotografía muestra a ALAN, de cuerpo entero, desnudo, con la mirada perdida y fija. DIANA se lleva las manos a la boca. En principio parece aterrorizada. Y después, poco a poco, entre ilusionada y asombrada.

DIANA

Es..., es..., es él.

Dr. MOREL

Sí. Físicamente es idéntico a la persona que rompió contigo. A partir del ADN de la muestra que nos diste, hemos sido capaces de reproducir el cuerpo original. Después, sólo es necesario realizar las modificaciones a las que nos obliga la ley, y que resultan imprescindibles cuando se trata de reproducir a una persona que aún está viva. El nuevo Alan tiene unas huellas digitales propias que nos suministra el Departamento Nacional de Inteligencia. Y lleva tatuado su código de identificación de la forma más discreta posible.

El Dr. MOREL muestra otra fotografía con ALAN de espaldas. DIANA contempla atónita la fotografía. Incluso llega a rozar con el dedo la espalda fotografiada de ALAN, justo donde está el código de barras.

DIANA

(Susurrando, casi para sí)

No me importa.

Dr. MOREL

Te acostumbrarás. Hemos de cumplir las leyes. Ahora deberías indicarnos otros cambios que te gustaría realizar. Un color de ojos distinto, por ejemplo. Así siempre podrás distinguir al uno del otro. Algo que te resultará muy útil, sobre todo si se produce un encuentro fortuito.

DIANA

Pero yo no quiero que sea diferente. Necesito que sea como él, como Alan. No puedo querer a nadie más, de verdad que no puedo. No comprendo cómo me he metido en este lío.

Dr. MOREL

Para eso estoy aquí, Diana, para ayudarte. Es natural que no te acuerdes de todos los detalles técnicos, pero existen restricciones que son de obligado cumplimiento. Un proyecto así es largo y complejo...

DIANA

Cuando acudí a ustedes estaba completamente desesperada. Y ahora todo aquello me resulta tan borroso... Pero si ya tienen lo que les pedí, ¿para qué cambiar nada? Yo quiero a mi Alan tal y como es.

Dr. MOREL

Ven, siéntate. Permíteme que te lo explique de nuevo. ¿Quieres un poco de agua?

El Dr. MOREL hace una delicada indicación con la mano y DIANA se sienta. El Dr. MOREL saca del bolsillo un círculo transparente que, con un toque de sus dedos, se convierte en una esfera llena de líquido. DIANA deja el bolso a un lado, en uno de los asientos. Mientras DIANA bebe, el Dr. MOREL suspira levemente y, a continuación, prosigue.

Dr. MOREL

Durante la primera fase, tratamos de crear un ser tan parecido como podamos al que nos han encargado. Ya has visto que, en su apariencia externa, aparte de algún detalle insignificante, es idéntico a Alan. En su interior, no obstante, lleva un endoesqueleto mecánico.

El Dr. MOREL muestra una radiografía. La eleva para resaltar la transparencia.

Dr. MOREL

Desde un punto de vista psicológico, ocurre lo mismo. Después de la primera fase casi no hay forma de distinguir al nuevo Alan del original.

El Dr. MOREL señala con elegancia la esfera con agua que DIANA tiene entre las manos.

Dr. MOREL

Se ha comprobado que el agua almacena una información exhaustiva de todos los sitios por los que pasa. Si una molécula de agua ha formado parte de un ser vivo, en este caso de tu novio, de Alan, retiene la información de todo lo que ha visto, así como de sus recuerdos, incluso de sus sueños.

DIANA

(Devolviéndole la esfera al Dr. Morel)

¿Se acordará de mí?

El Dr. MOREL recoge la esfera, donde aún quedan restos de agua, y la eleva a la altura de los ojos de DIANA.

Dr. MOREL

Por supuesto. Si el agua de la muestra que nos proporcionaste perteneció a tu novio, los recuerdos de tu nuevo compañero, así como su comportamiento, van a ser similares a los de Alan. Las diferencias que existen sólo se deben a que la inteligencia artificial requiere un factor de incertidumbre, una mínima dosis de azar que afecta ligeramente a las decisiones. Si no se hiciera así, el resultado sería una conducta un tanto rígida. Y nuestro deseo es que el nuevo Alan se comporte como cualquier persona.

Con un toque de los dedos, el Dr. MOREL convierte la esfera en un círculo transparente y se la vuelve a guardar en el bolsillo.

DIANA

No le sigo, hace tanto calor. Pero ¿está seguro de que se acordará de mí, de cómo me llamo?

Dr. MOREL

Claro que sí, Diana. Se acordará del día en que te conoció y de cómo ibas vestida. Recordará cada detalle íntimo, tan nítida o tan turbiamente como el verdadero Alan. O como tú misma.

DIANA

Entonces no sé para qué tengo que rellenar un cuestionario, ni a qué se refiere con la segunda fase. Yo lo único que quiero es que Alan me saque de aquí y que me lleve a casa.

El Dr. MOREL se levanta y su tono se vuelve ligeramente más severo, como un adulto que quisiera convencer a una niña. DIANA se va encogiendo cada vez más en el asiento.

Dr. MOREL

La segunda fase es imprescindible cuando el individuo original todavía vive. En esos casos, es necesario introducir algunas diferencias en la réplica.

DIANA

Pero..., pero...

Dr. MOREL

Las razones son muchas, Diana. En principio por Ley. Para poder separar su responsabilidad civil. Si fueran exactos, sería muy difícil saber, por ejemplo, cuál de ellos ha cometido una infracción de tránsito.

DIANA

¿Y eso es tan importante?

El Dr. MOREL pasea por la sala mientras continúa hablando.

Dr. MOREL

Sí, si en vez de un accidente lo que ocurre es algo más grave. Pero las diferencias con el original también se establecen por tu propia seguridad. Imagina que tu ex pareja quiere robarte. ¿Cómo podrías distinguirlo? Tú misma le abrirías la puerta. No obstante, hay una razón aún más esencial.

DIANA

¿No le parece que hace muchísimo calor aquí dentro?

Dr. MOREL

(Deteniéndose delante de Diana)

Y esa razón, Diana, es que ya no estáis juntos.

DIANA

(Muy apenada, hundida)

Sabía que íbamos a llegar a eso.

Dr. MOREL

La mayoría de nuestros proyectos se originan por casos parecidos al tuyo. Una separación, una pérdida. Y en principio, casi todos nuestros clientes desean una réplica lo más exacta que se pueda de la persona amada, por lo que se niegan a cambiar hasta algo tan trivial como el color del pelo. Pero al final nos hacen caso.

DIANA

(Como si no estuviese escuchando, ausente)

Lo sabía.

El Dr. MOREL lleva las manos hacia delante y roza, un instante, los hombros de DIANA. Luego se echa hacia atrás, como arrepentido de haberla tocado.

Dr. MOREL

Escúchame, por favor, es importante. Cuando pierdes a alguien, por el motivo que sea, lo más razonable es hacer que su sustituto no vuelva a repetir las mismas pautas de conducta que lo separaron de ti. De otro modo, con el tiempo lo perderías de nuevo.

DIANA

(Como para sí misma)

A mí, lo que más me aterroriza es estar sola.

Dr. MOREL

Imagínate que alguien muere por su adicción al alcohol. Nosotros podemos generar una réplica casi exacta, pero también podemos crear una a la que no le guste beber. Piénsalo, podríamos hacer que tu nuevo Alan sea más fiel que el original, o más cariñoso. Lo que tú nos digas, lo que tú prefieras.

DIANA

Y para eso la entrevista y el cuestionario.

El Dr. MOREL saca un impreso del portafolio y se lo tiende a DIANA, que lo recoge con reticencia.

Dr. MOREL

La entrevista no es más que una manera de establecer un primer contacto con tu nuevo compañero. Enfrentarte a un ser idéntico al que has amado no es tan fácil como parece. Hay personas a las que les produce una impresión tan fuerte que no saben cómo reaccionar. Otras hasta se desmayan.

DIANA

(Nerviosa, tocándose el pelo)

Entonces, ¿voy a verlo? ¿Ahora? No sé si estoy preparada.

Dr. MOREL

Tranquila. Vas a tener un control absoluto tanto en la entrevista como en el futuro. Existe una palabra que puedes usar en cualquier momento para desactivar a Alan. Todas nuestras creaciones incorporan ese dispositivo de seguridad. Si se pronuncia la clave cerca de ellos, se convierten en androides sin vida. En el caso de los prototipos que acaban de salir de la primera fase, la palabra clave es muy sencilla. Simplemente tienes que decir: Uno.

DIANA

¿Uno?

Dr. MOREL

Así es. Ya te proporcionaremos una clave más específica después de la entrevista, cuando rellenes el cuestionario con las modificaciones.

DIANA se levanta y se enfrenta al Dr. Morel.

DIANA

(Testaruda, infantilmente enrabietada)

Pero es que yo no quiero cambiar nada. Quédense con su cuestionario. No quiero que Alan sea más fiel, ni más cariñoso, ni que tenga otros ojos. Lo quiero exactamente como es. No soy capaz de amar a nadie más. Ya lo he probado y sé que no puedo. Sólo lo amo a él. Y en cuanto tenga algo diferente, lo voy a notar y todo esto no va a valer para nada. Si es necesario, les pagaré el doble. O firmaré un papel en el que me hagan responsable de todo. Estoy dispuesta a lo que sea.

El Dr. MOREL se queda silencioso. Observa a DIANA con gesto grave.

Dr. MOREL

¿De verdad? ¿Lo que sea?

DIANA

Sí.

Dr. MOREL

¿Incluso estarías dispuesta a hablar con el verdadero Alan?

DIANA duda un instante. Cierra los ojos y se muerde el labio inferior. Después levanta la mirada hacia el

Dr. MOREL, con ojos de niña, entre asustados e inocentes, y asiente. El Dr. MOREL hace una cortés indicación a DIANA, que vuelve a sentarse. Luego, el Dr. MOREL saca una de las fotos de ALAN, deja el portafolio en el asiento que está junto a DIANA y coloca la fotografía sobre el portafolio para que ella la tenga presente mientras él continúa hablando.

Dr. MOREL

Los psicólogos de nuestro equipo ya me habían advertido de que en tu caso podía surgir este problema. Está bien. Podemos intentarlo. Pero lo primero que debemos conseguir es una autorización de Alan.

DIANA

(Mirando asustada la foto sobre el portafolio)

¿Se lo dirán ustedes?

Dr. MOREL

Tendrás que explicárselo tú misma.

DIANA

Ni siquiera sé si me cogerá el teléfono.

Dr. MOREL

Ya lo hemos previsto. Te ruego que aguardes aquí unos minutos.

El Dr. MOREL va hacia la puerta de la izquierda y la abre.

DIANA

Espere, espere.

Dr. MOREL

¿No estabas dispuesta a lo que fuese?

La puerta se cierra y, con una sensación de pánico, DIANA aguarda en la sala de espera.

2) SALA DE ESPERA – INT. DÍA (DIANA – ALAN)

Suenan los primeros compases de la canción «The Plateaux of Mirror», de Brian Eno. DIANA advierte que hay una cámara en una de las esquinas. Se levanta y pasea de un lado a otro, intranquila. Se da cuenta de que la cámara la persigue por la estancia, lo que la hace sentirse aún más incómoda y decide sentarse de nuevo.

Se abre la puerta de la derecha y aparece ALAN. Es un hombre joven, de unos treinta años, seguro de sí, apasionado. Su aspecto físico es atractivo, pero con un matiz un tanto artificial. Viste de forma desenfadada, con una camisa blanca, unos pantalones de tejido sintético, azules oscuro, y unas zapatillas deportivas. El diseño de sus prendas tiene detalles sutilmente futuristas.

El primer instante es de conmoción. DIANA y ALAN se miran el uno al otro, desde la distancia, sin decirse nada. Luego ALAN se acerca hacia ella y le tiende las manos. Ella las acepta. A continuación, con una suavidad exquisita, como si bailasen a cámara lenta, ALAN la invita a levantarse y la observa con detenimiento.

ALAN

Pero qué haces aquí.

ALAN desvía la vista hacia el asiento en el que ha quedado el portafolio y la fotografía. Va hacia allí, recoge la foto y se la muestra a DIANA.

ALAN

¿Hasta esto hemos llegado?

DIANA

No sabía qué hacer, no lo sabía.

ALAN

No logro entenderte.

DIANA se separa un par de pasos de ALAN.

DIANA

¿No? Pues es muy sencillo. Mi vida está vacía sin ti. Hace ya más de un año que no duermo bien. Desde que te fuiste. Por las noches, nuestra cama me parece una tumba. Y noto un ladrillo aquí, dentro del pecho, que me impide respirar. ¿No lo entiendes? Lo único que quiero es volver a ser yo misma, sentir amor, llenarme los pulmones de aire fresco.

ALAN se acerca hacia DIANA, blandiendo la fotografía.

ALAN

¿Y piensas que ésta es la mejor manera? ¿Comprarte un muñeco que se parezca a mí? ¿No te das cuenta de que eso es precisamente lo que nos aleja? Tu inmadurez. La niña rica que nunca va a crecer, que vive en un mundo de ilusiones donde sus papás le compran todo lo que quiera.

DIANA

¿Crees que no me he repetido mil veces las mismas cosas que me estás diciendo? ¿Crees que es tan fácil cambiar algo como eso, como tu infancia? ¿Crees que no soy la primera a la que me gustaría que todo hubiese sido de otra forma? ¿Qué es lo que debería hacer? ¿Matar a mis padres?

ALAN

(Arrugando la foto y tirándola despectivamente)

Cualquiera puede cambiar, Diana. Sólo tiene que proponérselo.

DIANA

Lo he intentado. Te lo aseguro. Lo he intentado de todas las formas posibles. Pero no sabes hasta qué punto se quedan grabados los recuerdos. Son como tatuajes en el alma. Los juguetes de Navidad, los vestidos, cada regalo que me han hecho. No puedo arrancarme mi pasado, no puedo. Por eso es imposible volver a estar contigo, Al. Porque estoy convencida de que lo estropearía todo de nuevo.

Mientras DIANA habla, ALAN se acerca al asiento donde está el portafolio. Lo recoge, lo abre y revisa los documentos, despreciativamente.

ALAN

Y la solución es comprarte un muñeco.

Con un gesto brusco, DIANA le quita el portafolio y le muestra una de las fotografías.

DIANA

No es eso. Míralo, por favor, míralo. Es tan parecido a ti que me da vértigo. Y yo no quiero seguir sola.

ALAN

Si es tan idéntico a mí, todo esto tiene todavía menos sentido. ¿No ves que él te va a rechazar por los mismos motivos que yo?

DIANA

(Blandiendo el portafolio)

No, esta vez no. No va a ser así.

ALAN

Sigues como antes. La misma mujer mimada y cabezota. ¿No comprendes que si él es tan parecido a mí, antes o después llegaréis a no soportaros?

DIANA

Te equivocas. Tú mismo acabas de decir que cualquiera puede cambiar si se lo propone. Y yo fui la culpable de todo. Cometí errores, he repasado cada uno de ellos todas las noches, durante más de un año. La rutina, mis bloqueos sexuales, nuestras discusiones. Ahora sé qué palabras no tengo que decir, qué cosas no he de hacer.

ALAN

Eso no te garantiza nada.

DIANA

(Abrazándose al portafolio)

Pero al menos puedo intentarlo. Puedo luchar por nuestro amor. Puedo tratar de no perderlo de nuevo. Y puedo hacerlo tantas veces como quiera. Eso es mucho mejor que todas estas noches a solas.

DIANA empieza a llorar, completamente desesperada. ALAN se acerca a ella y, con suma delicadeza, trata de quitarle el portafolio. DIANA se resiste un instante, pero cede. Al verse liberada, DIANA se abraza a ALAN, que deja caer el portafolio y responde a su abrazo.

ALAN

Ya está, mi amor, ya pasó.

DIANA

Lo único que quiero es envejecer contigo.

ALAN

Yo también, vida mía. Ya encontraremos un modo de arreglar las cosas.

DIANA

No quiero estar sola.

ALAN

No te preocupes. Verás como todo se soluciona.

Suena la parte final de la canción «By this river», de Brian Eno, unos compases antes de que la letra diga: «*You talk to me as if from a distance, I reply mi impressions chosen from another time, time, time, from another time*». La cámara da vueltas en torno a ellos.

DIANA parece relajada y satisfecha, con los ojos cerrados. De pronto suenan unas cuantas notas de «First Light», de Brian Eno. El rostro de DIANA se tensa y abre los ojos. Descubre, en una esquina de la sala, al muñequito que había quedado tirado en el suelo. Un segundo después, la mirada de DIANA se desvía hacia la cámara de vigilancia. Se separa de ALAN con suspicacia.

DIANA

¿Cuál es mi postre favorito?

ALAN

(Sonriente)

El helado de chocolate.

DIANA

No, no, espera... ¿Te acuerdas de dónde estábamos exactamente cuando me dijiste que..., cuando dijiste que ya no querías seguir conmigo?

ALAN

A qué viene eso. No quiero ni acordarme de ese momento.

DIANA está fuera de sí, aterrorizada. Cuando ALAN va a acercarse a ella, DIANA se echa atrás de forma brusca y dice la palabra clave.

DIANA

Uno, uno. ¡Uno!

ALAN comprende lo que ocurre y hace un gesto de desilusión tan exagerado que por unos segundos da la impresión de que es un androide que se ha desactivado. Baja la cabeza y relaja los brazos. Después, alza la mirada. Lo único que hay en él es una expresión de astucia, y una mueca de irritación que contiene una sonrisa ácida.

ALAN

Piensas que soy un robot, maldita sea. ¿De verdad crees que soy un robot?

ALAN se acerca a DIANA con una ira contenida que se transforma en pasión. La agarra por la muñeca y le lleva la mano a su propio pecho, al corazón.

ALAN

¿Y esto? ¿Esto también se puede imitar? ¿También se puede copiar lo que siento por ti?

DIANA aguarda, asustada. Está más hermosa que nunca: su cara, muy próxima a la de ALAN; su mirada, inocente. ALAN la besa, cada vez más apasionadamente, y ella se deja hacer de forma un poco infantil, algo fría. Cuando el último beso se deshace, con ellos todavía abrazados, DIANA vuelve a sentir la duda. No puede evitarlo. A la vez que disimula una caricia, le baja el cuello de la camisa buscando con la mirada el código de barras. El tatuaje de la identificación no aparece.

ALAN se separa de ella y gira el cuello hacia atrás, como tratando de entender el gesto de ella. De pronto comprende y se indigna.

ALAN

Siempre igual. La misma niña testaruda, con la misma desconfianza, con los mismos celos y con las mismas dudas.

ALAN va hacia la puerta de la derecha. La abre y se marcha sin mirar atrás. La puerta se cierra.

DIANA

Espera, por favor, Alan.

DIANA corre hacia la puerta por donde ha desaparecido ALAN. Forcejea, tratando de abrir, pero la puerta no cede. Desesperada, DIANA se deja resbalar por la hoja hasta caer de rodillas. A continuación llora, suplica, golpeando la puerta.

DIANA

Todo esto es una locura. Si yo sólo te quiero a ti, sólo a ti, sólo te quiero a ti.

DIANA busca alrededor, como intentando que alguien la escuche. Apenas encuentra el consuelo de la cámara del circuito cerrado, hacia la que dirige su mirada, con las manos enlazadas a la altura del pecho.

3) MONITOR – INT. DÍA (DIANA)

Se ve a DIANA a través de un monitor en blanco y negro. Está arrodillada, con las manos entrelazadas, como si rezase.

DIANA

Sólo te quiero a ti.

4) SALA DE ESPERA – INT. DÍA (DIANA – Dr. MOREL)

Pasamos a la imagen normal de la misma escena. Vuelve a sonar «First Light» de Brian Eno: DIANA tiene la vista clavada en el muñeco que yacé en el suelo. El Dr. MOREL abre la puerta de la izquierda, va hacia el portafolio, que ha quedado tirado, lo recoge y ordena los documentos. Después, agarra el muñeco y se lo entrega a DIANA. A continuación, al igual que si lo hiciese con su propia hija, la ayuda a levantarse, la sienta y, casi como un mago, hace aparecer entre los dedos un pañuelo semitransparente y se lo tiende. Ella se suena y devuelve el pañuelo. El Dr. MOREL vuelve a ofrecérselo, pero ella niega con la cabeza. Luego DIANA aprieta el muñeco entre las manos y habla como una loca, con la mirada perdida.

DIANA

Que paren el proyecto, la segunda fase, lo que sea. No quiero ningún androide. Ya no quiero nada. Pagaré todas las penalizaciones que hagan falta. Sólo puedo amarlo a él, ¿es que nadie me entiende? Sólo lo quiero a él, a él, a Alan.

El Dr. MOREL adopta una actitud fría, mira a DIANA a los ojos y dice.

Dr. MOREL

Dos.

DIANA se desactiva. Los músculos se relajan y queda medio recostada en el asiento, como una marioneta sin vida. Desde dentro de las orejas, de la nariz, de la boca y de la cuenca de los ojos sale una tenue luz interior que recuerda a los equipos tecnológicos en reposo. La mano en la que sostenía el muñeco se ha quedado rígida, apretando con fuerza el juguete.

El Dr. MOREL va hacia la puerta de la derecha, la abre y dice.

Dr. MOREL

Pase.

5) SALA DE ESPERA – INT. DÍA (Dr. MOREL – ALAN)

ALAN entra en la sala. Sonríe entusiasmado pero con cierto grado de confusión. El Dr. MOREL no parece hacerle caso. Se muestra gélido, serio, recoge el portafolio que había quedado en uno de los asientos y comienza a tomar notas.

ALAN

Impresionante, Dr. Morel, impresionante. No soy capaz de describirle lo que siento. He visto el final en el monitor del pasillo. Los felicito. Todo el dinero invertido me parece poco. Pero ¿ella...?

Dr. MOREL

(Sin levantar la vista, mientras toma notas)

¿Sí?

ALAN

Es perfecta, entiéndame bien, perfecta, pero... ¿se acordará de lo que ha pasado durante la entrevista? Quiero decir, cuando todo termine y me la lleve a casa, ¿seguirá creyendo que les ha encargado una réplica?

Dr. MOREL

La última decisión es suya. Por nuestra parte, lo desaconsejamos. La entrevista no es más que una prueba de laboratorio. Pero dejar en la memoria de Diana una situación así, podría resultar traumático a largo plazo.

ALAN

Entonces, ¿para qué pasar por todo esto? Entiéndame, en realidad me ha resultado muy fácil representar el papel que me pidieron. Mucho más sencillo de lo que creía. Incluso lo he disfrutado.

Dr. MOREL

Era preciso provocar un encuentro de alta intensidad emocional para que se pudiesen apreciar todas las posibilidades de Diana. Una situación en la que ella se viese obligada a verle y a manifestarle lo que siente. Para eso son las entrevistas, pero también para que

usted empiece a acostumbrarse. De hecho, debe darse cuenta de que, cuando viva con ella, va a tener que representar ese mismo papel, como usted dice, todos los días.

ALAN

¿No podré contarle la verdad sobre sí misma?

Dr. MOREL

No es aconsejable. ¿No cree? Hemos creado a Diana de forma que se olvide por completo del código que lleva en la espalda. Pero estamos a tiempo de cambiar lo que desee. Para eso es el cuestionario.

ALAN

No, no, no, no. La quiero exactamente así. Bueno, quizá con algún pequeño retoque. Me refiero, cómo le diría, a los besos y a...

Dr. MOREL

(Escribiendo, mecánicamente)

Comportamiento sexual más apasionado.

ALAN

Eso es, sí. Por lo demás es perfecta. Nadie me había hecho sentir de esa manera. Su amor es tan..., tan real.

Dr. MOREL

(Levantando la vista, muy serio)

Desde mi punto de vista, absolutamente real. Y le ruego que jamás olvide ese detalle.

ALAN

Pero ella está, está, cómo se puede expresar, programada para eso.

Dr. MOREL

Igual que cualquier ser humano, solamente que de otra forma.

ALAN

Pero el suyo es un amor impuesto.

Dr. MOREL

¿Y acaso hay algún amor que no lo sea?

El Dr. MOREL avanza hacia la puerta de la izquierda, pero ALAN no le sigue. Se ha quedado mirando a DIANA, parece conmovido.

Dr. MOREL

Si me hace el favor, por aquí.

El Dr. MOREL abre la puerta, deja pasar a ALAN y abandonan la sala.

6) SALA DE ESPERA – INT. DÍA (DIANA)

Comienza a sonar «Failing Light», de Brian Eno. DIANA continúa en la sala, recostada entre los asientos como un juguete dormido. Por la puerta situada a la izquierda entran un par de OPERARIOS vestidos con monos blancos y mascarillas. Empujan una camilla.

Los OPERARIOS colocan a DIANA en la camilla, boca abajo. La desvisten hasta dejarla desnuda. Se ve con claridad el código de barras, grabado entre los omoplatos como una serie de incisiones en la piel. De esas rendijas emana la luz azul pálido que indica el reposo del androide, y que sube y baja suavemente de intensidad. La misma luz brota también del ano y del sexo de DIANA.

Los OPERARIOS hacen una lectura del código de barras. Luego dan la vuelta a DIANA y le abren la mano. Le van separando los dedos, uno a uno, hasta que el muñeco cae al suelo. A continuación introducen a DIANA en una bolsa transparente, con cierre de cremallera. Los OPERARIOS empujan la camilla hacia la puerta de la izquierda y salen. Durante el proceso de embalaje de DIANA, van apareciendo los títulos de crédito.