

1 Conceptos previos. La estructura.

El guión al que nosotros haremos referencia es el guión a la americana que ha alcanzado el mayor éxito en todo el mundo; se trata, por tanto, del guión de película comercial de calidad.

Si analizamos una a una todas las películas de este tipo que en la historia del cine han obtenido éxito y reconocimiento, observaremos que hay en todas ellas unas constantes que se repiten, de entre las que cabe destacar aquéllas que afectan a la estructura del relato.

La clásica división del relato en tres partes: *planteamiento*, *nudo* o *desarrollo* y *desenlace* está totalmente asumida por el público occidental y todos los relatos a que hacemos referencia la respetan de uno u otro modo.

Alguna parte puede estar implícita, e incluso en ocasiones se puede empezar por el final y reconstruir la historia, pero al concluir, las tres partes siempre serán componibles por el espectador en su orden lógico, lo que le permitirá entender la historia como una narración lineal.

Aunque posteriormente expondremos en detalle las características que debe tener cada una de las partes, comenzaremos por la descripción más sencilla.

1.1 La estructura en tres partes

1.1.1 Planteamiento

El planteamiento presenta al personaje o personajes principales en un contexto mediante situaciones concretas; estas situaciones, o un suceso (*detonante*) ponen en marcha el relato; se trata de algo que afecta al personaje: tiene una misión que cumplir o tiene un problema, deseo o necesidad que le obliga a actuar.

Puede ocurrir que el *detonante* marque claramente la línea de acción del relato, es decir, que el espectador sepa ya de qué va a ir la película y qué es lo que busca el personaje, pero suele suceder que de improviso surja u ocurra algo que dé un giro a los acontecimientos o los acentúe (*punto de inflexión*, *nudo de la trama* o *punto de giro*) y que meta al protagonista en un lío inesperado que será el que marque la auténtica línea de acción de la historia (*trama* o *línea de acción principal*)

1.1.2 Desarrollo o nudo

El suceso o circunstancia que ha servido de *punto de inflexión* nos introduce en el segundo acto, en el que el personaje intenta conseguir su objetivo por todos los medios, y se encuentra siempre envuelto en un *conflicto*, con algo o alguien, que se interpone en su camino.

En su lucha se encuentra con un suceso o prueba (*segundo punto de inflexión*) que acelera los acontecimientos y nos mete de lleno en el tercer acto.

Este suceso (*punto de inflexión*) tuerce el camino del personaje o agrava la situación ya existente y le sumerge en situaciones complicadas (*crisis*) hasta un punto de máxima tensión (*clímax*) que nos hace dudar de la consecución de su meta.

1.1.3 Desenlace

El *clímax* o momento de máxima tensión ha de llevar rápidamente a la resolución de la historia en la que, de una manera u otra, concluye la trama.

Esta estructura que apuntamos se da en la mayor parte de relatos. Las historias tienen planteamiento, desarrollo y desenlace, pero no sólo las historias, sino todas y cada una de sus secuencias, y es precisamente este hecho el que define una parte del relato como secuencia.

1.2 La estructura en la secuencia

Se entiende por secuencia en cine una escena o conjunto de escenas que completan una estructura dramática. (No consideramos aquí las secuencias mecánicas o los bloques de grabación de las TV, que son divisiones de orden práctico que no hacen referencia a la estructura narrativa del relato)

Una secuencia es, por tanto, una historia que, si la película tiene varias secuencias, está integrada en otra historia de la que es sólo una parte.

Al ser una secuencia equivalente a una película de poca extensión, nos resulta muy manejable para ejemplificar las características de la estructura que acabamos de describir.

Tomemos como ejemplo una secuencia de la popular película *Tootsie* que no hemos visto analizada en ningún libro y que consideramos ejemplar.

El protagonista es un actor en paro llamado Michael (Dustin Hoffman) que, para conseguir trabajo, se disfraza de mujer. De esta guisa es “aceptada” como Tootsie en un culebrón de la tele. La secuencia que nos interesa narra su primera actuación en la serie.

— Tootsie llega a los estudios vestido de mujer.

— Entra en el camerino donde hay una compañera semidesnuda; Michael (Tootsie) disimula torpemente su turbación. Alguien entra y le da las páginas del guión. En el guión lee que ha

de besar a un actor maduro que hace de médico, y del que su compañera dice que tiene el apodo de “el besucón”.

— En el plató el director da instrucciones a todo el mundo haciendo caso omiso de Tootsie, que intenta hablarle para corregir la escena del beso. Cada vez que Tootsie intenta dirigirse a él algo impide que cumpla su propósito. Por último el director, sin escucharla, le cierra la puerta en las narices para comenzar a rodar.

— Comienza la actuación de Tootsie, que soluciona un fallo, cosa que le hace ganar el respeto de todos, pero llega inevitablemente el momento del beso. Todo parece perdido pero en el último instante Tootsie improvisa, cambiando el guión, y agradece al personaje que debía besarla. Aunque ha molestado al director, la improvisación es considerada buena por todos, se da la toma por buena y Michael se libra del beso.

— Todos van a felicitar a Tootsie, también el actor que había de besarla quien, admirado de la actuación, le abraza y le da un espléndido beso en la boca sin que Michael pueda reaccionar.

En esta secuencia resulta muy sencillo encontrar las tres partes del relato.

a) Planteamiento: Michael vestido de mujer está dispuesto a actuar como tal, afrontando los problemas de la situación, pero en el guión hay una escena de un beso con un hombre (*punto de inflexión*).

b) Desarrollo o nudo: Michael intenta que el director modifique el guión pero éste no le escucha. Realiza varios intentos sin conseguirlo, el director le cierra la puerta y ordena el inicio de la grabación (*punto de inflexión*).

Comienza la actuación y de acerca el momento del beso, éste parece inevitable (*crisis*) hasta el punto que el actor ya la tiene entre sus brazos y acerca los labios a su boca (*clímax*).

c) Desenlace aparente: Michael, mediante una hábil e instantánea modificación de las instrucciones del guión, agradece al actor y evita el beso.

Su actuación resulta coherente con el personaje y la toma se da por buena. Tootsie es felicitada.

Desenlace real: El actor felicita a Michael dándole un largo beso en la boca ante la perplejidad de éste, que creía haberse librado.

En esta secuencia existe una trama cuya estructura cumple perfectamente con las características de la trama principal de la mayoría de los relatos de cine y TV.

Una estructura semejante se repetirá en cada una de las secuencias y por supuesto será también la estructura de la historia completa formada con ellas.

Podemos decir que en cuanto a estructura se refiere, el guión funciona como las conocidas muñecas rusas, que incluyen dentro de sí un conjunto de muñecas idénticas cada vez de menor tamaño.

La estructura de la *trama principal* de la película *Tootsie* no es una excepción:

a) *Planteamiento*: Un actor sin trabajo lo busca desesperadamente sin conseguirlo, debido a su carácter indisciplinado.

Su situación es tal que su agente le asegura que nadie le dará trabajo.

Este hecho (*detonante*) le decide a presentarse disfrazado de mujer a un *cásting* de actrices en el que ha sido rechazada su mejor amiga, y consigue pasar la prueba para actuar en un *culebrón* de la tele (*punto de inflexión* o *punto sin retorno*, también llamado *punto de giro*).

b) *Desarrollo o nudo*: Michael consigue superar las dificultades y triunfa como Tootsie, pero se enamora de una compañera de trabajo a la que no puede declarar la verdad. Por otra parte se enamoran de él otro actor y el padre de la mujer que ama y, para acabar de complicarlo, Michael inicia casi inconscientemente una relación sexual con su mejor amiga.

La imposibilidad de resolver el *conflicto* le lleva a abordar a la mujer que ama, quien le toma por lesbiana y corta la relación con él. Michael toma la decisión de acabar con Tootsie (*segundo punto de inflexión*).

Todas estas circunstancias y la imposibilidad de darles solución le llevan a la *crisis*, e intenta sin éxito que su agente rescinda el contrato.

Advertido por su agente de que es imposible rescindir el contrato, Michael aprovecha una grabación en directo para modificar el guión sobre la marcha y, ante la estupefacción de todos, descubre que es un hombre (*clímax*).

c) *Resolución*: Es perdonado por el padre de la mujer que ama y ella le acepta como Michael. Michael seguirá actuando en papeles masculinos comenzando con la obra de un amigo que él mismo financia.

El paralelismo estructural entre la secuencia analizada y la *trama principal* de la película completa resulta perfectamente claro.

En la secuencia, Michael desea actuar como Tootsie, pero no está dispuesto a dejarse besar por un hombre.

En la película, Michael desea actuar como Tootsie, pero no está dispuesto a renunciar a la mujer que ama.

En ambos casos, surge en el camino marcado un riesgo, un hecho que modifica los acontecimientos (*punto de inflexión*) y que deja ver claramente el *conflicto* del protagonista.

En la secuencia, el conflicto es con las personas que le llevan a tener que besar a un hombre, y en la película, el conflicto es *interior*, consigo mismo (o seguir como Tootsie para poder actuar, o dejar de serlo para conseguir a su amada).

En el *desarrollo* de la secuencia, Michael encuentra *barreras* que le impiden solucionar su problema (no le escuchan, etc.).

En la película, al convertirse en Tootsie encuentra complicaciones y barreras de muy diverso tipo (se le declaran hombres, no puede declarar su amor, etc.).

En ambos casos, se llega a un punto en que parece que el protagonista está perdido y tiene que actuar para evitar lo inevitable; los acontecimientos se aceleran hasta llevarnos al *clímax* (¿será besado? ¿se desenmascarará?).

Y viene la rápida resolución que da respuesta a nuestras preguntas, en el caso de los ejemplos, de una forma idéntica en uno y otro caso, de modo que el final de la secuencia actúa como *anticipación* del final de la película.

En la secuencia evita el beso mediante la modificación del guión durante la actuación y en la película se desenmascarará ante todos de la misma manera.

De lo hasta ahora expuesto es fácil deducir que el análisis y la creación de secuencias es probablemente el mejor método de aprendizaje para integrar la estructura del relato cinematográfico y videográfico, ya que la secuencia es una porción manejable por sus dimensiones y estructuralmente equivalente a la *trama principal* de un relato de larga duración, película de cine o serie de TV.

Subrayamos la *trama principal* porque cabe la posibilidad de creer que la secuencia es necesariamente equivalente a una película completa.

La película de larga duración normalmente no tiene una sola trama, sino que tiene dos, tres o incluso cinco o más tramas (*subtramas*) que enriquecen la historia, dan dimensión a los personajes y transmiten la idea que el autor ha querido plasmar.

En el caso de *Tootsie* existe la trama de la relación con la mujer a la que ama, que llega a ganar importancia sobre la trama principal; existe también la trama de Michael con el padre de ella, la de Michael con el actor que se enamora de él, etc., y todas ellas refuerzan la *idea temática* del autor, que mediante la ejemplificación de relaciones de amor y de amistad nos presenta ésta como una sólida base para el amor.

Todas estas tramas (*subtramas*) tienen también la estructura que hemos ejemplificado en la secuencia y en la película, al igual que las secuencias de que se componen cada una de ellas.

La existencia de esa estructura es fácilmente corroborable mediante el análisis de las producciones del cine americano, clásicas o actuales.

El conocimiento y la aplicación de esta estructura es sólo un primer paso en el aprendizaje de la creación de guiones, pero es un paso fundamental. Por el momento, el lector interesado puede intentar reconocerla en las películas que vea de ahora en adelante y puede también analizarla en alguna secuencia especialmente interesante de las películas que tenga grabadas en vídeo.

2 La estructura del largometraje

El modelo general de estructura de la trama se ajusta de manera especialmente precisa al largometraje cinematográfico estándar. En él se ve claramente aplicada la división de la trama en tres partes (*actos*), que integra en ella la organización en: planteamiento, desarrollo y desenlace.

Esta estructura puede representarse mediante el esquema siguiente (Fig. 1):

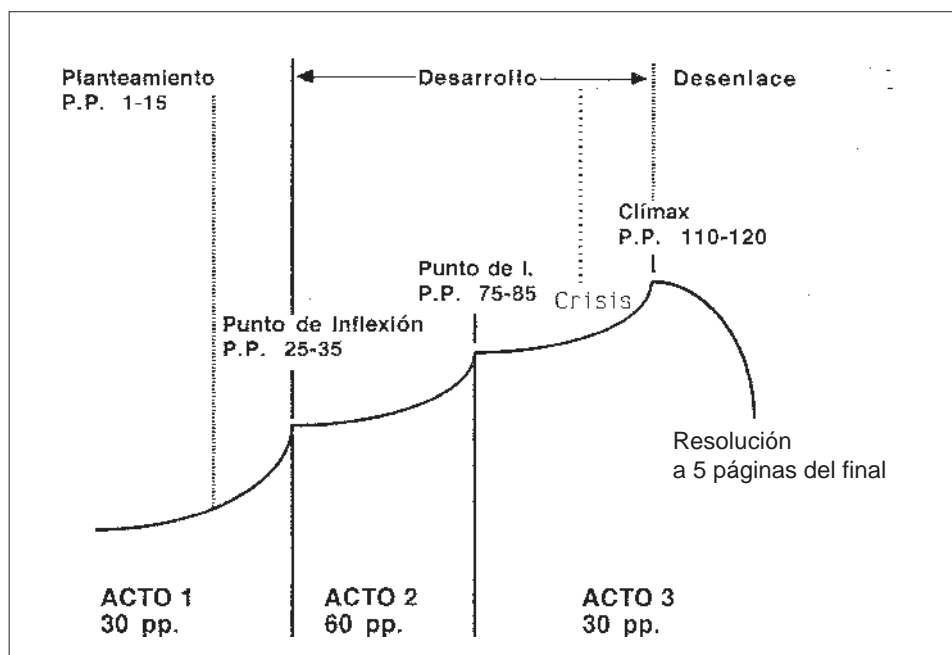


Fig. 1

a) Primer acto

El primer acto tiene una duración de entre 25 y 35 minutos que en el estándar de escritura de guiones de largometraje en EEUU equivale al mismo número de páginas mecanografiadas.

El primer acto comienza con el planteamiento. En él el espectador deberá conocer el género y el estilo, el lugar y el tiempo en que se sitúa la historia y ha de aportarse la información necesaria para que la historia comience poniendo en marcha un relato con una línea argumental coherente.

En los quince primeros minutos el planteamiento debe estar resuelto.

La inclusión de información necesaria para conocer el contexto y establecer las reglas del juego de la historia hace que normalmente el primer acto (planteamiento + contexto + información necesaria para el desarrollo) se extienda de 25 a 35 minutos.

Esta información es fundamental para conocer las condiciones de partida, cómo son las cosas antes del desarrollo de la historia; cómo es el protagonista, qué le motiva, quién es el antagonista, cómo es, qué conflicto tiene con el protagonista...

Entre el planteamiento y el final del primer acto se incluye a menudo información que al principio parece irrelevante o que, cuando menos, no hace avanzar la historia, pero que será fundamental para justificar y dar coherencia a sucesos y actuaciones que tendrán lugar en el desarrollo.

Entre los minutos 25 y 35 debe darse el punto de acción llamado *punto de inflexión* o *punto de giro*.

Se llama así porque introduce tensión y nuevas expectativas en la trama, cuando no le da un giro completo, y marca una nueva línea de acción totalmente diferente a la introducida en el planteamiento.

Con el punto de inflexión el conflicto se presenta en toda su dimensión, se hace evidente la auténtica línea de acción de la trama (de qué va a ir la historia), aumenta el riesgo y la intriga sobre la posibilidad de consecución de la meta por el protagonista.

Con el punto de inflexión se entra en el segundo acto y se da comienzo al desarrollo de la trama.

b) Segundo acto

El segundo acto tiene una duración aproximada de 60 minutos, entre las páginas 25-35 a 75-85, y su misión es iniciar el desarrollo e ir complicando al protagonista la posibilidad de conseguir su meta.

En el segundo acto el protagonista supera pruebas y obstáculos y vence dificultades en el camino hacia su meta. Estas dificultades son de diversos tipos:

- *Barreras*: Son problemas o dificultades que el protagonista debe salvar para continuar adelante.
- *Complicaciones*: Son acontecimientos o situaciones que dan origen a una trama secundaria (*subtrama*) que complica o desvía al protagonista de su objetivo principal.
- *Reveses*: Son actuaciones o sucesos que, aunque ayuden a conseguir un objetivo parcial para el protagonista, en lugar de acercarle a su meta le alejan de ella.

La necesidad de incluir informaciones necesarias para el desarrollo durante el segundo acto ocasiona el peligro de entorpecer la acción y romper el ritmo y la tensión de la línea de acción principal. Es por ello que suelen incluirse en él las llamadas *secuencias de acción*.

Las *secuencias de acción* son secuencias dramáticas (con estructura dramática completa) que se dan de manera ininterrumpida, es decir, sin inclusión de escenas alternadas.

Las *secuencias de acción* no son necesariamente de “acción física” (peleas, persecuciones, etc.) sino de “acción dramática”, de modo que una secuencia basada exclusivamente en el diálogo puede cumplir la función de la secuencia de acción si su estructura (planteamiento, desarrollo y desenlace) y contenido tienen fuerza dramática.

c) *El tercer acto*

Entre los minutos 75 y 85 debe haber un nuevo punto de inflexión o punto de giro, de modo que al igual que en el primer punto de inflexión la trama adquiere un nuevo impulso y entra en el acto tercero.

En el tercer acto continúa el desarrollo, pero la situación se agrava y complica para el protagonista (*crisis*), los acontecimientos se aceleran y exigen apremiantemente una solución.

Los acontecimientos llevan al protagonista a una situación de máximo riesgo y dificultad que desembocan en un punto de máxima tensión (*clímax*, minutos 110 a 120).

Normalmente el *clímax* es una situación de todo o nada en la que el protagonista ha de poner en juego todas sus potencialidades para superarla y conseguir la resolución del conflicto (*desenlace*).

La resolución ha de ser coherente, sorprendente y rápida (5 minutos).

Cuando la resolución se alarga, se puede dar una situación llamada de *anticlímax* que estropea el efecto conseguido por un buen *clímax* seguido de una rápida resolución.

2.1 El primer acto en detalle

Si bien la libertad creadora es infinita, existen modos de hacer que han demostrado su eficacia y cuyo seguimiento ayuda a conseguir los objetivos. Estos modos de hacer han sido expresados en forma de consejos por los diferentes autores.

2.1.1 ¿Cómo empezar?

Comenzar por *imágenes identificadoras*, *imagen de situación* o por una *secuencia de contexto*.

Las primeras imágenes visuales y acústicas deben sugerir el lugar, el ambiente, la época, el tema, el estilo, el género o incluso el ritmo de la historia.

Recuérdese, por ejemplo, el comienzo de *Algunos hombres buenos*. Las primeras imágenes sugieren todo lo dicho y muestran el espíritu y la disciplina militar, elemento base de la trama.

La difusión por televisión y la costumbre del *zapping* ha hecho de esta regla una necesidad para

conseguir que el espectador se haga expectativas fiables desde el comienzo, es decir, que pueda deducir si la película será o no de su interés.

A las características apuntadas se suele añadir la de captar la atención y despertar el interés desde el primer momento. Esto se consigue comenzando con escenas impactantes o bien mediante la llamada *secuencia de contexto*.

La secuencia de contexto puede presentarse de varias formas:

- *Secuencia de acción o secuencia ininterrumpida*: Es una secuencia dramática con estructura completa que, de manera concentrada, presenta un episodio que en ocasiones es como un modelo de lo que va a ser la película.

Son secuencias de acción ejemplares las que dan inicio a la serie de películas de *Indiana Jones*: La película *En busca del arca perdida*, que da inicio a la serie, comienza con una secuencia de contexto que presenta al personaje y sitúa la acción de tal modo que no serían necesarias nuevas presentaciones en las siguientes películas de la serie. Sin embargo, se ha mantenido la secuencia de contexto en cada una de ellas como una *secuencia de acción* que permite comenzar de forma impactante.

- *Secuencia de montaje*: Explica con grandes *elipsis* (saltos en el tiempo y en el espacio) un periodo largo de tiempo.

Así comienza la película *El manantial*.

- *Imágenes clave*: Se asemejan a la secuencia de montaje, pero representan un periodo de tiempo menor.

Un comienzo de imágenes clave se da en la película *Tootsie*.

- *Flash Back*: Son recuerdos del pasado que normalmente se intercalan con el presente.

Son ejemplos de utilización como secuencia de contexto *A quemarropa* y *Oficial y caballero*.

2.1.2 ¿Cómo entrar en la historia?

Para que exista historia dramática ha de ocurrir algo que motive a actuar a los personajes, que les dé una meta a conseguir y plantee un conflicto que han de superar para alcanzar su meta.

Este suceso que da comienzo a la trama se llama *detonante* o *catalizador* y, a partir de él, el protagonista tiene un problema que resolver o una misión que cumplir.

El detonante puede presentarse de diversas formas:

— *Acción o suceso específico* que desequilibra la situación: Se comete un crimen y el protagonista ha de resolverlo.

— *Diálogo* (el problema o conflicto se expresa verbalmente): El protagonista recibe una llamada en la que le comunican que han secuestrado a un ser querido.

En la película *Las amistades peligrosas* el detonante es la apuesta realizada por los dos protagonistas.

— *Situación* (el problema se expresa en una o más secuencias o a lo largo de varias escenas): En este segundo caso, a pesar de que el problema detonante se desarrolle en varias escenas, suele haber un punto (*detonante*) en el que el protagonista se ve obligado a actuar. Así en *Tootsie* vemos a lo largo de varias escenas (*secuencia de montaje*) que el protagonista no encuentra trabajo, por demasiado bajo o por demasiado alto, “por h o por b”, pero el detonante definitivo llega cuando su agente le asegura que nadie le contratará.

El *detonante* pone en marcha la historia (hay un problema que resolver o una misión que cumplir); el espectador ya deduce la línea de acción de la historia y sabe cuál es el objetivo del protagonista.

2.1.3 Del planteamiento al punto de inflexión

Tras el detonante comienza un primer desarrollo de la historia en el que el protagonista emprende las primeras acciones en pos de su meta. También se incluyen aquí escenas y secuencias que preparan el futuro desarrollo y establecen las reglas del juego (quiénes son los intervinientes, qué características iniciales tienen, qué les motiva, etc.).

Estas informaciones servirán de justificación y explicación de sucesos o actuaciones posteriores y las dotará de coherencia y verosimilitud (siempre en el contexto de la historia-coherencia interna).

Todas las informaciones, imágenes, diálogo, escenas y secuencias, además de dar información, deben contribuir en algo al desarrollo de la trama; sin embargo, hay informaciones cuyo sentido no será comprendido hasta bien entrado el desarrollo, con lo que pueden entorpecer el ritmo del relato. Este problema suele resolverse integrando esta información en secuencias dramáticas con interés en sí mismas.

También en este punto suelen incluirse *flash backs* que muestran partes importantes del pasado del protagonista. También conviene integrarlos en secuencias de acción para que su inclusión no entorpezca el ritmo dramático.

Ejemplos de inclusión correcta de *flash backs* motivacionales en el primer acto son los ya citados de *Amor a quemarropa* y *Oficial y caballero*.

Siempre es mejor incluir los *flash back* en el primer acto, ya que como hemos dicho, en él se establecen las reglas del juego y lo que en él se incluye justifica lo que después pasa; mientras que si se incluye durante el desarrollo, un *flash back* motivacional (para explicar un hecho del pasado que actúa como motivación de la actuación del presente) puede ser percibido por el espectador como un engaño, como un “as sacado de la manga” y, en todo caso, es un recurso fácil que no contribuye a la sensación de unidad y coherencia de la obra y que suele entorpecer el ritmo del relato.

Piénsese qué ocurriría en la película *Regreso al futuro* si en lugar de incluir en el primer acto toda la información necesaria para la explicación de los acontecimientos del pasado, ésta se fuese dando en forma de *flash backs* cuando conviniese al protagonista.

Estas informaciones que alcanzarán su sentido en la historia en un momento posterior se llaman *anticipaciones*.

Toda anticipación ha de tener un cumplimiento, ha de tener una función en el relato que se descubrirá cuando se dé el cumplimiento.

Toda imagen o diálogo es inútil si no contribuye al desarrollo de la trama. La anticipación actúa como una pista visual o de diálogo que se recupera en un momento posterior de la trama y adquiere un sentido al contribuir a la coherencia de los sucesos.

Regreso al futuro es un ejemplo de aplicación magistral de las anticipaciones en el primer acto. Sin duda ha contribuido a ello el hecho de que la trama se desarrolla en el pasado y el protagonista ha de valerse de sus conocimientos sobre el futuro, por lo que todos los datos necesarios se han de dar antes de su viaje al pasado para no haber de recurrir a *flash backs* continuos.

De este modo, el protagonista sabe cómo se conocieron su padre y su madre, cómo y dónde se enamoraron y también en qué día, minuto y segundo cayó un rayo en el reloj de la torre, lo que le permitirá regresar al futuro.

Mediante ejemplos de *Regreso al futuro* podemos ver que la anticipación tiene múltiples posibilidades:

— *Humorística*. En el presente vemos anuncios del alcalde negro, y al ir al pasado, el protagonista dice al negro que barre el bar que llegará a alcalde.

En el presente vemos como el antagonista trata al padre del protagonista golpeándole con los nudillos en la cabeza; en el pasado la escena se repetirá literalmente.

— *Informativa*. Toda la información sobre la máquina del tiempo que será útil en el desarrollo se la da el científico al protagonista momentos antes del viaje al pasado. Toda la información necesaria y sólo la necesaria, absolutamente todo lo que le dice, tendrá importancia más adelante, es decir, tendrá su cumplimiento.

— *Complicaciones*. Una complicación es una anticipación que dará lugar a una trama secundaria, a una historia dentro de la historia.

El encuentro entre el protagonista y el antagonista y su primer enfrentamiento inician la trama que se desarrollará entre ellos en el pasado.

Si bien las anticipaciones suelen darse en el primer acto, algunas de ellas, como las complicaciones, se pueden dar en el segundo cuando la trama principal se va complicando y enriqueciendo con nuevas subtramas.

Cualquier información de más puede convertirse en anticipación sin cumplimiento con lo que el espectador se sentirá defraudado. Como ejemplo extremo pensemos en un acercamiento a plano de detalle de un candelabro en una película de crimen si ese candelabro no toma parte en la trama; posteriormente el espectador se estará preguntando constantemente por qué se lo han señalado.

Una película famosa con anticipación sin cumplimiento es *El mago de Oz*, en la que el detonante es que quieren matar al perro de la protagonista y al final, cuando la niña regresa de Oz, nadie se acuerda del perrito y su problema. A veces, la ausencia de cumplimiento pasa desapercibida como en este caso, pero por lo general no es así.

2.1.4 El final del primer acto

Con el planteamiento sabemos de qué va a ir la historia, cuál es la cuestión central y el objetivo del protagonista.

Entre el planteamiento y el final del primer acto recibimos la información de contexto y las anticipaciones necesarias para el desarrollo, y conoceremos cuál es el punto de partida del protagonista (características físicas, psicológicas, emocionales y sociales).

Si bien el orden estándar sería comenzar por imagen de situación o secuencia de contexto, seguir con el planteamiento, concluirlo con el detonante, e incluir a continuación la información de contexto, lo cierto es que esta regla admite variaciones que pueden resultar tan o más eficaces.

Es común empezar directamente por el detonante e ir mezclando planteamiento e información de contexto.

De hecho la información de contexto en ocasiones resulta lenta y excesiva, concentrada entre el detonante y el final del primer acto; por ello se emplea el montaje alternado que aprovecha el efecto de acción latente. Me explicaré: El *montaje alternado* consiste en la interrupción de escenas de una secuencia para colocar otras de otra secuencia diferente y volver a retomar la primera secuencia más adelante.

Mediante esta técnica la acción de la secuencia interrumpida permanece latente (sigue presente en la mente del espectador) mientras presentamos la siguiente. De esta forma podemos incluir alternadamente información de contexto sin tener que acumularla toda después del planteamiento, lo que podría frenar el ritmo de la acción y distraer de la cuestión central de la trama.

Esta técnica está magistralmente utilizada en *Regreso al futuro*, que comienza con una secuencia de acción en la que se inicia el planteamiento, se interrumpe el planteamiento y se entra en secuencias de contexto y de anticipación, para volver a la primera secuencia que ha permanecido latente, justo para concluir el planteamiento coincidiendo con el punto de inflexión.

El problema de este tipo de montaje alternado está en que el espectador pueda perder el hilo de una secuencia, al estar distanciadas las escenas que la conforman; por ello debe cuidarse la disposición de modo que la acción permanezca latente.

Un recurso fácil, que utilizan los “culebrones”, es interrumpir la escena en un momento de tensión y suspense.

En todo caso siempre es posible colocar las informaciones de contexto donde se desee, siempre y cuando se integren en secuencias dramáticas completas (con sentido por sí mismas) que se encadenen con lógica y fluidez en el discurrir narrativo de la trama.

2.1.5 El punto de inflexión

El primer punto de inflexión o punto de giro ha de aportar interés, tensión e intriga a la trama. Hasta este momento la historia discurría de una manera y ahora discurrirá de otra.

Si el detonante marcaba cual era la línea de acción de la historia, el conflicto y el objetivo del protagonista, el punto de inflexión ha de suponer un cambio cualitativo.

Hablamos de cambio convergente (*punto de inflexion*) cuando se conserva la línea de acción principal y se intensifics el conflicto, el riesgo y la intriga.

Hablamos de cambio divergente (*punto de giro*) cuando el punto de inflexión marca una línea de acción diferente a la que había.

La película *Psicosis* de Hitchcock es un caso muy particular de esta técnica. En esta película, la que parece protagonista se escapa con dinero de la empresa en que trabaja y la historia parece que va a desarrollar ese asunto; sin embargo la aparente protagonista se hospeda en una pensión aislada, donde es asesinada. Este punto de inflexión comienza una historia totalmente diferente que gira entorno a este hecho.

El punto de inflexión:

- Da paso al segundo acto.
 - Intensifica la línea de acción o establece la auténtica línea de acción.
 - Aumenta el riesgo y la dificultad que el protagonista alcance su meta.
 - Suele situar la acción en un nuevo escenario y centra la atención en un nuevo aspecto de la historia.
-

3 Las subtramas

La idea dramática da lugar a una trama que llamamos *principal* y que se ajusta a la estructura ya explicada.

En todas las historias para largometrajes hay al menos una trama más; normalmente la trama debida al “interés romántico”. Es decir, la trama de amor. En efecto, en casi todos los guiones, además de la historia central, hay una historia de amor.

Pensemos en la más simple y arquetípica película de héroe. Siempre aparecerá la chica, que en la mayor parte de los casos es la artífice del cambio de carácter del personaje.

La trama romántica en muchos casos gana en interés a la trama principal.

Pensemos en la película *Tootsie*. La trama principal gira en torno a un actor sin trabajo que se disfraza de mujer para triunfar como actriz y lo consigue. Pero hay otra trama de amor entre Michael y Julie en la que Michael renuncia a su identidad de Tootsie para poder conseguir a Julie.

Como vemos, las dos tramas están relacionadas. De hecho, la evolución de la subtrama con Julie condiciona los puntos de acción de la trama principal.

Normalmente, y el caso de *Tootsie* es un magnífico ejemplo, la trama principal vehicula la historia (idea dramática principal), mientras que las tramas secundarias vehiculan el tema (idea temática principal).

Éstas son sus funciones principales:

- Hacer avanzar la trama principal.
- Vehicular el tema.
- Dar dimensión y volumen al personaje y permitir su transformación.

En principio, una subtrama carece de sentido si su desarrollo no influye de manera determinante en el desarrollo de la trama principal.

La subtrama debe crear nuevos problemas al protagonista y agudizar el conflicto principal. Debe, en algún momento, tener influencia sobre el desarrollo de la trama principal, porque sino se perderá la unidad de la historia.

Una subtrama suelta, que vaya por libre, por magnífica e interesante que pueda resultar en sí misma, lo único que consigue es distraernos de la línea de acción principal, nos saca de la historia.

Las subtramas surgen para enriquecer la historia y desarrollar el tema: Enriquecer la historia aportando complicaciones, intrigas, etc. y desarrollar el tema planteando distintas visiones del mismo problema.

La estructura de la subtrama debe tener intersecciones fuertes con la trama principal, de modo que contribuya a dar fuerza a la crisis y al clímax final o incluso sea ella quien los provoque.

Normalmente un largometraje no tiene más de tres subtramas, ya que este número es el que mejor se adapta a la estructura del largometraje, puesto que permite desarrollar la historia y concluirla sin alargar ni complicar la trama principal.

La inclusión de numerosas subtramas trae consigo el problema de desarrollar todas ellas sin distraer de la acción principal y sin alargar la historia, especialmente el tercer acto, en el que todas deben llegar al clímax y a la resolución. La resolución distanciada de las subtramas puede dar lugar al anticlímax y la disposición de sus clímax puede ir en detrimento del clímax principal.

Sin embargo, si las subtramas se imbrican en la trama principal, si se estructuran de modo que refuerzan los puntos de acción de ésta y su resolución está sincronizada, el resultado puede ser excelente.

En la película *Granujas a todo ritmo*, los Blues Brothers se ven mezclados en varias historias peligrosas, les persigue la poli, les persiguen los nazis, les persigue una antigua novia de uno de ellos, les persigue una banda de música country, etc. y con todo ello los Blues Brothers han de dar un concierto y llevar el dinero a una oficina para evitar la desaparición de un orfanato.

Todas estas historias tienen planteamiento, desarrollo y desenlace. Todas contribuyen a la situación de crisis y clímax de la trama principal y todas se resuelven rápidamente en el final del tercer acto.

Un ejemplo magistral de utilización de múltiples subtramas al servicio de la trama principal y de la idea temática de la historia lo constituye la película *Tootsie*, ya citada.

Como ejemplo tomamos la subtrama de Dorothy (Michael) con Les (padre de su amada Julie) (Fig. 2).

Como puede observarse en la gráfica:

- El origen de la subtrama es una *anticipación* que aparece en el segundo acto durante el desarrollo.
 - El planteamiento continúa en el segundo acto, y concluye en un *punto de inflexión* que va justo antes del punto de inflexión de la trama principal (es, además, una de las causas del mismo).
 - El desarrollo contribuye de forma determinante a la crisis y al clímax del protagonista en
-

la trama principal, de modo que su situación en la estructura es casi coincidente.

— Tras el clímax viene la resolución de esta subtrama que contribuye de nuevo a la resolución satisfactoria de la trama principal.

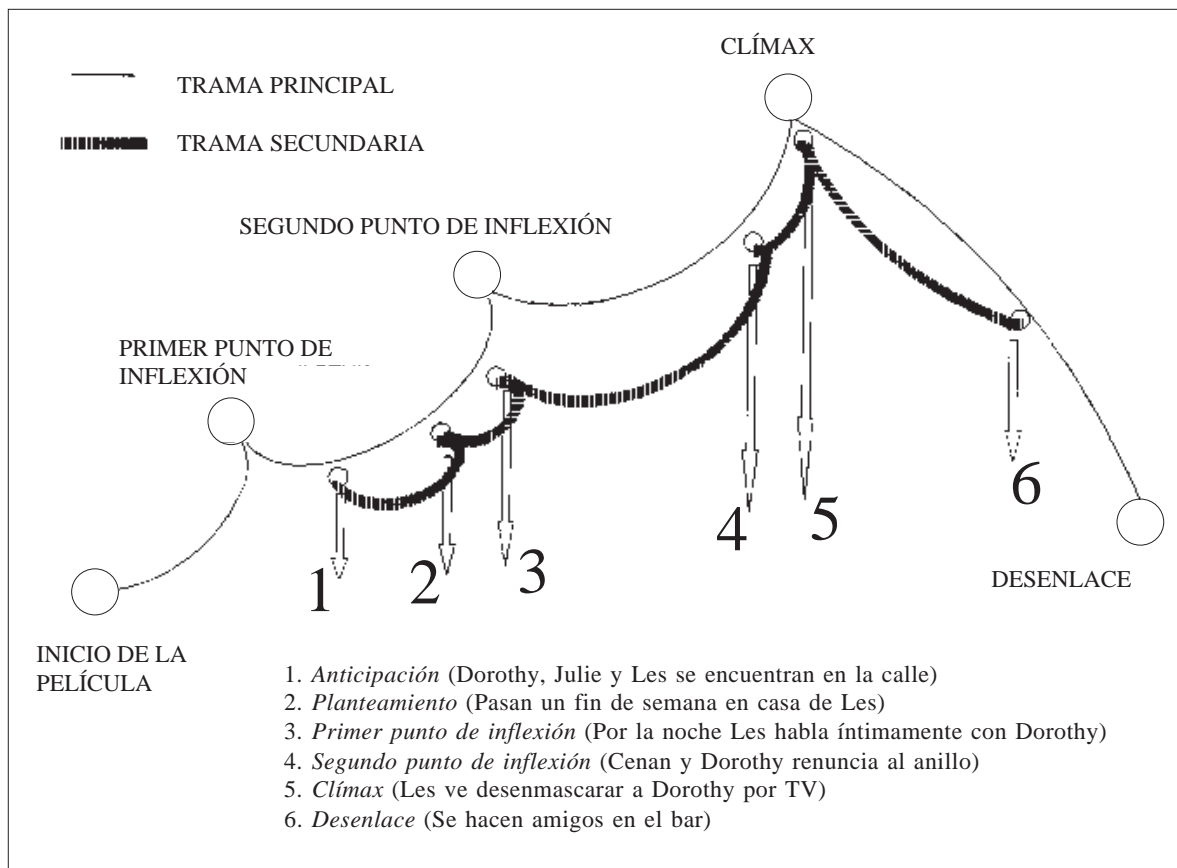


Fig. 2

Todas las subtramas de *Tootsie* tienen una función en la trama principal y su colocación en la estructura es ejemplar, y por otra parte cada una de ellas aporta información sobre la idea temática “influencias entre la amistad y el amor en las relaciones de pareja”.

El visionado de la película es enormemente recomendable así como el estudio de sus subtramas, su función y colocación en la estructura. También conviene realizar un ejercicio consistente en discriminar y agrupar las escenas que componen cada subtrama de modo que pueda observarse la economía y funcionalidad con que se construye cada historia, siempre en función de su papel en la trama principal.

Esta característica de estar en función y al servicio de la trama principal es lo que distingue a la subtrama; sin embargo, existe la posibilidad de incluir *historias paralelas* o *complementarias* cuya supresión no afectaría en nada al desarrollo de la línea de acción principal de la historia.

Las series y las comedias de situación para TV suelen incluir en cada episodio, además de las

subtramas de la trama principal, una trama complementaria o paralela.

Este relato complementario, a diferencia de las subtramas, no está subordinado a la trama principal. Aparece en un momento y da lugar a una anécdota cómica o dramática que introduce elementos de “la otra vida” del personaje, su ámbito privado, sin relación alguna con su papel en la historia.

En algún caso, como por ejemplo en el del detective *Colombo*, el relato complementario mantiene el mismo tema en cada episodio, la relación de Colombo con su esposa. Todo el mundo conoce a la mujer del teniente Colombo aunque jamás la haya visto en la pantalla.

Las subtramas dan dimensión al personaje, enriquecen la historia, contribuyen a suscitar intriga, interés y emoción a la trama principal, vehiculan el contenido temático y, en definitiva, son en muchos casos los instrumentos para dotar de calidad y contenido a historias de acción dramática puramente comerciales.

4 El personaje

Todas las historias relatan experiencias humanas reales o ficticias encarnadas por personajes. Cuando menos, para que exista trama debe existir un personaje, un protagonista de la historia, que ha de luchar por conseguir una meta.

Personaje y función. Normalmente, aun en los relatos más simples, existen varios personajes que aquí clasificamos por su función en la trama:

Principales:

a) Protagonista y antagonista. Llevan el peso de la acción y conducen la trama principal. Entre ellos existe un conflicto que es la esencia del drama.

b) Interés romántico. En casi todas las historias existe otro personaje principal, llamado de interés romántico. Este personaje da lugar a una historia de amor que se desarrolla en una subtrama relacionada con la trama principal y que en muchas ocasiones gana protagonismo sobre la teórica línea de acción o trama principal.

Así, en *Tootsie*, por ejemplo, la historia principal es la de un actor sin trabajo que quiere actuar a toda costa; sin embargo, la aparición de Julie centra el interés de la historia en la relación entre ellos.

De apoyo: Además de los personajes principales, pueden intervenir muchos otros que genéricamente clasificaremos como de apoyo, con funciones particulares en la historia.

Un tipo de personaje muy utilizado es el *confidente* a quien el protagonista manifiesta sus pensamientos y en su relación con él revela aspectos de su carácter. Las escenas con el confidente permiten expresar mediante *secuencias dramáticas* pensamientos y sentimientos del protagonista que de otro modo quedarían sin revelar o aparecerían torpemente en monólogos o voz en *off* de narrador o protagonista.

En *Tootsie*, el confidente es el amigo dramaturgo. Las secuencias en que interviene con el protagonista muestran lo que éste piensa y siente en su nueva identidad, y lo hacen sin interrumpir la acción dramática.

En la conocida película cubana *Fresa y chocolate*, la confidente es la prostituta, a quien el protagonista homosexual manifiesta sus pensamientos y creencias. En esta película la imagen de la Virgen cumple también la función de confidente tanto del protagonista como de la prostituta, pero

en este caso los personajes se manifiestan únicamente hablando a la imagen, y no como en el caso de personas, mediante secuencias con acción dramática en las que más que explicar los pensamientos éstos se manifiestan a través de las acciones.

Existen otros personajes que actúan como *catalizadores*. Es decir, como provocadores de sucesos que impulsan la acción y mueven a actuar al protagonista.

En *Tootsie*, el personaje del agente del protagonista actúa como catalizador importante en dos ocasiones:

- a) Cuando convence al protagonista de que nadie le volverá a dar trabajo, lo que mueve a éste a disfrazarse de mujer para conseguirlo.
- b) Cuando le asegura que es imposible romper el contrato de Tootsie, lo que obliga a Michael a desenmascararse.

De hecho, este personaje provoca, finalmente, los dos puntos de inflexión en la estructura de la trama.

Otros personajes son simplemente de *masa* o *peso*: crean la ambientación, contextualizan al protagonista o le dan relieve.

Esta es la función de los “gorilas que rodean al gánster”, la mayoría de ellos personajes con muy pocas frases o con ninguna.

En *Regreso al futuro*, los personajes que acompañan al antagonista (la banda o pandilla) prácticamente sólo están para indicar su función de jefe-matón y su intervención se limita a gruñidos de admiración o a repetir frases del jefe.

Otros personajes son de *contraste*, como por ejemplo la amiga del protagonista en *Tootsie* con la que se acuesta de una manera estúpida y a la que trata de un modo paternal y machista en contraste con su trato con Julie.

En *Único testigo*, la hermana del protagonista, que esconde en su casa al niño testigo del asesinato y a la madre de éste, estaba pensado como un personaje de contraste con ésta última para mostrar la diferencia entre una mujer moderna y una mujer de una “secta pacifista”. (Las escenas que cumplían esta función fueron finalmente suprimidas.)

Hasta en producciones de temática seria, suele haber un *personaje divertido*, que en ocasiones es el representante de la “realidad humana” entre tanto héroe; en otras ocasiones es además el confidente, y en otras simplemente “quita hierro” y aligera el dramatismo.

La tradición de este personaje viene de lejos y en el teatro español del siglo de oro se encarnó normalmente en la figura del “pícaro”, sirviente del protagonista.

El mismísimo Sancho Panza cumple esta función, además de la de confidente y contraste. Muchos héroes de acción tienen este personaje de contraste, amigo fiel, con enormes virtudes, y también con defectillos (puede no ser suicida, lo cual aumenta la heroicidad del protagonista que sí lo es,

etc.).

Otros personajes tienen una función *temática*, manifestando en sus acciones y diálogos la tesis de la historia.

Otros representan un *punto de vista* concreto, como por ejemplo el personaje incrédulo en películas de brujería, que representa el punto de vista del público, que va aceptando lo increíble a medida que él se convence.

Otros personajes, llamados de *equilibrio*, actúan contrarrestando una postura, como por ejemplo el caso de un malvado perteneciente a una etnia identificable contrarrestado por un personaje positivo de la misma etnia.

Todos los personajes actúan, de un modo u otro, como ayudantes u oponentes del protagonista y todos han de cumplir una *función* en la trama contribuyendo en algo al desarrollo de la historia.

4.1 Manifestación del personaje

El personaje encarnado por un actor transmite información y expresión a través de su *presencia, situación, acción y diálogo*.

4.1.1 Presencia

a) *Rasgos indiciales*. El personaje es una *imagen* en pantalla, una imagen significativa, que transmite información y expresión con su sola presencia física. El personaje tiene una imagen *indicial* dada por sus características físicas permanentes, que cuando menos no varían durante la situación comunicativa: El personaje es gordo o flaco, alto o bajo, tiene una nariz grande o pequeña, etc.

Estas características indiciales son determinantes en la valoración que del personaje hace el espectador, le será agradable o desagradable, hará especulaciones sobre su clase social, su carácter, su capacidad física e intelectual, etc. Si se acierta con el tipo humano, es decir, si el actor caracterizado “da el papel”, implica que transmite lo que se espera del personaje.

Los rasgos indiciales son las diferentes particularidades anatómicas de los individuos (grosor, altura, etc.), es decir, sus formas corporales.

La tipología corporal de un individuo le dará, en principio, unos significados expresivos. Existen numerosas clasificaciones de la tipología humana que extrapolan personalidad y temperamento en función de las particularidades anatómicas (son clásicas las clasificaciones de Hipócrates, las tipologías de Kresrohmer, de Sheldom, etc.).

El observador de un tipo adopta inevitablemente actitudes diferentes ante el sujeto según cuáles sean los rasgos indiciales percibidos.

Fijémonos en los rostros representados en la figura (Fig. 3). De unos a otros sólo se ha modificado

el contorno de las cabezas, y se han mantenido constantes los demás rasgos. La expresión varía claramente de un tipo a otro y la actitud del observador será diferente en cada caso, pues se crearán expectativas distintas sobre la actuación previsible de cada sujeto.

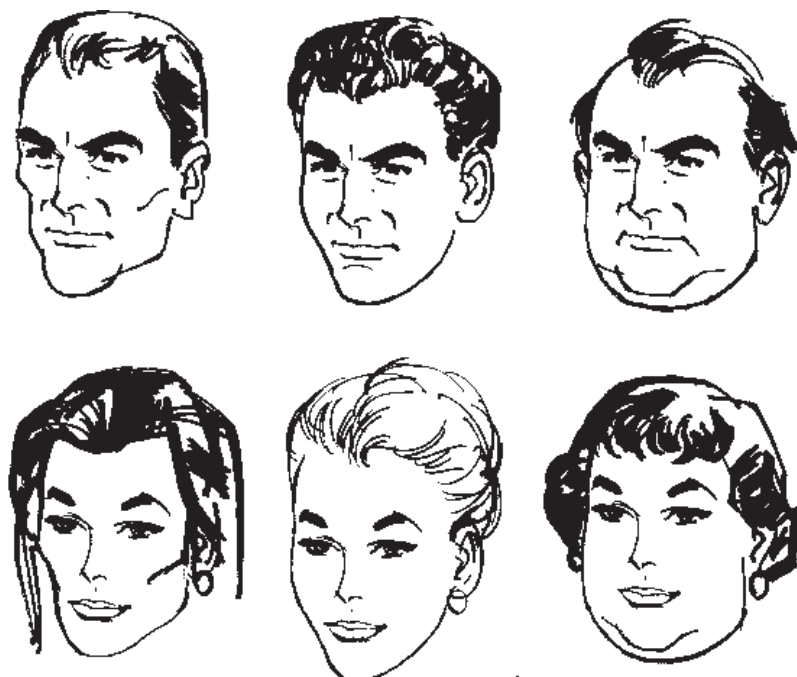


Fig. 3

En la figura siguiente (Fig. 4) los rostros están inspirados en animales. También en esta ocasión la expresión nos produce impresiones diferentes y nos condiciona la valoración del tipo representado. De estas figuras el espectador llega incluso a prever la profesión del tipo. (gorila, barman, bonachón, institutriz, etc.).

Las demás características indiciales son igualmente expresivas y por ello es importante considerarlas para el análisis y selección de personajes.

b) *Elementos artificiales*. El personaje tiene una imagen *artificial*, es decir, construida con complementos y modificable en cualquier momento: El personaje viste una ropa u otra, se peina de una u otra manera, fuma cigarrillos o puros, lleva sombrero y látigo que le identifican, estrella de sheriff, etc.

La indumentaria en muchos casos se mantiene invariable para diferenciar y caracterizar fuertemente al personaje. Así el “cazarrecompensas” del oeste siempre irá con la misma ropa negra, cinturón y funda adornados y muescas en la culata del revólver.

La vestimenta de Superman o Batman es permanente y tiene un significado convencional aparte del carácter que confiere a los personajes.

La vestimenta, los utensilios y otros elementos artificiales son recursos que permiten a la persona

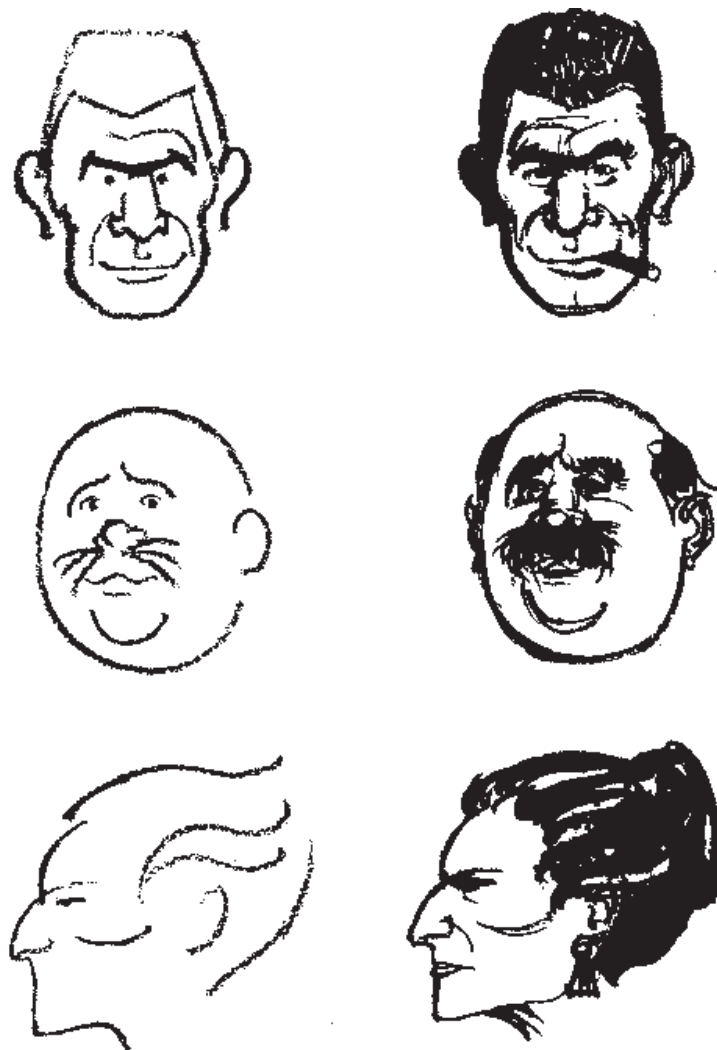


Fig. 4

ser parte activa en la creación de su aspecto externo y de los elementos que le rodean. Estos elementos, al igual que los gestos, son transmisores de significados expresivos y en ocasiones de significados convencionales. Pensemos, por ejemplo, en el bastón blanco, en la corbata o los pantalones tejanos y reflexionemos sobre las implicaciones de tipo social que estos objetos comportan respecto al trato recibido o la participación en grupos sociales determinados.

4.1.2 Situación

El personaje está situado en un escenario concreto y determinado, en un determinado ambiente y con otros acompañantes.

El decorado y el ambiente añaden información sobre el personaje e incluso sus posturas y posiciones y su disposición en relación con otros personajes le identifican.

La *proxemia* estudia el espacio personal alrededor del personaje en las diversas situaciones comunicativas.

Según los estudios realizados por Hall (Fig. 5) se ha comprobado que cada cultura tiene unas reglas de distancia corporal entre las personas, en función de la situación comunicativa. Así, en nuestra cultura existe una distancia íntima muy cercana entre las parejas, una distancia personal que se guarda con los amigos, una distancia social que se mantiene con los desconocidos y una distancia pública que se guarda en actos o situaciones públicas (profesor en su tarima, párroco en el púlpito, etc.).

Piénsese en lo que ocurre cuando una persona entra en el ascensor y hay dos personas más. El recién llegado busca un lugar que se aleje de los demás u orienta su cuerpo en dirección a otra parte y procura no cruzar las miradas con los demás. Esto ocurre porque se ha visto obligado a colocarse a una distancia menor de la “establecida” en nuestra cultura.

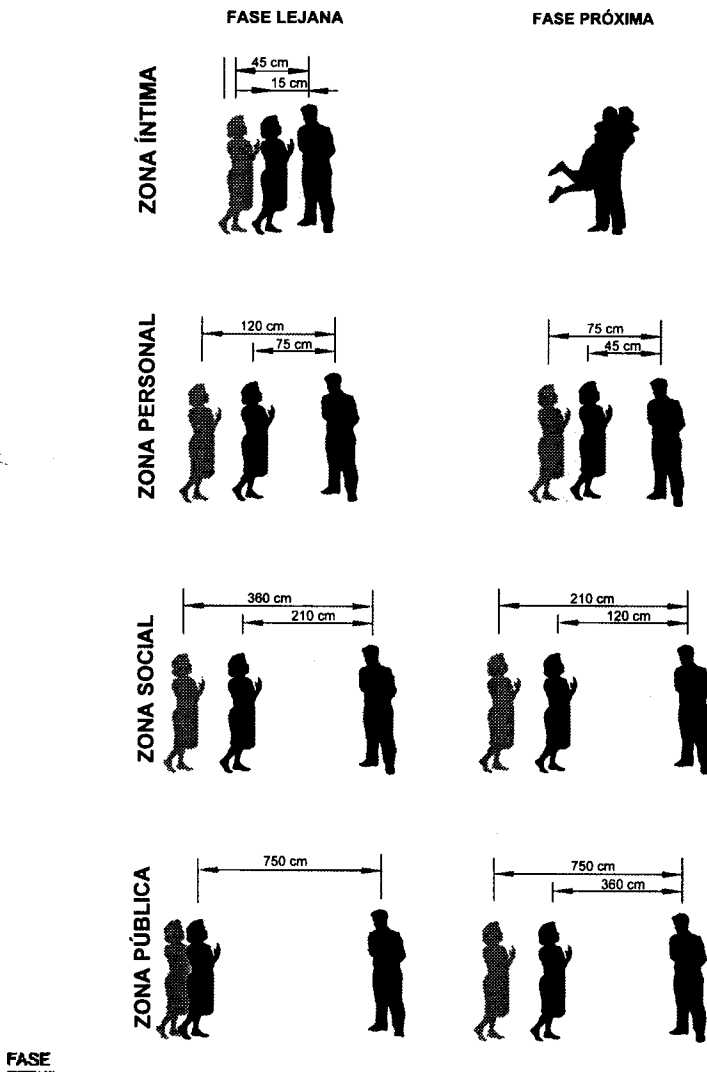


Fig. 5

La película de *El gran dictador* de Chaplin ilustra de forma magistral la aplicación cinematográfica de las reglas de la proxemia: Cuando Hitler va a recibir a Mussolini en su despacho, el asesor de Hitler (Charlot) dispone el escenario y le alecciona para estar siempre en una posición de dominio respecto a Mussolini, esto dará lugar a una secuencia cómica que consideramos antológica y cuyo visionado y análisis recomendamos.

El decorado y la ambientación determinan y completan la información y expresión del personaje.

Todo ello ha de ser considerado por el guionista en la escritura de las secuencias, pero sin entrar en las técnicas de representación —punto de vista (plano y ángulo de cámara), composición (incluyendo el efecto de iluminación), etc.— que serán decididas tras el estudio del guión por parte del director.

4.1.3 Acción o actuación

a) *El escenario*. La acción se desarrolla en un escenario, un espacio físico que determina en gran manera el efecto de la escena.

La acción y el diálogo están condicionados por el escenario y el guionista puede sacar provecho de ello.

Una escena de amor con los gestos de siempre y las palabras de siempre no resulta igual en un banco de un parque que en el lugar de trabajo de uno de los miembros de la pareja, que simula seguir con su tarea. La posibilidad de integrar el contenido en una “secuencia dramática” es mucho mayor en el segundo caso.

El escenario permite completar y contextualizar la acción y el diálogo de los personajes, que en muchos casos no serían comprensibles de modo aislado.

Por otro lado, el escenario permite jugar con el subtexto, es decir con el sobreentendido, de modo que el escenario y la situación permiten al espectador interpretar el verdadero significado de lo que los personajes hacen y dicen.

Una conversación de trabajo entre un hombre y una mujer en un bar puede muy bien convertirse en una escena de seducción jugando con la expresión no verbal y el subtexto.

La selección del escenario adecuado de forma previa ayuda a construir acción y diálogos.

b) *La palabra*. Más adelante dedicaremos un apartado a los diálogos, pero ahora nos interesa realizar algunas observaciones que afectan al modo en que la palabra identifica, individualiza y personaliza, y expresa el estado de ánimo del personaje.

Lo que el personaje dice puede ser inteligente, ingenioso, o puede ser banal e incluso estúpido. Los pensamientos expresados mediante el diálogo caracterizan a un personaje de forma determinante.

El modo en que construye el discurso, las palabras que emplea, etc., orientan sobre su cultura y grupo

social al que pertenece, e incluso sobre su profesión.

El acento, volumen y demás aspectos acústicos del habla clasifican al personaje en un idiolecto (subcultura) y, por último, sus variaciones durante la interacción con otros personajes muestran el estado de ánimo del personaje y expresan sus características psicológicas (timidez, decisión, etc.)

Todos estos aspectos lingüísticos y paralingüísticos permiten que mediante el diálogo no sólo se transmita información semántica (significado informativo) sino que además se transmitan diversos significados expresivos referentes a las características estables del individuo y a las características de un momento concreto.

El modo de hablar caracteriza a un individuo y le individualiza, es decir, le hace reconocible y diferente a los otros, y por otro lado le imprime una personalidad propia.

Si el personaje ha de mostrarse en sus aspectos físicos, psicológicos, emocionales y sociales, no cabe duda que en la expresión de los tres últimos aspectos el diálogo es parte fundamental.

c) *La acción*. La acción del personaje no sólo se expresa mediante la actuación física, gestos y movimientos corporales. La acción puede ser:

— *Interna*: Pensamientos y sentimientos de los personajes, que pueden estar cargados de intensidad y acción dramática.

Ejemplo: Un larguísimo plano de un alcoholico estático ante una botella llena mirándola fijamente sin mover un músculo.

— *Externa*: Actuación física del personaje (gesto y movimiento).

Ejemplo: El alcoholico, en un brusco movimiento, agarra la botella, la levanta y finalmente la tira contra el suelo.

— *Lateral*: Lo que ocurre en el entorno donde se desarrolla la acción del personaje.

El camarero que conoce al alcoholico y asiste a la escena sonrío complacido. Otros personajes están sobresaltados por el ruido.

— *Latente*: La acción latente se desarrolla en *off*, es decir, no se ve en pantalla, pero el espectador es consciente de que se está desarrollando mientras él ve otra escena diferente.

En el ejemplo del alcoholico, si se pasa de este personaje, fijo ante la botella, a su mujer en una escena en su casa, y se vuelve al desenlace de la secuencia del alcoholico, durante la escena de la mujer, la acción del alcoholico ha permanecido latente.

La acción puramente física (según Erwin Panovsky) tiene asociados tres significados:

— *Fáctico*: Gestos y movimientos realizados. Se trata de un significado primario que supone el reconocimiento simple de la acción. Golpear con el puño, agitar un pañuelo con el brazo

en alto, etc.

— *Expresivo*: El significado expresivo se extrae de las particularidades anatómicas y artificiales del personaje y de la forma en que realiza la acción fáctica, con brusquedad, delicadamente, etc.

— *Convencional*: La acción de agitar un pañuelo con el brazo en alto tiene en nuestra cultura el significado de despedida y de recepción. Este significado secundario se debe a una convención.

El creador del mensaje icónico que desee mostrar un hombre saludando puede escoger entre muchas opciones; un hombre que mueve la cabeza, que agita la mano, etc.

Cada una de estas variantes tiene un significado fáctico diferente, pero en nuestro entorno cultural todas tienen el mismo sentido convencional: la expresión de saludo.

Para realizar la acción el autor puede escoger diferentes tipos de individuos (personajes) que pueden representar la acción en actitudes diversas. Los rasgos indiciales del personaje escogido y sus acciones comportan siempre significados expresivos diferentes.

d) *Gestos funcionales*. Son aquéllos que el individuo adopta ante una situación concreta. Se manifiestan mediante movimientos y acciones del rostro y del cuerpo.

De ellos los más importantes son las *expresiones de los sentimientos y estados anímicos*, que autores especialistas en el estudio de la comunicación no verbal han clasificado con el título de “manifestaciones de afecto”.

La expresión de la alegría, la tristeza, el enojo, la ira, etc., corporifican en imagen gestual las indicaciones del guionista, acotadas entre paréntesis en el guión.

Otro tipo de gestos funcionales son los *reguladores*, que regulan el flujo de las intervenciones en las conversaciones entre individuos. Se clasifican en:

— *Puntos*. Movimientos de cabeza, cuello y ojos que indican al interlocutor que continúe hablando o que deje su turno.

La mirada mantenida sin pestañear indica al interlocutor que siga hablando, que se le escucha con enorme atención e interés, los asentimientos con la cabeza y los ojos confirman que se sigue el discurso, etc.

Se puede considerar como punto el movimiento de mano que indica que se deje intervenir, si bien este gesto (sin llegar a ser un emblema) es mucho más convencional que los anteriormente descritos.

— *Posiciones*. Las posturas y la distancia espacial entre los personajes: Orientar el cuerpo hacia una persona es invitarle a interactuar; dirigirse a él de costado indica que sólo se espera una respuesta puntual y no se tiene intención de iniciar una conversación.

— *Presentaciones*. Cambios posturales: Cambiar de una posición de frente a frente a una de costado, o simplemente orientada de forma ligera hacia otro lado, indica que se espera a alguien que llegue de ese lado o que se desea finalizar enseguida la conversación.

Los puntos, posiciones y presentaciones son fundamentales en la interpretación de todas las escenas, los puntos en las de diálogo y las otras en las secuencias de actuación sin diálogos o no basadas principalmente en el diálogo.

Un maestro de su utilización era Billy Wilder, excepcional guionista y director. Baste recordar la escena de *Primera plana* en que todos los periodistas hacen un brindis y se agrupan de modo tal que excluyen al periodista homosexual; o la secuencia de la misma película en que la novia del protagonista va a buscarle para casarse con él y le encuentra con el director del periódico que le ha convencido para que se quede a escribir una gran noticia. En esta secuencia magistral las “posiciones” de la novia y del director del periódico muestran por sí solas el conflicto y su desarrollo.

Por último, resaltamos otro tipo de gestos de enorme interés para el significado expresivo de las escenas, los *adaptadores*. Los adaptadores del yo son gestos que se aprenden en relación al control y manejo de diversos problemas o necesidades: Llevarse la mano a la cabeza, cuando se ha hecho una imprudencia, morderse la uñas e incluso el bolígrafo al que se “agarran” los periodistas que actúan como presentadores en TV, y el cigarrillo que siempre han de tener en la mano algunas personas cuando conversan son muestras expresivas de gestos de adaptación.

Jerry Lewis, en *El profesor chifado*, basa gran parte de su actuación en este tipo de gestos.

Un tipo de adaptador es *objetual*, es decir, se adquiere en la práctica de alguna actividad instrumental, como en el caso del bolígrafo y los cigarrillos antes señalado.

Como ejemplo de aplicación recomendamos al lector el visionado y análisis de una de las secuencias iniciales de *Casablanca* en la que un individuo trata de impresionar al protagonista y le entrega finalmente unos visados. En ella el cigarrillo y la forma de fumar entre otras cosas indican claramente la tensión, la ansiedad, la seguridad y las relaciones de dominio entre uno y otro intervinientes.

Todo este tipo de gestos son propios de la conducta humana y en la vida se generan de forma muchas veces mecánica e inconsciente, pero el guionista y posteriormente el director y los actores deben obtenerlos como producto de su reflexión consciente, aunque en el mensaje interese que aparezcan como espontáneos.

e) *Motivación, acción, meta y conflicto*. Un personaje bien conseguido se aleja del estereotipo y tiene su propia personalidad. El personaje con “volumen” o multidimensional (dimensión física, psicológica, emocional y social) piensa, decide, actúa, y reacciona emocionalmente. De hecho, todas sus acciones han de surgir de este proceso.

Toda acción debe estar motivada.

Existe una motivación lejana o general derivada de las experiencias pasadas del personaje, de su personalidad, modo de pensar y actitudes ante determinados hechos, y existe una *motivación inmediata*, que actúa de estímulo y provoca una respuesta inmediata del personaje.

Toda acción debe estar justificada por los dos tipos de motivación. Una acción concreta responde a un hecho concreto pero se efectúa de ese modo porque el pasado del personaje condiciona los pensamientos, actitudes y decisiones del presente.

Es preciso, sin embargo, que en la historia la acción siempre vaya precedida de una *motivación inmediata* provocada por un suceso o acción detonante.

Este tipo de motivación ligada inmediatamente a la acción tiene mayor fuerza dramática y conecta de forma poderosa con los resortes emocionales del público, mientras que las motivaciones lejanas, normalmente notificadas al público mediante *flash back*, pueden interrumpir el ritmo de la acción, y en muchas ocasiones son percibidas como un “parche” del guionista que no ha sabido disponer los hechos de modo que las acciones se produzcan de forma fluida.

Por otro lado, los *flash back* motivacionales, si bien revelan el carácter del personaje, rara vez empujan a realizar la acción, es decir, rara vez son percibidos por el público como causa y justificación de la acción del presente, y en todo caso su justificación sería de tipo intelectual y no emocional. Son ejemplos de este tipo:

El famoso *flash back* de *Casablanca*, larguísimo paréntesis en la historia, muestra las relaciones de Rick con la chica y cómo le abandonó, lo que justifica la acción inmediata del presente.

En *Bailando con lobos* la chica blanca recuerda cómo siendo casi un bebé fue capturada por los indios que mataron a sus padres.

En ambos casos, en el presente, falta una motivación inmediata una acción detonante que sirva de estímulo y causa de la acción.

En la película *Tootsie* se dan de forma clara los dos tipos de motivaciones: Michael es un actor en paro que no consigue trabajo debido a su particular carácter, lo que se nos muestra en imágenes clave y secuencias de montaje.

Esto sería suficiente para motivar su decisión de actuar disfrazado de mujer cuando surge la ocasión; sin embargo, existe una motivación inmediata, un hecho detonante que son las palabras de su agente: “nadie te va a dar trabajo”.

La situación anterior (motivación profunda) hace coherente y justifica la decisión de Michael, pero lo que le *mueve* finalmente a la acción es la conversación con su agente (motivación inmediata).

Conviene tener en cuenta que motivación y meta o finalidad no son lo mismo y, por tanto, no deben confundirse.

La *meta* es lo que se desea conseguir con las acciones, y la motivación es lo que mueve a actuar.

En el ejemplo ya utilizado de la secuencia de *La reina de África* resulta sencillo observar las motivaciones inmediatas de las acciones y la meta del personaje en cada caso:

— Hace un calor insoportable, lo que se nos muestra por gestos, imágenes y diálogos. El calor

motiva que el protagonista proponga que se den un baño. La meta del protagonista es refrescarse.

— Más adelante el protagonista duerme a la intemperie y comienza a diluviar. La lluvia motiva que el protagonista decida guarecerse bajo el toldo preparado por la chica. La meta del protagonista es evitar mojarse.

En estos dos casos la motivación resulta de un suceso-detonante, si bien el modo de ser de los personajes y sus motivaciones profundas hacen que la realización de la acción provoque un *conflicto*.

El *conflicto* puede sobrevenir de la propia acción o de la meta que ésta persigue.

Así, en los ejemplos de *La reina de África* el conflicto deriva de la propia acción ya que las metas del personaje no se oponen a las del personaje con el que entrará en conflicto.

— La chica también desea darse un baño, pero su pudor le impide mostrarse ante él en paños menores (conflicto).

— La chica no desea que el protagonista se moje, pero piensa que cuando entra en su tienda tiene otras intenciones (conflicto). En este caso, las motivaciones profundas (actitudinales) del protagonista, mostradas por su comportamiento en la escena anterior, son fundamentales para comprender el significado de esta secuencia y su función como punto de evolución del carácter del personaje femenino.

En otros casos (casi siempre), la meta del protagonista entra en conflicto con la meta del antagonista. Por ejemplo, el protagonista desea detener al asesino y éste procura evitarlo.

Sin embargo esto no es suficiente para imprimir carácter dramático a las acciones. Todas ellas, para tener estructura dramática, han de tener su propio conflicto.

Motivación, acción, meta y conflicto configuran lo que se llama *la espina dorsal del relato*. Si la estructura es el esqueleto de la historia, su espina dorsal es la actuación del personaje en pos de su meta.

De nada sirve una historia bien estructurada si la motivación del personaje no es clara, si sus acciones no son dramáticas, si no sabemos a qué van dirigidas y si no encuentra riesgo y oposición (conflicto) en su realización.

5 Fases en la creación de un guión

Si bien el guionista es libre para abordar el trabajo y desarrollarlo como le venga en gana, existe un proceso lógico, de seguimiento inexcusable para el principiante y enormemente recomendable incluso para el más experto profesional, si bien este puede simplificar pasos o no expresarlos por escrito. Las fases recomendadas son:

La idea

Para la creación de un relato se comienza por una primera idea, que para que resulte fructífera debe tener dos aspectos, el dramático y el temático.

La idea dramática puede ser una anécdota real o inventada que tenga posibilidades de servir de base a un desarrollo dramático.

La idea dramática es el motivo o intención principal que anima al guión, aquello que se desea comunicar con la historia; en definitiva, las conclusiones que se desprenderán de ella.

Estructura argumental

Descripción esquemática de la historia en la que se expresa de modo sucinto la línea argumental principal del relato, con planteamiento, desarrollo y desenlace.

Sinopsis

Relato literario en unas cuantas páginas que concreta la historia, introduce las subtramas más relevantes, incluye otros personajes de importancia aparte de los principales y, en suma, desarrolla literariamente la estructura completa de la obra.

Tratamiento

Desarrollo explicativo del relato, ordenado por escenarios en los que se desarrollan situaciones.

En el tratamiento se describe en bruto todo lo que ocurre en cada escenario, sin poner aún los diálogos

ni concretar de forma exacta todas las acciones, pero dejando claro el sentido de cada escena en el desarrollo de la línea de acción.

Guión literario

Guión final del guionista con escenarios, situaciones, acción y diálogos totalmente concretados.

En los apartados siguientes explicaremos en detalle el contenido e interés de cada una de estas fases.
