

El guion audiovisual

Marc Plana

PID_00206994



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Índice

1. Concepto y ámbito del guion audiovisual.....	5
2. Por dónde empezar.....	7
3. Tres retos narrativos.....	9
4. Escenas, actos, fragmentación.....	11
5. Causalidad e individuo.....	15
6. Un consejo de Edgar Allan Poe.....	19
7. Formato.....	21
8. Las paradojas del guion.....	24
Bibliografía.....	27

1. Concepto y ámbito del guion audiovisual

Todo documento audiovisual sigue un criterio compositivo. Dentro del proceso del audiovisual, todos los proyectos pasan por un momento en el que el material audiovisual se imagina, se graba o se dispone de una manera determinada (y no de otra) en función del sentido que ha decidido el creador o los creadores. Un proyecto puede deber su forma a una idea sintética y repentina, una idea que impulsa, por ejemplo, a un fotógrafo a tomar un avión hasta Egipto para fotografiar una copa con las pirámides de fondo para un anuncio. El criterio compositivo puede aparecer también *a posteriori*, en el orden con el que un documentalista decide recortar y disponer las horas de entrevistas que ha hecho con supervivientes de los campos nazis. La voluntad de realismo de la que parte un director cuando pone a improvisar a actores ante la cámara es un criterio que determina una manera de mostrar. Y, evidentemente, el texto que escribe un guionista también es una guía compositiva para el director, quien después, por ejemplo, rodará la historia ficcionada de una familia mafiosa que refleja los dilemas que todos tenemos en torno al poder. Toda comunicación o expresión artística pasa (consciente o inconscientemente, utilice documentos escritos o no los utilice) por una etapa de definición de los criterios compositivos. Esto es: concretar una intención, un mensaje, un orden, una emoción, una relación con el espectador... Este es el ámbito del que nace la teoría del guion audiovisual y que será el objetivo de estas páginas: la voluntad de encontrar criterios que faciliten y guíen la creación artística.

Hay que empezar con un aviso serio para navegantes. La teoría del guion es un espacio resbaladizo y tiene que evitar hacernos caer hacia cualquiera de los dos polos que lo delimitan: el totalitarismo y el relativismo. En primer lugar, la teoría contemporánea del guion debe ser consciente de que no puede representar todos los proyectos artísticos del mundo. El gran grueso de teoría sobre guion tiene en mente una narración que explica la historia de un personaje que persigue un objetivo hasta que lo logra (o no). A pesar de todo, esta es solo una de las maneras posibles de buscar calidad artística en el audiovisual.

Fijémonos en las declaraciones del director ruso Alexander Sokurov, que opina que el cine todavía está muy lejos de sus posibilidades expresivas:

“Le falta todo para aprender, especialmente de la pintura, porque la apuesta principal es pictórica. La elección más importante para el cine sería renunciar a expresar la profundidad, el volumen, nociones que no le interesan y que, incluso, revelan impostura: la proyección siempre ocupa una superficie plana y no pluridimensional”.

Antoine de Baecque y Olivier Joyard (1998, febrero). “Entretien avec Alexandre Sokurov”. *Cahiers du cinéma* (núm. 521, pág. 32).

La calidad tiene muchas caras y mucho terreno para explorar. **La fórmula** de la expresión artística no existe, y se equivoca el guionista que cree que el arte solo tiene una dirección o quien añade un punto de giro de más a su guion con el único argumento de que así lo recomienda la teoría. Las películas de Sokurov, el anuncio de las pirámides o el documental sobre los supervivientes de los campos nazis son parte de un gran abanico de formas de composición, expresión y comunicación artística, dentro del cual las “normas” del guion narrativo solo representan una posibilidad entre muchas.

El aviso para navegantes tiene una segunda parte. Porque si caemos en la tentación de invertir la pendiente resbaladiza del totalitarismo, corremos el riesgo de precipitarnos hacia el relativismo. Si el señor que ha escrito este módulo dice que no hay fórmula, es que todo se puede hacer. Ya podemos cerrar el libro y salir a rodar porque ¡todo está permitido! Este es un argumento atractivo para un montón de artistas faltos de talento y una coartada perfecta para que el relativismo legitime tomaduras de pelo enormes. La alternativa al “todo vale” es pensar que, aunque nadie tenga derecho a reclamar poseer **la fórmula**, sí que hay unos principios que orientan lo que es artístico. El reflejo de estos principios inefables está en la tradición, en aquello que consideramos bello o emotivo; un camino que nunca se cierra porque siempre pueden aparecer voces, genios o corrientes innovadoras que sepan concretar una nueva cara de la belleza. Estos principios son los que hacen que la calidad se presente en un gran abanico de formas y como el producto de una infinidad de métodos posibles: el método de Coppola no es el de Tarkovski y los dos son geniales. Esto quiere decir que no hay solo una manera de lograr la calidad, hay múltiples... pero esto quiere decir también que hay algunas maneras de expresarse, por decirlo de alguna manera, que esquivan la calidad con insistencia. La conclusión es que aunque nadie pueda reclamar el derecho a tener **la fórmula**, no todo vale.

Esta es la máxima que la teoría del guion debería saber reflejar a la hora de orientar a los nuevos creadores. La teoría del guion no quiere ser totalitaria, pero tiene que saber ser suficientemente analítica para explicar la calidad que tiene la tradición y ser la base para crear nuevas vías de creación. Este es el camino que empezamos ahora mismo: se trata de mostrar los principios que rigen el guion narrativo sin perder de vista que son solo la traducción que ha hecho una cierta tradición de aquellos principios generales de armonía y de belleza. Este es el papel de la teoría: existir entre la modestia de saber que no lo explica todo, y el orgullo de tener suficiente solidez para ser un apoyo legítimo para cualquier creador.

2. Por dónde empezar...

El guionista Paul Schrader era capaz de imprimir su sello (antisocial) en un guion que escribía en una sola noche; en cambio, Michael N. Shyamalan solo encontró la vía hacia el sorpresivo final de *The Sixth Sense (El sexto sentido)* en la quinta versión del guion. La chispa (y la magia) de un guion no sale nunca del mismo lugar y, a la vez, puede salir de todas partes. La idea clave que impulsa un guion puede salir como un *flash* o, por el contrario, puede aparecer después de meses de borradores y proyectos. La imagen del escritor romántico que es capaz de encarar la página en blanco con su pluma puede ser a veces cierta, pero escribir se asemeja, mucho más a menudo, a un artista agarrado a una pala en medio del barro: hay que excavar. Es esta la metáfora que utiliza el guionista, director y animador Andrew Stanton: el proceso de idear un guion es un proceso de excavación.

El terreno del guion está lleno de palabras clave: tramas, conflicto, caracterizaciones, arcos, estructuras, puntos de giro, clímax, epifanías, tema, autor, espectador, etc. La idea para un guion puede tener el origen en cualquiera de estos conceptos. La historia de un hombre pacífico que se convierte en violento parte del concepto de cambio; un anuncio que comunica la adaptabilidad de un coche comparándolo con el agua parte de la metáfora; los ingredientes de una aventura sobre un profesor que se desplaza a una zona rural se pueden definir cuando se toma el western como modelo genérico... Aparece, así, una idea simple de lo que será nuestra creación, una idea incipiente, un diseño en bruto, una dirección. Podemos escribir esta idea o guardárnosla en cualquier rincón del cuerpo. Es entonces cuando empieza la excavación. ¿Quién es aquel hombre pacífico? ¿Por qué se vuelve violento? ¿Por qué queremos explicar la historia? Las diferentes metodologías que llenan los manuales de Hollywood tienen una cosa en común: se trata de escribir y escribir (excavar y excavar). Los anunciantes llenan blocs con adjetivos con los que la anécdota del anuncio tiene que relacionar el producto. Los manuales de ficción recomiendan escribir biografías de los personajes; hay autores que explican la importancia de “monologar” internamente (o por escrito) aquello que queremos explicar (el tema)... Poco importa si todo aquello que escribimos acabará apareciendo en la pantalla o no. Se calcula que, en un documental, se utiliza solo el 10% de las entrevistas grabadas. La media se podría aplicar también al material que acaba apareciendo en un guion narrativo con relación a todo lo que hemos escrito. **Nunca** trabajamos de más: “excavar” construye puentes entre aquella chispa de historia (que hemos escrito o no) y lo que será su forma definitiva. El personaje empieza a tener un mundo coherente, el tema se empieza a convertir en una trama significativa, la metáfora empieza a buscar su forma de epifanía... Excavar es investigar, seleccionar, completar, reescribir. A partir de aquí, hay quien, como Paul Schrader, tiene la suerte de encontrar una idea coherente a las primeras de cambio (quizá, quién sabe, porque es una idea que hace mu-

cho tiempo que reescribimos en nuestro interior); o quien necesita dar más vueltas y reescribir y reescribir el guion. Sea como fuere, cuando la historia tiene una cierta coherencia y sustancia, estamos preparados para redactar la sinopsis: media página en la que el núcleo del guion se explica por completo.

3. Tres retos narrativos

La comprensión (emocional o racional) de una creación audiovisual suele ser secuencial. Este es el primer reto que plantea la plasmación de la historia al guionista. Una anécdota sencillísima nos puede servir de ejemplo. La historia que utilizaremos como ejemplo empieza cuando suena el despertador. Es necesario que el guion se esfuerce aquí tanto como haga falta para asegurarse así de hacer entender tres cosas: el despertador suena, la alarma no se para a pesar de que el hombre pulsa el botón repetidamente y el hombre quiere parar el despertador para seguir durmiendo. Hay que entender esto porque, cuando el hombre se tapa con la manta a pesar de que el despertador continúa sonando, el final de la historia nos sorprenderá cuando entendamos que aquello que escuchábamos no era el despertador, sino un camión que entra marcha atrás en la habitación destrozando todo lo que encuentra. Este ejemplo debería hacer entender que hay elementos de la narración por los que tiene que pasar la comprensión de todo espectador ideal.

Saberlos presentar correctamente es tarea (en parte) del guionista (el resto de responsabilidad es del equipo de rodaje). Un chico tiene miedo porque ha visto la pistola de su enemigo: esta mirada es un elemento que no puede obviar el guion. Una niña mira por la ventana: saber explicar que la niña está esperando a los Reyes Magos es una necesidad que no puede rehuir el guionista. Una mujer se desenamora: hacer saber el momento en el que esta mujer ha dejado de mirar a su amado tal como solía hacerlo es un lugar de paso obligado para la narración. El esqueleto de un guion está hecho de estos momentos: fragmentos de sentido que nos llevan de uno al otro hasta construir la coherencia causal y total del relato. La historia puede utilizar este esqueleto como objetivo del relato o como simple base para que el director recree un ambiente determinado o analice una personalidad concreta, pero el esqueleto causal es la base de comprensión del guion.

El segundo reto del guionista es ubicar y proyectar. Ante la pantalla en blanco, el espectador espera ubicarse. Imaginemos que los primeros minutos de una película nos muestran el día a día de una doctora capaz de resolver cualquier caso. Volvemos a la pantalla en blanco. Ahora vemos una película que empieza con planos fijos de una casa vacía, que se suceden rápidamente mientras un chico explica en *off* que su vida parece haber fracasado; imaginemos ahora un anuncio que empieza con un estudiante adormilado que entra en una cocina desarreglada; o un documental que se abre con veinte minutos de plano fijo grabados sobre un tren que se adentra en Mongolia... Ubicar significa orientar al espectador, introducirlo en un ritmo, en una atmósfera, en un tono. El paso siguiente es proyectar. La doctora recibe en la consulta un caso que ningún otro médico ha sabido resolver; la voz en *off* nos explica que se va en busca del sentido de la vida a la India; el estudiante adormilado pone la mano acci-

Leer guiones

Muchos manuales desaconsejan frases del estilo "Rick parece sorprendido". Es cierto que no se puede abusar de estas frases, pero hay que tener presente que es precisamente esta frase la que aparece en el guion de *Casablanca* justo en el momento en el que Rick e Ilsa se reencuentran detrás el piano de Sam. Este es uno de aquellos momentos en los que el guion necesita hacer evidente que aquel encuentro tiene una historia emotiva detrás. Es un paso "causal" obligado.

dentalmente sobre la sartén caliente en el mismo momento en el que cae la estantería; el documental promete adentrarse en los sentimientos de la gente que viaja en tren hacia una gran ciudad-fábrica china. Proyectar es despertar el interés, abrir una pregunta... Cualquier pieza audiovisual, ya sea de segundos o de horas, utiliza un espacio de tiempo para ubicar y proyectar.

El clímax es el tercer reto narrativo. La narración no es un diccionario, ni necesita la clarividencia de Kant, ni es una sesión de psicología. El objetivo preponderante de la narración es la emoción y su canal principal es la visión. El clímax es el momento de máxima carga emotiva de una narración. Se trata de una comprensión similar a la que brinda la metáfora. Para explicar el sacrificio personal que todos hemos tenido que hacer para conseguir una cierta posición de poder, podríamos decidir grabar la clase magistral de un profesor de sociología. Como espectadores, estaríamos ante un mensaje racional que tendríamos que afirmar o negar. Pero la alternativa narrativa no es esta. La alternativa narrativa es emocional. Sería, por ejemplo, narrar una historia en la que un mafioso se ve obligado a decidir si mata o no a su hermano para conservar la estabilidad de la organización que dirige. El sentimiento del espectador ante la acción final del mafioso es de un grado diferente al que mostraba ante la clase de sociología: nos son igual entonces los razonamientos sobre si el poder exige sacrificios, quizá media sala no está de acuerdo con eso o no pensará seriamente nunca en ello... pero la soledad final del mafioso nos conmueve y esto nos hace entender los sacrificios del poder. Los clímax son la versión narrativa de la contemplación. Aparecen en películas, documentales, cortos y anuncios. Es el momento en el que entendemos que el coche es tan adaptable como el agua, el momento en el que un silencio hace sentir el horror de los campos de exterminio mejor que cualquier explicación, es el éxito o el fracaso del objetivo del protagonista, es la respuesta a la pregunta con la que se abre la narración... Narración, emoción y visión se juntan en el clímax.

4. Escenas, actos, fragmentación

“El segundo punto primordial”, escribe William Goldman, es que “los guiones son estructura”. Es el momento de ver qué opciones nos propone la tradición narrativa para desarrollar nuestra historia, aquella primera sinopsis que hemos construido un par de puntos atrás. Y “el primer punto primordial” propone empezar ofreciendo un esqueleto formal a los hechos que suceden en nuestra historia. Este es un ejercicio que implica conocer los criterios para estructurar los hechos que pasan tanto en el interior de cada una de las unidades narrativas de un guion –las escenas–, como en el conjunto total de la narración.

La popularización de los manuales

Hasta la crisis de los estudios de Hollywood en la década de 1960, los guionistas trabajaban en plantilla y aprendían el oficio rodaje tras rodaje. A partir de la década de 1980, los guionistas se convierten en profesionales independientes que intentan vender sus guiones. Entonces, los manuales se popularizan como guías que facilitan el trabajo de los guionistas noveles. Por este motivo, las aventuras del guionista William Goldman (1995) se convirtieron en uno de los textos imprescindibles para cualquier aspirante a guionista.

La unidad mínima de narración es la escena. Una escena es una unidad cerrada de narración. Su formato clásico nos muestra un planteamiento, una evolución y un desenlace, y tiene una duración de dos o tres minutos.

El protagonista de la historia entra al ascensor con la vecina. Se han enamorado y huyen de los asesinos del marido de ella. Cuando las puertas están a punto de cerrarse, un hombre entra al ascensor con ellos y el protagonista ve que esconde una pistola en la americana. La escena está planteada: el espectador está ubicado y proyectado. Es entonces cuando la escena puede desplegar todo el potencial: el protagonista se gira hacia la mujer y se dan un primer beso tan intenso que es capaz de hacernos olvidar que los dos están en peligro de muerte. Acto seguido, el desenlace. El protagonista se gira hacia su enemigo y le revienta el cráneo. El clímax es descubrir que la mujer no huirá con él. Aquel primer beso también era un beso de despedida. Porque el amor de aquel beso es incompatible con la violencia que desplegará el protagonista a partir de entonces. Esta es la fatalidad que lo persigue. La sangre de su enemigo es la metáfora de la imposibilidad de romper el círculo de violencia en el que vive y quedarse a vivir junto a la mujer que ama.

La primera palabra clave de la escena es *conflicto*. El ser humano tiene estas cosas: algo dentro de nosotros parece impulsarnos a continuar viendo a dos personas que se pelean. Esta es la fuerza de atracción del conflicto que se presenta bajo múltiples caras. Su forma genérica es aquella pregunta que plantea la escena y que el espectador no puede evitar querer saber cómo se resuelve. De una manera más concreta, son conflictos las mentiras y confusiones con las que nos mantienen interesados las comedias; la tensión sexual no resuelta es conflicto; los obstáculos y los antagonistas son fuentes inagotables de con-

Escena y secuencia

Escena y *secuencia* son dos términos que intercambian su significado a raíz de las diferentes tradiciones narrativas. En este texto, nos referimos a *escena* para hablar de una unidad narrativa (pase en una localización o en más de una). *Secuencia* es una unidad de localización y de tiempo. Hay que señalar que el guion está pensado en escenas (unidades narrativas), pero aparece dividido en secuencias en su plasmación escrita (unidades de espacio-tiempo).

flicto (sin estos conflictos, la película acabaría en dos minutos); el conflicto también es el miedo que tiene el espectador de un *thriller* cuando el protagonista entra en su casa sin saber que el asesino lo espera al otro lado de la puerta; Hitchcock decía que si queríamos hacer interesante una conversación solo había que poner una bomba bajo la mesa. *Seinfeld* es una comedia de situación (*sitcom*) norteamericana que se vendió con la leyenda de que no trataba de nada. No había tema, ni una historia unitaria... pero había conflicto desde la primera escena, en la que los dos protagonistas discuten sobre los botones de la camisa. La segunda palabra clave es *cambio*. Una escena no acaba del mismo modo que ha empezado. El protagonista aprende algo, cambia su dirección, recompone sus objetivos... Este es un consejo que se repite desde Aristóteles a Pixar: si una escena no hace avanzar la narración, hay que eliminarla.

Desde un punto de vista macronarrativo, la forma del relato no difiere mucho de la forma de la escena. El guionista divide la historia en actos.

Estructura y actos

William Goldman ejemplificó la estructuración de una película con un modelo de tres actos. Se popularizó, entonces, que el primer acto tuviera una duración de media hora; el segundo, de una hora, y el tercero, de unos quince minutos. Debido a la longitud del segundo acto, el gurú del guion Syd Field impulsó la estructura en cuatro actos. Esta estructura divide el segundo acto en dos partes, lo que evidencia un punto medio en la película. Daniel Tubau (2006) hace un buen resumen en su libro de los múltiples modelos de estructura narrativa.

El primer acto se dedica a ubicar y proyectar al espectador y es una unidad narrativa por sí sola. El primer acto nos puede presentar, por ejemplo, a un personaje que sospecha que hay un mundo secreto que es accesible por la red informática; o a un abuelo irascible a quien se le muere la mujer y que se siente solo en un barrio lleno de extraños; o un pez sobreprotector que no deja respirar a su hijo (que también es un pez, claro). Solemos conocer aquí al protagonista y su mundo, hasta que un acontecimiento rompe la armonía y proyecta sus consecuencias directas sobre el personaje central. Este es el punto de giro (o clímax del primer acto), que obliga al protagonista a reaccionar. El personaje entra en un conflicto (tiene un dilema, necesita lograr un objetivo consciente o inconsciente...) que lo llevará de un lugar a otro durante los actos posteriores hasta llegar a su punto de giro del penúltimo acto (o el clímax del acto). Este es el momento "más oscuro" de la película. El objetivo del personaje parece más lejano que nunca. El último acto empieza con la visualización de esta crisis; solo una decisión arriesgada puede poner las cosas en su lugar. Es entonces cuando el protagonista se enfrenta cara a cara a su antagonista (otra persona, las fuerzas de la naturaleza o de la sociedad, él mismo...) y consigue la victoria (o no) en el clímax final de la película. A pesar de todo, los hechos dejan una marca en el protagonista. El protagonista ha aprendido, ha evolucionado, o quizá ha perdido algo que ya no recuperará nunca: es el cambio final. Estos son los elementos recurrentes del último acto de la película (aunque no aparecen necesariamente siempre en este orden): crisis, decisión, cara a cara, clímax y cambio.

Robert Mckee

Robert Mckee es, sin duda, el gurú más famoso del mundo del guion. Su libro sobre el guion y sus seminarios son tan elogiados como vilipendiados. La estructura que se expone del último acto corresponde a las observaciones y a los ejemplos que detalla en *El guion* (Mckee, 2004).

Sin embargo, ya hemos dicho que la narración no es un formato cerrado, una ley fija o una norma antropológica. Las estructuras evolucionan y cambian debido a las innovaciones de las nuevas plataformas audiovisuales y de la habilidad de los nuevos espectadores para recomponer la historia. Las series televisivas ofrecieron más opciones a la estructura narrativa, el videoclip cambió el ritmo, internet es el mundo de la multipantalla y el espectador está cada vez más preparado para recomponer la historia con menos elementos (y, según dice Peter Greenaway, está también menos dispuesto a prestar la atención debida a una sola pantalla). El *boom* de las series televisivas ha normalizado nuevas posibilidades que rompen la presencia central de la escena como unidad narrativa. Los guiones de un episodio de cuarenta o cincuenta minutos se suelen estructurar en cuatro o cinco actos y contienen unas cuarenta o cincuenta secuencias (fragmentos de unidad espacio-tiempo). De esta estructuración hay que entender que la escena ha cedido su centralidad narrativa al acto, que se ha reducido a una longitud de diez minutos. Estos actos se estructuran en torno a escenas divididas en secuencias que muestran fragmentos de información poco autónomos, que están separados de sus referentes inmediatos, y que solo componen todo su sentido al final del acto. En estos casos, la escena como unidad narrativa mínima se ha fragmentado dentro del acto en secuencias y en vacíos que el espectador tiene que reconstruir y completar constantemente. El espectador actual tiene mucha cultura visual y ya no necesita la linealidad de la escena clásica. Esto no significa que la escena clásica haya desaparecido, sino que comparte espacio con otros formatos de escena que amplían el campo de posibilidades expresivas del guionista: una escena puede desarrollar su unidad narrativa en varias localizaciones, también se puede descomponer y mezclarse entre otras escenas, puede eliminar el clímax y dejar un hueco que el espectador disfruta imaginando...

Pensar la estructura puede ser un buen paso para componer nuestra narración o para revisarla si notamos que tiene problemas de fluidez. Recapitulemos. La narración suele buscar modelos para ordenar su material. Este orden responde a necesidades **comunicativas** y **expresivas** concretas: el planteamiento de un guion ubica y proyecta al espectador, el **conflicto** convierte las narraciones en interesantes, los puntos de giro garantizan un ritmo narrativo, los **cambios** emocionan. La **escena clásica** ofrece un modelo narrativo para anuncios, cortos o puede ser la base que utilizamos para las unidades narrativas mínimas de un largo o de un documental. También podemos componer un corto a partir de la concepción de **escenas fragmentadas** dentro de un acto, un corto de diez minutos que vaya componiendo su sentido a partir de capas de información que se van superponiendo la una a la otra hasta el final.

A partir de aquí, no hay que olvidar (nunca) que la forma no hace el fondo. El peligro de la forma es dejar nuestra historia únicamente en manos de los ingredientes y las matemáticas. Por ello, hay que insistir en que *estructura*, *escena*, *conflicto* o *cambio* son palabras que hacen referencia básicamente a la forma de nuestra narración, pero no dicen nada (o casi nada) sobre el fondo. Estas palabras solo son media película, no la película entera. Pongamos un ejemplo.

La lógica del conflicto está omnipresente hoy en día en el campo mediático, pero a menudo el conflicto se utiliza únicamente como medio para acaparar la audiencia, no para decir nada muy interesante ni emotivo. Escuchar a gente que discute nos engancha, pero a menudo no recordamos las discusiones sobre el sexo de los ángeles en cuanto apagamos la televisión o la radio. Probablemente, debe de ser legítimo hacer algo que hace todo el mundo. Pero no está de más recordar que la comunicación se inventó para mejorar colectivamente el dominio de nuestro destino; y el arte, para ampliar el campo de nuestra sensibilidad. La forma no garantiza en absoluto que nuestras narraciones tengan un contenido rico. Este es un tema que se reserva para la elección moral del guionista.

5. Causalidad e individuo

Pensemos un momento: la discontinuidad es consustancial a la narración audiovisual. Un corto, una película o un anuncio contiene imágenes, planos, escenas, personajes y hechos que están desligados entre ellos. Pongamos un ejemplo al cual nos hemos referido más arriba. Inicio del anuncio: un señor chino nos habla sobre la fluidez del agua. Corte. Ahora vemos un coche que recorre una carretera arriba y abajo. Fin del anuncio. Es evidente que estos hechos tan distantes entre ellos necesitan relacionarse de alguna manera. Esta es una de las tareas de las que podemos responsabilizar (en parte) el guionista: componer una red de relaciones que permita unificar las imágenes, los planos, las escenas, los personajes y los hechos dentro de una narración de sentido único. Y la opción que el cine clásico ha absorbido de la tradición narrativa es la causalidad.

El escritor ruso Chéjov dejó apuntado en su cuaderno de notas una sinopsis de un cuento que no escribió nunca: un hombre gana una fortuna con el juego y, cuando llega a casa, se suicida. Es probable que la primera pregunta que se hiciera el lector que leyó esta nota fuera: ¿por qué? La causalidad vive en la mirada del espectador. El espectador quiere que la narración lo ubique y lo proyecte para mantenerse sentado en el sofá –es decir: el espectador quiere que la narración plantee preguntas claras, que no significa preguntas poco interesantes o excesivamente teorizadas y poco dramatizadas–, y para que se quiera levantar solo cuando la narración le ha dado todas las respuestas. Esta curiosidad del espectador es la guía que facilita el trabajo del guionista. Si lo que quiere el cineasta es hacer comprender la narración, crear una red que una causalmente los hechos, los planos y las escenas es una buena opción para facilitar que el espectador no se pierda en la discontinuidad de la narración audiovisual.

“«El rey murió y después murió la reina» es una afirmación”, escribe la analista Ana Sanz-Magallón (2007). “En cambio, «El rey murió y después murió la reina de pena» es una historia”¹.

Por ello, sea lo que sea aquello que el guionista quiere explicar realmente – el vacío del jugador de Chéjov, el ambiente del mundo del juego, la realidad social de la Rusia del siglo XIX–, el recurso que ha utilizado tradicionalmente el guionista para hacer comprensibles los hechos de la narración ha sido unirlos causalmente entre ellos.

Esto nos lleva a la pregunta sobre la causa principal de los hechos. El principal motor causal de una historia ha sido –y todavía lo es– la psicología del personaje. Un abuelo que se ha quedado viudo y se siente solo en un barrio en el que ya no conoce a nadie, un preso inocente que es internado en una prisión

Vigila con la sutileza

Muchos guionistas noveles quieren ser tan sutiles que solo consiguen que el espectador se haga una sola pregunta: “pero... ¿aquí qué pasa?”. Hay que mantener ubicado al espectador y plantear los dilemas de los personajes con claridad.

⁽¹⁾ Se trata de un ejemplo que Sanz-Magallón toma de E. M. Forster.

brutal, un ejecutivo que vive abrumado entre la ambición que lo une a la familia rica de su mujer y la pasión con la que se ha enamorado de la pareja de su cuñado. Las reacciones de estos personajes a los hechos que ocurren es lo que marcará el recorrido que sigue la historia y serán solo estos hechos –y las consecuencias de las reacciones de los personajes– los que tendrán motivación causal para aparecer en la narración: esperamos ver cómo el abuelo reacciona a su soledad, esperamos ver cuáles son los planes del preso inocente en la prisión y esperamos ver cuál será la decisión que toma el ejecutivo. Por ello resulta tan importante conocer bien a nuestro personaje y diseñar su psicología.

Motivación

Bordwell, Staiger y Thompson (1997) determinaron cuatro tipos de “motivación” que daban sentido al material narrativo: motivación compositiva (deudora de la causalidad), verosímil (deudora de la realidad), intertextual o genérica y artística. A pesar de todo, aunque el material narrativo puede responder a cualquiera de estas motivaciones, Bordwell coloca la causalidad como dominante: “el componente central de una obra de arte: rige, determina y transforma el resto de los componentes”.

No significará lo mismo para nuestra historia que el abuelo viudo en un vecindario desconocido sea Clint Eastwood o Paco Martínez Soria; no es lo mismo que el preso inocente sea Bruce Willis o Rowan Atkinson. El personaje, su psicología, lleva la narración hacia un lugar o hacia otro. Es necesario que el guionista conozca a su personaje. Quizá ha diseñado una biografía antes de empezar a escribir, quizá su carácter aparece mientras imagina los hechos o quizá el guionista lo conoce tanto que no hace falta que escriba nada. Sea como fuere, el personaje aparece en la narración como una causa latente de los hechos que pasan. Tal como afirma el gurú del guion Robert McKee (2004), es probable que conozcamos mejor al Rick Blaine de *Casablanca* que a nosotros mismos. Necesitamos conocerlo para entender la red causal que se establecerá a su alrededor.

Hay una segunda razón que aconseja centrar la narración en un personaje. Esta segunda razón tiene el concepto de objetivo como palabra clave. La creación de un objetivo comprensible por parte del personaje facilita el interés del espectador. El preso inocente no es cualquier preso, es un preso que conocemos: conocemos su historia y su desdicha, conocemos el anhelo de libertad que tiene y entendemos las motivaciones, sabemos quién es y qué siente... Por eso, nos frustramos cuando encuentra obstáculos y nos emocionamos cuando consigue su objetivo. El personaje se convierte así en el canal de nuestros sentimientos. A pesar de todo, una buena réplica a este argumento podría ser que no todos los objetivos son válidos para generar empatía. Es evidente que no. Hay personajes con quienes nos identificamos más que con otros, historias que nos interesan más que otras. El equilibrio difícil entre la anécdota de un personaje particular y el interés que esta anécdota puede generar pasa por que el guionista sepa pulsar la tecla que revela una cierta dimensión universal de este personaje y la historia que protagoniza.

Según el cineasta Andrei Tarkovski (1991), este camino consiste en saber profundizar en la realidad representada con simplicidad, sin subordinar el arte a la transmisión de una idea, a la preocupación por el estilo o por el éxito: “Hamlet es mucho más que un tipo universal de hombre, es una vida magistralmente perfilada, hecha real y concreta; es esa concreción la que nos abre un mundo nuevo, y no la carga racional de la tipología. Por otra parte, se necesita que la mirada del autor sea abierta y limpia, capaz de atisbar el ideal que esconde y revela a la vez toda realidad”.

Centrar nuestra atención en un personaje –hacer conocer su carácter y sus objetivos– también es un recurso importante para convertir la mirada en el canal principal de la emoción. La película clásica concentra la información (sobre el personaje y sus objetivos) en la primera parte de la narración para permitirse ser visual en la última. El primer acto es fundamental. Billy Wilder decía que si una película no funcionaba era el primer acto el que había que revisar. En la medida en que conocemos cómo es el protagonista y sabemos qué quiere, en la medida en que el primer acto nos da información sobre el dilema que desplegará la película, el espectador está preparado para introducirse en la mente del protagonista cuando el film se acerca a su clímax. Entonces no hacen falta palabras: una mujer sentada en casa con la mirada perdida es suficiente para comprender el dilema que está intentando resolver y que el espectador conoce desde hace rato, una mirada entre dos compañeros puede significar mucho más sin que haya necesidad de que nadie pronuncie una sola palabra... Esta también es la lógica de una estructura que se preocupa por hacer conocer al personaje y su conflicto en la primera parte de la narración. Repitémoslo: la película da información en el primer acto para permitirse ser visual en el último. La emoción se puede concentrar, entonces, en una sola imagen: una emoción que se presenta de manera simple, sin intermediarios, sin necesidad de explicación, un sentimiento concentrado, intenso, revelado... La red de relaciones que despliega una narración audiovisual se cierra cuando aquella simple imagen recoge toda la información desplegada por el guionista para despertar la emoción del espectador.

El último párrafo de este apartado se dedica a una contradicción. Hemos hablado aquí de la importancia del personaje y de la red causal que se establece en torno a sus acciones, pero esta norma no es aplicable al ejemplo que abría esta sección: el señor chino que nos habla sobre la fluidez del agua yuxtapuesto con las imágenes de un coche que corre carretera arriba y abajo. Por ello, aquí hay que recordar la máxima presentada en el inicio del módulo: la calidad no se puede reducir únicamente a un solo criterio. La causalidad y el individuo es la opción de la tradición para hacer comprensible la narración y para concentrar la emoción en una sola imagen, pero hay otras muchas relaciones posibles para unir el material discontinuo de una narración y para insuflar significado a los hechos que se narran: el paralelismo, la sinécdoque, la metáfora... En el anuncio del señor chino, dos secuencias simples se unen con la metáfora que nos hace sentir que aquel coche que corre carretera arriba y abajo es tan adaptable como el agua. Si fuéramos a una clase de mecánica, habríamos grabado a

Empatía

Tubau (2006) explica que la empatía es posible gracias al hecho de que el espectador es capaz de reconocer un valor positivo en el objetivo del protagonista, por más maligno que este sea. Alfred Hitchcock explica en sus entrevistas con François Truffaut (2008) de qué manera jugó en sus películas con esta ambigüedad.

un experto en automoción que nos hubiera dado aquella información de manera verbal y sin más gracia que la que pudiera tener el experto en cuestión... Esta no es la apuesta de la narración audiovisual: aquello que busca la narración es comunicar sin necesidad de decir. Dicho de otro modo, el objetivo de la comunicación narrativa es la “comprensión” emocional.

La causalidad y la historia del guion

Hay poca información sobre la historia y evolución del guion. Una de las excepciones es la crónica detallada de Tom Stempel (1988), *Framework*. En este libro, Stempel enfatiza la importancia que tuvo la necesidad de que las películas mantuvieran la unidad narrativa para normalizar el uso de guiones escritos. Según Stempel, las películas de Griffith “dependían de la intensidad y lucidez de momentos, más que del flujo narrativo”. Fue un contemporáneo suyo, Thomas Ince, quien sistematizó el proceso de unificar el guion en torno a la causalidad para evitar las lagunas narrativas.

6. Un consejo de Edgar Allan Poe

La teórica Kristin Thompson explica que el cine codificó en su lenguaje narrativo la teoría del cuentista Edgar Allan Poe:

“Después de concebir cuidadosamente un cierto efecto único y singular”, explica Poe (1991), “[un artista] inventará los incidentes, combinándolos de la manera que mejor le ayude a conseguir el efecto preconcebido. Si su primera frase no tiende ya a la producción de este efecto, quiere decir que ha fracasado en el primer paso. No tendría que haber ni una sola palabra en toda la composición que no tendiera, directa o indirectamente, a ser aplicada al designio preestablecido”.

La capacidad de sugestión de estas palabras es inmensa. Poe nos dice que un guionista tiene al alcance todos los hechos, personajes y localizaciones del mundo para narrar su historia: una batalla espacial o un western, un hombre torturado por el pasado o una chica que busca su futuro, un desierto o el corazón de la ciudad... Ante esta diversidad, hay que seleccionar y utilizar los hechos que hablen de lo mismo o aquellos otros que dan una intensidad máxima a la historia. Una opción no es incompatible con la otra (ni mucho menos). La primera opción implica afirmar que las películas tratan “de algo”: el tema es aquella premisa que ilustra y que se ve representada en las tramas centrales, en las metáforas y en los diálogos. La segunda opción implica disponer los hechos de manera que la intensidad sea máxima. La variedad de temas que nos ofrece el mundo tiene su paralelismo en la variedad de recursos de los que dispone el guionista para narrar la historia. El guionista tiene en las manos una tradición rica en herramientas narrativas que permiten diseñar los hechos en una dirección u otra. La capacidad combinatoria es tan grande como las narraciones que ha sido capaz de escribir el ser humano: se puede focalizar la narración solo en aquello que ve el protagonista o hacer que la narración busque la información pertinente, concentrar la narración en unos pocos minutos o jugar con las elipsis que permite la secuencialización, crear paralelismos entre las diferentes tramas de una película, utilizar una voz en *off*, alterar el orden de los hechos, subjetivizar las imágenes... El tono es el clima que se consigue como resultado de esta combinatoria y es capaz de imprimir un estilo personal a nuestra narración.

Por todo esto, el consejo de Poe se debe entender más bien como un aviso: aunque sea posible narrarlo todo, y hacerlo de múltiples maneras, precisamente por eso tenemos que elegir muy bien aquello que explicamos y cómo lo pensamos hacer. No vale todo; no todo produce el mismo efecto. La magia del guion no es saber aplicar todas las normas del mundo en una narración – como a menudo creen los guionistas noveles que se ponen histéricos cuando su guion no contiene, por ejemplo, un final con “cuenta atrás”, o como a veces se desprende de los consejos excesivamente dogmáticos que se sermonean desde algunas escuelas de cine. La magia del guion es más bien saber elegir las normas que hay que aplicar y las que hay que obviar: cuándo hay que

priorizar el suspense, cuándo hay que acabar una escena y pasar a la siguiente, cuándo hay que eliminar una metáfora... Nuestro guion pide unas cosas y rechaza otras. Y el buen guionista es aquel que es capaz de escucharlo (y que ha aprendido a hacerlo).

7. Formato

Tener ciertas nociones sobre el formato de un guion es fundamental por múltiples razones. En primer lugar, el formato del guion está muy estandarizado y hay que saberlo leer para interpretarlo correctamente. El sentido de la narración audiovisual es vertical –y no horizontal, como la novela. La lectura vertical significa la aparición constante de párrafos que acercan la escritura de un guion a la secuencialidad visual: cuando un concepto visual se acaba, pulsamos *enter* y seguimos en un párrafo nuevo. En segundo lugar, el formato del guion da una orientación aproximada de la duración de un guion. Este no es un aspecto nada superficial. La duración de un audiovisual puede ser clave para calcular los esfuerzos que requiere rodarlo y es fundamental si se escribe para la parrilla televisiva. En tercer lugar, un guion habla por el guionista. Si un guionista presenta un guion según el primer formato que le ha pasado por la cabeza, la información que aquel guion da es que estamos ante un principiante (y, concretamente, un principiante que no se ha preocupado por la presentación de su guion). Podéis pensar que es un poco injusto ser valorado por la forma y que, a Cervantes, nadie le pedía que escribiera en *courier 12*. La respuesta es lacónica: las cosas han cambiado y lo que nos aleja más de Cervantes no es precisamente utilizar o no *courier 12*. Por ello, mientras nos adentramos seriamente en el mundo y en la práctica de la narración, vale la pena perder un poco de tiempo para aprender el abecé de la industria y adquirir los hábitos formales que pueden dar luz verde a nuestro guion.

Hay un cierto lenguaje que el guionista debe conocer a la hora de presentar un guion. En el caso de un proyecto determinado, se puede pedir al guionista que presente la documentación de los estadios de desarrollo que ha seguido para hacer el guion: la síntesis (una explicación de la narración condensada en media página), la caracterización de los personajes, la escaleta (la historia narrada en frases sintéticas que resumen las unidades narrativas del guion) y el tratamiento (los hechos que ocurren en cada una de las localizaciones, narrados sin diálogos). El tratamiento de un guion de entre 90 y 120 páginas suele ser de entre 20 y 40 páginas y, a menudo, es el documento más importante a la hora de presentar un proyecto. En la redacción de toda esta documentación, es necesario que seamos conscientes de que escribimos imágenes: no hacemos introspección literaria, escribimos lo que se ve.

El guion definitivo no se suele escribir hasta que no hemos probado la narración en alguno (o en todos) de los estadios anteriores. Es entonces cuando hemos de ceñirnos al formato estándar y respetar los indicadores del inicio de secuencia (que definen la localización donde tiene lugar la secuencia), los espacios, los párrafos y las tabulaciones.

La localización

Lo primero que vemos en una secuencia son el lugar y los personajes. Hay que ser visuales y empezar el guion con una descripción global (pero sintética) del panorama inicial. El guion sigue la mirada.

INT. BIBLIOTECA - DÍA

Un ALUMNO (20 años) está leyendo un libro en la biblioteca. Delante tiene el AUTOR del libro, un hombre de 30 años largos, más bien guapo. La biblioteca es antigua, al estilo Harry Potter.

El alumno se dirige al autor.

ALUMNO
(medio enfadado)

Mucha historia con la estructura
y la causalidad y hemos tenido que esperar
hasta ahora a saber cómo se escribe un diálogo

AUTOR

Es una confusión común creer
que el guionista solo escribe diálogos.
Primero, hay que organizar los elementos,
los diálogos llegan al final. Si los
personajes son buenos, los diálogos
funcionan...

El alumno se adentra en sus pensamientos mientras mira el libro. Se da cuenta de que aquel diálogo está escrito en courier 12, que el texto no está justificado, que hay una tabulación especial para el nombre del personaje, otra para las acotaciones y otra para el diálogo. Piensa también en el tiempo, en el amor, en la felicidad...

El autor le hace un gesto con la mano.

AUTOR
(contrariado)

No pienses tanto. Todo lo que pienses
no lo ve nadie cuando convertimos
el guion en imágenes. Recuerda: el guion
es visual

El alumno dice que sí con la cabeza y no piensa en nada más.

ALUMNO

Quizá estaría bien que alguien inventara
un programa que facilitara escribir
un guion según el formato correcto

El autor saca el ordenador portátil, lo enciende y escribe
(por ejemplo) *Celtx* en el buscador.

8. Las paradojas del guion

La teoría del guion es una paradoja. Este es el título de un buen manual que puede consultar todo aquel que quiera profundizar más en las técnicas narrativas: *Las paradojas del guionista*, escrito por Daniel Tubau. El título del libro se refiere al hecho de que no se puede decir nunca nada definitivo sobre el guion. Después de que un teórico afirma alguna norma, cualquiera puede encontrar veinte ejemplos que la contradicen.

Por ello, la mejor manera de cerrar este módulo es ofrecer nosotros mismos las paradojas que podemos presentar a todo lo que hemos leído hasta ahora:

- Hemos presentado la construcción del guion como un proceso que se efectúa con anterioridad a la grabación de las imágenes. Pero hay cineastas que construyen la narración en la sala de montaje. El documental es un buen ejemplo de este proceso. Esto no significa que la teoría no sea útil. Como hemos dicho, la teoría es una manera de acercarnos a la intuición narrativa del ser humano. Por eso, se puede entender como un reflejo del sentido narrativo que aplica el documentalista a su obra. Sea como fuere, la construcción de la narración *a posteriori* nos recuerda que la función principal de la teoría es más orientar las reescrituras del guion a partir de la idea original que servir de modelo a la escritura original.
- La disposición del material audiovisual en busca de clímax narrativos no tiene que hacer olvidar que el cine no solo es narración, sino que se debe también a la tradición pictórica. Aquí no hay clímax, ni secuencias, ni puntos de giro. Entonces, la emoción se vehicula a partir de la contemplación, del ambiente que generan las imágenes en su totalidad.
- Por si alguien se lo había preguntado: “el punto primordial del guion” según William Goldman es que “nadie sabe nada”. Esto significa que la calidad del guion no significa necesariamente su éxito. La calidad del guion es un factor más, junto al marketing y la distribución, los recursos espectaculares que despliega la historia, los actores que participan en el rodaje, la capacidad y calidad del trabajo en grupo... Grandes guiones han pasado a veces desapercibidos y grandes desastres han conseguido tener un éxito agobiante. Se dice que de un buen guion puede salir tanto una buena película como una película mala, pero que es imposible que salga una buena película de un mal guion. Diría que esto es cierto, pero no tengo tan claro que el marketing, una ración de sexo y cuatro puñetazos no puedan conseguir convertir un guion pésimo en un éxito rotundo. No nos equivocamos, por lo tanto: ni el dominio de la técnica significa el éxito, ni el éxito significa calidad narrativa.

- El eje central de este apartado ha sido la técnica narrativa. Los teóricos explican la técnica porque la técnica es aquello explicable, pero la calidad parte mucho más a menudo de la mirada al mundo que tiene el narrador que de su técnica narrativa. Hay que buscar una voz y un perfil, hay que vivir reflexivamente, hay que tener cosas que decir... Si nuestra mirada al mundo es especial, la técnica se aprende.
- La última paradoja de este módulo teórico es afirmar que si queréis aprender a escribir guiones, el primer ejercicio indispensable no es leer teoría, sino ver cortos, largos, series, documentales, leer novelas, ensayos, teatro... Es de esto de lo que habla la teoría.

Bibliografía

Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin (1997). *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.

Goldman, William (1995). *Las aventuras de un guionista en Hollywood* (2.ª ed.). Madrid: Plot.

Mckee, Robert (2004). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (3.ª ed.). Barcelona: Alba editorial.

Poe, Edgar Allan (1991). "Sobre el cuento en prosa". En: Alfred Sargatal (ed.). *Iniciación al cuento literario* (3.ª ed., pág. 63-64). Barcelona: Laertes.

Rock, Ben (2007, enero-febrero). "Process makes perfect: how Pixar mastered their unique brand of storytelling". *Creative Screenwriting* (vol. 14, núm. 1, pág. 42-45).

Sanz-Magallón, Ana (2007). *Cuéntalo bien: el sentido común aplicado a las historias*. Madrid: Plot.

Stempel, Tom (1988). *Framework: a history of screenwriting in the American film*. Nueva York: The Continuum Publishing Company.

Tarkovski, Andrei (1991). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.

Truffaut, François (2008). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza, 1974.

Tubau, Daniel (2006). *Las paradojas del guionista: reglas y excepciones en la práctica del guión*. Barcelona: Alba.

