

# Dramatización

Daniel Aranda  
Fernando de Felipe

PID\_00227848

---

Tiempo de lectura y comprensión: **4 horas**





# Índice

<b>1. Estructuras</b> .....	5
1.1. El paradigma: la estructura ternaria y los puntos de giro .....	5
1.2. La estructura mítica .....	9
<b>2. Estrategias del primer acto</b> .....	13
2.1. Presentación .....	13
2.2. El detonante y la ruptura del equilibrio (de acción, de diálogo, cronológico y de situación) .....	16
2.2.1. Recursos narrativos aplicables al planteamiento articulado como detonante de situación .....	17
2.3. Fórmulas dramáticas del desarrollo .....	19
2.4. Primer punto de giro .....	19
<b>3. Estrategias del segundo acto</b> .....	21
3.1. Estrategias del segundo acto .....	21
3.1.1. Tipificación de los recursos de interés propios del segundo acto .....	22
3.2. El <i>midpoint</i> .....	24
3.3. El segundo punto de giro .....	24
3.4. Las fases de forja heroica en el segundo acto .....	25
<b>4. Estrategias del tercer acto</b> .....	26
4.1. Estrategias del tercer acto .....	26
4.2. El clímax .....	27
4.3. Recursos de interés .....	27
4.4. La resolución .....	28
4.4.1. Puntos flojos del desenlace .....	29
4.5. La forja heroica .....	30
4.6. Dilatación temporal .....	30
<b>5. Recursos narrativos</b> .....	33
5.1. Nudos de acción .....	33
5.1.1. El tiempo narrativo .....	34
5.2. Escaleta .....	35
5.3. Peripencias .....	37
5.3.1. Gancho .....	38
5.3.2. Revés .....	38
5.3.3. Clímax .....	38
5.4. Anagnórisis .....	39
5.5. Anticipación .....	39
5.5.1. Suspense .....	40
5.5.2. <i>Flashbacks</i> .....	40

---

5.6.	Inversión de expectativas .....	42
5.6.1.	Final abierto y cerrado .....	42
5.6.2.	<i>Hareng-saur</i> .....	42
5.6.3.	<i>Buttons</i> .....	42
5.6.4.	Gag repetitivo .....	43
5.7.	Elipsis, paralipsis .....	43
5.8.	<i>Planting/pay off</i> .....	44
<b>6.</b>	<b>Escenas y secuencias</b> .....	46
6.1.	Escenas .....	46
6.2.	Secuencia .....	48
	<b>Bibliografía</b> .....	51

# 1. Estructuras

## 1.1. El paradigma: la estructura ternaria y los puntos de giro

“Se trata aquí de considerar el guion como línea, como curva, con sus divisiones en actos (...) como una marcada progresión en puntos destacados, rupturas, que conducen, en principio de un punto a otro ¿acaso será ese otro punto (...) el retorno al punto de partida, enriquecido con una lección, una desilusión, o una ganancia o una pérdida?”.

M. Chion (2001). *Cómo se escribe un guion* (pág. 143). Madrid: Cátedra.

Una vez hemos explorado las diferentes aproximaciones a la estructura de un guion, nos dispondremos a desarrollar la estructura tripartita o ternaria inspirada en el *paradigma* de Syd Field (1995).

Recordemos que el paradigma es una exposición esquemática de la trama que la divide en tres actos: la presentación de la acción, el nudo y el desenlace final.

Figura 1. Acto I

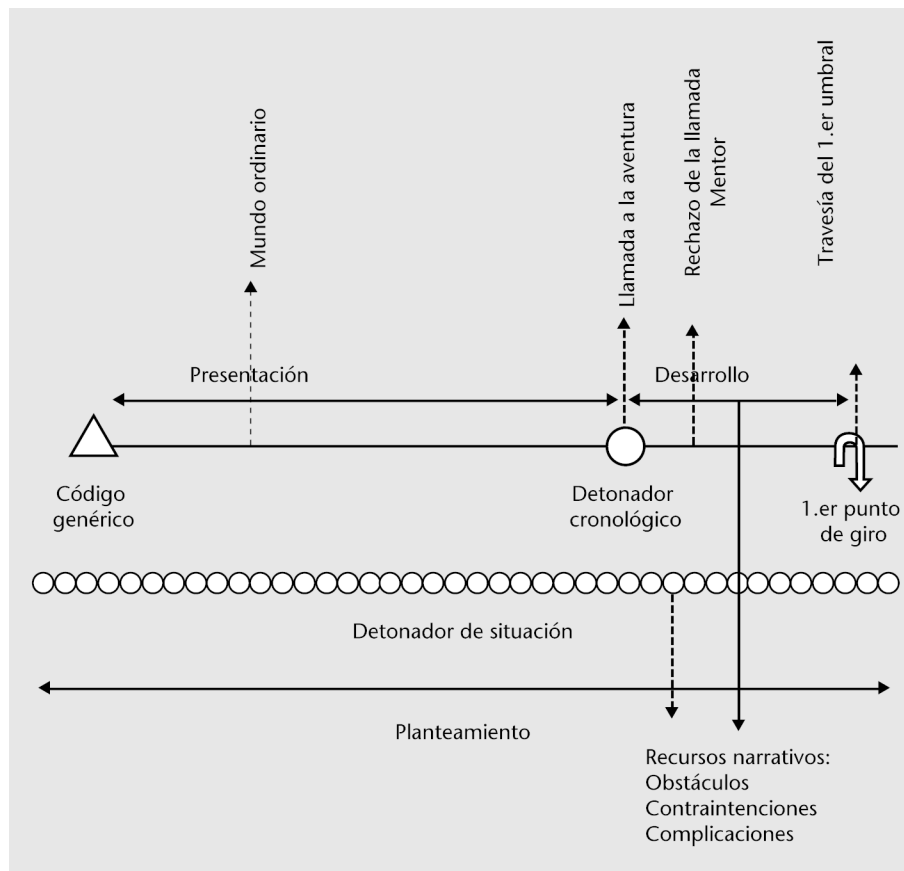


Figura 2. Acto II

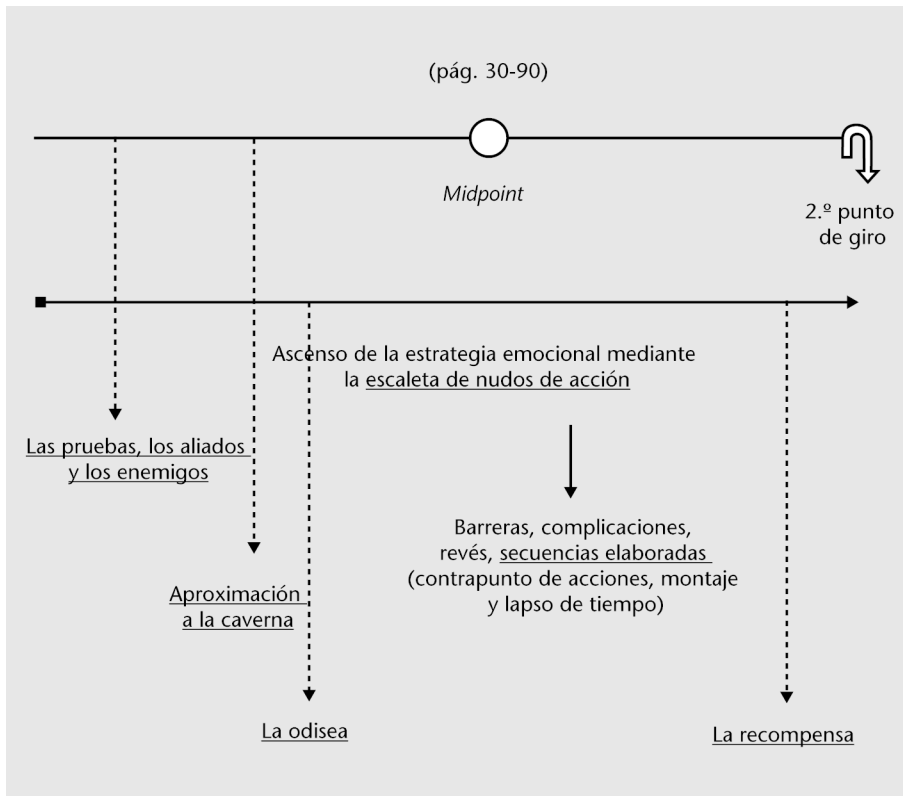
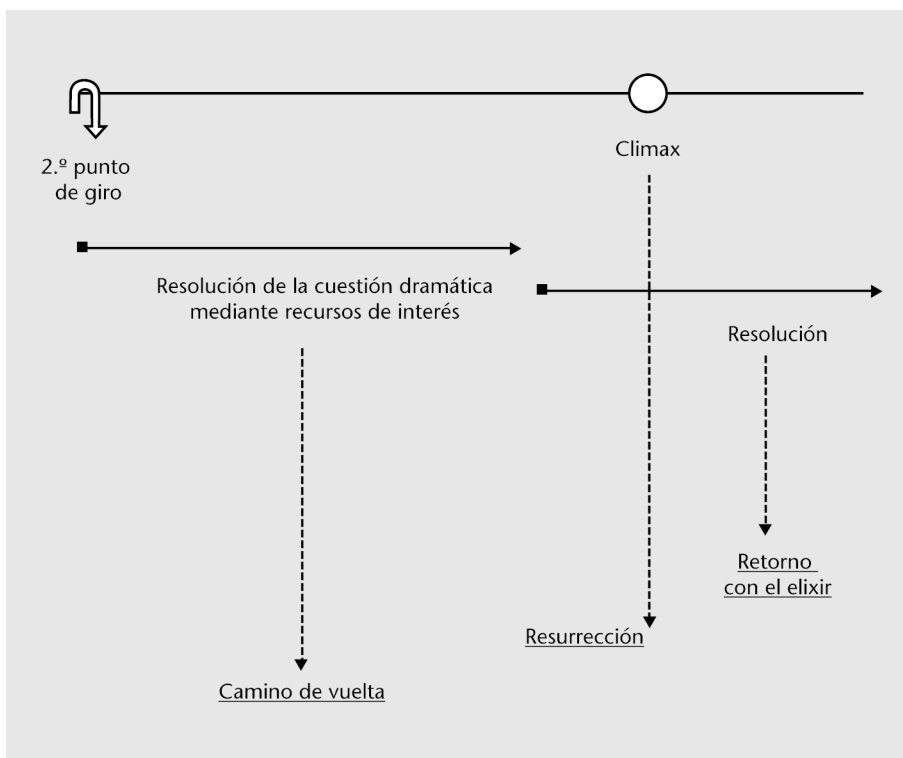
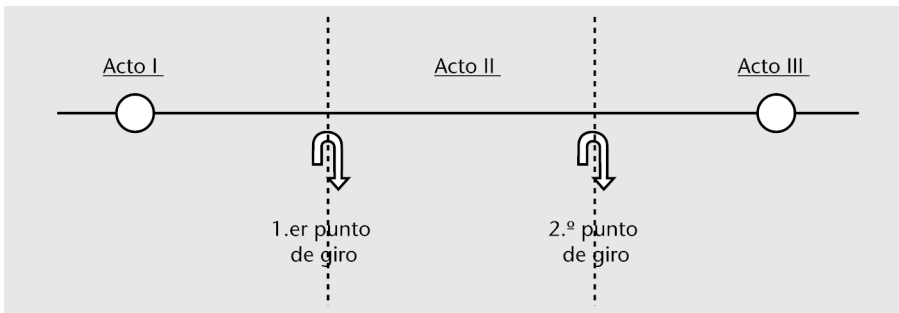


Figura 3. Acto III



Para poder determinar con cierta exactitud la ubicación de cada acto en la historia del personaje, es necesario hablar de los puntos de giro o *plot points*.

Figura 4



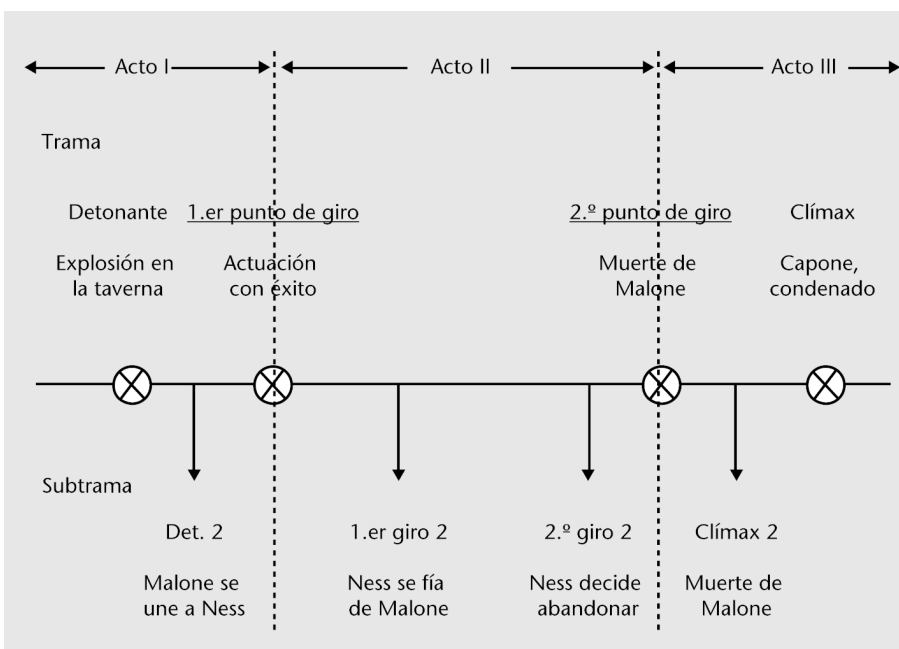
Los puntos de giro (*plot points*) son las rupturas inesperadas en la historia de nuestro héroe. Mientras que el primer punto de giro complica la acción planteada, el segundo la precipita a su resolución: un incidente o suceso que engancha la historia y que la hace girar en otro sentido. Estos dos momentos de ruptura alejan al protagonista de su objetivo y elevan las dificultades para alcanzarlo, con lo que marcan, así, el inicio y final de cada uno de los diferentes actos.

**Los intocables de Elliot Ness, dirigida por Brian De Palma y escrita por David Mamet**

David Mamet relata la historia de Ness (Kevin Costner), un agente del Tesoro que lucha contra Capone (Robert de Niro) al lado de Malone (Sean Connery). Malone demuestra a Ness la necesidad de salirse de la ley para poder enfrentarse a Capone. El primer punto de giro coincide con una redada ilegal.

El segundo punto de giro es la muerte de Malone a manos de uno de los hombres de Capone. La muerte de Malone, que ha sacrificado su vida por la misión, precipita a Ness al último acto que concluirá con la condena de Capone.

Figura 5



Fuente: Sánchez-Escalonilla (2002)

Una vez situados los dos puntos de giro, es necesario ubicar el *detonante* y el *clímax*. El detonante es el primer empujón que pone en marcha la trama, la historia de nuestro personaje, y que lo situamos antes de la mitad del primer acto. Por otro lado, el clímax es la acción de mayor intensidad dramática, su momento culminante ubicado hacia el final del tercer acto.

Tal como afirma R. McKee (2002, pág. 233) el incidente iniciador (detonante) ha de cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas existente en la vida del protagonista, ya sea en positivo, ya en negativo. A partir de este momento, el protagonista deberá luchar por restituir el equilibrio perdido.

Primero, cuando los espectadores experimentan un incidente iniciador, les viene a la mente la principal pregunta dramática, que es una variación de “¿cómo acabará esto?”. *Tiburón*: ¿matará el sheriff a la bestia o la bestia al sheriff? En la jerga de Hollywood el incidente iniciador de la trama central es el gran gancho. Se ha de producir de manera visible porque se trata del acontecimiento que incita y captura la curiosidad del público. La sed de conocer la respuesta a la principal pregunta dramática aferra el interés de los espectadores y lo mantiene hasta el clímax del último acto.

Segundo, presenciar el incidente iniciador lleva al público a proyectar mentalmente la imagen de la escena obligatoria. La escena obligatoria (o crisis) es un acontecimiento que los espectadores saben que se ha de producir antes de que pueda acabar la historia. Esta escena lleva al protagonista a enfrentarse con las más poderosas fuerzas de antagonismo de su búsqueda, fuerzas que han cobrado vida en el incidente iniciador y que se centrarán y fortalecerán durante el curso del relato. Se llama obligatoria esta escena porque, al haber provocado al público para que anticipara ese momento, el guionista está forzado a cumplir su promesa y mostrárselo.

*Tiburón*: Cuando el tiburón ataca a un turista y el sheriff descubre sus restos, nos viene a la mente una imagen muy vívida: el tiburón y el sheriff se enfrentan en una batalla cara a cara. No sabemos cómo llegaremos hasta allí o qué resultado tendrá, pero sabemos que no se puede acabar la película hasta que el tiburón tenga al sheriff virtualmente entre sus dientes.

R. McKee (2002). *El guion* (pág. 243). Barcelona: Alba Editorial.

Después de sufrir toda una serie de crisis y superar diferentes obstáculos durante el desarrollo del segundo acto, nuestro protagonista se deberá enfrentar al momento culminante en emoción, dramatismo e intensidad, el clímax, donde la cuestión dramática encontrará su resolución. Después del clímax únicamente encontraremos escenas de resolución y distensión.

Chion nos presenta el *paradigma* de Field como el modelo al que cualquier guionista se debe conformar: una introducción con un efecto teatral al final (*plot-point*); un desarrollo, que es un enfrentamiento, con un segundo efecto teatral al final; y, finalmente, una conclusión. El primero ha de ocupar un cuarto de la duración total (pág. 1-30), el segundo la mitad (pág. 30-90) y el tercero el cuarto restante (pág. 90-120).



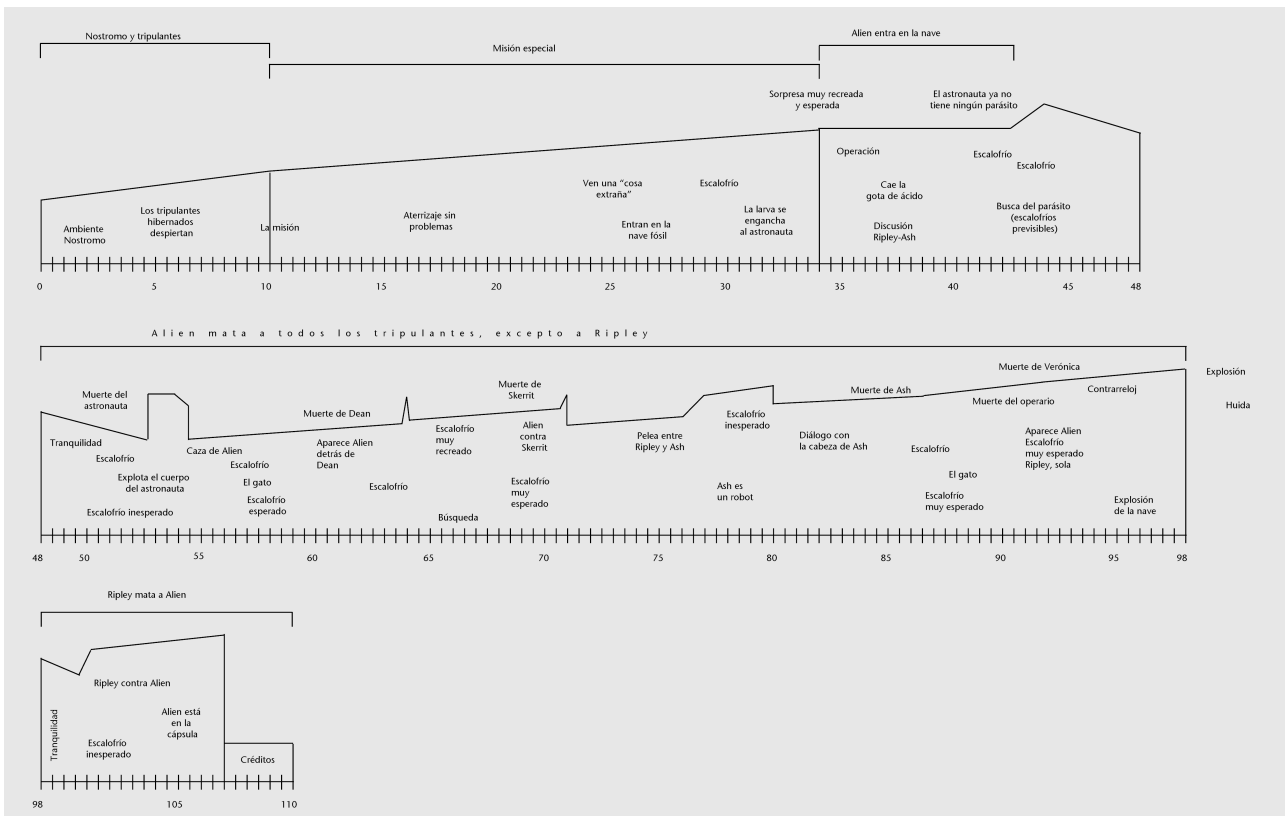
Figura 6

Acto I	Acto II	Acto III
30 min	60 min	20-25 min
págs 1-30	págs 30-90	págs 90-120

Siguiendo el ejemplo de *Alien* (véase la figura 7), entre la alteración del planteamiento (Ripley acepta la misión) y el ajuste del desenlace (Ripley acaba con el Alien, reina y rescata a la única superviviente de la colonia) encontramos dos puntos de giro que seccionan el guion en tres actos. El primer punto de giro sucede cuando, rechazado el primer ataque de aliens, la expedición intenta abandonar el planeta y el trasbordador se estrella: Ripley y sus acompañantes se ven obligados a permanecer en la colonia hasta que la nave nodriza pueda bajar a recogerlos. La situación se hace más desesperada, y el protagonista se encuentra bastante lejos de su meta: la supervivencia del grupo. El acto segundo evoluciona como una carrera de obstáculos (la tormenta del exterior o las condiciones de las infraestructuras) y conlaintenciones (el directivo industrial que trata de eliminar a Ripley), hasta llegar al segundo giro: el androide consigue que la nave aterrice, pero Ripley decide regresar a buscar a la niña superviviente y se mete con ella en el nido del alien reina. Todo esto mientras el proceso de autodestrucción de la colonia se ha activado.

En *Alien*, James Cameron sitúa el detonante en la escena en que Ripley acepta la misión que la conducirá a la colonia de los humanos; el clímax ocurre durante el enfrentamiento cuerpo a cuerpo entre la protagonista y el alien reina.

Figura 7



*Alien* (1979). Ridley Scott. Escrita por Dan O'Bannon.

## 1.2. La estructura mítica

La *estructura mítica* o el *viaje del héroe* organiza, como ya hemos comentado, la historia de nuestro protagonista en una especie de viaje. Vogler (2002, pág. 45) afirma que un héroe abandona su entorno cómodo y cotidiano para em-

barcarse en una empresa que deberá conducirlo a través de un mundo extraño y lleno de desafíos. Podría tratarse de un viaje real con un destino claro y bien definido, a saber: un laberinto, un bosque, una gruta, etc. donde medirá sus diferencias con el antagonista o las fuerzas puestas en su contra.

Pero Vogler habla también de un posible viaje interior que ocurre en la mente, en el corazón o en el espíritu de nuestro protagonista.

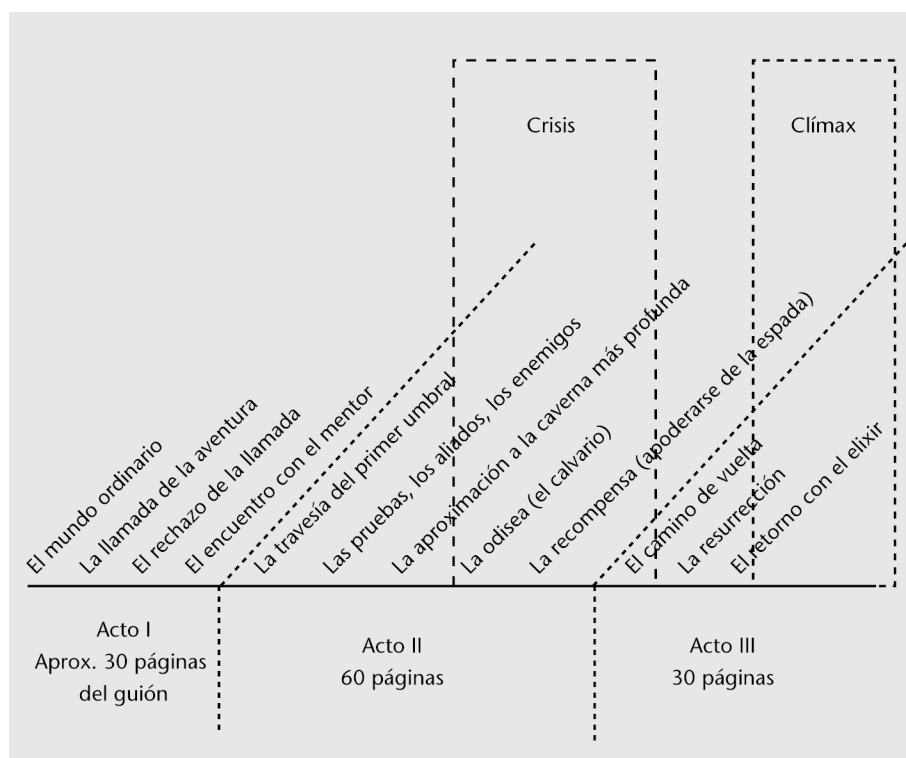
El protagonista de nuestra historia es el héroe de un viaje, aun cuando el camino por recorrer transite únicamente por su mente o se desarrolle en el ámbito de las relaciones.

En *El viaje del escritor* Vogler<sup>1</sup> realiza una adaptación libre y personal de las formulaciones que Campbell (1984) escribió en *El héroe de las mil caras* con el objetivo de ofrecer una carta de navegación, una caja de herramientas para explicar historias.

Campbell recoge toda la tradición occidental de los mitos para defender que todos relatan básicamente la misma historia que se cuenta una y otra vez a través de infinitas variaciones.

(1) "Un uso perezoso y superficial de los términos que aparecen en el viaje del héroe, una interpretación excesivamente literal de este sistema metafórico o la imposición arbitraria de sus formas a cada historia puede resultar embrutecedor. Deberían, pues, emplearse como un punto de referencia y una fuente de inspiración, nunca como un mandato dictatorial". Ch. Vogler (2002). *El viaje del escritor* (pág. 18). Barcelona: Manontropo.

Figura 8. Etapas que componen el viaje del héroe



Recordemos que Vogler sintetiza cualquier viaje en doce estadios principales:

1) *El mundo ordinario*: donde se encuentra el protagonista en su existencia cotidiana, nada exótica.

2) *La llamada de la aventura*: un reto que rompe la monotonía y sitúa al futuro héroe ante los riesgos de su empresa. Es el arranque del guion, el inicio de la aventura donde se establecen las reglas del juego, se plantea la contienda y se define el objetivo.

3) *Rechazo de la llamada*: el protagonista percibe el peligro de lo desconocido antes de embarcarse.

4) *El mentor*: anima al protagonista. Lo ayuda con su experiencia y con sus métodos, pero, llegada la hora final, no puede sustituir al discípulo.

5) *Travesía del primer umbral*: el héroe acepta el reto y se aventura en el ambiente extraño y peligroso. No hay marcha atrás. Este estadio coincide con el primer punto de giro y el inicio del segundo acto.

6) *Pruebas, aliados y enemigos*: estos ayudan al héroe a conocer las reglas del nuevo mundo en el que se ha adentrado.

7) *Aproximación a la caverna*: es la fase de aproximación o acercamiento donde el protagonista inicia todos los preparativos para la entrada en la caverna.

8) *La odisea*: el héroe se enfrenta a su pesadilla más temida. Es un descenso a los infiernos donde el protagonista deberá entablar una batalla con la muerte.

9) *La recompensa*: una vez superada la odisea, el héroe consigue una recompensa. Puede tratarse de un tesoro, un elixir o una persona de especial importancia para la misión. Esta novena etapa coincide con el segundo punto de giro y el final del segundo acto.

10) *El camino de regreso*: el héroe está a punto de saborear el éxito de su misión, pero todavía no ha salido del mundo hostil. Se desatan contra él las fuerzas del mal, dispuestas a arrebatarse el trofeo y a no dejar que escape con vida.

11) *La resurrección o examen final*: el héroe vuelve a enfrentarse a la muerte para renacer en la última prueba, antes de volver a su hogar con la misión cumplida. Las tinieblas lanzan su última ofensiva antes de sucumbir definitivamente. Es el clímax del guion. La conversión del protagonista en héroe llega a su plenitud.

12) *Retorno con el elixir*: el protagonista vuelve a su mundo convertido en héroe y regresa con algún elixir o tesoro vital para su comunidad.

“Los valores que encierra el viaje del héroe es lo verdaderamente importante. Las imágenes de su versión básica –jóvenes héroes en busca de las espadas mágicas de los viejos sabios, las doncellas en apuros, el riesgo de muerte que se corre para salvar al ser amado, caballeros y paladines que luchan contra dragones malvados en cavernas profundas, y asuntos parecidos– simplemente son símbolos de experiencias vitales de alcance universal. Estos símbolos pueden sufrir infinitas modificaciones con objeto de ajustarlos a la historia que nos ocupa y a las necesidades de la sociedad que los recibe.

El viaje del héroe puede fácilmente traducirse a las comedias, dramas, romances o aventuras contemporáneos a resultas de sustituir las figuras simbólicas y de los accesorios que rodean al héroe y su historia por equivalentes modernos. Consecuentemente, el anciano sabio o mentor podría ser un chamán o un mago reales, pero así mismo podría ser cualquier mentor o maestro, un terapeuta o un doctor, un jefe 'brusco pero bondadoso', un superior duro a la par que justo, un progenitor, un abuelo o una figura cualquiera que actúe como guía del protagonista.

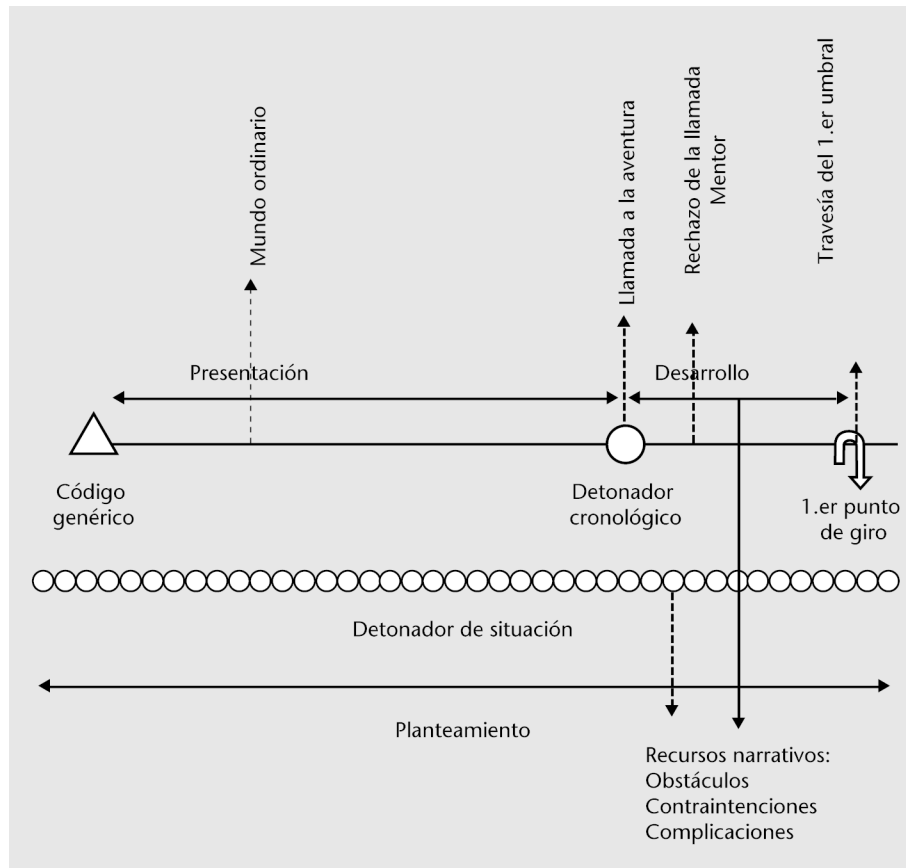
Los héroes modernos pueden no adentrarse en laberintos y cavernas para enfrentarse a bestias míticas, pero sí que se internan en un mundo especial y en una caverna profunda cuando parten hacia el espacio exterior, al fondo del mar, cuando deambulan o exploran el interior de sus corazones.

El modelo del mito puede emplearse por igual para relatar desde el cómic más sencillo hasta el drama más sofisticado. El viaje del héroe crece y madura en la medida en que experimentan y exploran los límites de su estructura. Con solo introducir variaciones en el sexo y las edades relativas de los arquetipos se gana en interés, y ello favorece la creación de estructuras más complejas y nuevos enfoques con los que percibir e interpretar a los personajes. Las figuras básicas pueden combinarse o cada una de ellas puede dividirse en diferentes personajes, a fin de revelar diversos aspectos de una misma idea”.

Ch. Vogler (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Manontropo.

## 2. Estrategias del primer acto

Figura 9



Una vez explicado el esquema en su totalidad, nos disponemos a analizar por separado cada uno de los diferentes actos. El objetivo será trazar un esquema de los diferentes elementos que estructuran este acto desde la perspectiva del *paradigma* y desde el *viaje del héroe*.

### 2.1. Presentación

El comienzo del film es un punto arbitrario elegido por el guionista dentro de una historia más larga, aunque para el espectador resulte ser la primera imagen, el primer contacto que tenga con la historia de nuestro protagonista.

Todo empieza con el primer *nudo de acción*<sup>2</sup>, que es el que nos presenta la historia de nuestro protagonista, su mundo ordinario en palabras de Vogler. Se trata de su historia preliminar, de su rutina antes de involucrarlo en el argumento que más tarde lo precipitará al cambio y a la lucha por recuperar el equilibrio.

<sup>(2)</sup>Unidades narrativas con una estructura ternaria: "latidos dramáticos por los que discurre el argumento y a través de los cuales la acción se sustenta". A. Sánchez-Escalonilla (2001). *Estrategias del guion cinematográfico* (pág. 139). Barcelona: Ariel Cine.

En la presentación del primer acto, se enseña al espectador cuáles serán las cartas del juego, los componentes de las historias que se narrarán.

Meglar (2000, pág. 184) afirma que este primer acto tiene una función primordialmente informativa donde se debe dar respuesta básicamente a tres preguntas:

- 1) ¿Cuál es la premisa? De qué va.
- 2) ¿Quién es el protagonista? Cómo es.
- 3) ¿Cuál es la situación? Ambiente, conflicto y circunstancias.

Toda esta información se desarrolla a lo largo de las veinte primeras páginas del guion.

Esta primera etapa, el mundo ordinario según Vogler, es la primera fase del viaje de nuestro protagonista. Como ya hemos apuntado, la función primordial de esta primera fase es mostrar al héroe en su existencia cotidiana que nos servirá como punto de referencia para compararlo con el mundo fantástico con el cual, más adelante, deberá enfrentarse<sup>3</sup>.

<sup>(3)</sup>“El mundo especial de la historia sólo es especial en la medida en que podamos verlo contrastado con el mundo terrenal de lo cotidiano, de donde el héroe parte hacia lo desconocido. El mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe” (Vogler, 2002, pág. 118).

Generalmente, es en este primer nudo de acción donde deberemos presentar las coordenadas estéticas y dramáticas básicas, así como el tono y la adscripción de nuestra historia a un determinado género. Es lo que denominaremos el *código genérico*.

“Aparece en pantalla el logotipo de Paramount Pictures. Empieza a sonar la música de Danny Elfman, un suave y lento *crescendo* de angustiosas sugerencias. Aparece el logotipo de Mandalay. Corte. Unas gotas caen sobre un pergamino. Unas manos se entrecruzan. La cámara muestra el pergamino: es un testamento. Alguien firma delicadamente el papel, pliega el documento y lo sella con unas gotas de cera. Alguien aplica el sello de los Van Garret sobre la cera caliente. Unas manos lo guardan en una cartera gravada con un nombre: J. Masbath. La escena, con lentos movimientos de cámara sobre objetos, anotados por el sugerente *crescendo* de Elfman recuerda a algunos momentos del *Bram Stoker's Dracula* de Coppola (quizá sea ya una quimera pretender construir una secuencia de resuello gótico sin remitirse a la más que probable última palabra en el género, que no es otra que el film de Coppola) aunque también evoca, en su elegante ritmo interno, el introito de *Batman Returns*”.

J. Sánchez-Navarro (2000). *Tim Burton. Cuentos en sombras* (pág. 494). Barcelona: Glénat.

Este primer nudo de acción nos sirve para presentar una situación determinada en la que se describen el escenario, la época en la que transcurre la acción, el protagonista y suficiente información sobre el género al que se adscribe la película.

Mario Onaindia (1996, pág. 39) nos recuerda que el género, sobre todo en el cine clásico, es el mecanismo más eficaz y concreto para despertar un horizonte determinado de expectativas en el espectador, porque condiciona el tono de la película, así como la problemática, el significado y sus contradicciones.

Tal como apuntábamos en la introducción del libro, para Montiel (1992, pág. 102), cada género establece sus propias leyes, “legitimando, por ejemplo, la aparición de los monstruos más extravagantes en el caso del cine de terror o prohibiendo, en el extremo contrario, los asesinatos sangrientos y horripilantes en la comedia musical”. Es lo que denominamos *efecto-género*, imperiosa “necesidad diegética” que impone censuras, exigencias e indicaciones que, si no se respetaran, atentarían directamente contra la credibilidad misma de la historia.

“Un film no resulta verosímil tanto por la verdad que contiene cuanto por la convencionalidad de sus contenidos y recursos. El caso ejemplar del *monstruo* en las películas de terror orienta sobre lo estéril algunas discusiones sobre la *verosimilitud* (confundida a veces con el realismo), porque ¿algún espectador tiene idea de cómo es o actúa un mono gigante, una criatura frankensteiniana o un vampiro rumano? ¿Cómo es posible que algunos monstruos resulten verosímiles y otros no?”.

A. Montiel (1992). *Teorías del cine* (pág. 101). Barcelona: Montesinos.

En este sentido, señala Vanoye (1996, pág. 44), el género ofrece un repertorio de personajes-tipo, lugares, acciones o situaciones que corresponde a lo que Umberto Eco propone llamar *guion intertextual*: prescribe una serie de cosas, a saber, el *número de los actores*, los *instrumentos*, los *tipos de acción* y los *propósitos*.

De esta manera, para el espectador (Hans Robert Jauss 1970, pág. 171), toda obra (literaria o audiovisual), “aun cuando aparezca como nueva, no se presenta como novedad absoluta en un vacío informativo, sino que predispone a su público mediante anuncios, señales claras y ocultas, distintivos familiares o indicaciones implícitas para un modo completamente determinado de recepción”. Toda película suscita implícitamente recuerdos de cosas ya vistas, pone al espectador en una determinada actitud emocional y le hace abrigar esperanzas con respecto *al medio y al fin* que en el curso del visionado pueden mantenerse, desviarse, cambiar de orientación o incluso disiparse irónicamente de acuerdo con determinadas reglas de juego del género.

T. Meglar nos expone una relación de elementos y observaciones que resumen de manera excepcional las características básicas de la presentación de este primer acto:

- 1) Como la presentación (o exposición) es la parte inicial del guion, aquella en la que se exponen al espectador los diferentes elementos y puntos de vista partir de los cuales la historia va a ser contada –personajes principales, la situación de partida...– ha de introducir la información necesaria sobre el pasado de los personajes.
- 2) La presentación es la parte del relato en que debe haber una mayor concentración de información.
- 3) No debe parecer una exposición.

4) Esta siempre debe ser dramatizada, no didáctica. Debe ser invisible, formar parte de la historia, estar tejida dentro de la trama. Han de ser los protagonistas con sus acciones –dialogadas o no– quienes comuniquen esa información, pero nunca de una forma obvia o demasiado explícita.

5) Es posible anticipar una información que le será necesaria al espectador más adelante, como lo es retener parte de esa información para provocar su curiosidad.

6) No es necesario dar toda la información en la presentación, sino tan solo la que sea necesaria para contestar a las preguntas iniciales. El resto puede repartirse a lo largo de la película.

7) Debe tratarse con cuidado la disparidad de conocimientos entre el espectador y los protagonistas –informaciones que tiene un espectador pero no un personaje o que tienen los personajes pero no el espectador–, procurando no caer jamás en la reiteración en el primer caso, ni en el absurdo en el segundo.

## **2.2. El detonante y la ruptura del equilibrio (de acción, de diálogo, cronológico y de situación)**

El auténtico comienzo de nuestra historia viene de la mano del detonante: una crisis que desestabiliza la vida de nuestro protagonista y lo impulsa a resolver un problema que “necesariamente, ganará en complejidad hasta su resolución definitiva en el clímax” (Sánchez-Escalonilla, 2002, pág. 194).

McKee (2002, pág. 243) afirma que cuando los espectadores experimentan un incidente iniciador (detonante), les viene a la mente la principal pregunta dramática: ¿Cómo acabará esto? El detonante es el gran gancho que inicia y captura la curiosidad del público.

Otras acepciones posibles son: incidente iniciador, el catalizador, el desencadenante, el hecho que propicia la acción, la llamada a la aventura, etc. Todas ellas coinciden en que algunos hechos son necesarios para que la historia eche a rodar, una vez se haya presentado el protagonista.

Vogler afirma que la llamada a la aventura constituye un proceso de selección. Una situación inestable surge en una sociedad, y alguien se ofrece voluntario o es elegido para asumir la responsabilidad.

Aunque, de manera general, el detonante es un acontecimiento o acción, también puede mostrarse a través de un diálogo. En el primer caso hablamos del *detonante de acción*, mientras que en el segundo utilizaremos un *detonante de diálogo*.



Sánchez-Escalonilla nos recuerda que habitualmente se utiliza una secuencia de acción previa para compensar la falta de intensidad dramática propia del detonante de diálogo. Así, por ejemplo, en *Agente 007 contra el Doctor No* el detonante es el encargo de una nueva misión pero la secuencia anterior presenta al protagonista en el momento culminante de otra misión.

Pero no siempre podemos determinar con exactitud la ubicación del detonante (*detonante cronológico*: en este caso encontraremos un planteamiento hasta el detonante, seguido de un desarrollo hasta el primer *punto de giro*).

En muchas otras ocasiones, este ocupa todo el planteamiento hasta el primer punto de giro (*detonante de situación*).

En este caso, el guionista nos muestra un cúmulo de acciones donde los personajes actúan y toman decisiones, pero sus acciones no están integradas por un objetivo claro: la acción propiamente dicha todavía no ha empezado. El primer acto se convierte en una sucesión de nudos de acción con una relación no muy clara de causa-efecto. Nos encontramos con un personaje pasivo, sumido en una serie de situaciones frente al protagonista activo del detonante de situación.

El detonante de situación puede proporcionar interés a nuestra historia pero se corre el peligro de provocar dispersión y pérdida de interés por parte del espectador, porque este no sabrá de qué va la historia hasta que el protagonista no pase a la acción: una vez hayamos expuesto el detonante.

### **2.2.1. Recursos narrativos aplicables al planteamiento articulado como detonante de situación**

Para crear un planteamiento atractivo si hemos optado por un detonante de situación, los recursos que podemos utilizar son los mismos que los que desarrollaremos en las fórmulas dramáticas de desarrollo (obstáculos, contraintenciones y complicaciones).

Debemos tener presente que estos recursos no podrán referirse directamente a la cuestión dramática principal, al compromiso que asume el protagonista y con el que deberá luchar o defenderse durante la mayor parte de la narración, ya que esta todavía no ha sido mostrada. Lo que sí podemos hacer es presentar a nuestro héroe en la consecución de metas inmediatas que lo precipiten hacia la cuestión central o el punto de giro y nos den información sobre su personalidad, sus futuros compañeros de viaje y los posibles antagonistas con quienes habrá de medirse.

Por otro lado, aparte del uso de las fórmulas dramáticas o recursos narrativos, podemos introducir, también, una o diferentes subtramas o tramas secundarias de la historia. El objetivo es aportar más información sobre nuestro protagonista o complicar la trama central.

Algunas veces, el detonante coincide con el final de la presentación de la cuestión dramática (con el final del desarrollo).

Como explica Sánchez-Escalonilla, es el caso de *En busca del arca perdida* o de *Toy Story*. El planteamiento queda cerrado de manera inmediata, ya que el detonante y la cuestión dramática aparecen en el mismo nudo de acción. En el primer ejemplo, la alteración de la historia del doctor Jones sucede con la visita inesperada de los agentes de la Inteligencia (detonante) y, en ese nudo, el protagonista acepta la misión de conseguir el arca antes que los nazis (cuestión dramática).

De la misma manera, la alteración en la historia de Woody tiene lugar con la llegada de Buzz Lightyear a la habitación del Andy (detonante) y, antes de que el nudo concluya, el *cowboy* ya se ha planteado recuperar el cariño de su pequeño dueño (cuestión dramática).

En general, el detonante no suele coincidir con el planteamiento de la cuestión dramática o punto de giro. Este aparece unos cuantos nudos de acción después de tentar al protagonista a que produzca un cambio en su mundo ordinario.

Es en estos casos, entre el detonante y el primer punto de giro, cuando aplicaremos los recursos narrativos de desarrollo. En este espacio de tiempo tenemos la posibilidad de ofrecer al espectador informaciones adicionales para que la historia pueda progresar: su pasado, detalles de su personalidad, relaciones entre otros personajes, etc.

Desde el esquema de la forja de héroe, Vogler resume en cuatro fases principales la sección del paradigma que va desde el detonante cronológico hasta el primer punto de giro.

Después de la llamada a la aventura, el detonante que desestabiliza el mundo ordinario de nuestro protagonista, este duda y el público puede hacerse una idea de la magnitud del peligro. Esta duda puede manifestarse en unas palabras o en unos nudos de acción, dependiendo de nuestros intereses. El miedo será vencido antes o después y el héroe se encontrará con su mentor.

Vogler dice que el concepto de arquetipo de mentor presenta múltiples usos para el escritor. Además de ofrecer una fuerza capaz de propulsar la historia e insuflar al héroe la motivación o el equipo necesario para el viaje, los mentores pueden articular relaciones trágicas, profundas o humorísticas. Aunque no todas las historias necesitan un personaje dedicado exclusivamente a las

funciones de este arquetipo, en casi todas las historias existe algún personaje que ayudará al héroe y lo precipitará a la travesía del primer umbral, el primer punto de giro.

### **2.3. Fórmulas dramáticas del desarrollo**

A partir del detonante cronológico, nuestro héroe inicia su particular “fase de lucha” con el objetivo puesto en la resolución planteada en el detonante o llamada de la aventura.

Según Sánchez-Escalonilla (2002, pág. 204) podemos encontrar tres tipos de dificultades en el desarrollo del acto primero. Unas hacen referencia a las dificultades externas (las barreras) y la otra a las internas (las complicaciones). Estas peripecias convierten los nudos de acción en piezas dramáticas al servicio de la estrategia emocional del guionista.

Los *obstáculos* son dificultades accidentales o involuntarias (ejemplos: tormenta de arena, averías, etc.).

Las *contraintenciones* son las barreras que un antagonista introduce en la acción de un protagonista.

Las *complicaciones* son obstáculos que surgen del propio protagonista. Estas pueden abrir nuevas líneas de acción y subtramas.

### **2.4. Primer punto de giro**

El punto de giro es una ruptura inesperada donde la historia de nuestro protagonista se complica. Es el momento en el cual arranca la acción principal y se decide la cuestión dramática.

Este primer punto de giro es el encargado de modificar de manera sustancial la situación del protagonista para precipitarlo a la consecución de su objetivo.

Como explica Vogler (2002, pág. 160), la travesía del primer umbral (punto de giro) implica un acto de voluntad con el que el héroe se dispone sinceramente a emprender la aventura.

“La columna de buscadores es ahora más escasa. Algunos han abandonado, pero los pocos que quedamos estamos listos para cruzar el umbral e iniciar realmente la aventura. Los problemas de nuestra tribu son claros y desesperados. Algo debe hacerse, ¡ahora! Listos o no, partimos de nuestra aldea a grandes zancadas dejando atrás todas nuestras cosas. A medida que nos alejamos, sentimos el tirón de estos hilos invisibles que nos unen a nuestros seres amados. Es difícil alejarse de todo aquello que conoces, pero respirando hondo prosigues tu camino, zambulléndote en el abismo de lo desconocido.

Nos internamos en una tierra sin hombres, un mundo situado entre mundos, una zona de paso que puede ser desolada y solitaria o, en otros lugares, resurgir atestada de vida. Sientes la presencia de otros seres, otras fuerzas con cuernos o pezuñas afiladas, guardianes del camino que conduce al tesoro que pretendes. Pero ya no hay vuelta atrás, todos lo sabemos. Para bien o para mal, la aventura ha empezado”.

Ch. Vogler (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Manontropo.

Este primer punto de giro ha de cumplir las siguientes funciones:

- 1) plantea un giro de la historia en otra dirección
- 2) plantea la cuestión dramática y nos hace dudar de su solución
- 3) exige el compromiso del protagonista
- 4) aumenta el riesgo
- 5) introduce la historia en el segundo acto
- 6) nos sitúa en un nuevo escenario, ya sea físico, contextual o psicológico

Repitiendo la metáfora que utiliza Vogler, una historia es como un vuelo en aeroplano: el primer acto coincide con los procesos de carga, abastecimiento de combustible, desplazamiento del avión sobre la pista y su aceleración en la pista principal hasta el despegue. El primer umbral o punto de giro es el instante en el que las ruedas se levantan de la pista y el avión alcanza el vuelo.

### Ejemplo de punto de giro

La trama de *Chinatown* se inicia cuando Gittes es contratado por una falsa Mrs. Mulway para averiguar con quién está teniendo una aventura su marido. Gittes sigue a Mulway desde la sala del consejo hasta el embalse y más tarde lo sorprende en compañía de una joven. Hace fotografías, vuelve al despacho y, por lo que respecta a él, el caso está cerrado.

Cuando se está cortando el pelo, se entera de que alguien ha dado la historia a los diarios, junto con las fotografías. Gittes regresa a su despacho y se encuentra con una joven esperándolo.

Cuando Faye Dunaway entra en escena la acción sufre una vuelta de tuerca: de un trabajo supuestamente acabado, Gittes se enfrenta a un juicio que le llevará a la posibilidad de perder su licencia. De esta manera, el personaje de Jack Nicholson se verá obligado a investigar el engaño que le puede llevar a su ruina profesional.

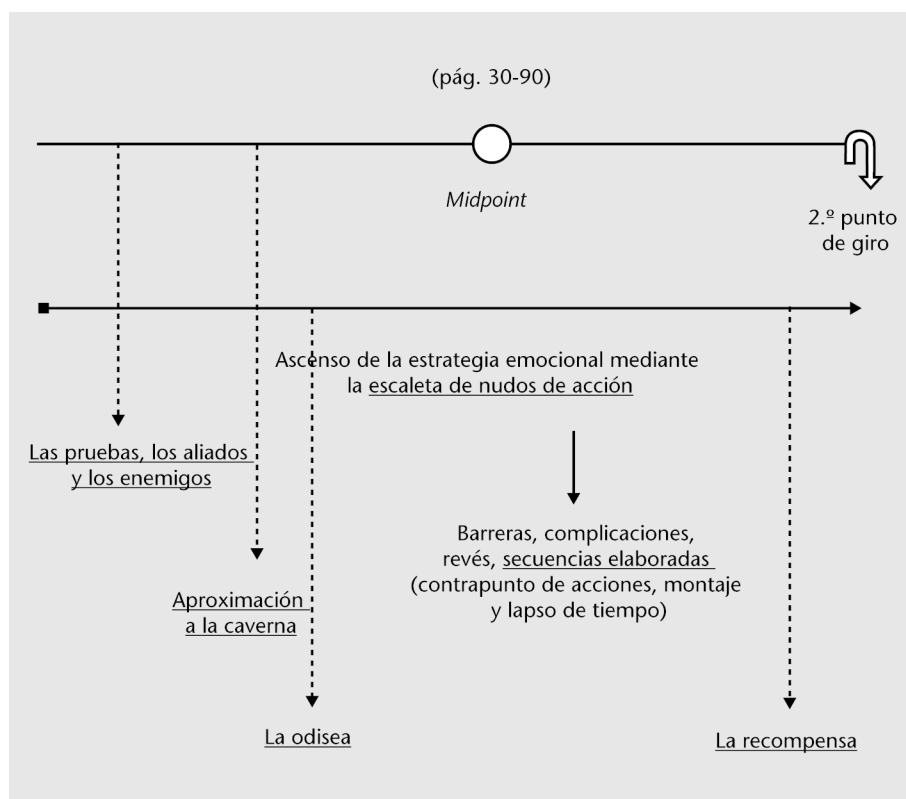
### Lectura recomendada

S. Field (1998). “El planteamiento: en el que tratamos la importancia de las diez primeras páginas de *Chinatown*”. En: *El libro del guion* (pág. 65-83). Madrid: Plot Ediciones.

### 3. Estrategias del segundo acto

#### 3.1. Estrategias del segundo acto

Figura 10



En este segundo acto (Meglar, 2000, pág. 197) es donde se desarrolla el conflicto que enfrenta al protagonista con el antagonista, o con aquellas peculiaridades de su carácter o de su pasado que dificultan el éxito del objetivo que se ha propuesto.

Si el conflicto presenta una estructura sólida, lograremos nuestro objetivo. Por el contrario, una estructura deficiente puede provocar el aburrimiento, el abandono o la pérdida de interés de los espectadores.

El segundo acto es el núcleo central de la trama que se va a contar y la etapa del guion que más problemas plantea al guionista por la falta de recursos dramáticos sólidos. La estrategia emocional, el interés dramático, es el problema esencial con el que nos encontraremos.

Sánchez-Escalonilla (2002, pág. 218) afirma que el “criterio de desarrollo de este segundo acto se reduce a la búsqueda de soluciones para resolver la cuestión dramática planteada en el acto primero”.

Esta segunda etapa se caracteriza por una sucesión de dificultades cada vez mayores (escaleta de nudos de acción) que ponen a prueba a nuestro protagonista: “tras un fracaso, el héroe pone en práctica una nueva estrategia más arriesgada que la anterior. Y así sucesivamente” hasta llegar al segundo punto de giro que precipitará la historia a su resolución.

El segundo punto de giro presenta una doble función un tanto paradójica. Por un lado, anunciamos al espectador que el conflicto iniciará su resolución, pero por otro lado, advertimos que el protagonista tiene pocas posibilidades de alcanzar su objetivo.

Los fallos más habituales que podemos encontrar en este segundo acto los resume Meglar:

- 1) La falta de impulso suficiente en el punto de giro que lo precede, el que cierra el planteamiento.
- 2) La falta de dirección en la línea principal, su carácter difuso e incorrecto.
- 3) Su alejamiento de la pregunta principal.
- 4) La ruptura en la progresión continua.

Para la elaboración de este acto contamos principalmente con la ayuda estructural del *midpoint* y del segundo *punto de giro*. A estos, añadiremos diferentes nudos de acción tipificados por Sánchez-Escalonilla: el uso de *secuencias elaboradas*, el *revés*, el *contrapunto de acciones* y las *etapas de forja heroica*.

También deberemos tener en cuenta las subtramas o tramas secundarias, tanto las que se desarrollan, como las que aparecen por primera vez.

Las etapas de forja de héroe propias de este segundo acto son la *fase de pruebas*, *aliados y enemigos*; la *aproximación a la caverna*; la *odisea* y la *recompensa*.

### **3.1.1. Tipificación de los recursos de interés propios del segundo acto**

Los recursos de interés que podemos utilizar para crear nuestra escaleta de nudos de acción son, por una parte, los mismos que hemos estado analizando en el acto primero: *obstáculos*, *contraintenciones* (denominadas también barreras) y *complicaciones*.

Por otra parte, existen otros recursos más propios de este segundo acto: el revés físico y las secuencias elaboradas.

### **Revés físico**

Una vez tenemos a nuestro héroe dispuesto a cumplir su objetivo después de haber sobrevivido a diferentes barreras y complicaciones, la trama parece estar dispuesta a solucionarse.

Una vez tenemos a nuestro héroe dispuesto a lograr su meta, sufre un revés que propicia que el objetivo desaparezca de su alcance.

El revés sitúa al protagonista ante la cuestión dramática para apartarlo brusca-mente de ella, con lo que se fuerza a la historia a tomar una nueva dirección.

Como ya hemos comentado en diferentes ocasiones, los nudos de acción (re-cursos de interés) no pueden afectar a la lógica argumental, a su cuestión dra-mática, sino únicamente a la estrategia argumental en función del ascenso emocional propio de este segundo acto. Únicamente influyen en la lógica ar-gumental el detonante y los dos puntos de giro.

Por este motivo, es necesario enderezar rápidamente la cuestión dramática que hemos desestructurado con el revés unos nudos más adelante.

### **Secuencias elaboradas**

Se trata de un nudo de acción complejo de entre los que podemos destacar los *contrapuntos de acciones*, los *lapsos de tiempo* y el *montaje*.

Los contrapuntos de acciones son nudos de acción que se disgregan en líneas argumentales independientes con protagonistas propios, desarrollados sobre la misma unidad diegética<sup>4</sup>.

El relato se rompe en pequeños hilos argumentales generando una tensión dramática: una persecución policial en coche, una batalla, etc. donde el enfo-que dramático varía continuamente de un personaje al otro.

El contrapunto de acciones nos ofrece también una variante, el montaje, don-de se rompe la unidad diegética (de espacio y tiempo). Se ofrecen diferentes líneas argumentales, pero situadas en lugares y momentos distintos.

El lapso de tiempo se utiliza para condensar largos períodos de tiempo en un solo nudo de acción (entrenamientos, viajes, vidas, etc. con música o sin ella).

<sup>(4)</sup>Robert Stam define *diégesis* como la instancia de la película re-presentada, la suma de la denota-ción de la película, es decir, la nar-ración en sí misma, más el espacio ficcional, las dimensiones tempo-ales implicadas en y por la narra-ción (personajes, paisajes, aconte-cimientos, etc.) e incluso la historia tal como es recibida y sentida por el espectador.

### 3.2. El *midpoint*

Como ya hemos comentado, uno de los problemas de este segundo acto tan extenso es la ausencia de recursos estructurales que nos faciliten la construcción del ascenso emocional a través de la escaleta de nudos de acción.

Entre el primer y el segundo punto de giro, sesenta hojas aproximadamente, únicamente encontramos el *midpoint* (o punto medio) que nos facilita la estructuración del segundo acto al dividirlo en dos partes. Al no tratarse de un tercer punto de giro, la peripecia que articula este punto medio no afecta a la cuestión dramática, sino que únicamente hará referencia a la estrategia emocional, a la intensidad dramática.

El *midpoint* impulsa el ritmo de la acción y renueva el interés del espectador por la historia.

Por definición, nos explica Sánchez-Escalonilla, el *midpoint* responde únicamente a un criterio formal: su situación en la mitad del segundo acto. Por lo tanto, una barrera, un revés o una secuencia elaborada se convierten en *midpoint* si los situamos en la mitad de este acto.

De igual manera, el revés, las secuencias elaboradas y las barreras, entre otros recursos de interés, se pueden usar, obviamente, en otros momentos a lo largo del acto.

### 3.3. El segundo punto de giro

“Nuestros héroes se han enfrentado cara a cara con la muerte y han vivido para contarlo. Tras un instante de aturdimiento, les invade un júbilo indecible, y se apresuran en recoger los frutos de su victoria sobre la muerte en la nueva etapa que se despliega seguidamente ante sus ojos: la recompensa (o apoderarse de la espada)”.

Ch. Vogler (2002). *El viaje del escritor* (pág. 210). Barcelona: Manontropo.

Marca el final del segundo acto. Justo antes de llegar al segundo punto de giro el protagonista se encuentra en el momento de mayor crisis. Está en el punto más crítico, cuando ya no encuentra ninguna salida. De pronto aparece una información que le permite saber algo nuevo y fundamental. Está vinculado a la luz, a la toma de conciencia porque esa información le posibilitará resolver la cuestión central. Se le permite desanudar el lío y encaminarse hacia la resolución final.

Como hemos señalado anteriormente, este segundo punto de giro presenta una doble función un tanto paradójica. Por un lado, anunciamos al espectador que el conflicto iniciará su resolución, pero por otro, advertimos que el protagonista tiene pocas posibilidades de alcanzar su objetivo.



### **3.4. Las fases de forja heroica en el segundo acto**

Este es el momento, en el inicio del segundo acto, donde nuestro héroe se interna definitivamente en el mundo especial y desconocido. Por este motivo nuestro protagonista, y evidentemente también los espectadores, se encontrarán en un contexto desconocido, con sensaciones diferentes, ritmos distintos y reglas por descubrir.

La sexta etapa, las pruebas, los aliados y los enemigos, tienen como objetivo destacar la complejidad y provocar el contraste de este nuevo contexto con el mundo ordinario que hemos dejado atrás. Nos adentramos en una fase en la que los personajes se encuentran y se conocen mutuamente.

Tanto las pruebas, aliados como los enemigos que se encuentre, nos servirán para dar a conocer las reglas de este mundo como las características tanto físicas como emocionales de nuestro protagonista.

En esta etapa junto a la siguiente, la aproximación a la caverna, nuestro héroe acumula poder y recibe información que le será de utilidad para enfrentarse al siguiente peldaño del viaje: la caverna más profunda.

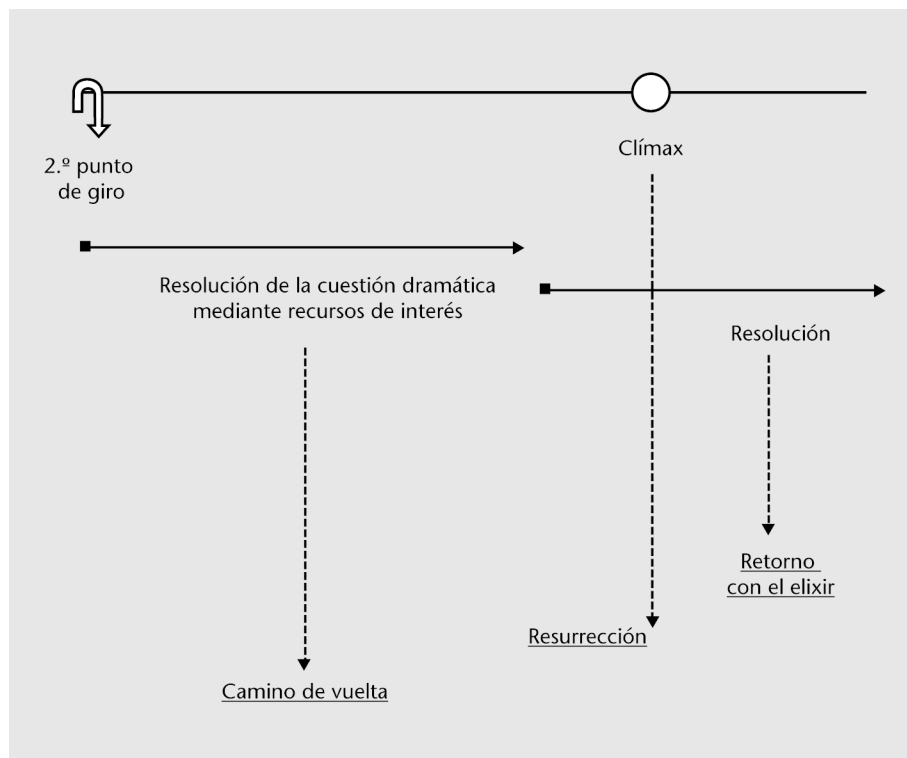
La crisis central, la odisea o el calvario es para Vogler el movimiento dramático que más disfruta el público (junto con el clímax, añadiría). El héroe se enfrenta a la muerte o a algo de extrema gravedad: sus mayores miedos, el fracaso de una empresa, el final de una relación, la muerte de una vieja personalidad, etc.

Encontrarse con la muerte es un hecho relevante que para Vogler acarrea importantes consecuencias. La experiencia de vivir una crisis coloca al protagonista sobre nuevas posibilidades y da pie a una toma de conciencia que lo proyectará al último acto.

## 4. Estrategias del tercer acto

### 4.1. Estrategias del tercer acto

Figura 11



“Si se acepta la premisa de que la buena escritura progresa en función de la ley de la causa y el efecto, hemos avanzado hasta la siguiente etapa, aquella que dice que la buena escritura parece casual pero que en realidad es causal”.

R. B. Tobias (1999). *El guión y la trama* (pág. 45). Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

“La causalidad guía las películas en las que hay una serie de acciones que tienen sus propias motivaciones y que producen unos efectos que a su vez se convierten en las causas de otros efectos adicionales, relacionando así los distintos niveles de conflicto de los episodios con el clímax narrativo dentro de una reacción en cadena, que expresa las conexiones internas de la realidad”.

McKee, 2002, pág. 75

Hemos abandonado a nuestro héroe, después del segundo punto de giro, dispuesto a enfrentarse a la recta final y a la peripecia por excelencia, al clímax. “El segundo punto de giro es el prelude de una precipitación de los acontecimientos que alcanzará su eclosión dramática en el clímax” (Sánchez-Escalonilla, 2002, pág. 247).

El tercer acto, conocido como resolución, es una unidad de acción dramática que incluye desde el segundo punto de giro hasta el final de la película. En él se resuelve el guion siguiendo una lógica que proviene de los actos anteriores. Es el más breve, pero también el más intenso.

En esta última parte casi no hay tiempo para describir. Hemos de ir directos a la acción. Además, debemos recordar todas las historias secundarias porque es necesario dejarlas cerradas aquí. También es necesario que nos planteemos cómo va el arco de transformación de los personajes antes de entrar al tercer acto.

## 4.2. El clímax

“El clímax es una revolución en los valores de positivo a negativo o de negativo a positivo con o sin ironía: un cambio de valor con una carga máxima que resulte absoluto e irreversible. El significado de ese cambio llegará al corazón del público”.

R. McKee (2002). *El guion* (pág. 372). Barcelona: Alba Editorial.

El clímax es la peripecia por excelencia, un nudo de acción que ocupa aproximadamente las diez últimas páginas del guion. Este ha de ser “verdadero” y “lógico” atendiendo a las relaciones causa-efecto de los nudos de acción anteriores.

El clímax viene provocado por la trama principal, es su resultado natural, pero también lo es de las diferentes subtramas y arcos de transformación, si queremos obtener un tercer acto coherente y verosímil.

El clímax simboliza el punto de no retorno. La pregunta que se plantea en el primer acto, y todo lo que ocurre durante los actos segundo y tercero, conduce hacia él.

Tobias señala que cuando se escriba el clímax conviene no olvidar la primera regla: el personaje principal debe realizar la acción central. Es necesario mantener al protagonista en el centro de la escena. La acción expresada en el clímax debe ser cumplida por el protagonista, los secundarios o acompañadores han de quedar al margen.

La superación del clímax marcará definitivamente un cambio en nuestro personaje.

## 4.3. Recursos de interés

El segundo punto de giro provoca un aumento y una aceleración del desarrollo de la acción, lo que produce un sentido de urgencia y/o impulso. Para ayudarnos a crear este ascenso, disponemos de la cuenta atrás, de la carrera de obstáculos, del contrapunto de acciones y montaje y del anticlímax.

La *cuenta atrás* es un recurso propio de un acto que se precipita al desastre. A medida que transcurre el tiempo, la anticipación de unas consecuencias desastrosas supone para el protagonista un estímulo para resolver la cuestión dramática. La trama se convierte en una carrera contrarreloj con el objetivo puesto en la resolución de la cuestión dramática.

“El que la acción se desarrolle en un período de tiempo concreto –el recurso que los guionistas llaman *ticking clock*– añade suspense al conflicto básico, pues además existe una lucha contrarreloj”.

I. R. Blacker (1986). *Guía del escritor de cine y televisión* (pág. 30). Pamplona: EUNSA, 1993.

La carrera de obstáculos es una sucesión de barreras (de obstáculos y contra-intenciones) entre el segundo punto de giro y el clímax.

El uso del *contrapunto de acciones y montaje* provoca que el relato se rompa en pequeños hilos argumentales generando una tensión dramática: una persecución policial en coches, una batalla, etc. donde el enfoque dramático varía continuamente de un personaje a otro.

El *anticlímax* es un revés que aplicamos a la peripecia por excelencia, el clímax. El revés sitúa al protagonista ante la cuestión dramática para apartarlo bruscamente y forzar a la historia a tomar una nueva dirección. El anticlímax sucede generalmente en el momento destinado para el clímax y provoca un desenlace que supuestamente se cree definitivo pero que no lo es. El objetivo es crear una expectativa de clímax para que el recurso funcione. Como en todo revés, es necesario reanudar la acción con unas cuantas peripecias más antes de llegar al clímax.

De la misma manera que podemos utilizar el anticlímax en la acción principal, las subtramas también se pueden beneficiar de este recurso, pero de un modo diferente. En la trama principal, el anticlímax siempre responde a un resultado supuestamente positivo. Por otro lado, en las subtramas, este recurso generalmente tiende a ser negativo (la muerte de un compañero, el abandono de la pareja, etc.).

Para crear un clímax en la trama principal mucho más emocionante y también con un cierto sabor agríndice, podemos hacer coincidir el anticlímax de la subtrama con el clímax de la acción principal.

#### **4.4. La resolución**

Después del clímax llega lo que denominaremos resolución, que, en principio, no afecta a la trama principal porque esta ya ha quedado solucionada y cerrada tras el clímax.

Después de este únicamente nos queda atar a algunos cabos sueltos de la acción: tramas secundarias y arcos de transformación, y epílogos, si es el caso. En definitiva, Sánchez-Escalonilla afirma que la resolución cierra el guion y

perfecciona su coherencia dramática. El equilibrio emocional se restablece, aunque el espectador se encuentre todavía bajo el impacto del desenlace. El guionista puede hacer una última referencia al tema que ha sido objeto de la reflexión.

“La acción que transcurre una vez resuelto el conflicto se conoce por desenlace o fin. Una vez solventado el problema en el clímax, el filme debe terminar lo antes posible. La única escena que incluiremos después del clímax es aquella en la que se atan los cabos sueltos de las distintas subtramas, con el objeto de no dejar insatisfechas las expectativas del público”.

I. R. Blacker (1986). *Guía del escritor de cine y televisión* (pág. 49). Pamplona: EUNSA, 1993.

McKee (2002, pág. 377), por su parte, afirma que “toda película necesita una resolución como cortesía hacia el público. Porque si el clímax ha emocionado a los espectadores, si están riendo a carcajadas, si están temblando de terror, si están llenos de ira social, si están sacando las lágrimas, resulta de mala educación cortar de repente la imagen y comenzar a mostrar los créditos. Esta es la pista que nos informa de que nos podemos ir y el público lo hará, luchando contra sus emociones, chocando los unos con los otros en la oscuridad, dejando caer las llaves de sus automóviles sobre el suelo pegajoso por los refrescos. Una película necesita lo que el teatro llama ‘un telón lento’, una línea de descripción al final de la última página que desvía lentamente la cámara o hace un seguimiento de las imágenes durante unos segundos para que el público pueda recuperar el aliento, organizar sus pensamientos y salir de la sala con dignidad” (McKee, 2002, pág. 377).

#### **Final abierto y cerrado**

La regla que obliga a dar a cada elemento de la intriga su *resolución* no significa que todos los problemas planteados deban recibir su *solución*.

Jean Aurel dice que en “todos los finales, hay que pagar los cheques, pagar la cuenta (...). El buen final es aquel que va hasta el extremo de la paradoja, es un equilibrio reencontrado. Y el equilibrio puede ser la muerte de todo el mundo”.

M. Chion (1985). *Cómo se escribe un guion* (pág. 156). Madrid: Cátedra, 1989.

#### **4.4.1. Puntos flojos del desenlace**

Chion (1985, pág. 192-193) nos esquematiza los siguientes puntos flojos en los que puede caer la resolución de un guion:

##### **1) *Deus ex machina***

Significa literalmente ‘el Dios que baja de la máquina’.

Se considera un error aquel desenlace feliz, introducido por la intervención no preparada de un poder salvador (divino, real, etc.). Aristóteles ya lo condenaba, enunciando que el desenlace del drama “debe salir del mismo drama”.

Una variante es lo de “solo era un sueño”, que saca al protagonista de una situación desesperada.

## 2) Agua de borrajas

El efecto “agua de borrajas” está producido por un final repentino que no saca realmente las consecuencias de sus premisas, y que deja en suspenso muchos de los problemas planteados.

*Tener y no tener* presenta un final de “agua de borrajas”, deteniéndose de modo insolente, antes de la misión peligrosa por la que se embarcan los héroes, y dejando abierta, sin resolverla, la cuestión del destino que espera a los “malos” capturados.

## 4.5. La forja heroica

El *camino de regreso*, afirma Vogler, es el momento en el que el héroe vuelve a volcarse en la aventura. Se trata de una especie de umbral que hay que cruzar (el paso del segundo al tercer acto). El villano o antagonista puede volver a aparecer para propinarnos su golpe mortal y hemos de estar preparados.

La *resurrección* coincide con el clímax del *paradigma* de S. Field. Este será el definitivo y más peligroso encuentro con la muerte. El objetivo es proporcionar una sensación de catarsis y mostrar todo lo que ha aprendido nuestro héroe a lo largo del viaje. Toda la información y sabiduría acumuladas serán las armas necesarias para derrotar y superar la última prueba.

Finalmente, el *retorno con el elixir al mundo ordinario* se trata de la vuelta al punto de partida y permite al público comparar un antes y un después de la partida del héroe. Es el momento de concluir la historia y de atar todos los posibles cabos sueltos<sup>5</sup>.

<sup>(5)</sup>No siempre el retorno de nuestro héroe implica la buena fortuna. El retorno al mundo ordinario puede ser, en ocasiones, la prueba final que no superará nuestro protagonista.

“Y así finaliza el viaje del héroe o, por lo menos, así descansa por un tiempo, dado que el viaje de la vida y la aventura nunca terminan. El héroe y el público traen consigo el elixir de la aventura, pero el proceso de asimilación de la lección continúa. Cada persona debe decidir qué es el elixir, si la sabiduría, la experiencia, el dinero, el amor, la fama...”.

Ch. Vogler (2002). *El viaje del escritor* (pág. 266). Barcelona: Manontropo.

## 4.6. Dilatación temporal

Finalmente, y haciendo referencia al *tempo* y al ritmo de los cuales hablábamos en el primer capítulo, convendría destacar la dilatación temporal que supone este tercer acto.

A diferencia del primer y segundo acto, en este último acto el tiempo tiende a moderarse: “la acción se precipita con un *crescendo* que arranca en el segundo punto de giro, y que alcanza su plenitud en el clímax” (Sánchez-Escalonilla, 2002, pág. 268).

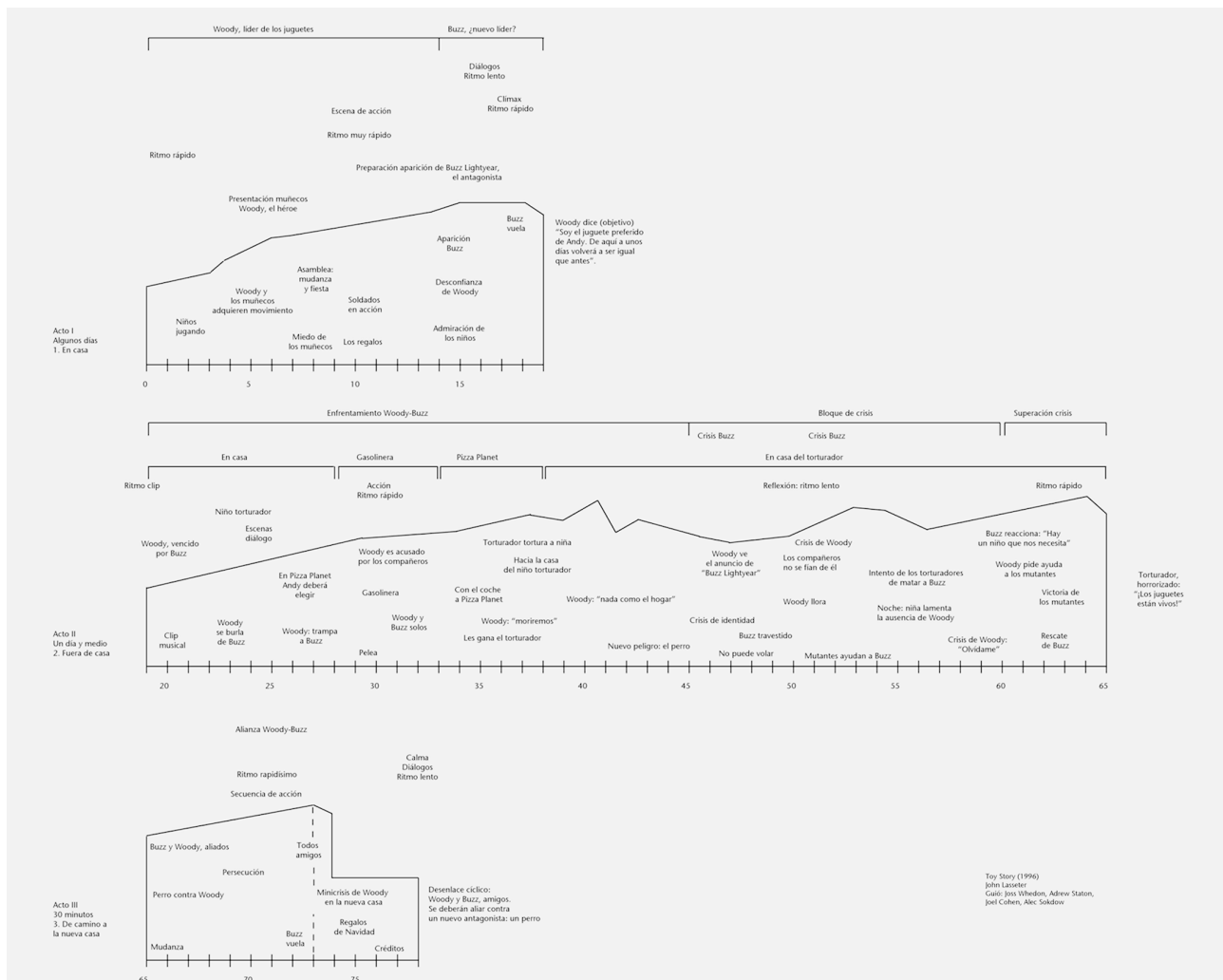
En el guion de *Seven* observamos este cambio de ritmo en el último acto. La división cronológica de la historia se desarrolla a lo largo de siete días repartidos de la siguiente manera: el primer y segundo acto se desarrollan en tres días mientras que el último transcurre en uno solo.

“El acto primero de este guion se desarrolla durante una temporada indefinida. Aunque los dos bloques de nudos de acción que constituyen este acto (planteamiento y desarrollo) transcurren sin interrupciones, hay en medio de ellos una secuencia elaborada de lapso de tiempo (la caída en desgracia del *cowboy*), al final de la cual, Woody ha sido definitivamente relegado por Andy a favor de Buzz. En el acto segundo, que relata el cierre de los dos juguetes a la habitación de en Sid, se sucede entre dos noches. Aun así, el acto tercero, iniciado con el plan de Woody para rescatar Buzz, hasta el momento en que los dos juguetes atrapan el coche donde viajan Andy y su madre (clímax).

El *tiempo diegético* se ha dilatado hasta coincidir casi con el tiempo del espectador, pero el ritmo de la acción es mucho más trepidante.”

(Sánchez-Escalonilla, 2002, pág. 268)

Figura 12



Fuente: Marimón y Ramos, 2002.

“El sistema que han adoptado los norteamericanos para comunicarse con claridad en el cinema es la estructura tradicional en tres actos. Empecé a aprender de estructura cuando dejé el teatro y entré al mundo del cine. Al teatro, la vanguardia del absurdo destruyó la estructura como reacción a la aparente carencia de sentido al mundo después de los campos nazis y las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki. La estructura tradicional en tres actos de Ibsen solo se mantuvo como entretenimiento popular para el cine. Por ironías de la historia, la relativamente reciente industria del cine, que en principio tenía que ser la más vanguardista, es de hecho muy conservadora en su manera de explicar historias. El cine es un medio temporal y la tarea del guionista es crear emociones a que responda el público en una estructura temporal.

Personas como Syd Field, analista de guiones procedente de los Estados Unidos, han estudiado esta estructura, mostrando que las películas de Hollywood tienden a seguir los tres actos tradicionales. Empiezas el primer acto exponiendo los antecedentes de la historia y presentando con claridad el personaje principal. Cuando llevas unos diez minutos de guion, se produce un incidente que desencadena una ‘mecha que estallará’ en una escena hacia el final del primer acto, habitualmente a la media hora de película. Esta escena lanzará por tierra la idea que se haya hecho el público de la película y traerá el héroe por una serie de complicadas direcciones. A lo largo del segundo acto, las complicaciones se le van acumulando hasta que, al final del acto, cuando traemos unos noventa minutos, se encuentra en la peor situación imaginable y todo parece perdido. Entonces, en el tercero y último acto, el héroe supera las dificultades y tú resuelves las complicaciones de la trama. La mayoría de las películas de Hollywood se ajustan a esta estructura. Funciona con el público porque está acostumbrado a este modelo y se siente cómodo. Un público general no sabe nada sobre incidentes desencadenantes, pero está tan habituado que si no pasa nada en diez minutos de película, la historia le parece lenta. Aun así, aunque las normas están para exponer en el público aquello a que está acostumbrado, la gente piensa que no quiere ir a ver aquello a que está habituada. Uno guionista tiene que manipular la historia dentro de la estructura convencional y a la vez intentar que parezca no convencional e inesperada para el público. La estructura en tres actos ayuda los guionistas advirtiéndolos que no conviertan cada escena en una obra maestra, que se preocupen que el punto de giro del final del primer acto sea emocionante y que hagan el mismo con la escena al final del segundo acto. Si el guionista puede incluir, además, una poderosa escena de desenlace, mejor que mejor.

La estructura en tres actos es el *Big Mac* del mundo del cine. A quien de verdad admiro es al guionista que siente la pasión de explicar una historia.”

Jim Sheridan, guionista de *En el nombre del padre*. Citado a: D. Megrath; F. Macdermott (2003). *Guionistas*. Barcelona: Océano.



## 5. Recursos narrativos

Este apartado pretende explicar cuáles son las herramientas dramáticas que pueden ayudarnos en la escritura y en la estructuración del guion entendido a la manera clásica. Para conseguirlo, intentaremos ilustrar con claridad (y con ejemplos elegidos) conceptos normalmente abstractos y demasiado ambiguos, como puedan serlo la *paralipsis*, la *anagnórisis*, el *concepto de peripecia*, las *reglas básicas del suspense* o los *usos alternativos del flashback*.

### 5.1. Nudos de acción

“El boxeador tiene que luchar un asalto cada vez; la pelea se irá desarrollando a medida que avance”.

David Mamet

Según Sánchez-Escalonilla (2001, pág. 139), “un relato cinematográfico no empieza a existir hasta que no se detallan los golpes de acción por los cuales discurre el argumento”. Estos “latidos dramáticos” son los denominados *nudos de acción*: unidades narrativas con su propio planteamiento, nudo y desenlace que se reparten a lo largo de los tres actos cinematográficos formando una cadena de eslabones causa-efecto.

Carrière y Bonitzer (1991, pág. 35) nos recuerdan que la milenaria regla del *jo-ha-kyu* del teatro *Noh* japonés (la división en tres movimientos de toda obra), se debería aplicar a cada escena, a cada frase, incluso, si puede ser, a cada palabra.

“Una buena estructura de guion es como la de una sinfonía, tres o cuatro movimientos y tiempos diferentes. O se puede usar el teatro *Noh* con su estructura de tres partes: *io* (‘introducción’), *ha* (‘destrucción’) y *kyu* (‘prisa’). Si uno se entrega por completo al teatro *Noh*, el provecho que saque de ello surgirá de manera natural en las películas. El *Noh* es una verdadera y única forma artística que no existe en ningún otro lugar del mundo”.

A. Kurosawa (1975). *Autobiografía (o algo parecido)* (pág. 292). Madrid: Editorial Fundamentos, 1989.

Estos tres tiempos fundamentales, que se encontrarían en todos los niveles, y que no pueden traducirse exactamente a ningún idioma (digamos: “preparación, desarrollo, estallido”), rinden todavía hoy asombrosos servicios cuando no se sabe muy bien cómo escribir o cómo representar esto o aquello.

“Los teóricos del tema están de acuerdo y coinciden en un principio básico: el guion de Cine; el bueno, el malo y el regular; en Hollywood, en Irlanda o en Méjico, se divide en tres partes, a saber: Principio - Medio - Final. Preparación - Desarrollo - Estallido. 1.er Acto - 2.º Acto - 3.er Acto. Planteamiento - Confrontación - Resolución. Planteamiento del conflicto - Clímax - Desenlace... Mi buen amigo Eliseo Alberto Diego, (...) autor entre otros del guion de *Guantanamera* (Cuba-España, 1995), el último filme que dirigió Gutiérrez Alea con Juan Carlos Tabío, me confesó en una ocasión que él había aprendido La Fórmula para escribir guiones, no con Syd Field, odiado y querido por tantos, sino en una revista norteamericana llamada *Mecánica Popular*”.

Rolando Díaz, director y guionista. Citado en: Varios autores (1998). *Imágenes que cuentan. Reflexiones sobre el arte de escribir guiones* (pág. 67). Valencia: Generalitat Valenciana.

A diferencia de esos teóricos americanos, Godard, durante una entrevista en la que le preguntaron si, finalmente, él admitía que en toda narración deberían verificarse los momentos canónicos de “planteo, desarrollo, clímax y desenlace”, respondió que sí, que lo admitía, “pero no necesariamente en ese orden” (Citado por Jorge Goldenberg, guionista, en varios autores, 1998, pág. 60).

No todas las escenas necesitan una conexión igualmente fuerte. Podemos juntar bloques de escenas que tienen conexiones especialmente fuertes. Entre los bloques de escenas podemos necesitar una conexión menos directa; podemos comparar esto con los capítulos de una novela. Pero esto no es un paralelo sino una comparación, porque la forma de la novela es diferente. Y por la misma razón no podemos ver por qué se debe dividir en tres actos el relato de una película como se hace en una obra de teatro, aunque esta es una idea persistente en muchos guionistas. La división en actos es una característica del teatro determinada por su forma física, mientras que el cine, que no tiene esta característica, no requiere una división semejante (Vale 1982, pág. 182-183).

### 5.1.1. El tiempo narrativo

El tiempo es consustancial al relato como lo es también a la vida humana. Se puede establecer un paralelismo entre el principio, el desarrollo y el final de una historia y el ciclo de nacimiento, crecimiento y muerte del ser humano.

“La historia supone un antes y un después, un paso del tiempo –aunque todo lo que se narre sea algo presente, o quiera serlo, como *Mrs. Dalloway* de Virginia Woolf. A pesar de que los hechos que se narran sean presentes, no han surgido de la nada, sino que proceden de un antes, de otros acontecimientos que han desembocado en esta situación actual”.

T. Imízcoz (1999). *Manual para cuentistas. El arte y el oficio de contar historias* (pág. 120-121). Barcelona: Ediciones Península, 2002.

En opinión de Onaindia (1996, pág. 67), el proceso dramático en el cine clásico consta de:

- 1) presentación,
- 2) giro inicial (*metabole*),
- 3) punto de ataque,
- 4) crisis,
- 5) giro segundo (peripezia, en caso de que haya anagnórisis),

- 6) clímax (o anticlímax),
- 7) resolución.

Tal como señala W. Kayser en *Interpretación y análisis de la obra literaria* (1981): “La teoría de la representación del siglo XIX fue ‘la técnica del drama’, de Gustav Freytag. Este basó ‘la división de la obra en cinco actos inherentes a una verdadera acción dramática: exposición, intensificación, culminación con peripecia, declinación y desenlace. A su juicio, estas eran las partes naturales de la estructura interna, que debían reflejarse en la externa’” (Onaindia, 1996, pág. 70).

En Hollywood se habla de una escuela de escritores de primeros actos. Sus “primeros actos”, es decir, los comienzos de sus guiones son deslumbrantes, pero el resto de la película resulta frustrante. A veces este primer acto sirve a su propósito: induce al productor a leer un guion en lugar de descartarlo después de unas cuantas páginas. Pero no sirve al propósito de hacer buenas películas para el público. Estos relatos son inestables y ningún esfuerzo por reescribirlos puede equilibrarlos porque no hay gradación posible (Vale, 1982, pág. 136-137).

## 5.2. Escaleta

La *escaleta de nudos de acción* (denominada *step outline* por los escritores norteamericanos) no es otra cosa que la guía sobre la que el guionista crea, desarrolla y estructura la particular cadena de eslabones causa-efecto que articulan su trama. Gracias a ella, el escritor puede desglosar en escenas concretas cada uno de los nudos de acción que pretende integrar en los diferentes actos de su obra sin perder en ningún momento su justa proporcionalidad (proporcionalidad estructural, dramática y narrativa, que ya quedó determinada en el momento en el que se fijaron los diferentes puntos de giro sobre los que pivotan los tres actos).

Al analizar la estructuración cartesiana de un guion estándar cualquiera, Sánchez-Escalonilla (2001, pág. 140) establece, por defecto, cuál debería ser el número exacto de nudos de acción en cada uno de los actos: “Si bien los guiones literarios contienen entre 36 y 50 nudos (...), un guion de 36 nudos estaría constituido por 9 nudos en los actos primero y tercero, y por 18 en el acto segundo. De igual modo, a un guion de 50 nudos (quizás bastantes nudos) correspondería una escaleta de 12 o 13 en los actos primero y tercero, y de 25 en el acto segundo”.

### Lectura recomendada

Sánchez-Escalonilla (2001). “Los primeros nudos de acción de *Braveheart*”. En: *Estrategias del guion cinematográfico* (pág. 140-151). Barcelona: Ariel.

“El público es tu enemigo. Los espectadores han pagado tres o cuatro dólares, se han sentado con su mujer, su amiguita, sus niños y te dicen: ‘He hecho todo este camino, he pagado el aparcamiento, he gastado todo este dinero; ahora, distráigame. Muéstreme lo fuerte que es: ¿puede implicarnos totalmente?’. Resisten. Entonces hay que luchar con ellos, hay que hacerles cosquillas, hay que golpearlos y a veces sientes que los tienes cogidos por el cuello; entonces no pares, no dejes que se te escapen, continúa golpeándolos. Hazlos llorar o hazlos reír, pero sobre todo déjalos sin defensas”.

Billy Wilder. Citado en: M. Ciment (1987). *Billy & Joe. Conversaciones con Billy Wilder y Joseph L. Mankiewicz* (pág. 29). Madrid: Plot Ediciones.

Vale (1982, pág. 125) coincide en lo esencial con Wilder cuando afirma que el espectador ha de saber siempre “hacia dónde se dirige el relato, pero no debe tener la seguridad de que el objetivo se cumplirá”. Para crear este *principio de incertidumbre*, el espectador deberá conocer de antemano aquellas dificultades que, de manera precisa o intuitivamente, resulten susceptibles de cruzarse en el camino de los personajes y frustrar o no sus objetivos.

“El efecto que provoca la tragedia clásica en el espectador –la catarsis– estaría relacionado precisamente con estos giros que, como base de la concordancia discordante, son los que impedirían que la narración pudiera analizarse partiendo de estructuras profundas a nivel semántico y estructuras superficiales o figurativas que no aportaran nada al significado”.

M. Onaindia (1996). *El guion clásico de Hollywood* (pág. 62). Barcelona: Paidós.

Carrière y Bonitzer (1991, págs. 45-48) aportan algunos consejos sabios que, directamente relacionados con el tema de la efectividad dramática de la trama y la estructuración de los nudos de acción, pasamos a resumir a continuación:

- 1) Pensar en cada instante en la fórmula sacrosanta, tan a menudo olvidada: “No anunciar lo que va a verse. No contar lo que se ha visto”.
- 2) Saber que la frase anterior ha conocido notables excepciones.
- 3) Imaginar imágenes compactas, hermosas y ricas, imágenes emblemáticas, que cada una parezca contener la película entera.
- 4) Tener presente siempre y en todo lugar que todo acontecimiento dramático, para ser plenamente satisfactorio, debe ser a la vez inesperado e inevitable.

En cada escaleta podemos distinguir *nudos de acción simples* (los que corresponden a momentos de distensión dramática y facilitan la continuidad narrativa) y *nudos de acción complejos* (momentos de especial intensidad dramática que garantizan mediante una determinada estrategia emocional el interés del guion). Según la tradición retórica clásica, existen al menos dos tipos de nudos de acción complejos que pasaremos a analizar a continuación: las *peripecias* y las *anagnórisis*.

### 5.3. Peripécias

Aristóteles definía la peripecia (*peripeteia*) como el “giro de la acción en sentido contrario, siguiendo las leyes de la verosimilitud y de la necesidad”. Estos giros inesperados (o “mudanzas de fortuna”) que cambian bruscamente el curso de los acontecimientos de la trama y los relanzan de manera imprevista provocando toda suerte de reacciones entre los personajes, reciben también el nombre de efectos teatrales o *plot points*.

Boileau (citado por Chion, 1985, pág. 158) describiría de la siguiente manera el *efecto teatral*:

“Nunca se siente el espíritu tan impresionado como cuando en un tema de intriga rodeado de un secreto, de repente se conoce la verdad, que lo cambia todo y le da un aspecto imprevisto”.

La lógica dramática del guion literario reposa en la obligada creación de cuatro *peripécias estructurales* que, según explica Sánchez-Escalonilla (1985, pág. 154), coinciden en lo esencial con los cuatro *nudos de acción* que integran el paradigma de la trama:

- 1) *detonante* (desencadenante de la acción).
- 2) *primer punto de giro* (peripecia que nos introduce en el segundo acto).
- 3) *segundo punto de giro* (marca el principio del acto tercero).
- 4) *clímax* (momento de mayor intensidad dramática que se corresponde necesariamente con el desenlace de la acción).

Al mismo tiempo, pueden existir otros tipos de peripecias que, dado su carácter opcional, denominaremos *recursos de interés*. Para Sánchez-Escalonilla (2001, pág. 155), estos siete “momentos de especial intensidad dramática” serían:

- 1) *Midpoint* (peripecia que, situada en mitad del segundo acto, aumenta la tensión dramática).
- 2) *Secuencias elaboradas* (escenas que contraponen acciones, comprimen lapsos de tiempo o describen ambientes y personajes; suelen desarrollarse bajo un hilo conductor musical o dialogado).
- 3) *Obstáculos* (barreras, conrstraintenciones o dificultades en cadena que pueden ser superadas a corto plazo).
- 4) *Revés* (giro radical de la acción al límite de su resolución).

5) *Anticlímax* (revés aplicado al clímax que caracteriza el acto tercero).

6) *Complicación* (dificultad creada por el mismo protagonista).

7) *Peripecias estructurales de las subtramas* (refuerzo dramático de las peripecias estructurales de la trama).

Pasaremos a explicar a continuación aquellas peripecias que soportan una mayor carga dramática, al coincidir con la estructura en tres actos del guion, el *gancho*, el *revés* y el *clímax*.

### 5.3.1. Gancho

El gancho, el cebo, el anzuelo (*hook*) es, en un film, el acontecimiento impresionante, extraño, sorprendente, enigmático incluso, que se sitúa al principio de la historia para captar el interés, en vez de que esta ficción empiece simplemente por exponer el *statu quo* de los personajes (Chion, 1985, pág. 152). En la televisión se denomina al gancho *teaser*.

### 5.3.2. Revés

El revés supone el cambio de una situación a la opuesta: de la riqueza a la ruina y viceversa (Blacker, 1986, pág. 44).

### 5.3.3. Clímax

Nash y Oakey aconsejan: “Hay que saber, al empezar, dónde estará su clímax; es como el destino de su viaje”. Según ellas, es necesario tenerlo en mente desde el primer momento en el que se empieza a escribir el guion (Chion, 1985, pág. 145).

“La música, el drama, la comedia, todos ellos tienen su propio ritmo, sus propias pulsaciones emocionales que se acumulan. Se parece también mucho al acto sexual. En una obra de teatro o en una película el impacto emocional es algo que va pulsando, latiendo hasta llegar a un clímax. Después del clímax se produce la catarsis emocional”.

Neil Simon, guionista. Citado en: J. Brady (1995). *El oficio de guionista* (pág. 239). Madrid: Gedisa.

Cuando se comienza la escritura del guion, el guionista debe saber cómo acabar la historia (Blacker, 1986, pág. 41).

“En una obra bien escrita, y en una obra correctamente interpretada, todo conduce al clímax”.

D. Mamet (1997). *Verdadero y falso* (pág. 77). Barcelona: Ediciones del Bronce, 1999.

No se debe confundir el *clímax*, que es el apogeo de la tensión dramática, la explosión de la máquina infernal, con el *desenlace*, que, clásicamente, es un reajuste: una vuelta al orden, o a la naturaleza (Carrière y Bonitzer, 1991, pág. 148).

“En *Con la muerte en los talones*, el clímax y el desenlace están encadenados, literalmente, por un fundido: Cary Grant y Eve Marie Saint pasan de la roca del monte Rushmore, de la que están suspendidos al borde de la caída, a la litera superior del coche cama en la que van a pasar la noche de bodas”.

J. C. Carrière; P. Bonitzer (1991). *Práctica del guion cinematográfico* (pág. 149). Barcelona: Paidós.

#### 5.4. Anagnórisis

Según Aristóteles, el reconocimiento (*anagnórisis*), no en el sentido de gratitud, sino en el de identificación de alguien a quien no se reconocía o a quien se tomaba por otro, es una de las situaciones más fuertes de la tragedia.

El autor de la *Poética* define la anagnórisis como “el paso de la ignorancia al conocimiento, conducente a la felicidad o a la desgracia” (Chion, 1985, pág. 125).

En las películas clásicas, los cambios característicos, que dotan a la narración de una determinada estructura, son el giro (*metabole*) que se produce al comienzo y la peripecia (*giro con anagnórisis*) que permite la solución del conflicto al final.

La anagnórisis es el enemigo que se vuelve amigo por medio del reconocimiento del héroe. (Onaindia, 1996, pág. 63).

#### 5.5. Anticipación

William Archer dice en su libro *Playmaking*: “El placer esencial y constante del teatro radica en el conocimiento por anticipado. En relación con los personajes de un drama, el espectador es como un dios que observa antes y después. Sentados en la platea, saboreamos por un momento la gloria de la omnisciencia. Con una visión ilimitada observamos las vacilaciones de los torpes morales por la felicidad y sonreímos ante sus tropiezos, sus desaciertos, sus búsquedas fútiles, sus júbilos descolocados, sus terrores infundados” (Vale, 1982, pág. 118).

Una construcción dramática correcta presenta el contenido del relato de la forma más efectiva. Debe evitar al espectador los sentimientos de aburrimiento, fatiga, insatisfacción y lentitud. Ha de causar sorpresa, esperanza, temor, suspenso y moverse hacia delante (Vale, 1982, pág. 117-118).

#### Ganar al público en rapidez

“Una de las astucias del arte de contar historias”, dice por su parte Paul Schrader (citado en Chion, 1985, pág. 175), “es informar siempre al público de que algo va a suceder (...) y ganarle en rapidez”. Por ejemplo, decir al público que habrá un incendio, pero hacer surgir el incendio cinco minutos, cinco páginas antes del momento en el que debería haber sucedido.

Vale (1982, pág. 121) da como ejemplo un conocido chiste: un viajante está pasando la noche en un hotel. En plena noche, lo despierta el vecino del piso superior, haciendo caerse al suelo uno de sus zapatos. Pasa una hora. El viajante no puede más y empieza a dar golpes en el techo gritando: “¡Por Dios Quítese el otro zapato, para que pueda dormirme!”. Muchos filmes, concluye, están repletos de segundos zapatos que no caen.

“La posibilidad de que ocurra una crisis ha de anunciarse de antemano. Al público le encanta que las cosas que se profetizan se materialicen”.

I. R. Blacker (1986). *Guía del escritor de cine y televisión* (pág. 45). Pamplona: EUNSA, 1993.

### 5.5.1. Suspense

A pesar de su importancia, el suspense es solo un efecto secundario derivado de otros elementos dramáticos. El suspense solo es posible dentro de una estructura fuerte y correcta. Nunca puede existir de por sí, no puede ser agregado, apenas se puede corregir o mejorar porque depende en gran medida de los otros elementos.

El suspense no es un elemento del relato sino una reacción del espectador ante el relato (Vale, 1982, pág. 124).

*Epifanía*. En el drama, la epifanía es la manifestación repentina, el momento verdaderamente significativo que asusta o sobrecoge al público. Es algo inesperado, pero absolutamente lógico dentro de ese contexto (Blacker, 1986, pág. 46).

### 5.5.2. Flashbacks

A causa de su limitación espacial, el relato cinematográfico no puede rendir completa justicia a esta cadena de hechos entera. Todo lo que se cuenta se debe contar en dos horas. De manera que hemos de decidir qué contar, dónde empezar y dónde terminar.

Contestaremos a esta pregunta diciendo que nos debemos limitar a mostrar el resultado de una intención. Esto incluye la exposición de la alteración y el resultado de la intención, sea su cumplimiento o su frustración. No es posible acabar el relato antes de mostrar el resultado de la intención, ni es posible hacer que la intención consiga su objetivo en la mitad de la película y que después continúe con otra (Vale, 1982, pág. 111).

#### Lectura recomendada

P. Highsmith (1966). “*Suspense*”. *Cómo se escribe una novela de intriga*. Barcelona: Anagrama, 1986.



Gracias a los cambios temporales, la narración evita presentar la vida como una simple sucesión de acontecimientos uno detrás de otro y nos permite establecer relaciones de causalidad e ironía entre sucesos muy separados en el tiempo.

“Un retroceso temporal en la narración puede cambiar nuestra interpretación de algo que ocurrió mucho más tarde en la cronología de la historia, pero que ya sabemos en tanto que lectores del texto. Es este un recurso muy usado en el cine: el *flashback*. Más difícil es en una película producir el efecto contrario, lo que podríamos llamar *flashforward*, la visión anticipada de lo que va a ocurrir en el futuro, y que la retórica clásica conoce como *prolepsis*”.

D. Lodge (1992). *El arte de la ficción* (pág. 127). Barcelona: Ediciones Península, 1998.

### **Tipos de *flashbacks***

Chion (1985, pág. 162) sintetiza el uso y las características del *flashback*:

- 1) Hay *flashbacks-puzzles*, en los que se investiga un misterio de alguien que, generalmente, acaba de morir, y sobre el que los testimonios están enfrentados.
- 2) Una variante concreta de este primer caso es aquella en la que las versiones de los diferentes testigos se contradicen, y se cuestionan con fuerza; sobre todo cuando se trata de encontrar la verdad sobre un acontecimiento, violación, crimen, desaparición...
- 3) Un film en *flashback* puede empezar también con el desenlace fatal, o con un momento próximo al desenlace: cuando el condenado a muerte va a ser ejecutado, o el hombre perseguido va a ser atrapado, y que recuerdan, o cuentan a una tercera persona, lo que les ha conducido hasta allí.
- 4) Existen *flashbacks* más nostálgicos.
- 5) El *flashback trauma*, que corresponde a un recuerdo enterrado.

Odile Larère (citado por Vanoye, 1991, pág. 82), propone distinguir:

- 1) El *flashback explicativo*, que corresponde a una explicación causal, claramente introducido en el plano narrativo mediante una voz en *off* y/o un efecto visual, y que se refiere al presente para volver regularmente a él, o al menos como final.
- 2) El *flashback asociativo*, atribuible a la subjetividad de un personaje, menos dependiente de los acontecimientos que de los sentimientos, y que establece –desde el pasado al presente– juegos de repeticiones, ecos y analogías.

“Citemos también como casos particulares: el problema del *flash-back engañoso* planteado, entre otras cosas, por el film de Hitchcock *Pánico en la escena* y el principio del *flash-back en escalera* en *Betrayal*, de David Jones, basado en una obra teatral de Harold Pinter, en el que cada secuencia es un retroceso de la anterior, hasta llegar al momento del inicio de la historia”.

M. Chion (1985). *Cómo se escribe un guion* (pág. 162). Madrid: Cátedra, 1989.

## 5.6. Inversión de expectativas

A continuación, ilustraremos una serie de recursos que nos permiten jugar con la información, con los datos que vamos dejando ver al espectador, y reflexionaremos sobre ellos. Su uso correcto repercutirá directamente en la calidad de nuestro guion.

### 5.6.1. Final abierto y cerrado

“La regla que obliga a dar a cada elemento de la intriga su resolución no significa que todos los problemas planteados tengan que recibir su solución”.

M. Chion (1985). *Cómo se escribe un guion* (pág. 156). Madrid: Cátedra, 1989.

Jean Aurel (citado por Chion, 1985, pág. 156), dice que en “todos los finales, hay que pagar los cheques, pagar la cuenta (...) El buen final es aquel que va hasta el extremo de la paradoja, es un equilibrio reencontrado. Y el equilibrio puede ser la muerte de todo el mundo”.

### 5.6.2. Hareng-saur

El *hareng-saur* (en inglés: ‘*red herring*’, en castellano: ‘arenque rojo’) es un truco destinado a desviar la atención y la anticipación del espectador para sorprenderlo mejor. Puede tratarse de una pista falsa deliberadamente preparada, por ejemplo, un personaje de aspecto sospechoso introducido para captar la atención y que, finalmente, resulta ser inofensivo, mientras que, otro individuo que a duras penas se hace notar, se dispone a intervenir (Chion, 1989, pág. 178).

### 5.6.3. Buttons

Según Chion (1989, pág. 183-184), *buttons* (‘botones’) sería el nombre dado a aquellos momentos fuertes de suspense, emoción, misterio, que concluyen cada “acto” de una serie televisiva. El caso más clásico de *button* es el que sirve para recordar que un grave peligro amenaza a uno de los protagonistas.

#### Lectura recomendada

S. Field (1994). “El día de la graduación: la cita”. En: *Prácticas con 4 guiones* (pág. 224-237). Madrid: Plot Ediciones, 1997.

#### 5.6.4. Gag repetitivo

La repetición, afirma Vale (1985, pág., 120) es un efecto muy frecuente en la comedia: cada vez que un cómico aparece, realiza una pregunta determinada. Después de la tercera o cuarta vez el espectador anticipa que volverá a realizarla. Si era graciosa, reirá incluso antes de que haya abierto su boca. Es una reiteración cómica del viejo experimento del perro de Pavlov.

El gag repetitivo (*running gag*) es un detalle gracioso, verbal o visual, de comportamiento o de decorado, concebido para ser repetido varias veces en el transcurso de un film, para crear, por su repetición, pero también por sus variaciones, una hilaridad cíclica y, en principio, creciente. “Según la buena tradición”, señala Chion (1985, pág. 185), “es de rigor que el *running gag* sea coronado, la última vez que aparece (...) por una caída, llamada *topper*, que lo concluye llevándolo a un nivel diferente y cerrándolo de manera elegante”. Es, a menudo, una inversión inesperada de la situación: aquel que siempre ha recibido una bofetada resulta ser quien finalmente abofetea.

#### 5.7. Elipsis, paralipsis

La ficción audiovisual puede ser considerada sin duda como el arte de la elipsis, ya que su uso sistemático es precisamente lo que permite que, al contrario de lo que ocurre en la novela, se pueda condensar un relato de manera que pueda resultar comprensible en un tiempo realmente breve.

André Gaudreault y François Jost (1990) definen la *elipsis* fílmica como el “silencio textual –y por tanto, narrativo– sobre ciertos acontecimientos que en la historia se considera que han tenido lugar”. Esta deliberada omisión de la información puede responder a criterios tanto estéticos (un determinado tipo de montaje: la obsesiva preparación física de Travis en *Taxi Driver*), como puramente narrativos (la elisión de algunos momentos de la trama: el atraco nunca mostrado de *Reservoir Dogs* de Tarantino).

Según Chion (1985, pág. 172), las elipsis sirven entre otras cosas para:

- 1) Acelerar el ritmo del relato, para animarlo (es conveniente practicarla de vez en cuando antes de los momentos de transición, inicio, desarrollo o conclusión que puedan entorpecer el relato y dar una fastidiosa impresión de estatismo).
- 2) Facilitar ciertas sorpresas al espectador.
- 3) Ayudar a un protagonista a resumir ante un personaje recién llegado aquello que el público ya sabe.

Además, la elipsis ayudaría a potenciar el efecto dramático que puede producirse en un cambio de secuencia, estableciendo una “rima del sentido” entre las dos escenas.

Vale (1985, pág. 47 y 52) nos recuerda que el tiempo que transcurre en una escena es idéntico al tiempo real, pero el lapso entre escenas es indefinido:

1) Las tomas prolongadas sobre el pasado tienden a retardar la progresión dramática; el salto de tiempo inmotivado probablemente desconcierte al espectador, rompiendo así la ilusión de su participación en la vida de los personajes.

2) Si ha pasado un año durante el cambio de una escena a otra, los hechos están todavía muy presentes en la mente del espectador porque para él ha pasado solo uno segundo, pero no es así en las mentes de los personajes representados en la historia. Para ellos, este dilatado lapso ha borrado el efecto momentáneo de furia, alegría o tristeza.

Cuando la elipsis se utiliza para ocultar al espectador una información determinada (el pasado de un personaje, la ubicación de un objeto, lo realmente ocurrido en algún momento de la trama), esta recibe el nombre de *paralipsis*. Chion (1985, pág. 172) la define como aquello que sucede cuando un relato está concebido desde el punto de vista de uno de los personajes (o desde un punto de vista “omnisciente”) y se oculta deliberadamente al público algo de importancia capital. Como puede comprobarse en el ejemplo siguiente, puede ocurrir que este “detalle” eludido resulte al final la pieza clave del rompecabezas que representa la construcción del film.

## **5.8. *Planting/pay off***

### **Implantación**

El *plant* es el establecimiento, en la acción, de un personaje, de un detalle, de un hecho, etc. que más tarde será útil para la intriga pero que, por el lugar donde se “implanta”, puede no presentar un interés particular: un detalle del indumento, la distancia entre dos lugares, la presencia de un personaje en una escena de grupo, el gusto particular de un personaje por un cierto tipo de objeto (Chion, 1985, pág. 176).

Según Swain, “el público perdonará fácilmente los *breaks* que pongan a su protagonista en una situación difícil, pero nunca aquellos que lo saquen de dicha situación” (Chion, 1985, pág. 191).

“¡Cuántos guiones vemos con un final flojo! La solución de la historia debe prepararse mucho antes; la metonimia que acelera el desenlace se esconde a menudo en las primeras escenas. Y es precisamente este resorte invisible el que, después de atravesar silenciosamente la película, saltará al final (...). Principio y final aparecen unidos entre sí, conforman un paréntesis dentro del cual suceden y se suceden las cosas (...). Por consiguiente, hay que tener mucho cuidado con los puntos primero y último. Desde luego, no conviene ponerse a escribir un guion hasta que no se tiene listo el mejor final posible. El trabajo sobre el final condicionará todo el esbozo, que estará en continuo movimiento mientras sea necesario”.

T. Imízcoz (1999). *Manual para cuentistas. El arte y el oficio de contar historias* (pág. 290). Barcelona: Ediciones Península, 2002.

Para David Bordwell el final de la película tiene diferentes características: es la coronación de la estructura, la conclusión lógica de los acontecimientos, el efecto final de la causa inicial y la revelación de la verdad. Naturalmente, sin embargo, no siempre tiene las cuatro características. Así, la revelación de la verdad se produce más bien en aquellos filmes que están estructurados en torno a una investigación (Onaindia, pág. 88).

## 6. Escenas y secuencias

“La gente va por ahí sin dejar de soltar metáforas constantemente. Normalmente no son más que tópicos, pero todo el mundo habla con metáforas; hablan de cómo les estalla la cabeza y cosas así”.

David Cronenberg

### 6.1. Escenas

Aunque desde un punto de vista estrictamente cinematográfico el término *escena* parece estar desterrado en nuestro país por sus connotaciones teatrales (aquí se prefiere hablar siempre de *secuencias*), los guionistas norteamericanos continúan utilizándolo de acuerdo con la definición siguiente:

*La escena es la unidad de acción dramática que, dotada de planteamiento, nudo y desenlace, viene determinada por un criterio de localización espacial.*

Así, se dice que en un guion se produce un cambio de escena cada vez que tiene lugar un cambio de localización (cabe la posibilidad de que se mantenga una localización concreta y que se produzca un cambio de escena basado únicamente en un criterio temporal: una elipsis radical en la que un personaje continúa estando en el mismo lugar de la escena inmediatamente anterior pero veinte años más tarde).

Aunque el número de escenas de un largometraje puede variar considerablemente, Blaker (1993) estima que un film de cien minutos incluye por término medio unas veinticinco escenas o crisis. Cada una de las escenas ocupará, más o menos, cinco páginas.

Para McKee (2002, pág. 56) una escena es una acción que se produce por medio de un conflicto en un tiempo y en un espacio más o menos continuos, que cambia al menos uno de los valores de la vida del personaje de una manera perceptiblemente importante. En una situación ideal, cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo.

“Analicemos con detenimiento cada escena que escribamos y preguntémosnos: ¿qué valor está en juego dentro de la vida de mi personaje en ese momento? ¿El amor? ¿La verdad? ¿Cuál? ¿Qué signo tenía ese valor al principio de la escena? ¿Era positivo? ¿Negativo? ¿Un poco de ambos? Anotémoslo. Una vez hecho esto debemos pasar al final de la escena y plantearnos: ¿qué carga tiene ese valor en ese momento? ¿Era positivo? ¿Negativo? ¿Un poco las dos cosas? Anotémoslo y comparemos. Si la respuesta que escribimos al principio de la escena es la misma nota que tomamos al final nos deberemos plantear otra pregunta importante: ¿por qué mantengo esa escena en mi guion?”.

R. McKee (2002). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (pág. 56). Barcelona: Alba Editorial.

#### Lectura recomendada

I. R. Blaker (1986). *Guía del escritor de cine y televisión* (pág. 42). Pamplona: EUNSA, 1993.

Parker (2003, pág. 170) nos ilustra los diferentes propósitos que puede desempeñar una escena:

- 1) Formular o dar respuesta a un interrogante activo en relación con el desarrollo de una historia o un tema.
- 2) Exponer: proporcionar al público la información que necesita para entender el significado de lo que ha ocurrido u ocurrirá.
- 3) Establecer un escenario: proporcionar una vista del lugar físico donde nos encontramos.
- 4) Mostrar a un personaje: proporcionar la oportunidad para que un personaje desarrolle algún aspecto de su caracterización.
- 5) Presentar un tema.
- 6) Actuar como transición: una imagen que indica el paso del tiempo de un lugar a otro.
- 7) Crear una pausa en la acción: después de una escena o secuencia importante en la que el público ha sido atrapado por la emoción, será necesaria una pausa en la acción narrativa. Esto permite el asentamiento de la emoción antes de avanzar en el relato hacia otro aspecto.
- 8) Establecer el estilo de la narración: al inicio del film.
- 9) Establecer el género.

Como hemos podido comprobar, las escenas pueden cumplir diferentes objetivos, establecer distintos cambios de valores dependiendo de si hacen referencia a la historia o al tema, a la trama, al estilo o al género.

Marimón y Ramos (2002) realizan otra tipificación de las escenas a partir de su funcionalidad en la estructura narrativa:

- 1) *clímax*: escena de máxima intensidad dramática.
- 2) *complicación*: muestra los problemas por los que pasa el protagonista y va preparando al espectador para el clímax.
- 3) *consecuencia*: escena inmediatamente posterior a una escena de clímax dramático en la que los personajes y el espectador se adaptan al impacto emocional de este clímax.

4) *esencial*: tipo de escena o, a veces, de secuencia, que plantea al espectador la trama principal de la narración.

5) *falso final*: escena anterior al desenlace en la que el protagonista no consigue su objetivo, aunque al final de la narración sí que lo alcanzará. O al revés, escena en la que el protagonista sí que consigue su objetivo a pesar de que más tarde, en el desenlace, no lo alcanzará.

6) *obligatoria*: tipo de escena muy esperada, normalmente de acción o confrontación de personajes, en un momento de clímax del film. Recibe su nombre por el hecho de que el espectador la desea con especial interés porque se han creado muchas expectativas sobre ella y su ausencia lo decepcionaría enormemente. Un ejemplo clásico lo encontramos en las películas románticas donde esperamos el beso final de los enamorados como culminación de su relación lograda.

7) *preparación*: escena que conduce, a través de antecedentes y pistas que hacen crecer el interés del espectador, a una escena de clímax dramático.

8) *revelación*: el personaje descubre aquello que previamente era un misterio.

9) *transición*: escena que se construye en el puente entre dos escenas de mayor tensión emotiva.

Con independencia de la tipificación a la que nos suscribamos, las escenas que se recogen en nuestro guion han de responder a una funcionalidad y atenerse a una estructura tripartita.

“Por lo general, vale la regla: las escenas que no cumplen ninguna función sobran”.

P. Alvort (2002). *La artesanía del guion. Técnica y arte de escribir un buen guion para el cine* (pág. 188). Madrid: Ediciones Alymar.

“Cada escena debería aportar al espectador diferentes puntos de vista.

Cada escena debe mover la historia hacia delante. Si una escena no impulsa al relato, no complica el conflicto, o no da pistas de cómo resolverlo, debe suprimirse”.

I. R. Blacker (1986). *Guía del escritor de cine y televisión* (pág. 47). Pamplona: EUNSA, 1993.

## 6.2. Secuencia

Tal y como es entendida por los guionistas norteamericanos, la *secuencia* podría ser definida de la siguiente manera: Unidad de acción dramática integrada por escenas y determinada por un criterio estrictamente diegético que trasciende tanto el espacio, como el tiempo del relato.

Dicho de otra manera: si analizáramos desde esta perspectiva la popular “secuencia de la ducha” de la mítica *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), deberíamos aceptar que más allá de los escasos y archiconocidos cuarenta segundos del asesinato propiamente dicho (literalmente, la “escena de la ducha”), la se-

### Lectura recomendada

S. Field (2002). *El libro del guion* (pág. 117-137). Madrid: Plot Ediciones.



*cuencia* como tal empezaría realmente en el momento en el que Norman Bates descuelga el cuadro de su despacho y empieza a espiar a través del agujero de la pared a la chica mientras se está desvistiendo, ajena a todo, en la habitación contigua; y, siguiendo este razonamiento, la secuencia acabaría justo en el momento en el que el agujero del desagüe se convierte, mediante un siniestro encadenado, en la pupila inerte, congelada, de la joven asesinada. Como se puede comprobar, son estos dos ojos, el del asesino y el de su víctima, los que, simbólicamente, acaban otorgándole a esta secuencia su aterradora simetría.

Visto de ese modo, denominar *secuencia* a la escena resultaría cuando menos una contradicción, sobre todo si tenemos en cuenta que, etimológicamente al menos, la *secuencia* implica una *noción de sucesión* (sucesión de escenas, claro). Insistiendo en esa misma dirección, Sánchez-Escalonilla (2001, pág. 151) argumenta que “no parece apropiado denominar *secuencias* a los nudos de acción cuando el mismo concepto de secuencia se emplea *a posteriori*, una vez redactado el guion literario”.

“Sobre la secuencia, David Bordwell dice que ‘como la toma, en el cine de Hollywood la secuencia es más una entidad narrativa que material. Entre los actuales teóricos del cine existe un consenso en considerar que la secuencia clásica posee las unidades aristotélicas de tiempo, lugar y ‘acción’, y que está marcada por determinados signos estandarizados de puntuación –fundido en negro o encadenado, etc.’”.

M. Onaindia (1996). *El guion clásico de Hollywood* (págs. 110-111). Barcelona: Paidós.

“No se produce ninguna coincidencia entre el tiempo diegético y el tiempo fílmico en la medida en que se trata de una acción compleja –aunque única– que se desarrolla a través de muchos lugares y ‘saltándose’ los momentos inútiles. En el interior de la secuencia existen hiatos diegéticos aunque insignificantes, por lo menos en el plano de la denotación –los momentos saltados no tienen importancia en la historia”.

M. Onaindia (1996). *El guion clásico de Hollywood* (pág. 109). Barcelona: Paidós.

Contradicciones aparte, para McKee (2002, pág. 59) las secuencias constituyen la segunda unidad del diseño narrativo: una secuencia es una serie de escenas –habitualmente de dos a cinco– que culminan con un impacto mayor que el de cualquier escena previa.

Anclado en esta definición general, Parker (2003, pág. 187-188) nos propone un modelo destilado de la propuesta de Vogler (*el viaje del héroe*) que recoge las secuencias principales de un largometraje a partir de su función en la estructura narrativa:

- 1) Secuencia inicial: establece el escenario, el género, el protagonista inicial y su mundo.
- 2) Introducción del personaje o personajes principales.
- 3) Introducción de la historia secundaria: presenta a los personajes secundarios o a los antagonistas.

- 4) Desarrollo de los problemas iniciales.
- 5) La primera crisis.
- 6) Una pausa: tiempo para que los espectadores y los personajes reflexionen sobre el alcance de la crisis.
- 7) Nuevas soluciones: los personajes implicados en la trama principal deciden tomar un curso nuevo para resolver sus problemas.
- 8) Nuevos desarrollos: el personaje secundario revela informaciones que tienen consecuencias en la historia principal.
- 9) Complicaciones nuevas: nuevos personajes añaden conflictos a la trama principal.
- 10) Nuevas revelaciones.
- 11) Otros desarrollos.
- 12) La segunda crisis.
- 13) Una pausa: reflexión sobre el alcance de la crisis.
- 14) La solución final.
- 15) Primeras soluciones: se resuelven las historias menores.
- 16) Solución de la historia secundaria.
- 17) La crisis final: solución final al problema planteado.
- 18) Secuencia de cierre.

Recordemos a Vogler y sus doce estadios principales. Podemos anclar la función de cada una de las secuencias de nuestro guion en alguna de las doce etapas propuestas.

De esta manera, recordemos que la creación de secuencias para desarrollar nuestra historia en un guion ha de responder a una finalidad dramática clara. Si no es así, nos remitimos a la regla principal: sobra.

#### Lectura recomendada

R. B. Tobias (1993). *El guion y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 1999.

## Bibliografía

- Aumont, J.; Marie, M.** (1988). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 1993.
- Blacker, I. R.** (1986). *Guía del escritor de cine y televisión*. Pamplona: EUNSA, 1993.
- Campbell, J.** (1984). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Càrriere, J. C.; Bonitzer, P.** (1991). *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Chion, M.** (1985). *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Cátedra, 1989.
- Comparato, D.** (1992). *De la creación al guion*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Field, S.** (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.
- Field, S.** (1998). *El libro del guion*. Madrid: Plot Ediciones.
- Kurosawa, A.** (1975). *Autobiografía (o algo parecido)*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1989.
- McKee, R.** (2002). *El guion*. Barcelona: Alba Editorial.
- Melgar, L. T.** (1999). *El oficio de escribir cine y televisión*. Madrid: Fundación Antonio Nebrija.
- Montiel, A.** (1992). *Teorías del cine*. Barcelona: Montesinos.
- Onaindia, M.** (1996). *El guion clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Parker, P.** (2003). *Arte y ciencia del guion*. Barcelona: Manontropo.
- Ramos, J.; Marimón, J.** (2002). *Diccionario del guion audiovisual*. Barcelona: Océano.
- Sánchez-Escalonilla, A.** (2001). *Estrategias del guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Segger, L.** (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid: Rialp, 2001.
- Tobias, R.** (1999). *El guion y la trama*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Toutain, F.** (2000). *Sobre l'escriptura*. Barcelona: Blanquerna Tecnologia i Serveis.
- Vale, E.** (1982). *Técnicas del guion para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa Editorial, 1985.
- Vogler, Ch.** (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Manontropo.

