

Una aproximación al guion

Si lees este texto es porque de alguna forma estás interesado en el mundo del guion, bien porque te llama la atención el origen de la ficción audiovisual o porque debes superar una asignatura sobre la materia. Sea cual sea el motivo, si quieres profundizar en esta escritura has de leer todos los guiones que puedas, para familiarizarte con ellos. Veamos el planteamiento de *Big Fish* (Tim Burton, 2003), un guion escrito por John August a partir de la novela de Daniel Wallace.

FUNDIDO A

1 UN RÍO

1

Estamos bajo el agua, vemos un enorme pez bagre nadando a lo largo. Es el Bestia.

EDWARD (V.O.)

Hay algunos peces que no pueden ser pescados. No es que sean más rápidos o fuertes que los demás. Es simplemente que están tocados por algo especial, llámalo suerte o gracia. El Bestia era uno de esos peces.

El Bestia avanza entre varios anzuelos con gusanos. Pasa un señuelo tentador que brilla al sol. Se desliza junto a un señuelo con forma de garra de oso. Pero no parece preocupado.

EDWARD (V.O.)

Cuando nació, el Bestia era ya una leyenda. Había birlado más señuelos de cien dólares que ningún pez en Alabama. Algunos decían que aquel pez era el fantasma de Henry Walls, un ladrón que se ahogó en aquel río sesenta años antes, otros que era un pez dinosaurio del cretácico.

2 INT. DORMITORIO DE WILL - NOCHE (1973)

2

WILL BLOOM, 3 años, escucha con ojos como platos la historia de su padre, EDWARD WILL BLOOM, 40 años, atractivo. En cada gesto, Edward resulta grandioso, describe cada detalle con absoluta convicción.

EDWARD

Nunca creí semejantes historias y supersticiones. Lo único que sabía es que había estado tratando de cazar a ese pez desde que era un niño como tú.

(más cerca)

Y el día que tú naciste, fue el día que finalmente le cogí.

3 EXT. FUEGO DE CAMPAMENTO - NOCHE (1977)

3

Pocos años después, Will está sentado junto con otros NIÑOS DISFRAZADOS DE INDIOS, EDWARD continúa narrando la historia a la tribu.

EDWARD

Lo había probado todo: gusanos, señuelos, crema de cacahuete, cacahuetes de mantequilla y queso. Pero ese día tuve una revelación: si ese pez era el fantasma de un ladrón, los cebos normales no iban a funcionar, debía utilizar algo que realmente deseara.

Edward señala su anillo de bodas, haciéndolo brillar ante el fuego.

PEQUEÑO VALIENTE

(confundido)

¿Tú dedo?

Edward se saca la alianza.

EDWARD

Oro.

Mientras los otros chicos escuchan entusiasmados, Will parece aburrido. Ya ha escuchado esta historia antes.

EDWARD

Até mi anillo al sedal más fuerte, lo
suficientemente fuerte para colgar un puente,
y eché río arriba.

4. INT. HALL DE LOS BLOOM - NOCHE (1987) 4

Edward charla con la bonita CHICA que Will lleva al baile del instituto. Ella disfruta con la historia, pero también con la fuerza del carisma de Edward. Hipnotiza.

EDWARD (CONT)

El Bestia saltó y agarró el anillo antes de
tocar el agua. Y con la misma rapidez rompió
el sedal limpiamente.

WILL, 17, viste elegantemente dispuesto a salir. Su madre, SANDRA, quien le ha puesto tan guapo, está junto a él en la puerta.

EDWARD

Figúrate qué situación. El anillo de mi boda,
el símbolo de la fidelidad a mi esposa, casi
ya la madre de mi hijo, estaba ahora perdido
en los intestinos de aquel pez inalcanzable¹.

De esta lectura podemos destacar algunos aspectos de la escritura de un guion. En primer lugar que la descripción de la acción es breve y sencilla. No hay excesiva literatura, no hay elaborados retratos de los lugares, personajes, acciones o sentimientos de los protagonistas. En un guion debemos lograr describir brevemente lo que ocurre. En la práctica, esto significa que para escribir una escena de un guion, antes hay que visualizarlo, imaginárselo, y después escribir sucintamente lo que uno ve.

WILL BLOOM, 3 años, escucha con ojos como platos la historia de su padre, EDWARD WILL BLOOM, 40 años, atractivo. En cada gesto, Edward resulta grandioso, describe cada detalle con absoluta convicción.

¹ August, J. "Big Fish", guion. *Johnaugust*. Disponible en versión original en: http://johnaugust.com/downloads_ripley/big-fish.pdf [Consultado el 7-9-12].

Para este momento, el guionista podría haber descrito el cuarto, o cómo era la cama en la que el niño escuchaba a su padre, podría haber detallado el vestuario de los dos protagonistas de la escena, los sentimientos del niño, o cada gesto que acompaña el relato del padre... Sin embargo, para John August la clave está en dos pequeños apuntes: a) el niño escucha embaucado y b) cada gesto del padre resulta grandioso y convincente. Y es eso precisamente lo que escribe.

Esta es una manera adecuada de escribir un guion. Se trata de pensar qué es lo realmente importante del momento que estás creando y, una vez decidido, redactar brevemente centrándose en lo fundamental. En la elaboración de guiones menos es más. Ir a lo esencial nos ayuda a separar el grano de la paja.

El segundo aspecto a destacar es que los diálogos tienen un amplio margen tanto a la derecha como a la izquierda del texto. Está comprobado que con esos márgenes una página de guion –siempre que la descripción de la acción sea la correcta; más adelante hablaremos de ello– corresponde a un minuto de historia grabada.

En tercer lugar, nos fijamos en los encabezamientos de las escenas. Habitualmente se escriben en mayúsculas, y nos dan tres datos relevantes: si se trata de un interior o un exterior, el lugar donde ocurre la acción, y si usaremos luz día o luz noche. Por ejemplo: INT. DORMITORIO DE WILL – NOCHE.

INT significa interior; se escribiría EXT para un exterior. A continuación se especifica el lugar: DORMITORIO DE WILL. Y finalmente, NOCHE, que hace referencia al tipo de luz. Habitualmente se escribe NOCHE o DÍA, aunque también se puede indicar AMANECER, ATARDECER, etc.

V.O. son las siglas de *voice over*. Esta indicación explica que es un narrador quien está hablando. La voz del narrador establece un punto de vista subjetivo en la película (en este caso es el hijo, Will, quien nos da su versión de los hechos). El narrador suele estar –en el momento en que narra– al margen de la historia. Lo más común es que aparezca como un testigo omnipresente, que todo lo conoce y lo ve. Es una voz que no escuchan los personajes de la historia, sino exclusivamente los espectadores.

Con este pequeño análisis de un fragmento de *Big Fish* ya hemos aprendido algunas nociones importantes sobre la escritura de un guion, que podríamos resumir diciendo:

Se trata de una escritura sencilla y breve.

Es aconsejable visualizar primero lo que pasa y luego escribir.

Ir a lo esencial es clave.

Los diálogos se escriben con amplios márgenes a derecha e izquierda.

Una página escrita supone un minuto de historia.

Cada escena tiene un encabezamiento: INT/EXT. LUGAR. DÍA/NOCHE
V.O. nos indica que habla un narrador.

1.1. ¿Qué es un guion?

Guion proviene de la palabra guía. La real academia lo define como “texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión²”.

De eso se trata, ni más ni menos, de escribir los detalles que conformen una historia. Hay autores que necesitan detallar más que otros. Como hemos comprobado, Jonh August va a lo fundamental con pocas palabras. En cambio, Hampton Fancher y David Peoples prefieren detallar más la descripción de la acción al comienzo de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Cuestión de estilo. Pero con todo, la brevedad sigue siendo clave.

FUNDIDO A:

1. EXT. HADES - ATARDECER 1

Nos MOVEMOS a lo largo de la Corporación Tyrell y su vasta planta de industrialización. Se ven formas amenazadoras en el horizonte, llamaradas de 500 metros en el cielo de color ceniza. La CÁMARA SE INTRODUCE por una de las ventanas del gran edificio piramidal. Un hombre está sentado en una mesa. Otro hombre entra en la habitación y se sienta. La siguiente escena se ve reflejada en un ojo hasta que HOLDEN se sienta.

INT. SALA INTERROGATORIOS DE LA CORPORACIÓN TYRELL. ATARDECER

El ojo se magnifica y se ve detalladamente. Manchas de color verde y amarillo sobre el fondo azul lechoso. Filamentos de hielo rodean el centro del iris.

Se ve el ojo de color marrón en una pequeña pantalla. Las palabras Voight-Kampff están finamente grabadas en una superficie metálica. Hay un panel táctil en la parte superior y en el lado de la pantalla, una línea que registra las fluctuaciones del iris.

El instrumento no es más grande que una caja de música y está situado en la mesa entre los dos hombres. El hombre que habla

² RAE. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=gu%C3%ADa> [Consultado el 13-13-2012].

es grande, con sobrepeso. Se puede leer LEON en el bolsillo del pecho. Viste un uniforme de almacenista y retuerce nerviosamente sus manos regordetas sobre su regazo. No parece afectarle mucho el calor.

El hombre que está frente a él es delgado, de mejillas hundidas y vestido gris. Parece independiente y eficiente. Tiene el aspecto de un policía o un contable. Su nombre es Holden y tiene la compostura de un hombre de negocios, salvo por el sudor en su rostro.

La habitación es grande y húmeda. Hileras de chatarra se apiñan en las paredes. Dos grandes ventiladores zumban sobre sus cabezas.

LEON

¿Le importa si hablo?

Holden no responde. Está centrando los ojos de León en la máquina.

LEON

Los test me ponen un poco nervioso.

HOLDEN

No se mueva.

LEON

Lo siento.

Trata de no moverse, pero finalmente sus labios no pueden evitar una sonrisa tímida.

LEON

Ya hice una prueba de inteligencia este año...
pero creo que nunca había...

HOLDEN

El tiempo de reacción es importante. Por favor, preste atención y responda lo antes posible.

LEON

Eh... Claro...

Una aproximación al guion

HOLDEN

Uno-uno-ocho-siete en Hunterwasser...

LEON

Oh..., es el hotel.

HOLDEN

¿Qué?

LEON

Donde vivo.

HOLDEN

¿Es bonito?

LEON

¿Eh? Seguro. Sí. Supongo. ¿Es parte de la prueba?

Holden sonríe condescendiente.

HOLDEN

Simplemente estamos calentando, eso es todo.

Aquí los guionistas se entretienen un poco más en aspectos que para ellos van a ser cruciales: la máquina –que en la película, aparecerá como un engendro mecánico amenazador–, el ojo, clave en esta escena pues el investigador ha de detectar las fluctuaciones del iris, el lugar en el que tiene lugar la acción, el vestuario y la actitud de los personajes... Como para los autores la visualización de todos estos aspectos es importante, los describen cuidadosamente, aunque, con todo, sigue siendo una escritura concisa.

Como hemos dicho, el guion recoge detalles del lugar:

La habitación es grande y húmeda. Hileras de chatarra se apilan en las paredes.

De los personajes:

Es delgado, de mejillas hundidas, y vestido gris. Independiente y eficiente.

Y de las acciones:

Retuerce nerviosamente sus manos regordetas en su regazo.

Con estos detalles los guionistas consiguen contarnos la historia. Ellos son conscientes que esas palabras escritas habrán de transformarse en imágenes en movimiento. Un guionista tiene que tener en la cabeza que sus descripciones serán vistas por el público en una pantalla. Por eso, como hemos dicho, debe imaginarse la situación que trata de describir, y decidir si las imágenes que vienen a su cabeza resultan eficaces para transmitir lo que desea contar.

Hay que intentar llegar a la última etapa: la proyección con un público. Escribir y no grabar es un trabajo bastante inútil, que además invita a una escritura perezosa, pues no hay nada que perder.

2. Definición de guion

Teniendo en cuenta las peculiaridades vistas, podemos definir el guion como...

Una historia de uno o varios personajes contada a través de imágenes en movimiento para ser exhibida en una pantalla.

Destacamos de la definición cuatro elementos importantes que nos ayudarán en nuestro proceso de escritura: historia, personaje, imágenes en movimiento y sala.

1. Historia: A la hora de escribir un guion, no debemos olvidar que lo importante es la acción, las cosas que ocurren; y no los diálogos. Muchos estudiantes que comienzan a escribir se dedican erróneamente a redactar largos diálogos. De este modo, no construyen un guion visual, sino una pieza fundada en el habla y, por lo tanto, más cercana al teatro. En un guion debemos construir la historia con acciones. Muchas escuelas de cine obligan a sus alumnos a realizar sus primeros cortometrajes mudos. De esta forma aprenden a ser visuales, a contar las historias con acciones, no con diálogos.

2. De uno o varios personajes. Los personajes son el alma de las historias. Por tanto, es importante crear protagonistas y antagonistas interesantes para que la propia historia tenga vida. Los personajes han de ser únicos y originales en algún aspecto. Esto es tan fácil de decir como difícil de conseguir. A un personaje se le suele exigir que sea auténtico, y esa autenticidad procede del escritor. Como hemos dicho, cuando uno empieza a escribir siempre hay un por qué, un motivo para comenzar. Los personajes están muy relacionados con ese fin que nos mueve a crear, precisamente porque constituyen la esencia de las historias, y a través de ellos hablamos de la conciencia (Tomás Moro), de la libertad (William Wallace), del amor (Romeo y Julieta), de la venganza (Orestes), de la muerte (Orfeo) y de tantos aspectos de la vida que nos resultan apasionantes o terribles. Todas estas temáticas son siempre conducidas por los personajes.

3. Imágenes en movimiento. Son la esencia del cine. Escribimos con imágenes, y sabemos que la sucesión de ellas en el montaje crean una realidad con la que el espectador se llega a emocionar. En el comienzo de *Único testigo* (Peter Weir, 1985) observamos las imágenes serenas de la aldea de los amish frente a la convulsión de la ciudad de Philadelphia. La serenidad de los campos de trigo mecidos por el viento frente a la trepidación de la ruidosa ciudad de Philadelphia nos habla del contraste de dos mundos dispares que conviven el uno junto al otro y que serán protagonistas en esta historia.

4. Para ser exhibida en una pantalla. La pantalla nos remite al público, que es un factor importante a la hora de escribir. Es nuestro interlocutor, a quien nos dirigimos, y precisamente por eso es importante tenerle en cuenta. El público acudirá a una sala de cine, a la web, a su móvil, o a la tele, con determinadas expectativas, que conviene conocer y que de algún modo guiarán nuestra escritura. McKee afirma que “ninguna película podrá funcionar si no nos adelantamos a las reacciones y expectativas del público. Debemos dar forma a nuestras historias de tal manera que expresen nuestra visión y satisfagan los deseos de los espectadores. El público es un factor tan determinante para el diseño de la historia como cualquier otro elemento. Sin él, el acto creativo es inútil³”.

3. Argumento

Según el diccionario, el argumento es “el sumario del asunto y de cada una de las partes en que está dividida una obra literaria⁴”.

De modo que el argumento nos resume de qué va la historia y nos habla de las partes que tiene. La gran mayoría de los guiones tienen tres partes: un comienzo (donde se plantea una historia), un desarrollo (donde se complica) y un desenlace (donde se resuelve).

Cuando nos piden que construyamos un argumento deberíamos tener muy presente esta definición, pues se trata de resumir la historia, describiendo cómo empieza, cómo se complica y cómo acaba. El concepto de argumento tiene mucho que ver con el *story line*, que estudiaremos más adelante.

En la web encontramos muchos resúmenes de historias. Veamos uno de ellos, el de la película *Un final made in Hollywood* (Woody Allen, 2002).

Val Waxman (Woody Allen) es un director de cine que logró en dos ocasiones el Oscar pero que, convertido en un neurótico fracasado, anhela

³ McKee, R. (2003) *El guion*. Barcelona, Alba Editorial, p. 23.

⁴ RAE. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=gu%C3%ADa> [Consultado el 13-13-2012].

desesperadamente regresar a la arena. Ahora es un realizador cuya estrella se apagó hace ya bastantes años, y que ha terminado dedicándose a la publicidad. Su ex-mujer (Téa Leoni), pese a que le abandonó para salir con el jefe de una gran productora, confía en Waxman para dirigir una película de gran presupuesto producida por el estudio de su novio. Pero entonces, justo antes de empezar a rodar, resulta que Val se queda repentinamente ciego. Dispuesto a aprovechar la oportunidad a cualquier precio, Waxman decide ocultar su ceguera a todo el mundo y seguir adelante con la película⁵.

Este resumen nos habla del asunto: un director que se queda ciego y, a pesar de ello, decide seguir dirigiendo una gran producción. Nos relata algunas de las partes de la historia: en concreto de su planteamiento (las ocho primeras líneas) y algo del desarrollo (las cuatro restantes). Y poco más.

Este resumen no es propiamente un argumento, precisamente por no resumir la historia completa, describiendo su comienzo, desarrollo y desenlace. Es lógico que así sea porque es un escrito de marketing que pretende animar al lector a ir a ver la película. Sin embargo, al concretar un argumento, un guionista escribe de otra forma y hace algo de vital importancia a la hora de diseñar una historia: decidir cuál es el principio, por dónde irá el desarrollo y cómo acabará todo.

Son muchos los escritores que afirman que no empiezan a escribir una palabra si no tienen decidido el final. Es la única manera de saber a dónde se dirige uno y estudiar por qué camino alcanzar ese final del viaje. Imagínese un crucero en el que no se fija el destino de antemano. Sí, sí, podría ser divertido, pero nadie (o casi nadie, siempre hay gente para todo) se aventura a un viaje así por el estrepitoso desastre en que puede acabar. Lo mismo ocurre con la escritura. Además, muchas veces, el final nos habla de la intención del autor. Los finales suelen estar estrechamente relacionados con la motivación que nos lleva a escribir. Es recomendable fijar el final desde el principio.

4. Dramatizar

El drama es “un suceso de la vida real capaz de interesar y conmover vivamente⁶”.

Esta definición nos proporciona muchas pistas sobre lo que realmente hacemos cuando escribimos una historia.

⁵ Sin firma. “Un final made in Hollywood”, sinopsis. *Filmaffinity*. Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/es/film427551.html> [Consultado el 12/01/2007].

⁶ RAE. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=gu%C3%ADA> [Consultado el 13-13-2012]

Suceso. Escribimos primordialmente sucesos, acontecimientos, cosas que ocurren. Sí, sí, se ha dicho ya, pero es fundamental entender esta idea, que también subraya la propia definición de drama. Contamos las historias con acciones. Recordemos, por ejemplo, *Toy Story* (John Lasseter, 1995). La película empieza con un niño que juega (es un acontecimiento), el niño inventa una historia en la que el señor Patata secuestra a otros juguetes (acontecimiento), el sheriff Woody aparece y se enfrenta al señor Patata, consigue vencerle y encerrarlo en la cárcel (acontecimientos), luego vemos al niño jugando con Woody, le pasea por la casa a sus espaldas (suceso), le lanza por la barandilla de las escaleras (suceso), le catapulta por los aires (suceso). Así podríamos seguir, todo son sucesos, cosas que pasan, muchas parecen intrascendentes, pero no lo son, en absoluto.

Suceso... De la vida real. De nuevo encontramos en la definición de drama un aspecto de vital importancia para construir historias. Todo nos remite a la realidad. Aristóteles decía que el arte imita la vida, “el imitar es algo connatural a los hombres desde niños, y en esto se diferencia de los demás animales, en que el hombre es muy proclive a la imitación y adquiere sus primeros conocimientos por la imitación; y también le es connatural el complacer a todos con las imitaciones. Y prueba de ello es lo que ocurre en las obras de arte⁷”. Tenemos que acudir a la vida real para descubrir cómo funciona, qué ocurre allí y, de esta forma, documentarnos e inspirarnos. Cualquier relato inventado tiene una conexión con la realidad. Las historias dan ideas a las personas para vivir su día a día. Por eso la gente va al cine, ve la televisión y lee novelas, para extraer de aquellos relatos alguna inspiración para sus vidas. “El escritor da forma a la historia sobre la percepción de qué merece la pena ser vivido, por qué merece la pena morir, qué resulta estúpido perseguir, el significado de justicia, de verdad, los valores esenciales⁸”.

Cualquier historia que queramos contar exige una documentación mínima. Imagínate que quieres escribir sobre un niño de seis años... Pues bien... Tienes que descubrir cómo hablan los niños de seis años, qué les gusta, a qué se dedican, y eso te obliga a acudir a algún sitio (un colegio, una casa, un parque...) donde haya niños de seis años para escucharles, descubrir qué vocabulario usan, cómo construyen las frases, cómo se mueven... Puedes no hacerlo, pero documentarnos nos ayuda a partir de una base mucho más segura e interesante para empezar a escribir.

Suceso... De la vida real... Capaz de interesar y conmover vivamente. Otra clave. Tenemos que buscar maneras para que lo que contemos resulte más interesante. Hay personas que tienen un don para esto. Y relatan el suceso más anodino de una forma tan atractiva que dejan asombrado a su auditorio. Y otros que transforman un suceso asombroso en un coro de bostezos.

⁷ Aristóteles (2004), *Poética*, Madrid, Alianza Editorial, p. 41.

⁸ McKee, R., Op. cit., p. 34.

El primer consejo es detectar a esas personas que nos encandilan con sus narraciones y aprender de ellos. Escucharles, estudiar su manera de narrar y descubrir los mecanismos que hacen que sus relatos nos parezcan tan interesantes.

Tengo una compañera de trabajo que cuando me escribe (muy de vez en cuando) consigue hacerme reír. ¿Cómo? Veamos su último email para intentar aprender algo de ella: “Buenos días, Javier. Desde el 5 de junio llevo pensando en ti, no todos los días, que eso se lo reservo a mi madre, pero sí muy a menudo ya que quería escribirte y darte la enhorabuena por la publicación de tu libro”. Este email me lo mandó en julio del 2012, casi mes y medio después de un email mío informando que había publicado un libro. Subrayo aspectos que me parecen interesantes de su escrito.

- 1.- Te sorprende diciéndote que lleva mes y medio pensando en ti.
- 2.- Puntualiza que *no todos los días*, y da una explicación inesperada, pero tan real como la vida: *eso lo reservo para mi madre*, aclaración, que esconde muchas connotaciones acerca de las madres y su gran preocupación y persuasión con los hijos.
- 3.- Es breve.
- 4.- Es clara.

La verdad es que en este pequeño texto encontramos cuatro elementos recomendables para cualquier escrito: claridad, brevedad, sorpresa y connotaciones (subtexto)... Si nos gusta escribir, deberíamos estudiar a cualquier persona que nos sorprenda, nos haga reír, nos emocione, etc. Se aprende mucho observando y analizando situaciones cotidianas.

Hay muchas maneras de hacer más interesante un relato, por ejemplo, descubrir cuál es el mejor instante para dar una información al lector o al espectador. Todas las películas están repletas de informaciones que el autor administra según un diseño bien establecido. El creador de la historia sabe que su protagonista es un enfermo peligroso, o que en realidad está muerto, o que lleva en su interior un monstruo, o que es un impostor... El autor conoce todo esto, pero irá dando al espectador estas informaciones en el momento que le parezca más adecuado. Esto tiene que ver mucho con escribir historias: descubrir la forma de dosificar la información con eficacia.

Un ejemplo. Imaginemos que un profesor da un suspenso a una alumna y ella acaba llorando en el pasillo. Este suceso está dividido en dos momentos: cuando la joven recibe la noticia y cuando llora en el pasillo. Como autor puedo contarlos cronológicamente: primero el espectador se entera (a la vez que ella) del fracaso de su examen, y luego la vemos llorar en el pasillo. Funciona. No está mal. Pero, ¿y si cambio el orden? Si veo primero a la alumna llorando en un pasillo, como espectador, me involucro en seguida con ella, quiero saber qué le pasa, qué ha ocurrido, me