

Andrés Romero Baltodano

**PALABRAS FANTASMAS
PANTALLAS VORACES**

**(apuntes para la construcción de un guion
cinematográfico creativo)**

Segunda edición ampliada

Ilustraciones:

Sara Patiño Sierra y Luisa Agudelo Pamplona

Romero Baltodano, Andrés

Palabras fantasmas, pantallas voraces : (Apuntes para la construcción de un guion cinematográfico creativo.) / Andrés Romero Baltodano; ilustradoras Sara Sierra Patiño y Luisa Agudelo Pampóna – Bogotá D.C.: Editorial Politécnico Granacolombiano., 2023. 276 p.: il., col.; 16,5x16,5 cm.

Incluye referencias bibliográficas.

ISBN 978-628-7534-94-7

EISBN 978-628-7534-95-7

1. Guion cinematográfico 2. Guion audiovisual – Metodología 3. Cine I. Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano II. Tit.

SCDD 791.437

Co-BolUP

Sistema Nacional de Bibliotecas - SISNAB
Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano

Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano

Calle 61 No. 7 - 69

Tel: 7455555, Ext. 1516

Bogotá, Colombia

© Derechos reservados

Primera edición, noviembre de 2010

Segunda edición, abril de 2023

Palabras fantasmas, Pantallas voraces

(apuntes para la construcción de un guion cinematográfico creativo)

ISBN impreso: 978-628-7534-94-0

ISBN digital: 978-628-7534-95-7

Equipo editorial

Director editorial

Eduardo Norman Acevedo

Analista de producción editorial

Guillermo A. González T.

Corrección de estilo

María Elvira Mejía

Concepto gráfico

Andrés Romero Baltodano y

Sara Patiño Sierra

Diseño y diagramación

Brayan E. Cárdenas

Impresión

Xpress Estudio Gráfico y Digital

¿Cómo citar este libro?

Romero Baltodano, A. (2023). *Palabras fantasmas, Pantallas voraces (apuntes para la construcción de un guion cinematográfico creativo)* 2ª. edición, 276 p.

Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano.



No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su tratamiento en cualquier forma o medio existentes o por existir, sin el permiso previo y por escrito de la Editorial de la Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano. Para usos académicos y científicos, la Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano accede al licenciamiento *Creative Commons* del contenido de la obra con: Atribución – No comercial –Compartir igual.

El contenido de esta publicación se puede citar o reproducir con propósitos académicos siempre y cuando se indique la fuente o procedencia. Las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva del autor(es) y no constituye una postura institucional al respecto.

La Editorial del Politécnico Granacolombiano pertenece a la Asociación de Editoriales Universitarias de Colombia (ASEUC).

El proceso de Gestión editorial y visibilidad en las Publicaciones del Politécnico Granacolombiano se encuentra CERTIFICADO bajo los estándares de la norma ISO 9001: 2015 código de certificación ICONTEC: SC-CER660310.

Andrés Romero Baltodano



Fotografía: Ximena Quíñones García

Magister en Creación de Guiones Audiovisuales, Universidad de la Rioja (España); Realizador de Cine y Televisión, Universidad Nacional de Colombia; publicista, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Exdirector del Departamento de Cine del Museo de Arte Moderno de Bogotá y de la Cinemateca del TPB (Teatro Popular de Bogotá). Su trabajo como guionista y realizador se ha enfocado en la televisión cultural en Señal Colombia, Canal Capital, producción de documentales independientes, La Franja del Ministerio de Cultura. Docente universitario crítico y experto analista cinematográfico de la Universidad Nacional de Colombia, Universidad Javeriana, La Salle College, Politécnico Grancolombiano. guionista y director de la serie de programas de literatura *El Libro de la Almohada* para Canal Capital, de algunos capítulos de la serie *Localicemonos* para la programadora Audiovisuales. Curador y participante de la muestra de video documental colombiano en México *Contra el silencio todas las Voces*, invitado como video artista a la VIII Bienal de Arte de La Habana (Cuba) con su instalación en video *Desvanecerse entre árboles Mojados*, seleccionado al festival de cine de Santa fe de Antioquia en la sección experimental. Fotógrafo independiente especializado en Artes Escénicas y Fotoperiodismo, por lo cual ha sido premiado en el concurso de fotografía dentro del Congreso Mundial de Salud Mental en Buenos Aires (Argentina). Es autor del libro *Fotoperiodismo: bitácora de cíclopes errantes*; coautor de la Antología de Cuento

colombiano *Veinte asedios al amor y a la muerte*, editado por el Ministerio de Cultura de Colombia y Editorial Conaculta (México). Actualmente y paralelo a su obra artística, es docente universitario de la institución universitaria Politécnico Grancolombiano en la facultad de Sociedad Cultura y Creatividad en el programa de Medios Audiovisuales. Fue realizador de la serie de fotominutos *Lapizarium* sobre ilustradores del mundo y *Francobturador* sobre fotógrafos del mundo y, además, dirige y escribe la *Revista Alternativa Multicultural La Moviola* y es director del Cine Club La Moviola en la institución universitaria Politécnico Grancolombiano. <https://issuu.com/cineclublamoviola>



Ilustración: Andrés Romero Baltodano

Tabla de contenido

	<i>Pag</i>
¡Peligro!	14
Sin ojos de perro azul (Confesiones de un cinemaniaco)	17
I. Las pirámides no tienen abismos... (Todo hotel tiene su entrada y hay que registrarse)	19
II. La idea o el megáfono que todos tenemos dentro (Objetivos dramáticos)	37
III. El hielo no existe, pero me lo puedo imaginar (¿Qué es una historia?)	43
IV. Si quieres combinamos un ganso con una geisha desesperada (Escritura de la historia)	71
V. Jugar al <i>gehry</i> emocional (Cómo convertir una historia en un argumento estructural)	89
VI. Biopsia incomoda del corazón de otro (Perfil de personajes)	109
VII. Tramar, tejer, bordar palabras como cartografías (La trama como esqueleto estructural)	147
VIII. Crucigramas armados en el desván de la memoria (Elaboración de sinopsis argumental)	173
IX. Desnudo subiendo la escalera (Escaleta estructural de acciones)	211
X. Fragmentos de neuronas, hacen (a veces) erizar la piel (Construcción del guion literario o libro cinematográfico)	223

Acotaciones en la música incidental	256
¡Prendan las luces!	260
Bibliografía	262
Filmografía	266



Ilustración: Andrés Romero Baltodano



A Simón
porque ya me preguntó
cómo aterrizan los aviones...

A Jime,
por escalar otra vez un
helado conmigo.

A mi madre,
quien me enseñó que el mar
también tenía cómplices.



Una espinosa tiniebla rodea la ciudad.
La luna ahuyenta por escalones sangrientos
a las mujeres aterradas.
Los lobos salvajes ahora cruzan sus puertas.
Georg Trakl

“La nieve, primer papel de la Historia, sobre el cual fueron escritas tantas
pisadas, tantas despiadadas persecuciones, la nieve fue, pues,
el primer género literario...”.
Amelie Nothomb

“En medio del invierno descubrí que había,
dentro de mí, un verano invencible”.
Albert Camus





En el siglo XII, en los alrededores del río Magdalena (Caripuaña, Arli, Yuma era denominado por los indígenas), probablemente, algún niño se veía en sus aguas o una mujer entraba en sus aguas como un hilo entra en una aguja.

El siglo XII es el momento en que el infante Juan Manuel Príncipe de Villena publica su Libro de los *Exiemplos del Conde Lucanor et de Patronio* (1330-1335) y allí es en este que se encuentra por primera vez la frase: *segundas partes nunca fueron buenas*. Posteriormente, en el inmenso libro *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*, de don Miguel de Cervantes Saavedra (libro tan citado y tan poco leído lastimosamente), en su segunda parte, en el capítulo IV, de nuevo aparece la frase: *Segundas partes nunca fueron buenas* y en el siglo XX algunos críticos cinematográficos la volvieron a tomar para referirse a películas que, dado su éxito comercial, generaban una secuela y que, en general ,la sentencia se cumplía, efectivamente: no eran buenas.

En el mundo del cine, el caso de *Stars Wars* ya no solo se quedó en una segunda parte (modesta), sino que pasó de la secuela a la precuela y, sin rubor ni pena alguna, esta historia que en principio estaba bien para el cine *blockbuster* fue extendiéndose hasta difuminar su origen, como si Darth Vader la hubiera condenado al abismo de explotar una franquicia como si fuera cualquier Mc Donalds (creció en fanáticos y disminuyó en un nivel aceptable como cine).

Este libro, en su versión inicial, comenzó en las aulas y fue incubándose y gestándose en el día a día y en el convencimiento que, en general, las metodologías para hacer guiones —desde lo que mis maestros me enseñaron en mis estudios de cine y televisión en la Universidad Nacional de Colombia— siempre tenían que importarse, que para aprender a escribir guiones tocaba consultar el mundo americano y europeo —y sí hay que consultarlo—, pero eso no quiere decir que en lo pedagógico y lo didáctico en nuestros países “periféricos” (para ellos) no podía surgir una metodología, como lo vemos en las experiencias de migración de escritores europeos a nuestras tierras y que están recogidas en el libro *Los escritores vagabundos* (2017) de Philippe Ollé-Laprune.

Y ¿por qué hablamos de las segundas partes? Porque justamente estamos presentando una segunda parte (segunda edición) de *Palabras fantasmas pantallas voraces*, diez años después. En realidad, más que segunda parte es una edición aumentada de la primera edición, que fue configurándose en un proceso dinámico en el cual la misma metodología fue buscando, encontrando y afinando más elementos, los cuales, se espera, su aplicación sea de gran utilidad, para aquellos que quieren expresarse por medio de los guiones y que estos se conviertan en películas.

El cine está en la era de las plataformas *streaming*, en lo que llamamos la *era de los contenidos*. Ya no hablamos solamente de las salas de proyección, sino de *ventanas de exhibición* desde las plataformas, lo cual, afortunadamente, ha generado nuevas vías y caminos para llegar al cine global, que no se estatiza —como nos habían acostumbrado distribuidores y exhibidores—, donde el porcentaje de cine exhibido se reducía —y de qué manera— a películas americanas y una que otra (porcentaje mínimo) de otras latitudes. En este sentido, el cine latinoamericano tiene poca cabida, ni qué decir de las cinematecas, las cuales, aunque cumplen una labor de ampliar su programación, han olvidado el cine del siglo XX (en la Cinemateca Distrital de antaño, vimos ciclos luminosos de Luchino Visconti, Diego Rísquez, Cine silente italiano). El cine es (como los diamantes) eterno, el

cine sana, el cine de autor comenzó a desarrollarse en los años veinte y, por ello, existimos cine clubes como el cine club la Moviola de la institución universitaria Politécnico Grancolombiano, el cual, en sus quince años de existencia, ha recuperado cineastas y obras como sus ciclos de *del siglo XX (una década luminosa del cine)* o el ciclo *Monstruos zombis y seres transparentes*.

Esta edición ampliada del libro se interna en aquellas reflexiones que, tanto a mí como a algunos de mis alumnos nos asaltan en medio de la noche o en una ducha fría. Adicionamos otro capítulo relativo al proceso de las tramas, extendimos algunos de los otros capítulos con debates y cavilaciones que fueron surgiendo a lo largo de este lapso, entre la primera y la segunda edición que presentamos. También se incluyó filmografía y bibliografía que estamos seguros abrirá más ventanas y caminos polvorientos en los lectores y lo mejor: la frase tristemente célebre de *las segundas partes nunca fueron buenas* del Quijote no aplica para este arduo trabajo escritural y experiencial, porque aquí la segunda parte no repite, sino que amplía, construye terrazas y viaductos para que se muevan nuevas miradas con el fin de que la metodología se fortifique con más vitaminas y hormonas, para así lograr en ustedes lectores el “momento oceánico” de Romain Rolland que apunta a un misticismo y un “nirvana” sin fronteras.

Por lo tanto, la segunda edición de este libro queremos que sea una barca en el océano que los lleve a conocer a Simbad, un cenote profundo donde la monstruosidad toma forma de beso, el humo que sale del cerebro de Gargantúa que inunde sus corazones, para que todo esto hacia el futuro sean guiones como bombillitos azules en los pulmones de Virginia Woolf resucitada.

Andrés Romero Baltodano
Julio de 2022
Otra torre de Chapinero Alto



El siguiente texto es letal para:

- Seres para quienes el arte sea algo desconocido emocionalmente.
- Seres desinteresados radicalmente en sentir.
- Seres impermeables al cine de autor.
- Amantes irreductibles del cine mega comercial (sin peligro de una pequeña infidelidad).
- Seres que crean en el cine como un simple pasatiempo.
- Creyentes del cine como fuente de alienación.
- Poseedores de amplias colecciones de ositos amarillos con chaleco rojo.
- Seres que el único libro que a veces leen es el directorio telefónico.
- Seres vírgenes de oscuridad y de pensamientos que se asomen al universo de Balthus.

Así que se les previene: los conceptos expresados por mí son parte de mi largo trasegar y hacer por el arte, los medios de comunicación, el cine y la televisión. He llegado a estas conclusiones a partir de unos cuantos (muchos) años pasados en la oscuridad en salas de tres por tres, con un tartamudeante proyector Kalart Victor¹, en salas con cafetería, sin cafetería como la entraña-

¹ Este tipo de proyector de 16 mm es muy conocido por cinéfilos y cineclubistas que lo usaban como una mágica herramienta de proyección por su portabilidad. Con él, la proyección de películas llegó a lugares donde no existían salas como tal y fue un instrumento epifánico para miles de seres humanos que tuvieron su experiencia de ver cine a través de este aparato como en la bella película *Por primera vez* (Cortázar, 1968).

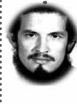


ble “Salita de Proyección”²; en salas con cafetería, en uno que otro país, en festivales, en noches de lluvia, en largos viajes para ver un estreno, en ansiedades de espera de ver una película realizada a lo lejos y, últimamente, en pequeñas rueditas que se llaman DVD en la comodidad de mi casita.

Mi “cinemanía” la heredé de mi madre, quien, en tardes sin sol o con sol, me refería sus encuentros con Jean Gabin o con Jean Louis Barrault y sus amores irredentos por Proust y otros cómplices del mar; las miradas oscuras de Veronica Lake o los lamentos de los rusos en las escaleras de Odessa del maestro Eisenstein. Después vinieron los choques sin *airbag* con Lina Wetmuller, Stéphane Audran o Ana Torrent; los empujones sin anestesia de Marco Bellocchio y Jean Rouch; los bombardeos de la Nueva Ola; los golpes de un martillo llamado Fassbinder (a veces brillante, a veces soporífero); mi hundimiento en la geometría con Len Lye; o el inusitado asombro con los poemas visuales de Lotte Reiniger o Marle Menken; mi caída al abismo de la realidad de la mano de Jorge Silva y Martha Rodríguez y los atisbos de cine de autor de Diego León Giraldo; mi alto grado de exultación al ver a Glauber Rocha, entrevistar a Costa Gavras, conocer a Fernando Birri, decepcionarme cuando tomé un taller con Krzysztof Zanussi.

Mi análisis juicioso (si muy juicioso) de otros autores, como Seger, Chion, Vale, y analistas, como Bazin, Metz, y entrevistar, entre otros, a Gilles Lipovetski, Rodrigo Fresán, Jorge Volpi; de enamorarme sin remedio de la dramaturgia y mi amor temprano por el teatro leído y puesto en escena, desde Eurípides hasta Marco Antonio de la Parra o Peter Hanke, que después se extendió a la dramaturgia cinematográfica, además mi larguísima experiencia como docente me ha llevado a las conclusiones que presento en este texto.

² La denominada *salita de proyección* era eso, una “salita” de un apartamento situado en calle 24 arriba de la séptima, impulsado por otro apóstol del cine: Martha Triana, quien se dio a la tarea de hacer proyecciones en 16 mm de muchos títulos que, hasta el momento, eran “invisibles” para los cinéfilos colombianos y cuya capacidad era para un promedio de doce o quince personas que nos sentábamos en unas sillitas plegables.



No estoy descubriendo el agua tibia, muchos más se han aventurado a escribir para ansiosos seres humanos sobre el tema, algunos con una milimetría asombrosa, otros en un solo artículo a veces han dicho mucho más. Estas son mis apreciaciones de algo que amo como a mi primer libro: *el cine*.

Como todo texto es susceptible de diálogos, debates, groserías, detractores acérrimos, quien quiera seguir este manual de guion cinematográfico creativo, tal vez lo encuentre de gran ayuda y “cicerone” en el largo y tortuoso camino de llegar a presentar un guion³ propositivo, coherente y maravilloso de leer. Hay que recordar que el territorio guion es directo hermano del cuento y la novela, o sea, estamos en un lugar de escritores de aquellos que, escribiendo desde lo fractal o lo fragmentario, van tejiendo relatos o sensaciones.

Abran la puerta, las páginas siguen y, por si acaso (a veces en estas páginas no hablamos de guion), por si en algún momento el aburrimiento lo asalta..., no se preocupe, siempre habrá una mano amiga o una película que mirar antes o después de un beso.

Andrés Romero Baltodano.
Torre de Chapinero Alto
Bogotá, septiembre de 2012



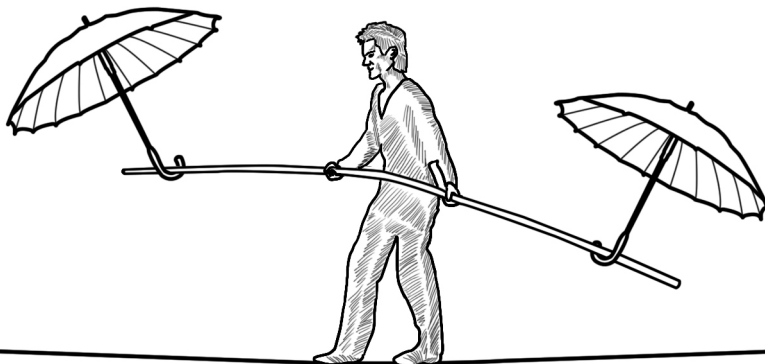
Ilustración: Andrés Romero Baltodano

³ El guion fue involucrado dentro de la industria cinematográfica por el esposo de Elinor Kershaw, un hombre que dirigió escribió y fue productor: Thomas Harper Ince (1882-1924). Sus propósitos no eran creativos ni valorativos de escribir lo que después se filmaría, sino sus intenciones fueron netamente económicas, ya que él consideraba que el guion ponía unos parámetros y permitía un diseño de producción que, aunque beneficiaba desde el punto de vista lo mecánico, desdeñaba las posibilidades de la escritura como génesis de una película.

Maya Deren, Sergei Paradzhanov, Terence Davies, Derek Jarman... El cine: una manera de entrar en las venas de un oso polar con los ojos abiertos de una *graffitera* feliz que escupe pintura sobre un muro en Ámsterdam.

El cine se ve en una pantalla, pero resulta que antes de hacerlo y verlo, alguien vestido con pijama de patitos, con pantuflas o descalzo, en un clima tropical, como en Martinica o en un glacial apartamento de Avoriaz, tecleó hasta morir en un computador de colores con *sticker* de gatubela o en la *underwood* probable de Faulkner escribiendo sus guiones⁴...

Ellos o ellas son guionistas y de guion es que vamos a hablar.



⁴ Si en el 380 a. de C., los denominados escribas se inventaron la pluma con un lápiz fabricado en Junco se podría pensar en lo dispendioso que sería escribir un guion con esta herramienta y cómo en la historia de la escritura fueron evolucionando en los instrumentos que años después posibilitarían otras formas escriturales.

**LAS PIRÁMIDES NO
TIENEN ABISMOS...**

(todo hotel tiene su entrada
y hay que registrarse)



Desde que el mundo es mundo —tal vez desde territorios como la Atlántida, Lemuria o Kumasi Kandam, reales o imaginarios, igual incentivan la idea que no es esta generación territorial la única válida como pasado histórico—, a los humanos nos ha dado por vivir y después recordar. Algunos lo hacen casi de manera automática, otros le sacan partido, algunos más hablan de experiencias que los construyen o los destruyen. El caso es que si fuéramos a sumar los sucesos por los que pasamos minuto a minuto concluiríamos que estos son los que componen nuestra vida.

Entre otras, si fuéramos más filosóficos hablaríamos que nuestras vidas son un azar, **ya que el pasado realmente solo está en nuestra mente y nuestros recuerdos**⁵, el presente es el que usted está utilizando en leer este libro, pero es muy relativo, ya que lo que está leyendo es un presente supuesto, pero medio segundo después ya fue pasado y medio segundo más adelante será futuro, o sea que, en la realidad, la vida podría decirse que se vive en un instante, se debate por ser un presente que es semipasado y semifuturo.

A los seres humanos les pasan “cosas”, ¡existen! A algunos les da por inventarse seres divinos con poderes sobrenaturales que los rigen y a quienes les otorgan la autoría de la creación del mundo, otros hablan de un destino escrito a doble espacio en un cuaderno grande que todos nos imaginamos. La muerte es un acto seguro y realmente ocurre al parecer un día y a una hora señalada;

⁵ Entre los estudiosos del tema recomendamos revisar al filósofo alemán Hermann Ebbinghaus (1850-1969) y al psicólogo experimental británico Frederic Bartlett (1886-1969).

a veces, es trágica, a veces impregnada de absurdos, a veces al “condenado a muerte por el destino” se le hace sufrir en extremo extendiendo su dolor a límites que casi podríamos denominar inhumanos⁶.

Peligros y vicisitudes son las que nos rodean, como se ve en la balada glam western *Velvet Goldmine* (1998), escrita por James Lyons y Todd Haynes. Peligros de absorber la melancolía, como en *Hunger* de Henning Carlsen (1996)⁷; peligros y poemas, como en *De ratones y hombres* (1992), escrita para el cine por Horton Foote, basada en la obra del maravilloso John Steinbeck; seres alados y alcantarillas abiertas, como en *Reconstruction* (2003), escrita por Mogens Rukov y Christopher Boe; relojes desalmados y transformistas, como en *Destino* de Walt Disney y Salvador Dalí⁸, o estáticos humanos que nos miran desde el otro lado de la cámara, como en los cortos de Hollis Frampton. Compuertas que nos llevan a una *baticueva* con música de LCD, Soundsystem y, entre todo esto, unos seres humanos que tienen la habilidad de volcar todo lo anterior en múltiples expresiones y quienes se han dado a la tarea de contar lo que les pasa, lo que se imaginan, lo que recopilan, a veces, con intenciones de perpetuar en un producto artístico una bandera, un credo religioso o, simplemente, una anécdota. Ahora bien, se escribe un guion porque la necesidad de “ficcional” o de “documentar”⁹ algo es irreversible y urgente.

Pero, lo que sí es cierto es que todas las historias son la *única* prueba de que las cosas pasaron, que la envidia existe, que el amor se puede graficar, que los

6 Sobre el tema de la muerte, aunque existen millones de películas, hay una que, en mi parecer, entra justo en el territorio y las fronteras entre la vida y la muerte de manera magistral: *Wandafuru Raifu (After Life, 1998)* del director Hirokazu Kore-Eda.

7 Basada en la novela de Knut Hamsun (1890).

8 Destino es un proyecto iniciado en 1946 entre Disney y Dalí y retomado en el 2003 a partir de los bocetos iniciales y se puede observar como un cortometraje.

9 Partimos de la base de que el cine, en términos globales, se divide en dos grandes categorías: ficción y documental, pero estas categorías siempre estarán intervenidas por lo fundamental: el desarrollo de un *lenguaje* que es, en el fondo, lo que desarrolla tanto el guionista como el futuro realizador audiovisual denominado director(a).

seres viscosos¹⁰ son quienes tienen este mundo así. ¿Cómo no reverenciar y agradecer que Matt Groening haya resumido la personificación de tanto personaje oscuro en el señor Charles Montgomery Burns?

Las historias están llenas de eventos, ciudades, reacciones, costumbres, hechos históricos, injusticias humanas o emocionales, homofobias, multitudes y allí es que muchos aprendemos que las sensaciones humanas no son abstractas, sino que existen, se aplican; asimismo, que los sucesos alrededor de algo se dan y es cuando, como unos testigos de excepción, observan todas estas acciones humanas. María Lassnig nos ha enseñado que volar no es solo para los pájaros, Nelly Sachs que la palabra se puede empaquetar en un frasco donde no se ve nada y que pasados unos minutos te puede quemar la garganta. Eric Satie permite que descubramos y escuchemos el amor dentro de un submarino errático que podría llamarse Gypnopedía.

Benjamín Britten se atrevió a pintar a Tazio de la *Muerte en Venecia*¹¹ como un bailarín que le daba vueltas a Assenbach.



Meredith Jane Monk también se sube al trapecio de lo operático y performativo para cortarnos aletas de tiburones imaginarios. O Sneakers Pimps, detenernos en un bit que nos golpea contra una pared de un neón azul. Martha Graham nos pone a prueba mostrándonos que el cuerpo puede ser un tren sin frenos o un exorbitante hombre con muchos kilos caminando en cámara lenta debajo del mar... El arte es la comprobación de que estamos vivos y de que las cosas que nos suceden son factibles de estar pintadas por Kaloust Guedel o grabadas

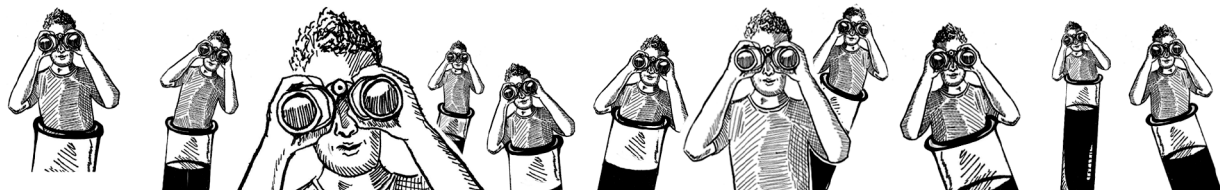
¹⁰ Identificamos como seres viscosos todo humano que, a partir del poder, pueda encauzar la vida de una célula social a partir de vectores variables como el poder y la dominación.

¹¹ Benjamin Britten compuso en 1911 la ópera basada en la novela maravillosa de Thomas Mann, de la cual también hay una sublime adaptación cinematográfica *Morte a Venezia* de Luchino Visconti (1971).

y gritadas por Claire Boucher, con su alias de Grimes o sopladas con lentitud en un escenario por Bob Wilson o exageradas al extremo por Klaus Nomi o los poemas de Nestor Perlongher.

Por lo anterior, el arte le devuelve al mundo en un producto real o en una expresión que puede ser vista por muchos la traducción de (entre otras) sus desgracias, designios, ternuras o elevaciones amorosas, ¿quién no ha quedado helado ante una imagen de Bernardi Roig? ¿O ante una “multitud” de Misha Gordin, o una arquitectura humana de Lucia Moholy?

El cine¹² es uno de los últimos inventos en el siglo XIX¹³ (fechado en 1895) de la imagen artificial en movimiento (porque la imagen real en movimiento ya se aplicaba desde el teatro, la ópera, los títeres, la danza). Sus tanteos arqueológicos de un pasado imaginativo ya venían construyéndose desde los llamados “panoramas”, la linterna mágica, el zootropo¹⁴ etc.



Ya vendría el videotape con uno de los pioneros, conocidos y famosos, porque, en la realidad, nadie puede asegurar históricamente que alguien hizo algo por primera vez, ya que detrás de los tejados y las paredes mustias es mucho lo

12 El cine, como acto técnico, ya que una cosa es el aparato y otra muy diferente el *lenguaje* que se fue a desarrollando de la mano de realizadores como Vertov, Slavko Vorkapich y Robert Florey; autores de un paso a la imaginación denominado “The Love of Zero” (1927).

13 Dentro de estos inventos de finales del siglo XIX también encontramos: la aspirina inventada por Félix Hoffman, en 1897, y el submarino, en 1891, creado por John Holland.

14 Ver Ceram (1965).

que seres humanos hacen y a veces deshacen, del video arte como Nam June Paik subido en un taxi amarillo, en 1965, que le dio por grabar a Pablo VI en su visita a Nueva York.

Radicalmente, si hablamos de cine estamos claros que nos alineamos del lado de AUTORES cinematográficos y no de personas que hacen cine automáticamente, es decir, cuentan una historia que no va más allá de sus narices. La autoría cinematográfica no pelea con la industria, pero estamos muy claros que una cosa es una obra de arte —si no, que les pregunten a Guy Maddin, Marnie Weber, Chris Marker, Rudy Burkhardt, Jean y Louise Wilson, Red Grooms, Federico Fellini, Jean Luc Godard, Fiora Sigismondi, Mario Peixoto, etcétera— y otra muy distinta es una palabrita aterradora que se ha querido imponer y suplantar al arte y si lo pensamos bien, es un sonoro y divertidísimo chiste: el entretenimiento. De hecho, incluso, algunos teóricos han elaborado cuestionarios guía que intentan ser una ruta para un posterior análisis de un espectáculo como el de Anne Ubersfeld y André Helbo o también el de Patrice Pavis (2000).

Entretenerse no es malo, por el contrario, la vida es un entretenimiento de largo alcance que, a veces, pasa como el abúlico arranque de la maravillosa novela de Héctor Rojas Herazo (1998), *Celia se pudre*; a veces, con demasiados carros chocones, a veces con túneles del terror que parecen no tener fin o, a veces, con fauces sangrientas de humanos que deambulan con balas letales debajo de sus lenguas o tiernas caricias de un amor perdido en la adolescencia... Alguna vez, una niña de once años me dijo algo en una sala de una casa que me asombró y que ahora que “ya ha corrido mucha agua debajo de este puente”¹⁵, como dice el maestro Fito Páez (1999), me sigue asombrando: “La vida se pasa mientas uno está haciendo otra cosa...”.

15 La frase está tomada de la canción *Buena Estrella* compuesta por Fito Páez e incluida en su trabajo discográfico *Abre* (1999).

El término “distracción” según el diccionario Larousse es: “n.f acción y efecto de distraer. 2. cosa que atrae la atención, especialmente la que divierte o entretiene”.

Es también bastante relativo, ya que la gran pregunta es: ¿nos distraemos de qué? Algunos dirán de “esa perra vida”, que, según ellos, les tocó vivir, otros de “gozar tanto”; lo cierto es que el arte verdadero no está hecho para que las personas se “entretengan”. No se lee a Roberto Bolaño¹⁶, porque quiere que se le pasen tres horas de su vida pegado a esas hojas; no se ve *Y la nave va*, porque quiere pasar otras dos horas en la oscuridad mirando para el frente; no se va a una exposición de fotografía de Francesca Woodman a ver los marcos, sino a ver la piel de una mujer que desaparece entre una puerta...

Tanto como artista o como espectador, uno ama que otro elabore un proceso humano que nos permita acercarnos a una arquitectura de sensaciones¹⁷, hacernos preguntas, develar taras infantiles, conocer el lado de la guerra, como lo hizo Picasso con su cuadro *Guernica*¹⁸, en una superficie de 777 cm x 349, en 1937.

Si una obra de arte no nos conmueve, no nos molesta, no nos perturba, no nos pone a flotar sobre un cielo de cuchillos o de agua tibia hay que dudar mucho de su categoría de arte... No se pintan bodegones para mostrar la pericia del manejo de los Windsor and Newton,

16 De quien además de su obra puramente literaria recomiendo su libro *Entre paréntesis* (2004), una serie de divagaciones y escritos que nos refuerzan su obra desde la orilla del ensayo la opinión y la crónica.

17 Habría que aclarar que nos referimos a las sensaciones desde lo analítico y no desde lo frívolamente manipulativo que propone que un espectador de arte deba tener unas sensaciones estándar prefabricadas, incluso, con métodos más con base en resultados de marketing —o peor aún— del neuromarketing, que a partir de procesos de pulsión evocativa del creador(a).

18 La palabra y el concepto Guernika, además de traernos a la memoria el horror propiciado por los nazis en esta población, también nos trae a la memoria una hermosa película política militante “L’É Arbre de Guernica” (1975), dirigida por el autor del teatro del absurdo Fernando Arrabal.

no se fotografía con una lente granangular una playa que ya hemos visto miles de veces en las paredes de las agencias de viajes, no se compone una canción que repite sin cesar “te amo yeah..., te amo yeah”, porque los verdaderos artistas tienen cosas en la cabeza, preocupaciones, viven en un país, se asoman por un balcón, odian o aman la venganza... Ellos mismos tienen por dentro una culebra letal que se desenrolla y demuestra que existen cuando escriben pintan o fotografían, danzan, cantan, componen..., y lo mejor, desarrollan lenguajes particulares para decirlo en un proceso infinito de maneras de ver el mundo traducido por el arte que permite un flujo inagotable, continuo de maneras de decirlo y hacerlo¹⁹.

Por su parte, el cine, como expresión artística, ha contado con millones de creadores que se percataron que el asunto no es filmar una película, sino desarrollar dentro del cine un *lenguaje* propio.

Maya Deren sensibiliza el blanco y negro y no está pendiente de contar una historia, Raoul Ruiz abraza la filosofía como un niño hambriento y nos suelta sus imágenes dentro de la garganta, Man Ray en *Retorno a la razón*²⁰ nos acostumbra a personajes abstractos.

“Hay tantas películas como estrellas”²¹, diría alguien, y es cierto: hay películas que se han hecho y muy pocos se enteran y esto no la hace más o menos artística. Quienes se han dedicado a tomar el arte como una mera estadística, incluso, podríamos afirmar que tienen sus listados y enumeraciones con datos equivocados, ya que cuando les da por averiguar lo hacen de manera oficial y “esquivan” producciones que no están en la “oficialidad”²² por alguna razón.

19 La pretensión de que las manifestaciones artísticas sean hechas con “fórmulas de éxito” o “atrapa espectadores” con espejitos de fantasía emocional es absurda en un proceso creador que a cada minuto se renueva desde la óptica de quienes creamos.

20 *Le retour a la raison* (1923).

21 Parafraseando el slogan de MGM “Más estrellas que en el cielo”.

22 Podríamos determinar procesos de “oficialización” desde la producción hasta la cadena de distribución y exhibición que en términos comerciales ni se asoma por otras voces y otros lenguajes, ya que su función es “acostumbrar” al espectador desinformado a que en esa sala solo se venden productos hechos en serie y de marca “conocida”.

Es frecuente, a nivel de información de medios de comunicación masiva, ver publicados listados, que en general, a veces nadie sabe quién confecciona y, a veces, esos listados tienen varios problemas: Al ver uno la lista, por ejemplo, hay un desnivel de películas nombradas ya que, si se profundiza en los datos, más de la mitad de la lista está producida en un solo país; si es verdad que unos países producen (que es diferente a crear) más cine que otros, el asunto, creo, que no es de cantidad, aunque obvio, entre más películas, hay más facilidad de escoger unas que sean verdaderos faros en la oscuridad contra otras como —y aquí esperen voy por la armadura porque me van a llover rayos y centellas de muchos “críticos”— *Titanic* o *Lo que el viento se llevó* —que para mí es simplemente una telenovela con incendio—, este último está en miles de listas como una de las películas “memorables” de la humanidad y la verdad le doy y le doy vueltas y lo único que logro memorizar es la belleza apabullante de Vivien Leigh.

Estas listas, además, son injustas en la medida en que asumen como “obras maestras” películas que realmente tienen muy poco valor propositivo e “intervención cinematográfica”²³. Las listas podrían ser más democráticas, más completas, más incluyentes.

Pensemos solamente en el hecho del número de países del mundo, si no están mal mis datos son: ciento noventa y ocho, iciento noventa y ocho leyeron bien! Cinco continentes (Europa, Asia, África, América y Oceanía) y países como Togo, Timor, Macedonia, Tuvalu, Yemen, Honduras²⁴, etcétera. ¿Se imaginan cuántas motocicletas corren por las calles de esos países?, ¿cuántas veces apagan la luz de una lamparita en un lugar y la encienden en otro?, y ¿cuántas personas viven en esos países y cuántos hacen arte?

23 Identificamos como *intervención cinematográfica* las acciones que permiten una construcción de relato desde lo escrito hasta lo audiovisual, en lo cual queda clara la autoría de quien lo hace por la forma o el contenido.

24 Y eso que es una aproximación desde la geografía física, ¿qué tal si además ahondamos en los grupos humanos que resisten desde el pasado y se niegan a desaparecer como los indígenas y los grupos humanos en constante diáspora?

A alguien se le ocurrió algún día que era bueno hacer listas (como de mercado) con taxonomías de todo tipo, películas con más aviones, películas con hormigas, películas con más de dos vampiros, las cuales han reducido el amplio espectro de la producción del arte a unas muy pocas películas. Es como cuando recibimos la programación de la televisión por cable y (de gratuitos) les da por subrayar unas películas y otras no y el suscriptor ingenuo solo ve las subrayadas. Estas listas, además, en general presentan un desequilibrio informativo, ya que clasifican más películas de un país que de los otros, como si el problema fuera de mayor producción y no de calidad de las obras en sí.

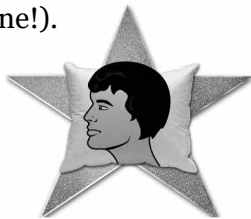
La validez de la obra no está en la particularidad geográfica o territorial donde se desarrolla, sino en el verdadero talento del autor(a); los artistas son lo que son por su singular manera de ver el mundo no por el sitio en que nacen, aunque no hay que negar que las atmósferas y las experiencias son diferentes en Irán que en Arequipa y eso, algunas veces, se ve en la obra.

Las estadísticas son el barómetro contemporáneo. Se usan para todo, pero lo que sí es cierto es que se hacen miles de películas, pero la pregunta de oro sería **¿cuántas de estas películas son conocidas por otros? Si no se conoce un gran volumen de la producción ¿cómo se puede decir que esa película es la mejor del mundo?** Es lo mismo que ocurre con el título de Miss Universo ¿podrá una sola mujer pretender ser la mujer “más bella” de todas? (Eso ni en los cuentos infantiles).

Los mecanismos de exhibición y comercialización llegan a unas obras y a otras no y aún los cinemaniacos como yo, contando tiempo y posibilidades, a lo largo de la vida vemos un porcentaje mínimo de esa producción, por ejemplo, por simple curiosidad piensen cada cuánto estrenan en nuestra cartelera una película peruana o rusa, contando -y eso que ahora hay más mecanismos para poder ver filmes fuera de las salas de exhibición-.

Incluso, al mismo arte le ha ocurrido algo que es terrible y es el triunfo del marketing sobre las ideas —en términos de visibilidad en los medios de co-

municación masivos—. Una película es conocida, incluso para el gran público, más por los seres humanos llamados actores —y en términos de comercio todavía más chistosos: ¡estrellas de cine!).



No entendí muy bien...estrellas????, pPero ¿qué pasa con quienes escriben, dirigen, hacen la fotografía, quienes hacen la banda sonora?

A la industria mega comercial le gusta vender por lo más débil, por lo más fatuo —sin demeritar que existen actores comprometidos y maravillosos—, por lo que más brille —así el brillo sea de mentira. Es ahí donde el cine ha tenido que valorarse de abajo para arriba: se nombra primero al actor, quien, entre otras, sobresale por el arte del *star system* que aun impera, después el título de la película y, por último, los millones que se gastaron en la escena de los cien gansos disfrazados de nazis... hágame el favor!!!... Para acabar de completar, se inventaron los ranking de taquilla, lo cual, afortunadamente, a otras personas nos ayuda justamente a saber qué tan pérdida de tiempo es ir a ver algo que la generalidad de personas, empujadas por su propia desorientación, van a ver con unos “golpecitos” del merchandising...mercadotecnia, ya que hay gente que se mata por una toallita muy pequeñita con un logotipo impreso.

Uno de los elementos más importantes de una película justamente es su libro cinematográfico y ese libro está escrito por un ser humano que pasa semanas o años pegado a un teclado de un computador, creando grandes epopeyas o situaciones de riesgo emocional que pasan en la India *Agua* (2005) escrita por Deepha Mehta o el viaje interior de una mujer abandonada por sus musas (Diane Arbus) que decide dejar la vida, *Fur* (2006) escrita por Erin Cressinda Wilson.

La escritura de guiones o libros cinematográficos es difícil, compleja, puesto que requiere, además de talento para fabular, ayudas técnicas, una formación anterior al acto de la escritura y el desarrollo de la imaginación muy grande; porque, piensen en esto: si yo solo conozco el tapete de mi casa y el tapete de mi casa y el tapete de mi casa y, además, el tapete de mi casa cuando escriba, pues adivinen de que voy a hablar: ¡del tapete de mi casa!

Escribir literatura en forma de novela, poema, cuento, ensayo, obra teatral es un acto paciente, heroico y feliz que requiere la misma pericia.

La literatura es una problemática de largo alcance, algunos comienzan con una frase como: “A galope tendido de mi caballo, cabalgaba entre los ventiladores” del profundo y hermoso texto *Le sabotage* amoreaux, de Amelie Nothomb (2003), o “Solo ayer recibí una carta que Marja debió de enviarme hace muchos años, cuando aún le interesaban las mentiras que pudiera yo decirle para convencerla de mi ino- comienzo de la aventura de Eliah Bac denominada *Espiral de artillería*, por ejemplo.



Otros planean su novela con una arquitectura preconcebida, arman mapas de personajes, de situaciones; al respecto, el escritor Michael Ondaatje autor de *El paciente inglés*, en entrevista dada al diario *El País* de España y su suplemento literario *Babelia* anota al respecto:



No escribo con símbolos, ni con metáforas. Eso llega después, crecen de una forma natural a partir de la historia, pero nunca empiezo con ellos. El tablero de juego son 300 páginas. Te sientas con los personajes hasta que legas algo; visualizas. Pienso que las imágenes son importantes, e colocas en una silla y piensas.

En cambio, la escritura de guiones, incluso, puede comenzar y se apoya en una cultura cinematográfica particular (devoradora diríamos), que permite que uno dé razón —no solo como para responder un concurso, sino para realmente entrar en la obra, estudiarla, sentirla, apropiarla— de quién es Gyorgy Pálfi, Terence Davies, Man Ray o Apichatpong Weerasethakul, etcétera, y darse una vuelta por la literatura, como son los universos de Thomas Mann, Oliverio Girondo, Odisseas Elytis, Griselda Gámbaro, ¿cómo imaginar que los tigres tuertos se desvanecen dentro del metro de Nueva York? ¿O que en un río uno no debe requisar a una sirena?

Hablemos también del estudio de guionistas como Marguerite Duras (*Hiroshima Mon Amour*, 1959), Guillermo Arriaga (*21 gramos*, 2003), Wong Kar Wai (*2046*, 2004), Mogens Rukov (*Todo acerca del amor*, 2003) y, obviamente, dramaturgos de teatro como Marco Antonio de la Parra (*Ofelia o La Madre Muerta*), Jan Lawers (*El Cuarto de Isabella*), Sam Shepard (*Niños Enterrados*). Por otra parte, en las raíces de la escritura teatral podemos bucear alrededor de cómo en situaciones estáticas en la escritura se construyen universos que van desde el amor hasta la fantasía y la profundidad de los diálogos del gran maestro de toda la historia: William Shakespeare.

Si el guionista no reconoce y permite crear un criterio sobre su tiempo, los objetos, las calles, el aire, las revistas que se ven en un kiosco; no curiosear los barrios de su propia ciudad, no reconoce el color de los perros de su cuadra, el color de sus ganchos de ropa, las lágrimas de una tía que murió al caer en

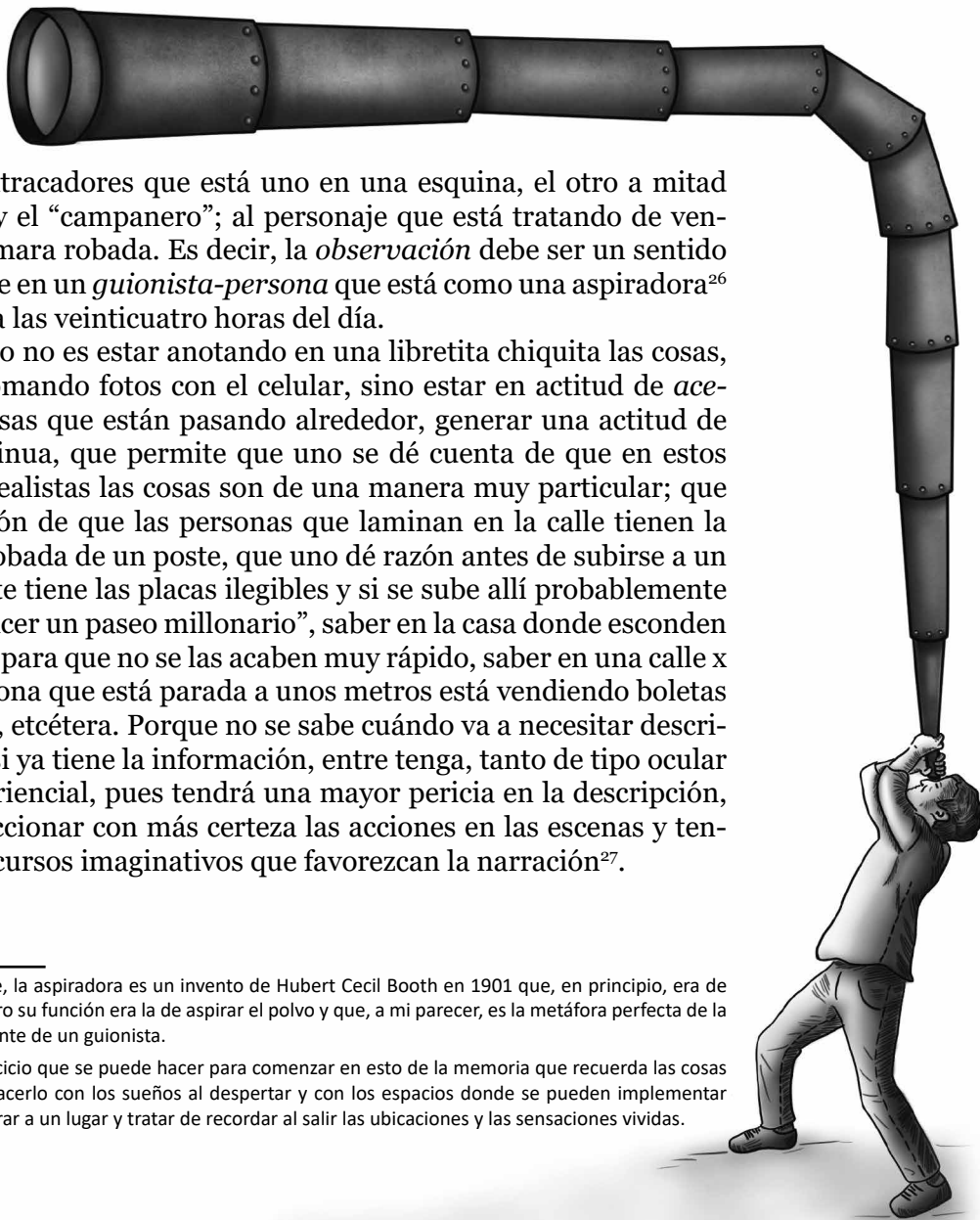
Las pirámides no tienen abismos...



una catarata, entonces ¿cómo creará espacios, de la nada, en la pantalla de su computador cuando escriba?

Algunos dirán que todo esto son teorías de “viejitos gaga”, que para qué van a ver Jean- Luc Godard o las ilustraciones de Tara Hardy o a maravillarse con un edificio de Frank Ghery..., para eso está la red, que con “un dedo índice se llega a Roma”. Claro que todo está en la red²⁵ (o casi todo), pero se pueden imaginar a un guionista que esté interrumpiendo su proceso creativo cada diez segundos mientras busca en Google cómo se llaman las cosas, para qué sirven los aparatos. En un guion no se puede poner “la cosianfira que pela” (entre otras no falta el burlón que quién sabe que se imagina); los guiones, en términos tanto gramaticales, como en su forma de referirse a las cosas, deben ser *muy puntuales*; por ejemplo, una persona se recarga sobre el alfeizar de la ventana, no sobre “la partecita baja”, una vihuela es una vihuela y no una “guitarra rara” y así con todo... Entonces, es cierto que la investigación ampliará de manera monstruosa en datos y en recursos que nutren la escritura, por lo tanto, es importante y ayuda muchísimo, pero es necesario un guionista autónomo, que realice ese proceso de investigación de manera automática. Para lo anterior es recomendable, por ejemplo, emplear todos los sentidos en la percepción de la realidad, si uno está “conectado” a un I Pod, nunca escuchará cómo “suena la calle”, si está “pegado” del celular operando los jueguitos, nunca dará razón del paisaje visual que está alrededor y, mucho menos, de lo que está pasando, porque en nuestras calles un transeúnte ingenuo cree que en la carrera décima con caracas de Bogotá no “pasa nada”, pero si observa con atención, puede identificar al sujeto que está vendiendo lotería y su novia que está vendiendo dulces, la

25 Este concepto de omnipresencia informativa no es tan real, en la medida en que la red, aunque reconozco que amplía el espectro en miles de materias, justamente de alguna manera repite el esquema de la copiosa información que se encuentra en lo *archiinformado* y los temas que no son tan visibles (sobre todo en el arte) ni siquiera se encuentra una referencia.



banda de atracadores que está uno en una esquina, el otro a mitad de cuadra y el “campanero”; al personaje que está tratando de vender una cámara robada. Es decir, la *observación* debe ser un sentido permanente en un *guionista-persona* que está como una aspiradora²⁶ hambrienta las veinticuatro horas del día.

El asunto no es estar anotando en una libretita chiquita las cosas, ni andar tomando fotos con el celular, sino estar en actitud de *acechar* las cosas que están pasando alrededor, generar una actitud de alerta continua, que permite que uno se dé cuenta de que en estos países surrealistas las cosas son de una manera muy particular; que uno dé razón de que las personas que laminan en la calle tienen la conexión robada de un poste, que uno dé razón antes de subirse a un taxi que este tiene las placas ilegibles y si se sube allí probablemente le van a “hacer un paseo millonario”, saber en la casa donde esconden las galletas para que no se las acaben muy rápido, saber en una calle x que la persona que está parada a unos metros está vendiendo boletas revendidas, etcétera. Porque no se sabe cuándo va a necesitar describir algo y, si ya tiene la información, entre tenga, tanto de tipo ocular como experiencial, pues tendrá una mayor pericia en la descripción, podrá direccionar con más certeza las acciones en las escenas y tendrá más recursos imaginativos que favorezcan la narración²⁷.

²⁶ Curiosamente, la aspiradora es un invento de Hubert Cecil Booth en 1901 que, en principio, era de gran tamaño, pero su función era la de aspirar el polvo y que, a mi parecer, es la metáfora perfecta de la actitud permanente de un guionista.

²⁷ Un buen ejercicio que se puede hacer para comenzar en esto de la memoria que recuerda las cosas es justamente hacerlo con los sueños al despertar y con los espacios donde se pueden implementar ejercicios de entrar a un lugar y tratar de recordar al salir las ubicaciones y las sensaciones vividas.

Si eso es con las acciones, también debemos tener en cuenta que la parte sonora es fundamental; por ejemplo, en los parlamentos de los personajes²⁸ (¿cómo poner a hablar a otros si el mismo guionista es *totalmente* limitado en su vocabulario?), ese recurso solamente se puede dar en la medida del gran aporte de la literatura, entre otras, en términos de vocabulario, en los giros dramáticos, en las estructuras dramáticas de las novelas, en las formas narrativas adoptadas por escritores contemporáneos²⁹. Piensen que debemos hacer hablar a, *diez* personajes, por ejemplo, y cada uno no puede salir con los mismos giros idiomáticos. Es decir, los parlamentos se generan a partir de los procesos de raciocinio diseñado para cada uno de ellos y sus reacciones orales son el resultado de miles de vectores que van desde la reacción directa hasta la respuesta calculada, la hipocresía, la altisonancia, el debate. El uso del lenguaje debe ser individual y el guionista debe tener impregnados cada uno de los mundos de los personajes a partir de las experiencias que se desprendan de su perfil de personaje. Imaginen un personaje que es experto en mariposas y, a la vez, estudió ingeniería civil y ha vivido en Luxemburgo; de esas características se desprenden algunos de sus razonamientos, sus palabras.

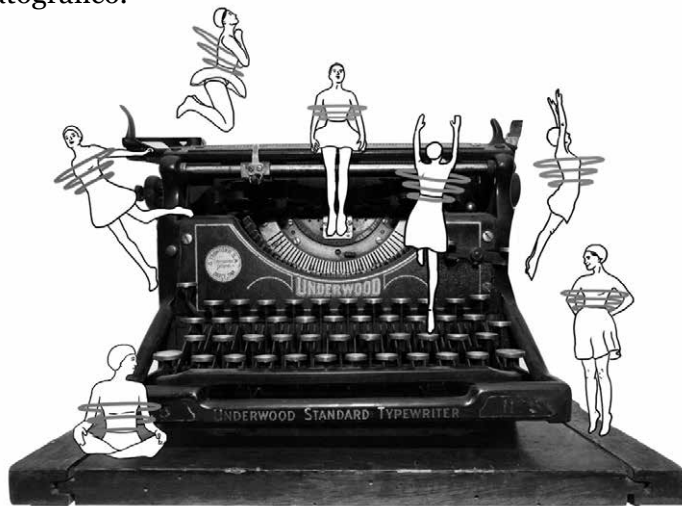
En cuanto al sonido, el diálogo con la música es fundamental o, incluso, con los sonidos que complementan acciones o giros de los personajes. Se puede crear un personaje que oiga cierta emisora y si quien escribe no conoce esa emisora, le será muy difícil recrear de manera que sea una herramienta de narración.

Como verán, la empresa de crear un libro cinematográfico es compleja, pero apasionante, ya que se está creando donde no había nada, una ciudad de

28 Un gran error que cometen algunos guionistas es no separar creativa y emocionalmente a los personajes cuando escriben diálogos neutros que son informativos y no asumen que cada personaje debe razonar (y posteriormente verbalizar) de manera diferente, tanto en las situaciones como en su proceder como personaje dentro de un universo narrativo.

29 El caso de un escritor, como Julian Barnes, es notable y muy aconsejable dado el asombroso mundo que recrea desde la palabra sobre todo en su libro *Pulse*.

*Amaurota*³⁰, o de *Despina*³¹ o *Yoknapatawpha*³². En nuestras manos tenemos los destinos de un puñado de personajes que, además, no son maniqués inexpressivos, ni arquetípicos pilotos de línea comercial, sino *personajes*³³ que van a vivir por diez minutos, treinta minutos o dos horas en la mente del lector del guion; por lo tanto, tenemos una responsabilidad social y emocional al crear estos mundos, al introducir a nuestros lectores en situaciones que permitan posteriores reflexiones, pero no por las acciones clichés, sino por su ubicación dentro de un relato, que es un proceso donde una idea se desenvuelve y mágicamente vive. Somos creadores de un Frankenstein delicioso llamado guion o libro cinematográfico.



30 Amaurota es la ciudad de *Utopía* de Tomás Moro (1516).

31 Despina es una de las ciudades creadas por Italo Calvino en su libro *Ciudades invisibles* (1978).

32 Yoknapatawpha aparece en una descripción detallada en el libro de William Faulkner *Absalón, Absalón* (1936).

33 El término criatura imaginaria, aunque se refiera más a creaciones mitológicas, en mi opinión, es más certero la denominación en la medida en que poetiza su creación desde su denominación.

tradición oral

monarquía
post modernidad
educación

feminismo }
machismo }

Géneros

SOciedad civil

sudaca
colonialismo
holocausto

aparatos de represión

neo
colonia
lismo

PAZ

HOMOSEXUALISMO
CONFLICTO ARMADO
APROPIACIÓN

internacionalización

glo
balización

MARXISMO]
Matrimonio]

ilusión

masacres

dictadura

arrogancia
deconstrucción
envidia
infanticidio

DEMOCRACIA

Justicia

LA IDEA

O EL MEGÁFONO QUE TODOS LLEVAMOS DENTRO



Un guion tiene un punto de partida que es fundamental y es que si el guionista no determina cuál será su premisa o su planteamiento filosófico el guion se ira desarrollando bajo unos esquemas de seguimiento de pasos que, de una u otra manera, están atentos a un proceso creativo sin fronteras, que en algunos casos puede funcionar pero que, tal vez, está más emparentado por el acto de crear literatura, en la medida en que cuando el escritor de novelas o cuentos está frente al teclado permite que las palabras corran libres como caballos mustang en una pradera de una película western³⁴.

La escritura de guiones adopta la forma de “creatividad dirigida y controlada”, podríamos pensar en un método en el cual no es primero el huevo que la gallina, teniendo en cuenta que muchos guionistas novatos creen que el asunto es comenzar a escribir escenas tras escenas una detrás de otra, sin tomar en cuenta que este proceso debe comenzar con una mirada, seguir una ruta que no que se desenvuelva como una fórmula mágica, para que, posteriormente, cuando se haga la película lleve millones de personas a las salas detrás de saciar su hambre de sexo o risa, o gusto secreto por la violencia. Un guion creativo debe tener un punto de partida muy claro que apele a unos objetivos primarios de comunicación en los que se centrará el autor.

Uno de los objetivos principales del arte es que parta de premisas personales que son la posición, el punto de vista del creador, quien, al generar expresiones

34 En el libro *Confesiones de escritores*, Tennessee Williams afirma: “Cuando escribo todo es visual tan iluminado como si estuviera en un teatro con candilejas y voy diciendo las líneas a medida que las escribo. Cuando estaba en Roma mi portera pensaba que estaba loco”.

artísticas, siempre se traducirán y serán encontradas por el espectador. El OBJETIVO DRAMÁTICO no es más que la enunciación de esa idea particular que, probablemente, el creador está muy interesado en que su guion quede impregnado de ella. Prueba de ello es, por ejemplo, la hermosa y profunda trilogía de Oliver Stone *Platoon* (1986), *Nacido el cuatro de julio* (1989), *Entre el cielo y la tierra* (1993), donde este director americano, a partir de sus vivencias de la cruel guerra de Vietnam, se da a la tarea de dar sus puntos de vista del conflicto desde varias perspectivas. Lo mismo ocurre con Fernando Arrabal, en su película *El Árbol de Guernica* (1975), plantea su posición sobre el conflicto de la guerra civil española o la posición sobre un conflicto personal alrededor del sueño de Alan Berliner en *Wide Awake* (2006). El hecho de plantear este objetivo hace que el guionista no pierda el norte conceptual de su idea y ella estará permanentemente apuntando hacia ese parámetro.

No es necesario ni es una limitante creativa la enunciación de este objetivo dramático, ya que lograr que el espectador concluya esto, no tiene nada que ver con la categoría, ni el género de la historia que uno se imagine. Por ejemplo, para lograr esta premisa perfectamente todo podría ser metafórico o lúdico o poético, incluso, de acción o comedia una historia de una remolacha rebelde, puede contener claramente este objetivo dramático, ya que la premisa no es la historia, pero la historia sí debe contener en términos globales la premisa del objetivo dramático.

Si, por ejemplo, esta premisa inicial se construye con lógica (casi matemática), el autor tendrá unos elementos fuertes para iniciar el segundo proceso que es convertir esta idea o esta premisa en un campo de creación que se metamorfoseará en una historia. Si la premisa es: *demostrar que el machismo es un obstáculo para el avance de una sociedad incluyente*, esta funcionará como un eyector de ideas que pueden convertir esta premisa en una historia demoledora, que al finalizar la lectura del guion llevarán a que se encuentre la premisa después de lo leído.

El ejercicio de partir de lo filosófico y el proceso de némesis me lleva a la ficción, teniendo claro que el asunto no es ilustrativo ni fundamentalmente documental, de hecho, si se literaliza no hay avance y en este proceso de construcción, así como en el tránsito de un edificio desde el plano hasta su etapa de estructuras y su etapas de construcción total, cada nuevo proceso debe tomarse como una posibilidad de avance, reflexión y creación y no como una norma formal que permite simplemente solucionar unos pasos y no pensarlos.

El juego no es tomar los elementos de la premisa inicial y convertirlos en una ficción paralela; si la premisa del machismo que pusimos como ejemplo se transforma en una historia “tipo” o cliché en la cual los personajes escasamente van a repetir en forma de historia la premisa, este ejercicio no sirve. porque si no hay reflexión entre paso y paso no vale la pena seguir el proceso. La ficción y la imaginación en este traslado hacia la historia también tienen que ver con la instalación en un micro mundo particular que permita flotar y navegar sobre hilos argumentales que detenidos allí puedan potenciarse maravillosamente.

Los micro mundos extraídos de la realidad no en tono de reportería ni documental son útiles herramientas para jugar dentro de la historia a retraer atmósferas y situaciones que ayudarán a una comprensión no teatral ni formal, sino a un efectivo juego de metáforas o de símiles que abren múltiples lecturas y posibilidades argumentativas.

Puestas las cosas de este modo es que la idea o premisa inicial puede ser muy útil en la medida en que es un puerto seguro de donde zarpar, pero teniendo claro que la incertidumbre debe ser la misma de un navegante pionero, como Amundsen que se hace a la mar sin saber si al otro lado habrá donde amarrar el barco.

De una profunda premisa es que, por lo general, se llega a guiones de autor que juegan con todo tipo de recursos narrativos y que no siguen estructuras preconcebidas comerciales estándar, ya que la autoría los hace únicos. En general, ni Makavejev, ni Paradzhánov, ni Deren están pensando en llevar una

historia lineal, sino que se ubican en un multitexto que evoca, sugiere construye y se pregunta³⁵.

Pero, para lograr estas variables temáticas y filosóficas³⁶ es fundamental que el autor parta de una idea conceptual que, en el caso de guionistas curtidos y ya con una experiencia acumulada, se evidencien en sus guiones, ya no como una sola idea para un guion, sino como preocupaciones genéricas que se pueden palpar en todos sus guiones y que cuando se hace un examen de la globalidad de la obra³⁷ se llega a las mismas conclusiones derivadas en diversos actos creativos que se instalan primero como guion y posteriormente en su traducción visual: una película.

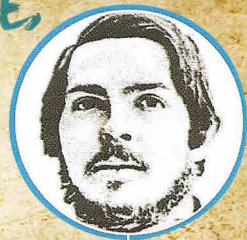
35 Caso particular es la obra del cineasta Chris Marker o Dusan Makavejev, entre muchos otros.

36 Jan Svankmajer es un profundo filósofo de la psiquis humana en toda su obra, en la cual, además, usa temáticas cercanas a su entorno y a su mirada del mundo.

37 Son muchos los autores que siempre están jugando a unos mismos vectores conceptuales como por ejemplo Jean-Luc Godard o Bela Tarr.

EL HIELO NO EXISTE,
PERO ME LO PUEDO
IMAGINAR.

(¿qué es una historia?)



lo que dice humano
lo que dice humano
lo que dice humano
lo que dice humano
lo que dice humano
lo que dice humano
lo que dice humano
lo que dice humano
lo que dice humano
lo que dice humano



*Y ataviado de ese modo increíble
iré por la tierra
para gustarles aunque los queme
y atado a una cadenita,
abriéndome camino, paseare a Napoleón como a un dogo
enano...*

Vladimir Maiokovski (1999)

Al anochecer entre un terrón de azúcar los bigotes de un ratón de campo comenzaron a desaparecer. En San Victorino (criollo y hermoso lugar bogotano donde cuentan que se consiguen piñatas, telas, ollas, ropa, sábanas, juguetería en general, artículos de papelería, útiles escolares, a muy bajo precio), dos hermanas tailandesas se cogen de las manos como si fueran a jugar, pero, la verdad, están llorando.

Felices, saltan entren el agua, dos esquiadoras ataviadas con una bandera de un país insensible al ganar una medalla de oro.

Podríamos seguir fabulando...
Imaginando.

Las cosas de la vida se suceden y son muchos quienes son testigos de esos sucesos, son muchos los que recuerdan, otros inventan y los de más allá descubren tres conceptos fundamentales para quien se quiera sentar a escribir un guion³⁸.

Las historias podrían tener claro que pueden tener vectores estructurales puntuales como:

- Una época retraída de la realidad.
- Un micromundo donde situar las acciones.
- Unas situaciones que más que permitir que la historia, fluya sean vistas como acciones que desempeñen un papel simbólico.
- Unos personajes que sean nodos de acción sináptica dentro de la historia.

Comentario 1:

Una época retraída de la realidad

Es muy provechoso que lo imaginado tenga un asidero en una época notada de la historia del mundo, ya que estas épocas están llenas de vectores sociales, políticos, de cuadros de costumbres, religiosos, mitos, apariciones, etcétera, que pueden ser aprovechados de diversas maneras en la medida en que las épocas también son reflejos de actos humanos trágicos o felices, que al ser explorados e investigados, complementan y ayudan desde lo simbólico y conceptual a reforzar una idea. No hay que confundir este recurso estructural con filmes históricos que ponen todo su peso narrativo en lo externo de las épocas³⁹ para incluir una historia que puede ser política o, incluso, historias de amor con telón de fondo de la época⁴⁰.

38 Nos acogemos a la propuesta de Guillermo Arriaga guionista mexicano de nombrarlo *Libro Cinematográfico*.

39 Es el caso de filmes como *Karthoum* (1966), de Basil Dearden, o *Battle of Britain* (1969), de Guy Hamilton.

40 Como el caso de *Maurice* (1987), de James Ivory.

La idea es que, si situamos las acciones en una época particular esta, de acuerdo con la realidad analítica⁴¹, nos dará herramientas de gran valor para encontrar motivaciones, rechazos, actitudes, referentes artísticos⁴², así como más vectores culturales invaluable para ser trabajados dentro de la historia.



Un micromundo donde situar la historia

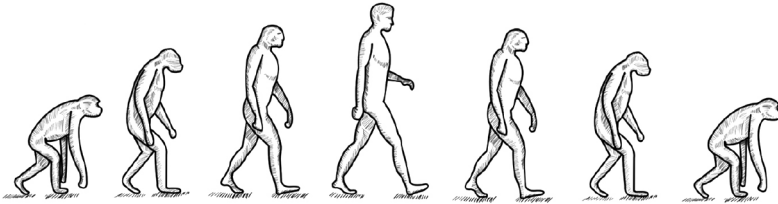
El micromundo es el espacio natural donde la historia se desarrollará; al respecto, se puede pensar en uno principal y otros alternos, ya que las características de estos micromundos son muy particulares y esto va desde micromundos de oficios, clanes, etnias, comunidades, sectas, tribus urbanas y sus vasos comunicantes relacionales que permiten afluentes y vertientes. Los micromundos no solo funcionan desde derivadas operativas, sino que también se cruzan con todo lo intangible y emocional que cubre a cada persona vinculada al micromundo particular donde ubiquemos acciones y personajes.

Pensemos en el micromundo de las competencias de bicicletas, lo podemos dividir en variables por explorar como: el deporte, deportes que usan un artificio para practicarse, mecánicas de práctica, los clubes, los entrenadores, los lugares de práctica, las competencias, las jerarquías entre los competidores, los fanáticos, la relación con lo médico, los uniformes, la ubicación de ese deporte en la sociedad, la mirada del deporte hacia la sociedad, el nivel donde se situará la acción (profesional, amateur o como pasatiempo), lo histórico, los deportistas destacados, quienes venden insumos para practicarlo, el negocio

41 Entendemos la realidad analítica como un examen de situaciones de la época que puedan ser analizadas desde las ciencias sociales y desde una óptica crítica.

42 Si en los años sesenta era muy popular encontrar a personas leyendo *El lobo estepario*, de Hermann Hesse, esta novela es un vector informativo que ayuda a la comunicación de una situación o a identificar en un personaje más rasgos de su personalidad.

que se mueve dentro del deporte, los medios de comunicación y este deporte, los logros del país donde se sitúa en ese deporte, relaciones entre el deporte y la política, psicología de los practicantes,



Unas situaciones que más que permitir que la historia fluya sean vistas como acciones que jueguen un papel simbólico o informativo

¿Cuántas veces usted ha visto en una película una situación de los personajes dentro de un carro conversando? ¿Cuántas veces, los personajes caminando o debatiendo parte del argumento en la sala de una casa? ¿Cuántas los personajes cenando en un pequeño restaurante? A veces, pareciera que existiera un catálogo perverso del tipo de situaciones que construirán la historia.

Ahora bien ¿qué denominamos situación? Los actos que realizarán los personajes narrados en la historia y que serán mini eslabones que permiten entrar en la historia y en sus niveles concéntricos de muchas maneras. Una situación se ubica en la historia pensando no solo en que sea acorde al micro mundo y a los personajes (pilotoaeropuerto), sino en qué contribuye esa situación a robustecer lo argumental o lo psicológico o lo ideológico.

El asunto no es “recargarse” en que el guion está en el micromundo de los tanatólogos para que se “escenifique” todo en espacios lógicos al micro mundo, sino por el contrario, la idea es que las situaciones se piensen como si tuvieran una carga paralela simbólica o informativa. Las situaciones deben huir de los clichés o de algo peor, que sirvan como un escenario mudo para los diálogos que son los que tienen el peso informativo. Estas situaciones deben considerarse como fragmentos vitales de lo que globalmente se llamaría *trama dramática*.



Unos personajes que sean nodos de acción sináptica dentro de la historia

Se tiende a pensar que los personajes son el centro de la narración al punto que cuando un guion pasa a etapa de realización, el cine comercial recurre a grandes estrellas del *star system* y es el actor el que asume la personalidad y el peso de la narración. Pero, lo más importante que tiene la creación de los personajes es que los personajes deben ser *ideas* y estas son las que, una vez dentro del relato, defenderán su posición, sus políticas, sus criterios y obviamente la trama dramática se ocupará de hacer la arquitectura del debate.

Los personajes, podríamos decir, que se comportarán dentro del relato como fichas de un tablero de ajedrez que cumplen una función individual y cuando se relacionan con las otras fichas dentro del juego serán metamórficas, mutantes y nunca un cliché estático y unívoco. Además, los personajes son estaciones y conexiones de la historia que asumen funciones sinápticas entre ellas y siempre en función de ser un recurso narrativo más de la historia.

La capacidad de la rapidez de la mente humana en la realidad es un recurso maravilloso para el guionista en la medida en que los pensamientos, actos o verbalizaciones de los personajes pueden darse en el territorio cambiante y no “amarrado” por un carácter tipificado cliché de papel, sino la profundidad de seres humanos que constantemente se están preguntando y respondiendo sobre su recorrido de vida, lo cual permitirá que los diálogos tengan una amplia variedad y no sean “muñecos” parlantes que obedecen solo a caracteres

estereotipados o actitudes que provengan de un esquema maniqueo (el bueno siempre actúa bien, el malo siempre actúa mal)⁴³.

El mundo está lleno de historias que duelen, que engarzan, que lastiman o que llenan de júbilo..., historias que las hemos oído en una canción de Tom York, Rezso Seress, María Elena Walsh o Dorival Caymmi.

Las historias provienen de miles de motivos y maneras, cuando alguien se da cuenta está inmerso en una historia o la vive o la vivió y para eso está el recuerdo que se acumula como la mugre con la que Vik Muniz hizo una de sus series fotográficas⁴⁴, en los vericuetos de la memoria, así como le sucedió al escritor alemán Karl May⁴⁵ quien, a poco tiempo de nacido, perdió la vista y durante cinco años fue un ciego que imaginó y tuvo percepciones profundas hasta su recuperación por medio de una operación.

Recordar es un acto que se da como una parte fundamental de la construcción de las historias, la parte fragmentaria que permite que las relatemos posteriormente, aunque también, estamos claros que los relatos posteriores tienen mucho que ver con el oyente de la historia, siempre el “narrador” cuenta de la manera más provechosa para él mismo y eso hace que el recuerdo se minimice, se hiperbolice, se extrañe, se vuelva mega fantasioso; por ejemplo, una niña que no desea que en su casa sepan que se quedó toda la noche con su novio inventa una “pinchada espectacular con todo y aguacero” a su madre, pero a sus amigas les exagera las proezas nocturnas con el sujeto. Es más, si nos damos cuenta, la vida de los seres humanos en la realidad no

43 Una comprobación de esto son los personajes escritos por Lucile Hadzihalilovic, en su film *Inocencia* (2004), Xavier Dolan, en su film *Les Amours Imaginaires* (2010), Peter Medak, en *The Ruling Class* (1972); o Aida Bortnik y Raúl de la Torre, en su film *Pobre Mariposa* (1986).

44 La serie de fotografías las tituló *Pictures of Pigment*.

45 *Karl May* también es el nombre de un *film* (1974) perteneciente a la trilogía compuesta por *Ludwig-réquiem por un rey virgen* (1972), *Hitler, una película de Alemania* (1978), del cineasta autor Hans Jürgen Syberberg que se centra sobre su vida, pero es un pretexto para hablar de la historia de su país.

existe como tal, sino que se sostiene a partir justamente del recuerdo, son los recuerdos los que permiten que alguno diga que su vida es de una manera o de otra..., son los recuerdos los que “nadan por las paredes”⁴⁶ y se detienen en un lugar determinado en un perfume, una canción o un beso.

De los recuerdos viven unos y mueren otros, si no fíjense como está lleno el *Cimetiere du Pere-Lechaise* (en el distrito veinte de París) de tumbas que visitan al año casi dos millones de turistas. Allí uno se topa a Oscar Wilde, Jacques Louis David, Jean François Lyotard, Felix Nadar, entre otros y esos recuerdos son claves para que la vida de alguien tenga sentido... “se fue” algo..., “se visitó” algún lugar..., “se murió un deseo” en alguna parte.

El mundo de las historias es ilimitado. Las historias están ahí para ser seguidas por un futuro grupo de seres humanos que deben pensarse como un papel fotográfico que es fotosensible a la historia misma... con miles de interpretaciones.

Al mundo contemporáneo lo han acostumbrado (el cine mega comercial, los best seller, las fotos de paisajes, los ballets clásicos en una palabra el *Mains-tream*) a una manera de contar historias que tiene que ver con los arquetipos y es una respetable manera de enfrentar una historia, pero nos preguntamos si una historia trae consigo un médico; hay muchos lectores-espectadores que no están pensando que los médicos tienen anteojos y son altos y saben para qué es un estetoscopio, hablamos del médico primariamente como un ser humano y este ser humano se va a comportar en la historia de la manera más creativa e imaginativa posible.

Las historias que están realizadas a partir de la imaginación y de potenciar el término desde una perspectiva de ampliar los ejes conceptuales y puntos de partida y llevarlos a una escritura de un guion que explora desde lo humano las historias. Estamos seguros de que este tipo de guiones creativos y analíticos

46 Hermosa metáfora en un poema del escritor argentino Jorge Carrol.

son más atractivos para un tipo de público que no le gusta repetir la lectura, sino conocer otra (millones de personas en el mundo vaya usted a saber por qué adoran ver la misma telenovela o la misma película con caballos, sin caballos, con aeropuertos, sin aeropuertos por años y años la misma historia en mundos supuestamente diferentes donde el desarrollo y el final siempre es aburridamente el mismo).

Es allí, en esa *imaginación*, que nos basamos para comenzar a hablar de lo que es una historia. La vida humana, lo real, irreal o surreal se instalan como motivaciones que permiten *crear* a partir de miles de vectores, experiencias, motivaciones, gritos y susurros.

Las fórmulas para una historia creativa no son fiables, no existen —sería absurdo pensar que a Giacometti le dio por aplicar una fórmula para hacer sus profundas esculturas— en la medida en que las fórmulas solo sirven, en general, para la ciencia, un científico no se debe equivocar en la dosis del número de átomos de hidrógeno, -digo yo- porque destruye las tres manzanas a la redonda de su laboratorio, y para los productos mega comerciales, que no tienen intereses en la creación, sino en la repetición productiva, aquella que pregona que una película debe tener unos contenidos tipo y que si no hay historia de amor o si no hay atracos y abortos no va a vender⁴⁷.

La venta es un “operativo” posterior a la verdadera creación. Se crea con la emocionalidad, con la verdad interior a flote, con las ideas en la epidermis, con la poesía como motor. Se crea porque se tiene una necesidad total de *decir algo*, no se crea solo para que otros humanos simplemente pasen unas horas de su vida viendo cómo naufraga un barco; hay muchos que confunden el arte con los productos generados más por el marketing que por la creación y la verdad aman estarse tres horas viendo matar gente en una película llena de

⁴⁷ Es absurdo que, en general, el esquema de historias con protagonistas de parejas de humanos o animales sean las que se instalan en un común denominador usado como “treta” argumental de venta, estándar en el esquema de cine industrial.

efectos especiales -los respetamos no se preocupen-). Las historias, entonces, deben ser hijas de procesos interiores, de quien las escribe (los o las guionistas) que estén mezcladas con intereses del creador de cualquier tipo, pero que contengan intereses, *ideas*, pero no aplicación de fórmulas que suplanten el desarrollo de una idea como motor fundamental de la historia. Se hacen historias con *contenidos*, con pretextos que permitan que el posible lector pueda acceder a la historia como puerta a otra realidad, como ventana a otras ideas, no como frívola vitrina intocable que solo propone una estética o unas reacciones primitivas pasajeras. (me surge una duda... en la memoria de un espectador desorientado cuántos minutos permanecerá una película plagada de violencia o una “comedia romántica”???, será fundamental para su vida ver la historia de un perro que se pierde y al final lo encuentran y le hacen una fiesta con bombitas color pastel??? vaya uno a saber hasta de pronto si...)

El punto de partida de un guion cinematográfico debe estar respaldado por el elemento fundamental: esto está hecho por un (*a*) humano (A) y los humanos, en general, tienen un compromiso emocional con sus congéneres: ser parte de un lazo de pensamiento, de una cadena de construcción de ideas, ser posibilitadores de ideas originales como seres individuales y eso es lo válido de la construcción individual, del pasado del creador o creadora; depende su mirada, su manera de gritar, su manera de decir las cosas.

Lo estándar es industrial y la negación de un verdadero hallazgo creativo que debe ser una manera de encontrar otras formas de decir algo, que el futuro espectador se asombre de ver como el creador enfrentó esa temática o esa sensación o esa parte de la historia de su país. Las fórmulas solo son usadas por quienes no son capaces de indagar sobre su pasado, su lugar en el mundo y recurren a la copia de lo que otro hizo, convirtiendo su copia en un acto vergonzante humano que comprueba que ese ser es incapaz de generar sus propias ideas convertidas en una historia.

Cuando nos paramos en este punto que algunos denominarían cero es falso, ya que no puede existir para un creador el cero, porque se viene de experiencias, de actitudes, de posiciones sociales, de entornos que afectan, de creencias, de influencias, de enamoramientos, de saltos al vacío y eso hace que nadie pueda decir que antes de proponer una historia está en un “punto cero”. El punto cero, tal vez, es admisible cuando nacemos y ni siquiera, ya que el ADN y el pasado familiar (una tía contrabandista de gatos, un abuelo que se perdió “en la gracia del mar”⁴⁸, una prima lejana que escribía poesía en la piel de los venados o un tío contabilista que tuvo “una familia emprendedora”) son factores de riesgo o de progreso.

El punto cero se va construyendo a partir del crecimiento, son las sensaciones, las influencias, los viajes, la educación, las experiencias las que hacen que el guionista comience a “almacenar” sensaciones⁴⁹ que serán trasladadas a sus historias; si a eso le sumamos todo el *background* de referencias artísticas, es cuando vemos en la obra de Henri Xhonneux y Roland Topor⁵⁰, tal vez las huellas de un Rabelais dormido o en un Won Kar Wai; las letras de Enrique Santos Discépolo que se le pegan como moscas desobedientes en una bella película como *Happy Together*.

El arte es la historia emocional del mundo⁵¹, en él se encuentran las metáforas de las vidas, de las ciudades, de las épocas, de los amores o las

48 Hacemos referencia a la estupenda novela *El marinero que perdió su gracia en el mar* (1936), de Yukio Mishima llevada al cine bajo el guion de Lewis John Carlino (1976).

49 Al respecto, anota Dziga Vertov en su hermoso texto de *Memorias de un cineasta Bolchevique*. “No empezar un filme hasta que en el guion no quede ni una frase de “pathos barato”. Se puede dejar un diálogo mientras no sea pomposo y sí caluroso discreto, sincero. Sin corbatas chillonas, sin diademas de brillantes, sin fuegos artificiales de palabras de “altivez” afectada. Y, lo que es esencial, cuando nace la palabra específica, inédita, nunca pronunciada todavía, la palabra imborrable”.

50 Nos referimos a *Marquis* (1989), película adaptación de la vida del Marqués de Sade.

51 Su capacidad de análisis de nuestros entornos, ideas, historias, sueños, etcétera, le confieren la mirada que nunca podrá tener un historiador por vanguardista que sea.

personas. Por ejemplo, el cuadro que Lucian Freud hizo de Isabel de Inglaterra para el cual la reina posó setenta y seis veces y del cual *The Telegraph* dijo: “es un retrato extremadamente poco favorecedor, feo y lúgubre” solo mide 23,5 x 15,2 cm (¿metáfora de lo que él creía de su reina? ¿O falta de lienzo en su estudio?) o que “el negro” Fontanarrosa utilice a “Mendieta” como la voz de la conciencia del pueblo argentino o Bjork descalza flote ante nuestros ojos mientras grita a voz en cuello “Declare Independence”.

El arte es un nutriente esencial para un guionista, es como las vitaminas y minerales en el proceso de crecimiento biológico para una persona o lo que hace que comprendamos la sexualidad leyendo a Alberto Moravia o que nos sintamos debajo de un balcón que flota cuando vemos una coreografía de Amagatsu Ushio. El arte es un híper carrotanque de gasolina emocional, que permite que lleguemos a conclusiones repentinas, imaginativas e incluso hiperracionales, dada su característica de ser una “retroexcavadora” de ideas, posturas y formas de aceptar o rechazar el mundo.

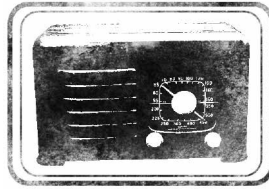
El equilibrio está en los nutrientes, la imaginación y la disposición de quien escribe para comenzar a PROPONER una historia, que agarrada de miles de motivaciones se convierta en aquella historia que, al leerla en el guion, tiene tanta fuerza y una vez llegue el visualizador o realizador encuentre una mina tan “explotable”, que evidentemente el producto fílmico final será un verdadero banquete desde lo conceptual hasta lo visual, sino devórense el guion de una película final tan inquietante como *Tideland* (2005), escrita por Tony Grisoni y Terry Gilliam o el de *Hana-Bi* (1997), escrito por el dulcemente gélido Takeshi Kitano.

Por último, otro ingrediente de composición que debe tener una historia es un cuidadoso examen del lugar desde donde se escribe, no por un engañoso “chauvinismo” (si estoy en Montería ¿entonces debo escribir una historia “monteriana”?, todo es una opción, allí también puede existir una mujer etérea llamada Paloma por qué no???) , sino porque los elementos culturales propios

de los lugares donde vivimos nuestra infancia, los colegios, los almacenes, los dulces que probó toda una generación (algunos recordarán con gran sonrisa las colombinas “Charms” o el famoso “Pirulito” Colombia por no hablar del infaltable Bon Bon Bum), los dichos, las ofensas de un lugar determinado en manos de un buen traductor guionista se convierten en elementos de “identificación”, el público entero reconocerá que esa calle descrita es un lugar real y que ese sector es conocido como el “palacio de la licuadora” una especie de toponimia que ningún libro de historia, ni un levantamiento de la oficina de planeación nombraría.

Las calles y los lugares en la vida real tienen varias clasificaciones: una la que le da la nomenclatura y el trazado vial (en Bogotá, por ejemplo, hay una verdadera maravilla en la nomenclatura: se habla de calle número tal, carrera número tal y unas variantes que llegan a ser casi poéticas) diagonal número tal, transversal número tal o mejor aún manzana número tal sector uno casa 48), otra la que da la pertenencia a un sector de un barrio, otra la que le da la clasificación a una localidad, otra la que pertenece a la diócesis y así sucesivamente en términos oficiales, pero aparece la tradición oral y la vida misma a transformar lo que la oficialidad no ve (ellos se van después de poner el número y parece que no vuelven) esa calle ya no es la carrera 5 con tal y tal sino que es denominada por ejemplo con un apodo: “el cartucho”, “caldo parado”, “el resbalón”...

Toponimias que se desprenden muchas veces de la vida diaria o de un suceso fundamental en el lugar o a partir de una concentración de un oficio “donde los sobanderos”, o la calle donde abundan los palacios “de la licuadora”, “del retenedor”, esa riqueza sin límite es la que permite que los antecedentes culturales no solamente en términos de símbolos patrios o de lugares reconocidos, se imponga como otra herramienta narrativa del creador como punto de partida de una historia. Una historia entonces entre otras para un futuro guion cinematográfico puede tener estos puntos de partida aleatorios:



Historia contada por alguien externo a uno

En un carro rojo en una carretera que va para París, Jimena en la cojinería de atrás, escucha que Manuela a la que acaba de conocer, refiere una historia en la que ella se ríe mucho de ella misma y uno no entiende, pero ahí es donde se debe afinar el olfato y pensar si esa historia podría volverse un guion. A veces, son historias que comprometen la honra de un primo lejano que está en la marina, a veces, es una historia muy divertida que solo sirve para reírse quince minutos, a veces, es profundamente dramática y hace sufrir a todos los pasajeros del carro rojo.

Los oídos de los guionistas deben ser una gigantesca esponja, no con el ánimo de enterarse de nada, sino que son tan infinitas y variadas las vidas de los seres humanos, que sus anécdotas llegan a números impresionantes de millones y millones. Así, que la próxima vez que directa o indirectamente escuche algo que le parezca interesante “pare la oreja”, porque ahí es donde uno dos cuadras más adelante se para y con dificultad escribe en una libretita amarilla o en un portátil o en términos de urgencia en la mano... El centro de esa historia que escuchó y que encarnada en personajes creados por uno se convierte en la materia prima de la construcción de un profundo guion.

Un buen ejercicio en esto se escucha permanentemente y puede comenzar en casa y seguir en todos los entornos donde el guionista va, no hay mejor cantera para los puntos de partida de una historia que algo que se escucha en la mesa de al lado, con personajes que uno no conoce, pero que el narrador de tal historia va pintando y opinando de tal manera que el guionista puede hacer con eso una dúctil plastilina para derivarlo hacia su relato.



Acto puro de imaginación

Los procesos de la imaginación son caprichosos, impredecibles o, a veces, se visibilizan a partir de sensibilizarnos al oír a Rachmaninov o después de leer *En vida*, de Haroldo Conti. La imaginación es un territorio tan denso y extenso que no es motivo de este texto, pero la imaginación como punto de partida para una historia, de nuevo se nutre de miles de razones infranqueables, en miles de momentos que son irrepetibles. Una idea imaginativa es como una nube: aparece, se ve diáfana, pero hay que aprender a verla e inmediatamente anotarla.

Hay músicos que están llamados, dependiendo la sensibilidad, a “empujar” sensaciones en los seres humanos y dentro de estos los compositores de la mal llamada música clásica (debate sobre el que no nos vamos a extender) son quienes pueden escharbar dentro de uno miles de cavernas desconocidas. La característica de esta música en su estructura son sus variables repentistas, sus altibajos, sus asombrosas desviaciones, su ausencia de letras (exceptuando la música que involucra voces y textos) que hacen que compositores, como Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio, Jacqueline Nova, Alba Fernanda Triana generen asombrosos túneles y escaleras emocionales que pueden revertirse en ideas. Lo cierto es que un ejercicio de imaginación visual es escuchar la música y pensar a qué historias nos podrían llevar.

La historia cuando se estructura desde la imaginación aleatoria puede dar excelentes resultados cinematográficos como lo comprueba *Inland Empire*

(2006), escrita por David Lynch, o *Spider* (2002), escrita por David Cronenberg, o *Meshes of the afternoon* (1943) escrita por Maya Deren o *Cielo azul, Cielo Negro* (2003,) escrita por Paula de Luque y Sabrina Farji. En conclusión, la imaginación siempre será aliada de los procesos interiores, todo lo que un ser humano específico imagine es producto de su proceso y del nivel de imaginación depende también lo que crea.

La pureza de la imaginación tiene sus estimulantes como la música, el amor, un té helado, dos decepciones, trotar bajo la lluvia, una mirada de una mujer que pasa en bicicleta o una función de teatro de Jan Fabre o una pintura de Kiki Smith... Cada uno tendrá sus “palanquitas” que le permiten fabular.

Este punto de partida es aleatorio y si es bien manejado permitirá historias tan barrocas, como *Tommy* (1975), escrita por Ken Russell y Pete Townshend, hasta fábulas calidoscópicas como *False Pretenses* (1974) de Andrew Noren.

Es claro que la imaginación debe optar por un proceso de imaginación di-rigida en la medida de no caer tampoco en un tipo de filme extremadamente conceptual o de vacío inconexo —solo formas acéfalas de una estructura ideológica— sin una idea sólida desde la escritura y que haga asociaciones sin norte ni una ruta emocional clara.



Hechos históricos

La vida de los pueblos, de las personas, va pasando y los años van acumulando hechos, anécdotas, actos trascendentes, actos intrascendentes, que tienen que ver con la construcción de lo que llamamos sociedad y que puedan ser contados desde cualquier óptica⁵².

La historia no solo son las firmas de tratados de políticos, las confrontaciones bélicas, el día de la madre, el devenir diario hace historia en todos los lugares del mundo, en actos que para esa sociedad se convierten en históricos y esa historia es una cantera inagotable de momentos, de motivos, de pasiones, de ambiciones o de amores. La historia nace del pasado, pero se escribe (y a veces se analiza) en el presente. Condimentos deliciosos de este punto de partida son los participantes de cada historia.

El cine denominado histórico ha tenido, en general, una tara encantadora: ocuparse de personas o hechos excesivamente nombrados (siempre habrá alguien que le dé por hacer un *biopic* de Elvis Presley, ¿cuántas biografías escritas habrá del ídolo de Tennessee?). Pero, para que a alguien quiera hacer lo mismo con Arvo Part se convierte casi en un imposible⁵³.

52 Hay que recordar que en Oriente la figura de Sima Qian está identificada como un pionero de esta disciplina y en Occidente es importante no perder de vista a Cristóbal Celarius un alemán quien fue el primero en clasificar en una cartilla escolar las épocas de la historia en antigua, media y moderna, en 1685.

53 Aunque son muchos los cineastas que se lanzan a hacer historias de personajes desde sus propias ópticas, como el caso de Derek Jarman y su *biopic* Wittgenstein (1993).

A veces, por estos motivos, el grueso del público se acostumbra a ver en escena la vida de iconos archiconocidos de una historia que se vuelve una especie de “farándula” de la misma historia (Bolívar, Nerón, Napoleón), sin preguntarse mucho quién era realmente la persona o solo se atienen a sus “virtudes públicas” (¿cuántas personas identifican a Napoleón con el dibujo caricaturesco del personaje del historietista Pepo conocido como Condorito en su papel de loco?).

Sobre todo ocurre en el cine industrial que una cultura “adapta” la vida de un personaje que ha tenido incidencia en la historia de su propio territorio y lo “americaniza” mostrándolo no desde un punto de vista respetuoso culturalmente, sino en un discurso que a veces se convierte en una caricatura de la realidad⁵⁴ o, peor aún, la inquietante costumbre de “embellecer”⁵⁵ a los personajes históricos encarnados por actores o actrices que cubran cánones de belleza publicitarios y que alejen de la esencia de la historia como ciencia social o humana.

Lo que hace interesante la historia es su característica de prisma que permite ver el pasado desde ópticas y con posiciones y criterios diferentes, sus variables de historia que van desde la clínica hasta la historia de los pueblos, las ciudades o las personas y como volver a contar la misma historia que ya sabemos y nos repiten (muchas veces con taras y desviaciones conceptuales) no vale la pena. Lo atractivo y lo apasionante es justamente bucear dentro de la historia como espejo o acercamiento lúdico o crítico a miles de tejidos de vida y muerte que más adelante se convierten en historia.

Otra tendencia es acoger la historia adoptando solo sus hechos melodramáticos, es ahí donde solo se habla de lo histórico cuando hay pasiones de por medio: x mato a p, l engaño a r y se fugó con j, en un acto de homenaje a la mitología, que está plagada de historias truculentas lo que se conoce en la televisión como “culebrones”.

54 La interpretación de Salma Hayek de la pintora Frida Kahlo en la película *Frida* (2002), de Julie Taymor, contrasta radicalmente con la comprometida y respetuosa de Ofelia Medina en la película *Frida naturaleza viva*, de Paul Leduc.

55 La versión de *Juana de Arco* (1999), escrita por Luc Besson y Andrew Birkin es protagonizada por una modelo devenida en actriz: Milla Jovovich.

Estos personajes o hechos históricos de exposición desmedida, finalmente, se convierten en arquetipos de caracteres o de situaciones y son muy pocas las personas que dan verdadera razón de sus orígenes y actos.

Los hechos históricos comprometen lugares, situaciones, traiciones, ventajas, etcétera y es ahí donde la mirada del guionista se puede estacionar para recolectar datos del campo de la realidad, para fabular a su antojo y de ahí se desprenden las maravillosas versiones (*Persépolis*, 2007, Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud), como ocurre con la música clásica (nunca oiremos mientras estemos vivos unas versiones de Beethoven mejor traducidas que las de Karajan).

Entre otras, el cine ha sido un vehículo a veces válido⁵⁶, a veces dañino, para que muchos seres humanos puedan devolver sus ojos a épocas y a personas que tal vez, hasta ese momento, solo eran nombres en un libro de historia o simplemente ideas totalmente desconocidas.

Tener como punto de partida la historia también posibilita encuentros con aquellos que son partícipes de un acto considerado histórico y no precisamente son los protagonistas, como una esclava testigo de miles de actos de Cleopatra, un vendedor de trompos que estaba cerca de una explosión de un atentado terrorista en Jerusalén, el hermano del tío de un asesino en serie. Aunque estos elementos han sido más acogidos por la crónica periodística, en términos de punto de partida de un guion, se convierten en deliciosos motivos para soportar un pasaje histórico con miles de variantes que hagan comprender esa historia, no como un texto didáctico de un libro de historia, sino como unos pretextos para justamente generar una historia⁵⁷.

56 Qué decir de una versión de la historia apoyada en los textos del juicio real seguido a *La Pucelle* y escrita por Carl Theodoro Dreyer y Joseph Delteil, en su película *La Passion de Jeanne D'Arc* (1928) protagonizada por María Falconetti, en la cual lo histórico toma una actitud y una posición política o la alucinante versión de la situación chilena en 1973 en pleno golpe militar "traducida" y escrita por Pablo Larrain en su desgarradora película *Post-Mortem* (2010); o la dantesca y triste película sobre la masacre de Nanking *Ciudad de vida y muerte* (2009), escrita por Lu Chuan.

57 Un excelente ejemplo de contar la historia desde los "bordes" es la apasionante novela *El crimen del siglo* (2006), del escritor colombiano Miguel Torres quien se dedica a la vida de Juan Roa Sierra, quien hasta ese momento solo era conocido como el asesino del "importante" caudillo Jorge Eliecer Gaitán.



Hecho periodístico

Los sucesos del mundo podríamos pensar que llegan a la sociedad a través de diversos vehículos. Uno de ellos son los historiadores y el otro los medios de comunicación masivos, los cuales, para el efecto, utilizan la muy contemporánea *noticia*. Estos medios de transmisión inmediata que, en general, no buscan informar ni profundizar sobre un hecho en especial, sino que buscan impactar al televidente (de un suceso que pasa en un tiempo y en una realidad, lo reeditan y ponen cosas en cámara lenta le adicionan músicas tipo “Carmina Burana” -Carl Orff no tienen la culpa estoy seguro-), transformando en noticia todo tipo de acto que no sea cotidiano, por ejemplo, hemos visto remotos con microondas incluidos desde un pueblito de la costa pacífica donde la “noticia” es una lora que dice dos palabras en francés.

Si analizamos con lupa lo que llega a los televisores empacado como “noticia”, en el contenido total de una emisión encontramos “de todo como en botica”: algunos hechos que ciertamente pueden interesarle a la sociedad, autopromociones de sus producciones telenovelescas, un altísimo porcentaje de la vida futbolera, noticias políticas a raudales y temas prácticamente invisibles como el arte. Ni hablar de buscar “rarezas periodísticas” para empacarlas como noticia “el nacimiento de un niño con dos cabezas”, “el robo de un diamante regalado por un hombre de negocios de no sé cuántos kilates a una ingenua modelo”, “el estrellón de un carro de leche en Fontibón”, que solo compromete los litros de leche, los daños al vehículo y el carro de perros que fue impactado. El término “noticia inmediata” es confundido con modelos que diseñan blusas, señoras que hacen un rico ajiaco y el “triumfo” de una reina en

Singapur. Ese material solo puede servir de punto de partida en el territorio de la comedia nacional o del “burlesque” o el surrealismo que vive este país permanentemente.

El verdadero punto de partida, más que la noticia diaria, es, tal vez, el ojo de algunos periodistas⁵⁸ que aún cultivan el olfato y la crónica donde realmente se examina la sociedad y sus miles de motivos para sobrevivir.

Las noticias son provechosas como punto de partida en la medida en que se conviertan en radiografías o anatomías de la sociedad misma y que, claramente, se pueda clasificar como una *noticia* y es allí donde muchos sucesos incluso que ocurren en lugares sin buen jefe de prensa pueden generar hilos que el guionista podrá atar para crear de ese suceso una maravillosa historia.

Por último, en términos contemporáneos podemos declarar una epifanía la aparición de la Internet, medio de comunicación que se ocupa de miles y miles de *noticias* de todas las categorías y de múltiples procedencias y lugares, que bien vistas con ojo de guionista, se convertirán en brillantes o poéticas historias.

Siempre la “realidad superará la ficción” han dicho desde hace mucho tiempo, lo único que se requiere es un buen mago traductor de esa realidad a una ficción, que se convierta en una poderosa historia, cuyo slogan publicitario de “basado en una historia real” sea un arma emocional y no un simple acto lastimero de quien dice “mira y eso fue verdad”, porque se corre el peligro de llegar a leves y livianas caricaturas, como por ejemplo: *El Último rey de Escocia* (2006), escrita por Peter Morgan y Jeremy Brock, o en nuestro medio *La toma de la Embajada* (2000), escrita por Ciro Durán.

58 Es el caso del invaluable trabajo de un periodista colombiano como Germán Castro Caycedo en sus escritos en prensa, sus crónicas televisivas, en su entrañable programa *Enviado Especial* (1976-1996) y sus publicaciones como *El Hueco* (1989), *La Bruja* (1994) y *El Palacio sin Máscara* (2008) entre otros.



Historia que proviene de la literatura

Se les llama comúnmente “adaptaciones” otros prefieren hablar de “mi versión”, como lo hiciera Jean-Jacques Annaud con *El Nombre de la Rosa* (1986), escrita por Umberto Eco, Gerard Brach, Alain Godard, Howard Franklin y Andrew Birkin o *La caída de la Casa Usher* de James Sibley y Melville Webber (1928), basada en el texto de Edgar Allan Poe. Otros prefieren basarse en una novela corta y de ahí construir una catedral cinematográfica, como lo hicieran Francis Ford Coppola y John Milius con *Apocalipsis Now* (1979) partiendo del hermoso texto de Joseph Conrad *En el corazón de las tinieblas*; otros parten del texto respetando sus personajes y su historia, pero lo vuelven “contemporáneo” como *Romeo & Julieta*, escrita por Craig Pearce y Baz Luhrman (1996) y muchas más variantes de la fructífera relación literatura-cine.

Lo cierto es que la literatura es un ingrediente fundamental como punto de partida y desde que el cine existe son tal vez millones de actos de traslación literaria cinematográfica los que se han cometido.

Tenemos claro que contrariando los “top” de ventas de algunas librerías, que solo consideran literatura de venta las novelas y los escritos políticos o las veleidades de algún chismoso sobre la vida de otros famosos. Las novelas son fuentes provechosas como punto de partida para un guion, incluso a veces el estilo literario del autor, no se presta para un desarrollo cinematográfico y entonces solo se extrae del libro su argumento perdiendo toda su riqueza de lenguaje. Uno de los ejemplos más claros es la literatura de Gabriel García Márquez que dado su altísimo barroquismo es muy difícil de adaptar y si a eso

se le suma desconocimiento y falta de pertenencia cultural, los resultados son fracasos como la versión de *El amor en los tiempos del cólera* (2007), escrita por Ronald Harwood guionista surafricano.

Otro caso real es la mezcla a partir de un texto de varias líneas narrativas, como en la reciente película *El viajero inmóvil* (2008) de Tomas Piard, que toma como base la hermosa novela de Lezama Lima, *Paradiso*, y a partir de ella cruza tanto realidad como fantasía con los personajes de la novela.

La literatura, en todas sus categorías (cuento, novela, ensayo, teatro, poesía), va a ser un elemento irrigador del cine con la gran libertad de tomarlo tanto como punto de partida literal o como simple guiño para edificar todo un guion; es el caso de una obra de teatro como *Pygmalion* (1913) de George Bernard Shaw que inspira a Alan Jay Lerner para adaptar la película *My Fair Lady* (1964) y este, a su vez, inspira a Willy Rusell a que la reinvente en *Educando a Rita* (1983); o también procedente del luminoso texto del dramaturgo Bernard Marie Koltès el director Cedric Kahn realizó su adaptación al cine de la punzante y oscura obra “Roberto Zucco”.

Por otra parte, la poesía también ha sido punto de partida, como en el caso del bello poema épico de Adam Mickiewicz *Pan Tadeusz* (1834), llevado al cine por el maestro polaco Andrzej Wajda en la película del mismo nombre (1999). Con la novela tenemos ejemplos como *Privilege* (1967), de la novela del escritor Johnny Speight y adaptada por Norman Bogner y dirigida por el británico Peter Watkins. En el género literario del ensayo, aunque estamos claros que es la labor de los documentales de autor que se comportan como tal, también se puede partir sin ningún problema, como es el caso del ensayo generado por Michel Foucault alrededor de un parricida en Normandía en 1830 del cual el cineasta René Allio escenifica *Yo, Pierre Riviere, habiendo matado a mi madre, mi hermana y mi hermano* (1976), del cual incluso se genera otra película realizada por el documentalista Nicholas Philibert quien anecdóticamente había sido el asistente de dirección de Allio *Regreso a Normandía* (2008).

Los cuentos desde la clasificación literaria no son como muchos creen con el cortometraje una narración corta y fácil, sino una forma literaria muy compleja; el inmenso cronopio, Julio Cortázar, alguna vez afirmó que “la novela debe ganarle al lector por puntos y el cuento por K.O.” y es cierto, el embrujo de un formato corto que realiza inmersiones imposibles del lector en su corta, pero no por eso menor, adaptaciones de cuentos hay millones como la muy interesante *Cocodrilo* (2010,) basada en un cuento del punzante y fantástico escritor uruguayo Felisberto Hernández (1962) y llevada al cine en un cortometraje del director venezolano Pedro Lange.

Hay miles de maneras de abordar la literatura como punto de partida y de eso se encargará el guionista, quien, como un buen retratista, “extraerá” del texto literario su esencia, su filosofía, su atmósfera, alejándose de esas versiones “hollywodenses”, en las cuales son más importantes los vestidos y los carruajes que la historia misma y sus verdaderas intenciones emocionales.





Historia que proviene de un sueño

Los sueños son el primer cinematógrafo que los humanos vemos. Películas realizadas por las manos de una “psique” a prueba de balas, a prueba de voladores ensimismados entre un tarro de pintura. Nuestras vidas reales contadas por nosotros mismos de la manera más inconsciente y automática posible (habría que creerle a Breton lo de la “escritura automática”). Hechos, acciones, planos, personas conocidas y desconocidas que cruzan por un universo perverso o amable, absurdos que se edifican como hienas que muerden un polvo de una carretera de Bretaña.

Los sueños es bueno a veces anotarlos. Son “premieres” de películas innumerables a veces o hilarantes, solo tienen explicación en el “bajo fondo” de nuestra emocionalidad, los únicos que sabemos claramente porque soñamos eso somos nosotros mismos, no en vano Sigmund Freud estudió el asunto con la profundidad de un buzo buscatesoros. No tienen principio. No tienen final. Se interrumpen por una sirena que no nada, sino que pasa rauda a unos metros de la habitación. Se basan en monstruos interiores, en ternuras deseadas, en lirismos infinitos.

Consejo de amigo: siempre mantenga una libretita o un portátil (aunque se demora en prender y puede ahogar el recuerdo) y al despertar avancen hacia atrás lo que más puedan, estamos seguros de que allí hay miles de historias muy atractivas de ser vistas por otros ojos diferentes al sueño.



Historia que reafirma una teoría humana o política de quien la cuenta

Las creencias de los seres humanos tienen muchas vías por las cuales se afirman o se reafirman. Hay creencias que vienen desde los antepasados, hay creencias que se imponen como una bandera sobre un territorio conquistado.

En el caso de las creencias podríamos hacer una clasificación muy interesante para guiones extraídos de ellas, hablamos de tres categorías muy claras:

- Guiones que se basan en la filosofía de la creencia.
- Guiones que se basan en los representantes o iniciadores de la creencia.
- Guiones que se basan en el representante político de la creencia.

Los guiones basados en la creencia, entonces, abordarán el cristianismo o el budismo con sus supuestas bondades y, parados en esta categoría, habría miles de caminos para hacerlo, por ejemplo, sobre el budismo y su creencia de la reencarnación como *After Life* (1998), escrita por Hirokazo Kore Eda, en la cual la historia de la película aborda el fenómeno a partir de una serie de historias alternas contadas por difuntos.

Los guiones basados en los representantes o iniciadores de la creencia van desde el *biopic* novelado al *biopic* “riguroso” sobre la vida de Jesucristo o Gautama Buda o se estacionan en el caso del cristianismo en su parte más “vendedora” o sea la pasión, muerte y resurrección como en la soporífera e hiperbólica *La pasión de Cristo* (2004), escrita por Mel Gibson y Benedict Fitzgerald,

en la cual la exageración cinematográfica llega a niveles casi escatológicos; al mismo tiempo, Scorsese realiza un abordaje muy diferente en *La última tentación de Cristo* (1988), escrita por Paul Schrader, quien a su vez se basó en la novela de Nikos Kazantakis.

Los guiones que se basan en el representante político de la creencia se internan en la narración sobre los personajes que ostentan el poder político de la creencia como jefes máximos, en el caso de la religión católica el papa o en oriente el Dalai Lama, para el caso en Colombia hay una lamentable y primitiva película que de manera muy “creativa” la titularon *El niño y el Papá* (1986), de Rodrigo Castaño.

Las teorías humanas son de categorías variadas y de múltiple composición, algunos creen en las uvas, otros en los salmones, unos más en dogmas religiosos de todos los pelambres, otros en la caballerosidad, en los cerebros fugados. Cuando se tiene una firme idea alrededor de algo o alguien, muchos guionistas desean a partir de una historia, reafirmarla para la sociedad y esto es totalmente válido.

Lo ideal de sí se está convencido de Y o Z teoría es que el guion de ficción indague sobre la función de esa ideología, exponiendo dentro de todo el “tinglado” dramático, las diferentes fuerzas en pugna que construyen esa idea o esa filosofía. Lo importante es lograr que la *imaginación* haga su parte y permita que la teoría se reafirme no de manera literal, sino a partir justamente de la ficción y de la utilización del recurso del subtexto. Prueba de lo anterior son verdaderas películas ideológicas como *Kamchatka* (2002), escrita por Marcelo Piñeyro y Marcelo Figueras, en la que se habla de una situación social a partir de una fábula tan sencilla como un paseo familiar; lo mismo ocurre con un texto visual y conceptual tan fuerte como *Japón* (2002), escrita por Carlos Reygadas.



SI QUIERES COMBINAMOS UN GANSO CON UNA GEISHA DESESPERADA.
(escritura de la historia)

Hemos hablado del punto de partida y sus temibles, maravillosas y asombrosas posibilidades, nos hemos acercado al acto de crear y no repetir las mismas historias que llevan viendo los espectadores desde que tienen uso de razón. ¿Alguien podría ser tan despistado de plantear como gran “cabezazo” o “idea brillante” *Romeo y Julieta* o *Yo el supremo* o *Música para Camaleones*?

Uno de los escalones fundamentales es tomar conciencia de que una de las maravillas del arte en otras manifestaciones y, por supuesto, del cine es su *diversidad* de ideas, de posiciones, de conceptos, de maneras de abordar un hecho, una nacionalidad, un suceso.

Alguien hablaba de que el arte, en general, abordaba dos temas seguros: amor y muerte, eros y tánatos, dirían algunos, amor de uno, de dos, de tres, amor a una ciudad, amor para volar, amor para matar. Y de la muerte, ni hablar de sus causas, de sus consecuencias, muertes por malignas epidemias, muertes por balas de plata con vaqueros que desprecian a los indios, muerte por amor en una singular mezcla, muerte orquestada por políticos impolutos que sin dárselos nada y mientras se acomodan la corbata mandan matar una centena de humanos que están en huelga de hambre en una plaza como único recurso para que los otros, por lo menos, los visibilicen. En fin, miles de títulos abarcan estos temas y son el eje de millones de historias que se escribieron y se seguirán escribiendo más ahora que los valores del amor han cambiado tanto, afortunadamente, y los valores de la muerte, como un hecho que no le importa a nadie, son patrocinados por sanguinarios video juegos. Los temas, como tal, siempre serán pretextos. Donde comienza la imaginación a actuar es cuando

un creador(a) se propone comenzar a hilar una historia que, en sí misma, es imaginativa, que aborda temas de origen múltiple desde el pensamiento y no desde la acción.

Existen miles de guiones que escasamente abarcan tres famélicas líneas narrativas las cuales, además, tienen que ver con temas tan trillados, como el ansia de matrimonio de una mujer, la compra de un perro mascota y la graduación de la hija de enfermera.

Este tipo de guiones funcionan con el síndrome del “colchón”, o sea, una extensión amplia de un lugar para descansar (y demás), pero en la mitad está llena de “relleno” y así funcionan muchos guiones una historia pobre e inocua, llena de relleno que se evidencia en efectos especiales (a mayores efectos especiales menos ideas).

Una cosa es la problemática industrial (que es una operación de marketing), a la cual muchos nos hemos visto abocados infinidad de veces y otra estar seguros de que el universo cinematográfico nos da posibilidades de poder abordar un tema desde nosotros mismos, desde nuestra individualidad como seres humanos, desde nuestro derecho a pertenecer a una comunidad y pensar hacia ella y lo mágico es que cada creador piensa diferente. Por puro “deporte” se les invita a que se asomen al universo de Federico Fellini, Satoshi Kon, Anton Giulio Bragaglia, Lotte Reiniger, Marguerite Duras, Lucrecia Martel, Claudia Llosa o el de Alejandro Jodorowski; o al rico universo de Stan Brakhage, que narra cinematográficamente sin estar “amarrado” a una historia formal o uno de sus herederos visuales Raymond Salvatore Harmon.

Las clasificaciones en el arte ayudan a lo histórico y a un cierto ordenamiento, incluso, para que más de uno crea que sabe de arte, porque se sabe de memoria la vida y milagros de los movimientos y sus representantes.

Con el cine, ha existido un gran desbalance: lo industrial (con toda su maquinaria) ha impuesto la idea generalizada de que, cine solo es una historia formal que sea un largometraje, de resto se considera menor —la misma problemática

que tiene el cuento como género contra la poderosa y “marketiniada” novela— y no es ni el tiempo, ni la historia formal, lo que lo hace o no cine.

Ahí es donde aparece otra problemática el término “experimental” que, en mi concepto, en el arte no existe, cada artista hace la obra a partir de sus coordenadas y no se “experimenta”, porque no estamos probando si una bomba mata a cien a o a mil, estamos creando y esto no debería tener ni tiempos comerciales, ni barreras conceptuales.

Hacer una película posteriormente al guion literario o libro cinematográfico cuesta mucho dinero para que se dilapide en una idea que, de entrada, uno sabe que no contiene: ni conceptos, ni ideas, ni giros dramáticos, ni sensaciones, por esto, es que entonces cuando ya hemos pasado del territorio de la simple idea, es el momento de convertirla en historia que pueda encaminarse hacia lo argumental. Aquí debemos que tener en cuenta varios elementos de construcción de la historia.

Podríamos clasificar los lugares en *generales* y *particulares*: el lugar general podría ser, por ejemplo, el marco de una ciudad específica donde decidimos ubicar la historia y aquí viene un elemento fundamental: el cruce entre realidad y fantasía; es cierto que las historias se denominan de ficción, pero debemos tener claro que la ficción puede existir a partir de una realidad que cobija todos los órdenes de la misma historia.

Las ciudades tienen su historia, su posición en el mundo, incluso, sus arquetipos, cuántos desorientados no piensan que Viena es un lugar ideal para pasar los quince años, como si el problema fuera de ciudad y no de crecimiento personal. Las ciudades, dentro de su propia estructura física, se dividen en miles de lugares que son conocidos o desconocidos y también se habla de que el cine transforma los lugares de acuerdo con la manera como se muestra en el desarrollo visual final, por ejemplo, cuántas construcciones en República Dominicana o Haití no han suplantado a Cuba y para no ir más lejos, cuántas veces nuestro país aparece suplantado por un desierto mexicano o una calle

boliviana. De hecho, además hay ciudades inventadas o ciudades construidas a partir de fragmentos de otras⁵⁹.

Por eso, la importancia de seleccionar este lugar general como parte vital de la historia, en la medida que allí transcurrirá parte de ella y esto permite crear una atmósfera geográfica que la podemos volver emocional.

Los lugares donde la historia transcurre no pueden ser meros sitios “ideales” de agencia de viajes, que complazcan el paladar visual de algunos que exclaman “que bella catedral”, “que hermoso río”, los lugares adoptan personalidades que ya poseen y personalidades que el escritor(a) les “fabrica” escogiéndolo para que sea el lugar general de la historia.

En cuanto a los lugares *particulares* se convierten en lugares vitales para la narrativa, ya que no solo ubican y contextualizan, sino que también son centros neurálgicos de la emocionalidad del guion, sea por una identificación real, caso muy recurrente en el cine comercial, que se empeña en tomar el papel de guía de turismo y acentuar arquetipos, por eso, se casan con la torre Eiffel al fondo y cenan en “restaurantitos románticos”, al contrario de creadores visuales que fabrican su propio espacio y ciudad: fíjense la París de Polanski en *Frantic* (1988), escrita por Gerard Brach y Roman Polanski; la Bogotá de Felipe Aljure en *La gente de la universal* (1993), escrita por Guillermo Calle, Felipe Aljure y Manuel Arias; la laguna de Cocha de *La Sirga*, escrita por William Vega (2012). Por lo tanto, la selección inicial de los lugares es muy importante, ya que la relación realidad-fantasia ayuda mucho a la localización de la historia en términos atmosféricos emocionales.

Otro elemento que puede complementar la narración es recoger la época cuando sucede la historia, no solo como un aditamento de dirección de arte

59 El cine sobre ciudades tiene unos magnéticos e interesantes antecedentes: *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov (1929); *Rien que les heures*, de Alberto Cavalcanti (1926); *Sao Paulo, a sinfonia da metrópolis*, de Adalberto Kemeny y Rudolf Rex (1918), y en épocas contemporáneas desde el video arte *Three Short Notes*, de Jeannette Gaussi (2005).

—para que muchos espectadores digan que les “gustan las películas de época”, sin saber cuál—, sino también como un refuerzo de la realidad hacia la historia, usando los actos paralelos como herramientas de hechos históricos que uno pueda ubicar como punto de partida, como es el caso del ambiente que antecede al mayo rojo parisino y su relación con la política y los preceptos de Mao, lo cual funciona maravillosamente como “telón de fondo” de *La Chinoise* (1967) que no es un documental sino una ficción escrita y dirigida por Jean Luc Godard.

Así, una historia ubicada en los años setenta del siglo XX tiene miles de posibilidades desde lo ideológico, hasta los colores, los objetos, etcétera, pero siempre desde la óptica de utilizar las épocas en sentido paralelo a actos de la humanidad y no como simple “ambientación”; por eso, el guionista debe ser un artista más allá de su propio talento de escritor y procurar tener un bagaje cultural ilimitado, en la medida en que mientras tenga las cosas en su cabeza y ayudado de una investigación particular, la riqueza de detalles en un libro cinematográfico se convierten en elementos que comunican, que ayudan a intimar y a ubicar con la realidad los personajes y sus espacios.

Una vez está escogido este o estos lugares, ya tenemos vía libre para comenzar a fabular los hechos de la historia. ¿Qué voy a contar? ¿Para qué lo voy a contar? ¿Qué recursos de acciones y personajes son vitales para la historia? Una historia, entonces, tendrá intrínsecamente un esquema, que “ordene” los sucesos y permita que tenga una coherencia narrativa explicable y que se pueda aplicar al desarrollo posterior de los hechos así:

- Planteamiento.
- Nudo.
- Desenlace.

Es hora de arrancar a fabular con una imaginación dirigida y sobre todo una recomendación: quien crea la historia y se aboca a los procesos y pasos de *escritura* de un guion literario o libro cinematográfico; no está realizando

una película, ya que estamos claros que nuestro papel es el de escritores, no de realizadores, por eso, son más aplicables las herramientas de lo escrito, que tratar de visualizar la película que es un acto que hasta, el momento, es bastante lejano.

Si tratamos de escribir el guion como espectadores —cometiendo el error de decir “vienen tres marineros y se trepan por un yate estacionado en un puerto francés de la costa azul y entonces un gato blanco sale de un camarote con un ratón en la boca y los mira insolente”— estamos es transcribiendo escenas visuales de una película ya hecha por nuestro cerebro, pero, por el momento, lo que tenemos que crear y estructurar es una *historia*, sus hilos narrativos, sus complejidades argumentales y las motivaciones de los personajes.

El lugar donde los personajes cometan la venganza, si es que existe una venganza, como motivación dramática será tema de desarrollo en el guion cuando escribamos la escena en forma particular, por eso, vamos por pasos uno a uno, despacito, con paciencia de alfarero; primero contemos la historia en términos dramatúrgicos, hilando, cómo una pasión desemboca en una tragedia o un acto baladí, abre posibilidades para que los personajes se condenen o se salven, si el asunto es de salvación o condena que tanto gusta.

La función del escritor es esa: *escribir* proponer una *historia*, una manera de que los personajes sean interesantes y fichas clave del argumento, apropiarse de lugares y de situaciones emocionales que permitan que la historia sea inicialmente una historia que, leída, tenga todas las condiciones de un argumento fabuloso, que será traducido a la realidad cinematográfica por otra persona (o por el mismo escritor) que lo ve de una manera. Si es permitido, hablaríamos que el argumento y sus posteriores pasos hasta llegar al guion o libro cinematográfico final es como una partitura de una sinfonía en la que Gustav Mahler

escribe su quinta sinfonía para llegar a Claudio Abbado que hará su versión orquestal muy diferente a la versión que dirija, por ejemplo, George Solti⁶⁰.

Así, lo mejor es imaginar desde lo estructural, desde los hechos, las líneas narrativas, una especie de planos arquitectónicos de una construcción donde está todo justificado, desde definir el área donde se va a construir, el estudio de suelos, hasta los cálculos estructurales, para que no colapse cuando a alguien quiera por escribir que por allí pasa Nicole Kidman en una carroza azul.

Las historias que se convertirán en argumentos entre más imaginativas sean tienen más posibilidades de convertirse finalmente en una película que eleve los corazones, que haga reflexionar sobre el amor, que permita develar una situación histórica con mirada femenina. Si es verdad que las pasiones son eje de muchas historias, no quiere decir que las únicas salidas imaginativas sean contar historias de amor o desamor, adulterios, alcohólicos o drogadictos, si nos asomamos a los hechos que ocurren en una sociedad son ilimitados y no solo son sus taras o sus llamadas “malas costumbres” los únicos leitmotiv para desarrollar las historias⁶¹.

Los escritores de literatura Roald Dahl, Carmen Posadas, Alessandro Baricco, Amelie Nothomb nos han enseñado que las situaciones y los lugares que salen de su imaginación se convierten en historias, cuando hay pericia de combinar los caracteres humanos con hechos que sean interesantes como giros na-

60 Aunque no es lo común, los guiones literarios o libros cinematográficos deberían ser escritos como una partitura de música clásica para tener varias versiones de “puesta en escena” cinematográfica, incluso, por directores disímiles. Lo máximo que se hace últimamente es convocar un grupo de realizadores en torno a un tema o a una idea, como en el caso de *Chacun son Cinema: une déclaration d’amour au grand écran* (2007) un filme conmemorativo por los 60 años del festival de Cannes, en el que fueron invitados varios directores a plantear su narración sobre la sala de cine. *Revolución* (2010) es otro proyecto que incluye diez directores de cine mexicano que hacen cortometrajes sobre este tema.

61 Cuando algunos realizadores entran en la vida de los artistas de cualquier expresión tienden a mostrarlos como degenerados, alcohólicos, drogadictos, promiscuos, etcétera, lo cual, aunque en la realidad pase, no es territorio exclusivo de quienes hacemos arte porque en las otras disciplinas también hay seres humanos que se comportan de mil maneras.

rrativos y que permitan que uno pueda ver millones de maneras de solucionar los conflictos que uno mismo ha planteado. La historia, entonces, deberá ser desarrollada en términos de *acciones dramáticas* que confluyan en *conflictos dramáticos* y estos permitan complejizar la historia.

La linealidad secuencial, donde un personaje hace actos ordenados uno detrás de otro: despertarse, leer el periódico, desayunar, salir al trabajo almorzar, volver al trabajo, regresar a casa y dormirse, en las historias y, obviamente, en los posteriores argumentos, las hacen llanas y monótonas —el cine no es un *reality show* en el que perseguimos a un personaje secuencialmente en su vida cotidiana sin reparar en nada más allá de lo aparente. Los conflictos estándar de los melodramas no pueden ser el centro de la historia, cuántas veces se ha visto en la televisión que una niña es engañada por alguien con poder, pero el “amor” triunfa y al final se casa sin problemas después de derramar metros cúbicos de lágrimas sin compasión.

Mientras los *conflictos dramáticos* que se derivan de las *acciones dramáticas* sean más imaginativos, la urdimbre de la historia será más interesante de ser comprendida por el lector del guion, tendrá más posibilidades de diálogo, más posibilidades de reflexión y análisis, como cuando uno está frente a un cuadro de Edward Hooper se distrae un momento vuelve los ojos sobre el cuadro y entonces ve una instalación de Marina Abramovic.

La historia y su posterior argumento no pueden ser predecibles, porque es como cuando uno conoce a alguien y a los treinta segundos casi que puede describir cómo es su manera de ser, su manera de vivir, se vuelve lugar común y totalmente falto de ideas, atterradoramente plano, es un ser que solo habla de dos cosas, maneja tres informaciones básicas: dónde vive, dónde trabaja y su telenovela preferida o sea que con esa persona el tema se agota en segundos y no tienen nada más que decir.

Una de las cosas interesantes de las relaciones humanas es que cuando uno entabla una relación amistosa o amorosa con otro ser humano, o en las rela-

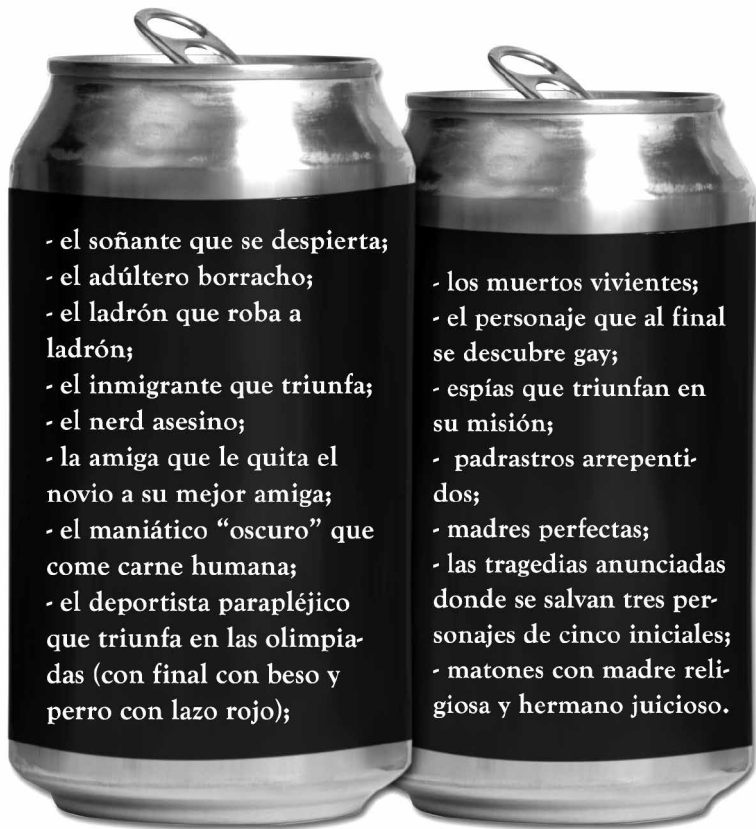
ciones con los animales, uno puede ir configurando un mapa de conocimiento sobre esa persona con el transcurso del tiempo a partir de frases, actitudes, reacciones, va tratando de configurar a esa persona y ese es un proceso de años y años. En el cine, no tenemos años, sino segundos⁶² y cada minuto es clave para que las acciones tengan razones, tengan causas, tengan consecuencias, se cuenten en una temática desarrollen una filosofía, una posición ante esos hechos.

No es el asunto de convertir la historia en un territorio de lo surreal, sino que los encuentros y los hallazgos alrededor de salidas imaginativas en la historia y su posterior argumento permiten que el lector se pregunte más cosas cuando se interna en la lectura, como ocurre con libros como *Cien años de soledad* nunca al comenzar el libro podríamos predecir que Remedios la bella va a ascender a los cielos, puesto que se avanza sobre un sinnúmero de acciones y de giros que no son predecibles y esto nunca ocurrirá con los *best seller*, en general, que son el equivalente en la literatura del cine megaindustrial⁶³.

Entonces, la historia se construirá a partir de lo que el guionista quiere expresar y utiliza esta forma narrativa para decirlo. Aquí no valen repeticiones de conflictos por embarazos o salidas fáciles como los suicidios o la típica del escritor muy novato: armar una historia “loca” y al final el protagonista se despierta en la seguridad de su apartamento duplex (extrañamente todo lo que escribió anteriormente “fue un sueño”). Ejemplos del lugar común argumental hay varios:

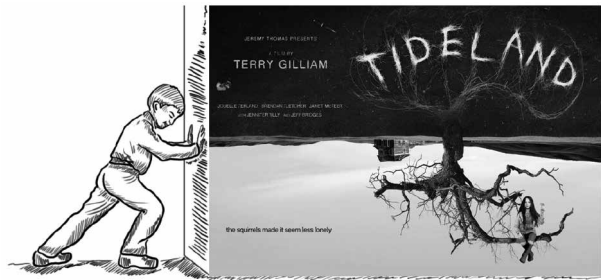
62 Escribir un libro cinematográfico, sea de corto, medio o largometraje, la relación temporal no debe medirse en minutos, ni horas, sino en *segundos*, cuatro segundos de una acción cinematográfica pueden equivaler a un recuerdo, un *flash* de amor o lamento, un paso que va a dar el personaje dentro de sí o fuera de sí.

63 Hay una gran diferencia entre Tom Clancy y Georges Perec.



Buenas historias afortunadamente también hay muchas, si no, revisen estas sinopsis⁶⁴ de películas que se pueden clasificar como películas industriales con mirada de autor:

64 Debo aclarar que en mi opinión las sinopsis que se publican de las películas con el oscuro propósito de “atraer” espectadores no guardan una fidelidad con lo argumental ni con lo filosófico, teniendo en cuenta que el proceso de lectura de un filme varía diametralmente de espectador a espectador y si además le sumamos fines comerciales de tratar de “engañar” al lector, el asunto aún se muestra más desorientador. Las sinopsis transcritas en estos ejemplos son simplemente una muestra más de variedad argumental que de realidad cinematográfica y justicia conceptual con las mismas películas.



Tideland (2005),
escrita por Terry Gilliam y Tony Grisoni:

La película salta de la realidad a la fantasía, pues Jeliza-Rose escapa de la inmensa soledad de su nueva casa y entra en un mundo de fantasía que existe en su imaginación. En este mundo, las luciérnagas tienen nombres, los hombres de barro despiertan al anochecer y las ardillas hablan. Sus confidentes son las cabezas de cuatro muñecas, separadas de sus cuerpos hace mucho tiempo, hasta que conoce a Dickens, un joven disminuido psíquico con la mente de un niño de diez años. Vestido con un traje de natación, se pasa el día escondido en una destartalada cabaña que hace las veces de submarino mientras espera el momento de cazar al monstruoso tiburón que vive en la vía del tren. También está la hermana mayor de este, Dell, una esbelta figura espectral vestida de negro que se oculta tras una malla de apicultor. (Tomado de la Higuera.net)



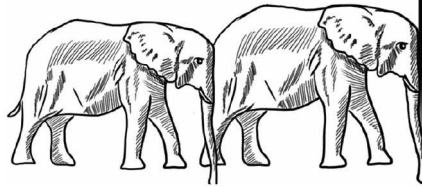
La escafandra y la mariposa (2007),
escrita por Ronald Harwood basada en la novela de Jean-Dominique Bauby:

En 1995 a la edad de 43 años, Jean-Dominique Bauby, el carismático redactor jefe de la revista Elle en Francia, sufrió un grave golpe. Despertó de un coma 20 días más tarde descubriendo que era víctima de su propio cuerpo. Aunque mentalmente alerta, estaba preso dentro de su cuerpo, solo capaz de comunicarse con el mundo exterior parpadeando su ojo izquierdo. Forzado a adaptarse a esta perspectiva, Bauby crea un mundo nuevo, examinándose para encontrar las dos únicas cosas que no fueron paralizadas: su imaginación y su memoria. (Tomado de Hoy cinema.Blog)



La Comunidad (2000),
escrita por Jorge Garricacheverria y Alex de la Iglesia:

Julia es una mujer de unos cuarenta años que trabaja como vendedora de pisos para una agencia inmobiliaria. Tras encontrar 300 millones de pesetas escondidos en el apartamento de un muerto, no le queda más remedio que enfrentarse a la ira de los miembros de una comunidad de vecinos muy particular, encabezada por un administrador sin escrúpulos. El humor negro deja paso al suspenso, luego al terror y, finalmente, a la acción sin complejos. (Tomado de www.zinema.com)

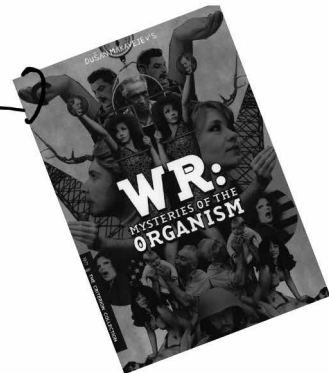


No es un país para viejos (2007),

Escrita por Joel y Ethan Coen basada en la novela de Cormac McCarthy:

La historia empieza cuando Llewelyn Moss (Josh Brolin) encuentra una camioneta rodeada por varios hombres muertos. En la parte trasera hay un cargamento de heroína y dos millones de dólares. Cuando Moss coge el dinero, provoca una reacción en cadena de violencia, que la ley, representada por el desilusionado sheriff Bell (Tommy Lee Jones), no consigue detener. Mientras Moss intenta huir de sus perseguidores, especialmente del misterioso cerebro de la operación (Javier Bardem) que se juega las vidas de otros a cara o cruz, la película pone al descubierto la delincuencia en Estados Unidos y amplía su significado hasta incluir temas tan antiguos como la Biblia y tan contemporáneos y sangrientos como los titulares de esta mañana. (Tomado de www.septimoarte.net)

Y veamos otras de cine de autor:



W.R. Misterios del Organismo (1977),
escrita por Dusan Makavejev:

En 1971, en plena resaca del Mayo del 68, el cineasta yugoslavo Dusan Makavejev se convierte en el artista escandaloso del momento con esta especie de falso documental sobre sexo y política, en el que se combinan noticiarios, entrevistas, ficción y ocurrencias surrealistas varias. El guion, apenas esbozado, gira en torno a la vida y obra del psiquiatra austriaco Wilhelm Reich, descubridor de la energía orgásmica, y a las peripecias de dos jovencitas comunistas con muchas ganas de experimentar con sus respectivos y pimpantes cuerpos. Todo ello mezclado con imágenes manipuladas de Stalin, escenas de sexo explícito e incluso una sesión de electroshock real. (Tomado de Abandomoviez.net)



San Solei (1983),
escrita por: Chris Marker:

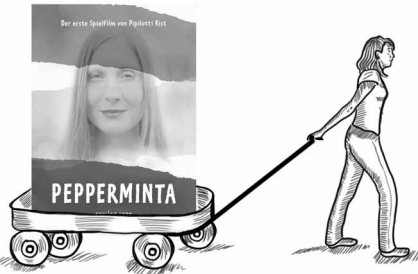
Tres niños en una carretera en Islandia, una tripulación somnolienta a bordo de un ferry, un emú en Île de France, un bello rostro de las islas Bijagos, un cementerio de gatos a las afueras de Tokio, vagabundos en Namidabashi, los habitantes de la Isla de Fogo, Cabo Verde, un carnaval en Bissau... Así inicia el relato una mujer desconocida que lee las cartas remitidas por un operador de cámara, Sandor Krasna, que a través del registro de las imágenes de sus viajes se interroga sobre la memoria y la función del recuerdo, “que no es lo contrario del olvido, sino su opuesto”, para conformar, como Sei Shônagon, su particular lista de “cosas que hacen latir el corazón”. (Tomado de divxclasico.com)

***Hachazos* (2011),**
escrita por Andrés Di Tella:



Un hombre lleva toda su obra, que es toda su vida, dentro de una vieja valijita de cuero comprada en la India, en un tren que va de Moreno a General Rodríguez, por el conurbano bonaerense. Son los originales de sus películas, todas en super-8, un formato obsoleto, en vías de extinción, que no permite copias. Esa valija es como el manuscrito de su autobiografía. Se trata de Claudio Caldini, cuidador de una quinta del conurbano, gran cineasta secreto. (Tomado de www.escribiendocine.com)

***Pepperminta 84* (2009),**
escrita por Chris Niemeyer & Pipilotti Rist:

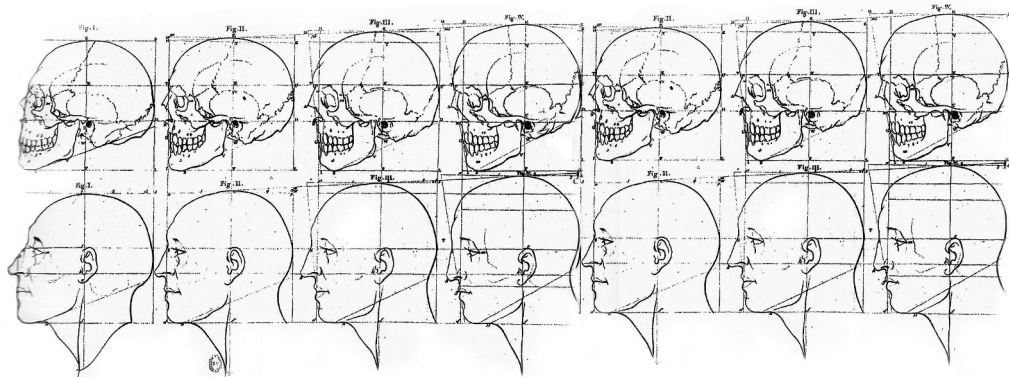


Pepperminta es una anarquista de la imaginación. Vive en un chalet futurista pintado con los colores del arcoíris donde imperan sus reglas. Los colores son los mejores amigos de la joven, y las fresas, sus mascotas. Conoce reme-

dios asombrosos para liberar a las personas de sus temores. Pepperminta desea que todos vean el mundo con sus colores favoritos. Werwen, un joven regordete y tímido al que Pepperminta encuentra sumamente atractivo, y la preciosa Edna, que habla con los tulipanes, se le unen para llevar a cabo una misión apasionante. Estos tres mosqueteros no se parecen en nada pero luchan para que el mundo sea más humano. Siempre que aparecen, todo se da la vuelta; la vida de la gente se transforma de una forma milagrosa y maravillosa. (Tomado de www.filmafinity.com)

Así que manos a la obra y elaboren historias con contenidos, con giros imaginativos, con personajes adorables o detestables⁶⁵, pero, por favor, huyanle como a una tuberculosis a las historias repetidas y arquetípicas.

*De paso se puede aprovechar el surrealismo natural de este país que es una cantera inagotable de absurdos más las realidades, lo que se sabe y lo que no se sabe, lo regional, nuestras historias, nuestra gente*⁶⁶.

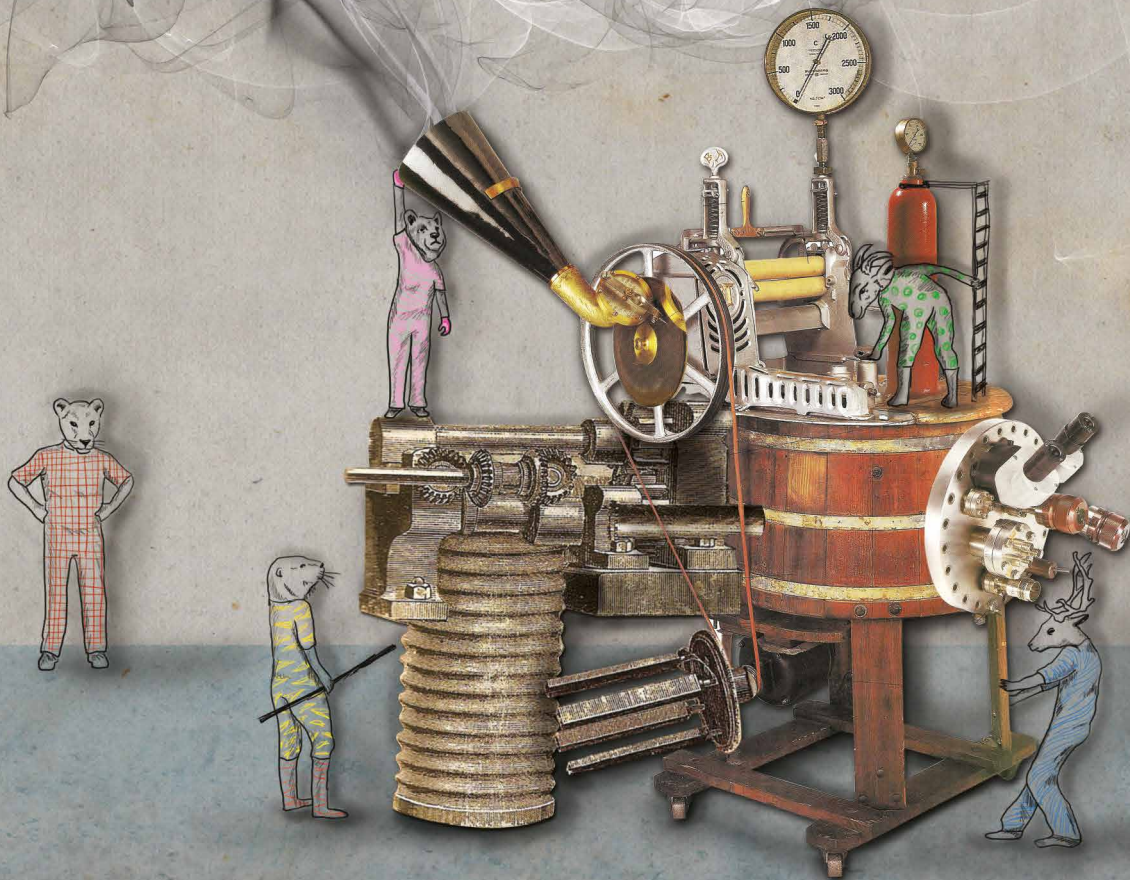


⁶⁵ Hay que anotar que cuando nos referimos a personajes no nos estacionamos en la mirada de que solo pueden ser clones humanos, el concepto “personaje” puede cubrir también animales, ciudades, cosas, inventos etcétera.

⁶⁶ Un tipo de cine tan desarrollado en otros países como es el *biopic* por estas tierras no es muy común y podría ser un verdadero filón de ideas

JUGAR AL GEHRY EMOCIONAL

(cómo convertir una historia
en un argumento estructural)



Partimos de una historia que ha sido revisada, “volteada” de arriba a abajo, analizada en sus situaciones, una historia que sucede en un lugar o varios lugares, una historia que tiene personajes que pueden ser los “escalones” de la historia, aquellos en los que se “recarga” la historia⁶⁷.

O sea que tenemos en términos de ingredientes lo siguiente:

- La historia en sí misma.
- La posible división de la historia en los tres actos: planteamiento, nudo y desenlace.
- Los personajes definidos como puntos fundamentales de todos los giros de la historia.
- La época en que sucede la historia.

Entonces ahora sí vamos a fabricar lo que llamamos un *argumento estructural*. ¿Por qué se denomina Estructural? Porque un *argumento estructural* persigue *ordenar* y *estructurar* las acciones de tal manera que funciona como una *estructura*, que si estuviéramos hablando de arquitectura, es como pasar del boceto dibujado rápidamente en una servilleta, a unos planos puntuales que permiten determinar claramente los datos que contiene un plano:

⁶⁷ Habría que pensar como un símil que los personajes son como fichas de ajedrez que se mueven a voluntad del jugador-guionista, quien es el encargado de plantear las estrategias y las situaciones para que ellos se muevan sobre el tablero de las acciones y permitan un “juego” interesante e inteligente que tal vez no está propendiendo a un jaque mate.

- Acceso.
- Zonas comunes: entrada, portería, garaje, jardín, parque, etcétera.
- Puntos fijos, que son básicamente dos: las escaleras y el ascensor; existe otro punto, que es el shut de basuras, pero este no es tan importante, ya que en la nueva reglamentación se está aboliendo por cuestiones sanitarias.
- Hall de entrada.
- Áreas sociales: sala, comedor, cocina, área de ropas, baño.
- Áreas privadas: habitaciones (principal, estudio, las otras se enumeran), baño(s), vestier, *walk in closet*.
- Dimensiones.

A los pasillos se les llama corredores, pero realmente no tienen mucha relevancia al momento de leer un plano, a no ser que sea de gran tamaño. En este proceso no estamos hablando ni del tipo de bombillos que se van a poner, ni la tableta particular del piso, ni el estuco, ni el color de las paredes, ni mucho menos el tipo de alfombra. Los planos son una información que mezcla lo técnico con lo imaginativo: sabemos que vamos a construir un apartamento.

Entonces, cuando vamos a abordar el *argumento estructural* debemos tener claro que estamos planteando un esqueleto de acciones integradas y sólidas que permitan una estructura compacta *y no sus particularidades*.

Cuando en un *argumento estructural* una *acción dramática estructural* sea débil, ocurre exactamente lo mismo como con el popular juego de la Jenga⁶⁸, que cuando quitamos una barrita y no calculamos su importancia dentro de la estructura general, lastimosamente se nos cae y es lo que debemos evitar a toda costa. Por lo tanto, cada acción debe tener su propio peso y esta al

68 Popular juego creado en Ghana (África) por una familia inglesa en 1972, en el que se van ubicando pequeños maderos que forman una torre de la que cada jugador debe extraer por turnos un madero ubicado en cualquier lugar de la torre, cuidando que la torre no se caiga.

relacionarse con su acción subsiguiente debe plantear conflictos, retos, giros dramáticos, salidas inimaginadas. Aquí es donde es fundamental la mezcla: imaginación-técnica.

Las acciones *dramáticas estructurales* deben huirle a las “florituras” gramaticales, que lo único que hacen es extender un acto y a veces lo diluyen “tapando” la verdadera esencia de la *acción*, lo importante en estas acciones es buscar que esa acción sea un *detonante* dramático o una *motivación* o un *giro* dramático⁶⁹ en sí mismo, no por la retórica con la que la escribamos, sino en sí misma.

No ayuda redactar una acción dramática llena de “arabescos”. Por ejemplo:

Luisa en un apartamento de Buenos Aires en la época peronista (Luisa está entrada en años), después de darse cuenta de que su pañal esta mojado, recuerda a su marido que era relojero y se toma rápidamente un jugo de mandarina, mientras señala en el periódico en la página de clasificados el auto que se va a comprar.

Analicemos la información que encontramos en el ejemplo:

a. “*Luisa en un apartamento de Buenos Aires en la época Peronista*”: esta información es interesante, pero debe ser la que siempre inicie un *argumento estructural*, ya que contiene dos datos que son vitales:

- Lugar.
- Época.

⁶⁹ Hay que aclarar que, al usar el término giro dramático, no estamos proponiendo cambios abruptos en la historia para hacerla más comercial, sino giros que se pueden ver desde muchas ópticas. Un personaje puede variar el curso de la historia, pero emocionalmente o hay giros desde los espacios no para causar más espectacularidad, ni “asombro”, ni “capturar” la atención, los giros son más imitando la maleabilidad del cerebro que en una milésima de segunda baraja varias opciones que no siempre son “espectaculares”.

Entonces esta información siempre debe ir al comienzo de la redacción del *argumento estructural*, pero de la siguiente manera:

Buenos Aires, 1947.

b. “*Luisa está entrada en años*”: esta información es más de perfil de personaje. Es ambigua, pues el giro idiomático “entrada en años” es más una manera de decir que de puntualizar, además la expresión “entrada en años” sería más adecuada para una persona tal vez cercana a los sesenta años. En este instante, esa información, de la edad de Luisa es importante, pero se anota de la siguiente manera:

Luisa (85).

c. “*después de darse cuenta de que su pañal está mojado*”: es una acción inmediata que permite saber que tiene problemas de incontinencia y que en este momento de *acciones dramáticas estructurales* es irrelevante. Eso se podría eliminar.

d. “*recuerda que su marido era relojero*”: el recurso del recuerdo en una *acción dramática estructural* solo es válido cuando este recuerdo es fundamental para el seguimiento de las acciones, cuando se convierte en un motivo vital y este deriva en otra acción que ayuda a que el argumento fluya hacia algún territorio dramático o que evolucione la información argumental, pero, en general, es mejor redactar el argumento en *presente*. Además, el hecho de que el marido sea relojero de nuevo se sitúa en el ítem de *perfil de personajes*

e. “*y se toma rápidamente un jugo de mandarina*”: de nuevo es un acto inmediato que no está haciendo *nada* en términos estructurales, todo acto inmediato y “pequeño” que no sea fundamental para lo estructural sobra.

f. “*mientras señala en los clasificados el auto que se va a comprar*”: esta finalmente es la *acción dramática estructural* real. A partir de esa decisión es que el personaje va a sufrir cambios o por esa compra es que se va a relacionar con su futuro estafador, así que esta es la *única acción que verdaderamente nos sirve como acción dramática estructural*.

Y entonces la seleccionamos y este sería el comienzo del *argumento estructural*:

Buenos Aires, 1947. Luisa (85) decide comprar un auto.

Fíjense que toda la redacción de la acción nos sirve y aquí nos preguntamos para poder proseguir en la “armazón” del *argumento estructural*, obviamente teniendo en cuenta la historia previa que ya habíamos redactado:

- ¿A quién le sucede? A Luisa.
- ¿Cuántos años tiene Luisa? 85.
- ¿Qué va a hacer Luisa? Comprarse un auto.

Esta es la esencia de una *acción dramática estructural* que contenga lo esencial tanto para el personaje como para la historia. Entonces, ya tenemos un punto de partida:

Buenos Aires, 1947. Luisa (85) decide comprar un auto.

Un elemento fundamental para seguir desarrollando las *acciones dramáticas estructurales* es determinar dentro de la historia que ya está escrita cuáles de los sucesos planteados; inicialmente, son *acciones dramáticas estructurales* para poder conformar un sólido *argumento estructural*. Tomemos, por ejemplo, esta otra *acción dramática estructural* sobre otro tema y otra historia y sus posibilidades de avanzar hacia la próxima línea dramática:

Maracaibo (Venezuela) 1990. Belinda (27) es enviada por Bruno (39), su esposo, a un campo de entrenamiento para paracaidistas.

Esa es *una* acción que si la desglosamos fijense los datos que nosotros mismos aportamos:

- La acción sucede en Maracaibo (Venezuela) y su época histórica es 1990.

El hecho de que planteemos la *acción general* en *Maracaibo*, aparte del desarrollo de la historia, en términos dramáticos, nos permite investigar el lugar de la acción general y algunas consideraciones de desarrollo como estas que posibilitarán una mayor *verosimilitud*⁷⁰ en el progreso del relato:

- *De lo tropical*: por su clima y por la manera de vivir de los “maracuchos” en términos de investigación casi antropológica aquí no sirve estereotipar, sino *investigar*.

⁷⁰ Hay que recordar que la relación realidad-ficción es íntima y muy próxima en la medida en que sin realidad no hay ficción y es la realidad la que le permite a la ficción unas licencias creativas y unos cruces conceptuales que a veces “resumen” las posiciones y criterios de quien escribe.

- *De lo latinoamericano*: al ser parte de este continente nos da vectores culturales investigables como, por ejemplo, de qué manera se formó el territorio, cuándo fue Venezuela, etcétera.
- *De la vida misma de la ciudad*: a partir de sus miles de posibilidades de la división de la ciudad, de su vida misma en términos sociológicos y etnográficos analizados con miradas de casi persona natural que se sabe mover en la ciudad, donde cambian las llantas, las clasificaciones de los puestos de perros calientes, etcétera, preferiblemente, en un estudio de campo o un muy profundo estudio bibliográfico.
- *De los caracteres de los habitantes*: aquí está la mezcla entre cultura e individualidad; preferiblemente, vale la pena una investigación de campo sin arquetipizar (no es un programa malo de humor).
- *De la acción que les está ocurriendo a unos naturales* (los personajes son venezolanos): es diferente que a una persona le ocurra algo en su propio territorio y esto da unas posibilidades de conocimiento de las leyes y, a su vez, de la manera real práctica de cómo viven, qué comen, por dónde transitan, qué incidencia tiene el lago Maracaibo o el puente General Rafael Urdaneta.
- *De la acción que le ocurre a unos extranjeros* (los personajes, por ejemplo, son una suiza y su esposo, un argentino): si a uno le ocurre algo y desconoce el “modus vivendi” todo cambia radicalmente —es lo mismo que ocurre en las universidades con los llamados “primíparos” que los mandan al baño cuando preguntan por el laboratorio de resistencia de materiales— y esto es una oportunidad de oro en la medida en que de estos desconocimientos o conocimientos incipientes que se nos presentan son muchas las posibilidades dramáticas.

- *De lo turístico*: hay dos maneras de ver y sentir una ciudad con sentimiento de turista. El turista nato que no va a conocer la ciudad *de verdad*, sino la “ciudad vitrina” de mentiras o sea la de la Plaza de toros, los centros comerciales, los monumentos, etcétera, y la otra, la de caminar la ciudad conociéndola en su realidad y no en su “decoración” turística.

Las dos opciones sirven, ya que lo turístico puede ser de alguna manera exagerado o utilizado con miles de fines y lo antitourístico también (por ejemplo, *Ciudad de Dios* [2002] escrita por Braulio Mantovani no es la mejor propaganda para atraer turistas⁷¹ de los que quieren ver solo lo que está en las guías de turismo, pero le hace justicia a la vida *real* de la ciudad de Río de Janeiro que es mucho más interesante y no tan “vitrinesca”)

La idea no es estereotipar a los venezolanos para hacer un relato vulgar y arquetípico, sino al contrario ahondar en la cultura (comprendida como un fenómeno global) que es uno de los puntos de partida para profundizar en el significado de Maracaibo dentro de Venezuela. Explorar en términos investigativos en qué lugar de Maracaibo sucede la historia y esto nos lleva a otro concepto que es muy importante *los micromundos*, a los cuales ya nos referimos y que más adelante exploraremos y veremos cómo se aplican estos un MICROMUNDO a una historia.

71 El turismo es la antítesis del concepto viaje, en la medida en que los turistas, en general, son “conducidos” por planes tan preconcebidos que, incluso, el que las ciudades tengan estos sitios llamados “turísticos” son el punto de partida para las futuras rutas clichés. El turismo, como modelo de negocio, existe desde el siglo XIX, pero en la antigüedad se daba más alrededor de eventos deportivos o religiosos.

Desarrollo hacia delante de la información de una ACCIÓN DRAMÁTICA ESTRUCTURAL

Está Belinda (27 años) quien tiene un enemigo en su esposo, puesto que, contra su voluntad, quiere enviarla a esa academia de paracaidismo (esto lo tenemos claro desde la historia inicial).



Bruno (tiene 39 años). Hasta el momento usa esa primera acción de enviar a Belinda a esa academia porque sabe la poca habilidad de su esposa y las altas posibilidades que tiene de accidentarse y esa es la motivación de la acción. Estos motivos vienen de la historia planteada con anterioridad que son las guías para comenzar a plantear las *acciones dramáticas estructurales* y poder ir también creando las acciones que se convertirán en *conflictos dramáticos*.



Es decir, cada acción debe ser una *causa* que genere una *consecuencia* y, al seguir en el proceso de creación, nos podemos tomar la libertad de tener un “árbol de posibilidades” que nos vaya llevando a la historia estructural y a muchas posibilidades. La idea es como estar diseñando en un papel los planos arquitectónicos de un espacio específico, fíjense que uno va dibujando y “boceando” las diferentes posibilidades espaciales.

Cada paso que damos debe hacer que se potencie la historia y que pueda tener varias posibilidades; esta es una de las etapas más creativas porque estamos hablando de diseñar la *estructura* de la historia, que pueda encaminarse hacia una manera de contarla, que podamos establecer varias *causas* que se convierten en *consecuencias* y estas afectan a veces a un personaje, a veces, una situación; a veces, dar una información errada que es reconvertida por el otro, en otra ocasión es un proceso de *ordenamiento* y *desordenamiento*,

como un juego inteligente que incluso puede llegar a cambiarle el género que nos propusimos, inicialmente, o a mezclar géneros. Es sabido que, en el ámbito contemporáneo, los géneros propuestos en la cinematografía han tomado un cariz de hibridez y de eclecticismo, es decir, las películas ya no solo son históricas o psicológicas, sino que el diseño de los guionistas contemporáneos ha “disparado” los géneros y vemos películas en las cuales el género cambia de un momento a otro.

Al respecto de lo anterior está el caso de los guiones de Guillermo Arriaga *21 gramos* (2003), *Babel* (2007), Paul Thomas Anderson *Magnolia* (1999), John August *The Big Fish* (2003).

Volvemos a algunas posibilidades de personaje como a las posibilidades de las acciones mismas. Belinda podría:



Bruno podría:

- Obligar a su esposa a tomar el curso.
- Enviarla con “cariño” de manera muy hipócrita y “aliarse” con otro personaje que la hará morir.
- Establecer una alianza preconcebida con otro personaje para lastimar a su esposa.
- Enviarla a la academia como parte inicial de un plan más complejo que contempla su posterior muerte.
- Aliarse con varios personajes que irán “envolviendo” a Belinda para causarle daño.

La situación misma podría:

- Se fabrica un hecho fortuito que gire la situación.
- Se echa mano del azar para elaborar una situación “mágica” que cambie lo planeado.
- Se fabrica una situación que en la mitad de la acción gire lo planeado.
- Se “aborta” la acción desde una instancia muy diferente a la relación Bruno-Belinda.

Entonces, aquí es cuando comienza una función paralela entre la historia planeada inicialmente como *historia* y su conformación en *argumento estructural*.

Una recomendación muy importante es que en esta etapa debemos huirle a la retórica, como a una sinuosa culebra verde que nos persigue sin descanso.

Aquellas frases de calendario que tanto les gustan a muchos como, por ejemplo: “En una cálida mañana de verano en la ciudad de Fusagasugá”. **No nos sirve** para nada porque analicemos:

La categoría de “cálida mañana” *estructuralmente* no nos dice nada, si además le agregamos “de verano” la estación climática en esta etapa tampoco nos dice nada, “en la ciudad de Fusagasugá” solo nos da una variable de localización, que igual en la parte inicial del argumento estructural siempre estará como un indicativo de que la acción es en un lugar específico.

Otro tipo de giros como:

“Media hora más tarde ella le dice a Bruno que los paracaídas le dan susto” tampoco funciona porque:

En esta etapa del *argumento estructural* no nos sirven las medidas cortas de tiempo en una estructura “media hora” o “unos minutos después”, “más tarde” son unidades de tiempo que solo son aplicables cuando escribamos las escenas, ya que nos permiten recursos como, por ejemplo, la *elipsis*. En esta etapa de construcción primaria nos estamos ocupando de la *estructura*, por lo tanto, solo nos sirven las *acciones dramáticas* que ayuden a la *estructura* de la historia y, además, planteen la libertad para más adelante solucionar estas *acciones* de manera más creativa. Recuerden que el proceso del guionista es de *constructor*, diseñador de la historia, de plantear caminos alternativos, figuras de giro, apoyarse en las acciones de los personajes para hacer la historia más sólida y más interesante.

Por ejemplo, en esta acción dramática pura, de acuerdo con el caso de Belinda, tiene una acción dramática central “ser enviada a esa academia de paracaidismo” y esta, a su vez, una *causa*; ahora faltaría la *consecuencia* para el desarrollo posterior.

La acción central tiene como *consecuencia* variantes creativas e imaginativas que son las que van a nutrir más adelante el *argumento estructural*, que convertirán la acción planteada en escenas reales y tangibles. Es momento de ordenar este *argumento estructural* en acciones claras, concisas, sólidas.

Maracaibo. 1990. Belinda es obligada por Bruno, su esposo, a ir a una academia de paracaidismo (acción dramática estructural causa).

Belinda, ayudada por Mariana, escapa y viaja a Bruselas (acción dramática estructural consecuencia).

A partir entonces de esta *consecuencia*, se abre un árbol de posibilidades que va paralelo a la historia inicial, en la medida en que es una guía de la ruta, pero como aquí se está avanzando en la construcción del *argumento estructural*, pero debemos tener en cuenta que podemos ordenar las *acciones dramáticas estructurales* para que hagan parte de los tres actos, no tanto por seguir esta estructura de hierro, sino para *organizar* la estructura y que sea más fácil tener identificado:

ACCIONES DRAMÁTICAS ESTRUCTURALES del planteamiento
 ACCIONES DRAMÁTICAS ESTRUCTURALES del nudo
 ACCIONES DRAMÁTICAS ESTRUCTURALES del desenlace



Más adelante, en la *sinopsis argumental* estas partes serán fundamentales como “puertos” seguros o escalones, donde la narración estructuralmente va muy bien y la imaginación hará el resto para complejizarla y narrarla de la manera que creamos conveniente. También es muy importante que se tenga claro

que este ordenamiento es solo en términos de tener la ruta de la historia clara y no tiene nada que ver con la *forma narrativa* que posteriormente apliquemos en el guion literario.

El argumento estructural de “Caperucita Roja”⁷² sería así, en términos de hacer una adaptación totalmente literal y lineal a partir de la historia base:

Planteamiento

Caperucita (15) es obligada por Matilde⁷³ (36), su madre, a ir donde su abuela, Rosa (69).

Nudo

Caperucita emprende el viaje y es abordada por un lobo que la engaña haciéndola tomar el camino más largo. El lobo se adelanta y llega primero, devora a Rosa y espera a Caperucita.

Desenlace

Caperucita arriba a la casa y es devorada por el lobo.

Como se puede ver, la fase de la *estructura* previa permite jugar con las *acciones dramáticas estructurales*, que generan, a veces, *conflictos dramáticos*, que complejizan lo argumental sin particularizarlos ni detallarlos (no es momento de “decorar” ni de describir escenas). Está diseñada para poder

72 Caperucita Roja es una historia que se transmitió de generación en generación en Europa y que los escritores Charles Perrault (1697), los hermanos Grimm (1812) y Ludwig Tieck (1800) escribieron y adjuntaron en libros de su autoría. También existe una versión en dibujos animados del gran Tex Avery en la cual Caperucita es una cantante de cabaret y el lobo un maleducado e irracional machista millonario que al inicio del filme llega en una estrambótica limusina. La versión se llama *Red Hot Riding Hood* (1943).

73 En las versiones literarias la madre y la abuelita de Caperucita las convierten en seres anónimos, en la medida en que son designadas con sus roles y sin un nombre propio. Para hacer este ejemplo más claro nos tomamos la libertad de designarles nombres.

establecer unos puntos narrativos sólidos y puntuales, que organicen este esqueleto de una manera fuerte, la cual no puede tener vacíos estructurales (es como la etapa del calculista en un edificio o sea lo que se llama “cálculos estructurales”).

Entre una y otra acción dramática deben existir posibilidades para generar los *conflictos dramáticos*, que son los que complejizan la historia, la giran y le dan vueltas y más vueltas estructurales, que permiten pasar a jugar con la *trama dramática*, teniendo en cuenta la duración del posterior guion cinematográfico. Recuerden que tenemos cuatro clasificaciones genéricas en términos de duración en el cine:

- Filminuto (formatos cortos de uno hasta tres minutos).
- Cortometraje (de cuatro minutos hasta unos veinte minutos).
- Medio metraje (entre 20 minutos y treinta y cincuenta minutos).
- Largo metraje (de 52 minutos en adelante)

Y esto tiene mucho que ver en el hallazgo de acciones dramáticas y sus correspondientes conflictos.

Construcción de la trama dramática

Una trama dramática se reconoce a partir de que las *acciones dramáticas estructurales* cubran un orden que no solamente sea narrativo en la medida de seguir secuencialmente una historia. Justamente, los sucesos se van ordenando de acuerdo con:

- Un tipo de historia.
- Unas acciones que los personajes toman según sus propios intereses.
- Una secuencia narrativa de la misma historia.

La *trama dramática*, entonces, está confeccionada para “mover” sucesos como aquel jueguito llamado “Puzzle”, en el cual el jugador desplaza cuadraditos de un lado a otro, armando “figuras” diferentes con posibilidades narrativas diversas. Por ejemplo: si las acciones dramáticas están ordenadas de una forma que permite que la trama se desenvuelva de una manera particular, estamos hablando de que la historia queda *estructurada* de una manera y no de otra sin perder su secuencia, los cambios no son de tiempo ni de espacio, sino de observar muy bien el *argumento estructural* y ver si esas acciones específicas son débiles o pueden ser mucho mejores.

¿Qué nos hace cambiar los sucesos? Reordenar los sucesos nos permite pensar mucho más, darle un orden que permita un mayor suspenso o contenido de hechos que llevan a que el guionista mismo vaya “armando” y “desarmando” las situaciones y se haga más interesante, más imaginativo.

Hay que recordar que en esta etapa estamos hablando de *estructura*, pero esta *no es la película, es el guion*. Este es un proceso inicial de ordenamiento interno que permite una *trama dramática estructural* sólida y segura de sí misma, sin grietas, sin huecos que muestren debilidades narrativas que, a la hora de seguir el proceso, se convertirán en verdaderos cráteres insalvables; por eso, estos procesos llevan tiempo, tranquilidad, reflexión, imaginación, incluso es muy importante cuando uno está en este proceso darle mucho tiempo que permita, como cuando se hace un cuadro de gran formato, ir variando, cancelando personajes, mejorando situaciones, planteando *acciones dramáticas estructurales* más ingeniosas, poéticas, etcétera.

Las *acciones dramáticas* se alinean de tal manera, que cada una sea tan fuerte, que no permita debilidades que más adelante hagan que cuando escri-

bamos el desarrollo en escenas y en una *forma narrativa* particular, se vuelvan estos hechos débiles u obstáculos para desarrollar una narrativa interesante.

Algunos autores de guiones tratan el guion como un problema visual y no como un problema de *escritura*, de ordenamiento y de estructura. La dramaturgia, aunque incluye obviamente lo visual, debe ocuparse más del diseño de los hechos, de los resortes, de los personajes, de sus motivaciones dramáticas, que son las que permiten que la armazón sea de un discurso narrativo *escrito* y no una puesta en escena, que es un problema de complemento narrativo.

La idea no es crear a partir de imágenes que lleguen al cerebro y que al autor le parezcan impactantes o creativas o sangrientas o eróticas; ese desarrollo de información es muy posterior en la medida en que si vamos despacio trabajando, el relato desde sus entrañas, desde sus motivaciones, lo visual puramente se potenciará, dentro del proceso, cuando estemos en la problemática de describir tanto los espacios exactos donde se sucederán las escenas, como las acciones y las actitudes de nuestros personajes y para llegar a ello debemos primero poner las bases del edificio y, poco a poco, nos ocuparemos de ir complementándolo. La “decoración” de un apartamento es lo último que se hace, incluso, cuando los habitantes ya están ocupando el nuevo espacio y, entonces, es momento de plantearse la “imagen” de la casa. Por ahora, ocupémonos de que el piso no se caiga, de que las paredes estén firmes, usemos el grosor de hierro adecuado y el PSI, o sea, la resistencia del concreto sea la adecuada.

BIOPSIA INCÓMODA DEL CORAZÓN DE OTRO.
(perfil de personajes)



El “Pequeño Larousse Ilustrado” fue una obra a la que Pierre Athane Larousse dedicó toda su vida⁷⁴, publicando su primera edición en 1863. La ilustrada, en 1905, y que aún no nos explicamos como fue incluido en el famoso index (Index Librorum Prohibitorum). En este diccionario encontramos la siguiente definición de *Personaje*: “cada uno de los seres humanos sobrenaturales o simbólicos que toman parte en la acción de una obra literaria, película, etcétera”.

¿Será errado partir del hecho de que se puede equiparar un personaje y a un ser humano? ¿O estos tienen por derecho propio una vida, la cual, aunque “ficticia”, es una vida que podría ser la de un vecino, un amigo o un transeúnte anónimo? ¿El hecho de la “no existencia” lo convertirá en un paria de la identidad?

O más bien será que cuando los escritores van construyendo los personajes a partir de miles de cosas (acaso el grupo Pearl Jam no se llama así por la mermelada que hacía la bisabuela de Eddie Vedder –vocalista del grupo- y de allí surge una toponimia que sale de un hecho real, que después ellos niegan y lo reducen a broma?)

¿Un personaje es alguien en ¿quien me veo reflejado? ¿Alguien en quien posar mis traumas infantiles, como escritor? Cuando alguien lee un guion ¿qué le atrae de los personajes? ¿Su atracción o su desatino?

74 La labor de toda una vida estudiando y construyendo un diccionario también la encontramos en nuestro compatriota Rufino José Cuervo quien dedicó y dejó inacabada su labor con el *Diccionario de Construcción y régimen de la Lengua Castellana*. Para ampliar este caso, el escritor colombiano Fernando Vallejo publicó su libro *El Cuervo Blanco* (2012).

Por último, ¿podríamos decir que los personajes son pseudos personas? ¡No! No son personas. ¿O los personajes son un medio para develar las múltiples posibilidades de la razón?

Los personajes son ideas y como tal deben comportarse, los roles sociales solo coadyuvan desde su desempeño en el micro-mundo para soportar las acciones y los diálogos que son, en esencia, la “defensa” de ideas claras que el guionista quiere poner a debatir.

Los personajes funcionan en dos vías, una para mostrar lo obvio y otra para mostrar el “otro lado de la luna”.

Un personaje “existe” porque las leyes de la realidad en términos de personas sensibles son diferentes (no necesito que nadie me diga que alguien existe porque tiene cédula). A veces, es más importante un personaje que una persona, “lo esencial es invisible para los ojos” dijo Antonie de Saint Exupery en *Le Petit Prince*.

Un personaje, viéndolo bien, es una razón y no un remedo de persona que trate de ser un piloto o una enfermera, sino una mezcla de razones que construyen un ser que puede ser una iluminación (o no) para quien lo vea.

Lo exterior de los personajes funciona como un elemento de información adicional que establece con la realidad lazos de identificación con roles o actitudes humanas, lo verdaderamente interesante de los personajes es su interior que es quien rige las acciones visibles o invisibles y sus pensamientos, que en cuanto a posibilidades creativas puedan ser diseñados como un amplio caleidoscopio donde (como en la realidad) no hay actitudes o acciones radicalmente predecibles, ya que los actos humanos son tan cambiantes como las nubes cuando están en pleno atardecer.

Los personajes están para fabricarlos a nuestra conveniencia, la idea no es pensar en que las características de nuestros personajes sean una suma de arquetipos o, por el contrario, una suma de excentricidades.

La capacidad de la rapidez de la mente humana en la realidad es un recurso maravilloso para el guionista en la medida en que los pensamientos, los actos o las verbalizaciones de los personajes pueden darse en el territorio cambiante y no “amarrado” por un carácter tipificado cliché de papel, sino la profundidad de seres humanos que constantemente se están preguntando y respondiendo sobre su recorrido de vida.

Un personaje creíble no es el que “parezca” un rol social. Debemos huirle cuando estamos *fabricando* el personaje al concepto de crearlo en forma arquetípica, en la medida en que no estamos haciendo un guion con modelos humanos como maniqués que, de nuevo, “parezcan” mecánicos o médicos o artistas. Ese esquema está muy trillado en las producciones melodramáticas de algunos canales de televisión que hacen los “productos” preconcebidos, para que el espectador no genere confusiones, sino que el bueno es bueno y el malo es malo, utilizando arquetipos que acentúan preconcepciones e, incluso, reafirman prejuicios por uno de los motivos más baladíes de todos: el físico de una persona (que tontería).

Lastimosamente, han acostumbrado a los televidentes de ese tipo de producciones a que los personajes y las acciones de los personajes, van de acuerdo con una bata de baño o a una cicatriz; fíjense que, por ejemplo, en esas producciones no hay malo que no tenga una escena típica en la que está en bata o “albornoz” en un caserón tomándose un trago (los malos beben); por su parte, las niñas buenas, por el contrario, desde su físico “angelical”, se desprende que ella es “muy buena”, es discreta, se viste en tonos pastel y nunca en los 160 capítulos la veremos haciendo algo malo (siempre será “aburridamente buena”).

Los personajes vienen indirectamente de humanos que día a día nos encontramos en la calle, en una cola de un banco, en una fiesta, ¿cuántos desco-

nocidos nos cruzamos día a día? Piensen en un trayecto de unas 60 cuadras, nos cruzamos con miles de personas, que si fuéramos a hacer el ejercicio de escribir en un cuaderno ¿qué creemos de ellas? las anotaciones partirían (es probable) de los estereotipos ya fijados en nuestra mente.

Veamos este ejemplo: un personaje se acerca a nosotros viste jeans, una camiseta muy colorida y su estilo de pelo es con “dreads”, resultado: alguien diría que esa persona es “un cochino” y de ahí en adelante se desprenderán una serie de críticas y de preconcepciones sobre su pretendida “dejadez”. Por otra parte, una señora se acerca con sastrero de color pastel pulseras de oro y grandes tacones resultado: esta es una señora distinguida y de confiar.

Es verdad que parte del vestuario exterior de los seres humanos trata de ser algo del espejo de lo que cada uno cree o es, pero existe, como en el agudo refrán popular “caras vemos corazones no sabemos” el síndrome de que uno ve a la persona y escasamente alcanza a tipificarla.

Craso error. Los seres humanos tienen una fachada⁷⁵, de acuerdo con miles de razones y motivos, a veces, pasa que, por ejemplo, un uniforme de una empresa de comidas rápidas “convierte” a los personajes trabajadores en humanos homogéneos —cuando se quitan el uniforme y salen para la casa uno no los reconoce— y eso ocurre también con la decoración de un lugar, como los interiores de un lugar de comidas rápidas son todos iguales!

Por ejemplo, hasta hace unos pocos años, en Bogotá, teníamos los transeúntes la fantasía y la maravilla de que cuando se abordaba un vehículo de servicio público⁷⁶, el dueño tenía una decoración muy particular: los carritos en unas vitrinas, unas calcomanías muy divertidas “si su hija sufre y llora es por un chofer señora”; “cuando uno está mal todos se la montan” —un verdadero clásico del sticker criollo que mostraba a un ratón en un trampa que era abu-

75 En los últimos tiempos se ha venido trabajando sobre una variable de mercadeo que se denomina marketing personal y que pretende “fabricar” personalidades desde el exterior del ser humano.

76 Llámese según la variación criolla histórica: Micro Bus, Colectivo, buseta, “cebollero”, “dietético”, ejecutivo, Transmi.

sado sexualmente por una larga fila de hambrientos y eróticos ratones—; el infaltable zapatito de uno de los “menorcitos” (¿o juniors?); a veces también la foto del orgulloso dueño de la “doche” parado frente a su buseta en actitud de amo de esa máquina monstruosa preferiblemente con una camisa hawaiana y unas gafas negras. Pruebas irrefutables de la decoración de interiores callejera aplicada por sus dueños de manera muy particular y diversa.

Ahora bien, de la diversidad es que debemos aprender en la medida en que la actitud de estandarizar en estos territorios es lamentable y decididamente triste. Diverso es la palabra que debemos tener escrita en letras doradas en nuestro lugar de trabajo, de lo diverso es que podemos llegar a conclusiones que si hay algo *muy diverso* somos los seres humanos.

Si alguien está parado en una plazoleta no podemos ser tan tontos de pensar que esa persona es de una manera, porque tiene en la mano un costal y en la otra un pollo asado. Los elementos exteriores con los que una persona está en la calle son elementos pasajeros y útiles de alguna manera para la persona en ese momento, pero esa persona no es juzgable por el costal que tiene en la mano. Ese costal podría ser porque lo compró para una tarea de su hijo, puede ser para empacar mil quinientos folletos de una fotocopiadora, puede ser para transportar a su gato herido, puede ser que la persona colecciona costales, ¡qué vamos a saber!

Los elementos externos al personaje, así como su físico son intrascendentes en términos *humanos* uno no puede ser tan tonto de creer que porque un personaje cuando chiquito se “dio en la jeta” con una botella de gaseosa y le quedo una cicatriz (algo severa), entonces, ya esta persona es *mala* (¿no ve que tiene cicatriz? comentan las compañeritas aterrorizadas y se niegan a subirse a la ruta con ese proyecto de monstruo). Concepto de por sí excluyente e ingenuo, porque la maldad de los seres humanos es *interior* y se refleja en actos y pensamientos en los que la apariencia no tiene nada que ver, incluso, es mucho más ingenuo pensar que alguien malo además de que *es malo*, se va a empeñar

en ponerse ropa u objetos de “malo”, la maldad es soterrada e interna, a veces inclusive vemos personas que son muy “alegres” y “saludadoras” y parecen estar al servicio de la sociedad continuamente (yo te busco el teléfono, “les traje unas empanaditas” y nadie creería que esa persona es retorcida, envidiosa y marrullera, incluso ese “disfraz” es maravilloso para los escritores y el desarrollo de personajes).

Ni la bondad, ni la maldad son características homogéneas, ni tienen rostro. Los seres humanos tienen procesos internos muy fuertes que los llevan a crear un personaje con un exterior, que no reafirme arquetipos, sino que permita la



construcción de un ser que está escrito y cobra vida a partir de la colaboración externa de un actor, que llegará y convertirá lo que escribimos, en un rostro identificable, pero ni su textura física, ni su altura, ni sus rasgos serán los que permitan que uno crea que ese personaje es algo, aunque la tele comercial imponga lo contrario.

O me pregunto acaso ¿el número de kilos de una persona la hace más o menos envidiosa?; ¿la altura es vital a la hora de que un personaje piense?, ¿el color de los ojos qué incidencia tiene en que alguien ame u odie a alguien? ¡Lo físico es externo! Lo que hace a un personaje es su construcción dramática interna, que hace que un excelente actor asuma esa segunda piel y uno estará toda la película convencido de que está ante un Travis de *Taxi Driver* (1976), encarnado por Robert de Niro o una “Manuela” encarnada por Ricardo Cobo

en *El lugar sin límites* (1977) o una “Ana” encarnada por Ana Torrent en *Cría Cuervos* (1975).

Lo físico, de alguna manera, es irrelevante porque estamos justamente trabajando con *actores*, que están formados para hacer una metamorfosis y dejar de ser ellos como personas jurídicas y naturales y asumir una Hortensia⁷⁷, creada por Luis Fayad o un Jesús Betz⁷⁸, creado por Fred Bernard o un Gaucho⁷⁹, creado por Ricardo Piglia.

Recuerden que, justamente, esa es la diferencia entre un personaje creado casi a partir de un formulario y otro que está creado más a partir de emociones, ideas, pensamientos que son verdaderas “cajas de Pandora”.



Entre otras, piensen en sus relacionados y amigos. Con ellos uno tiene la posibilidad de estar en una cantidad de actos que permiten que uno se haga una idea de cómo es esa persona; cada vez que uno se encuentra con ellos establece tipos de conocimientos; por ejemplo, el formal y social, o sea, uno dice de ese amigo que es “chévere”, “descomplicado”, “grosero”, “como este man, nadie echa chistes”. Esas son habilidades que el amigo le muestra a uno, o uno las concluye de las actividades que se hacen juntos y entre las actividades sean más sociales, pues los juicios son así: sociales. Se convierten en una carta que uno elabora a partir de ver cómo se comporta el amigo en sociedad, al punto que es de muy mal gusto cuando algunos seres humanos no se quieren integrar

77 Personaje de la novela de Luis Fayad *Los parientes de Ester* (1978).

78 Personaje del libro *Jesús Betz* (Bernard y Roca, 2003).

79 Personaje de la novela de Ricardo Piglia *Plata Quemada* (1997), del cual además hay una adaptación cinematográfica dirigida por Marcelo Piñeyro (1997).

a un microespacio y son estigmatizados con epítetos como “es que él es raro”, “es que él es antisocial”, “es que es muy creído” o ninguna de las anteriores, lo que ocurre es que a esa persona simplemente no le gusta estar con otros humanos y listo. En conclusión, las acciones se crean las reacciones y estas reacciones son las que permiten dibujar los juicios alrededor de cada persona.

Por años, un grupo de amigos ha creído que cada uno era de una u otra manera, hasta que un día ante una situación específica, todos se aterrorizan de que nunca habían conocido a sus amigos verdaderamente, incluso hay películas que abordan estos temas como *Celebración* (1998), escrita por Thomas Vinterberg o *The Big Chill* (1983), escrita por Lawrence Kasdan y Bárbara Benedek, *Los Idiotas* (1998), escrita por Lars Von Trier, o *Barrio* (1998), escrita por Fernando León de Aranoa.

Ese asombro ante la reacción, no tan afable como se esperaba de tal o cual amigo es la que hace que en el transcurso de muchos años las personas estén engañadas ante la real personalidad de quien creía su amigo o sus amigos.

Si eso es en la vida real, tenemos años para formarnos esa idea de nuestros relacionados, en términos de una película es más complicado, porque el tiempo que dura expuesto el personaje para recopilar esa información, a veces, es mínimo y no importa qué tanto aparezca el personaje, sino cómo lo construimos, para que cuando aparezca, sea mensajero de unos actos que permiten qué tengamos conclusiones alrededor de por qué, ese personaje se comporta de una u otra manera.

Los personajes deben construirse desde *dentro* de ellos y no desde su exterior, hay que eliminar esa tara impuesta por guionistas arquetípicos o contaminados de publicidad que “los abuelitos son tiernos”, “que las niñas son rosaditas”, “que los atracadores callejeros están llenos de cicatrices”, incluso el término de la belleza está muy en tela de juicio en la medida en que no es la belleza la que permite que un personaje sea atractivo, a no ser que tengamos mentalidad de estar viendo siempre las películas como extensiones de una pa-

sarela de moda. Ese esquema arquetípico podría imponer una estupidez como que, en términos cinematográficos, solo las bellas y los bellos pueden actuar, ese esquema megacomercial es absurdo en cuanto a la construcción del personaje, con base en la coherencia del mensaje, ya que no trabajamos con maniqués externos que son buenos o malos, trabajamos personajes creados, que nos sirven en un concierto dramático y que actúan de manera poco predecible. Es decir, que desde el momento en el que aparezcan, el espectador no diga: “Es que Mateito es más lindo”, “Es que Rosalía cómo sufre”, solo por su aspecto físico y su caracterización. Estamos ante discursos cinematográficos creativos y propositivos y no ante un “casting” comercial, el cual, estamos claros, es una herramienta de venta dentro de un libre mercado, pero que nos ata en términos de creatividad y, obviamente, de emplear en vez de unos excelentes actores unas caras “bellas” que cumplen el papel de “adornar” la película —si fuera así el cine lo harían decoradores de interiores y preparadores de reinas.

Si en la modernidad se sentenciaba que todos éramos iguales y en la posmodernidad todo se basaba en la diferencia y la subjetividad, la premisa de creación de los personajes contraría a la modernidad y apoya a la posmodernidad, proponiendo que, afortunadamente, todos somos diferentes, lo cual da las posibilidades de crear personajes “desiguales” en la medida en que no son arquetipos de rol social (los carniceros, las enfermeras, los pilotos), sino que cada personaje al ser una representación de lo humano será un “cruce de caminos”, que, entre otras, no es estático —los personajes no pueden ser arquetipos de acción maniqueísta, bueno o malo— sino *humanoides* creados para ser fichas de un tablero de juego, el cual está establecido, tal vez, por una historia central que deriva en diversos caminos y por momentos es de gran caudal o es un tímido riachuelo.

Los personajes son la sangre de la narración y en ellos está que podamos dialogar y podamos “recargar” nuestras frustraciones, nuestras alegrías, nuestras creencias religiosas o políticas, la sociología aplicada a los personajes que son los “voceros” de las ideas del guionista (que a veces son su alter ego). Una

prueba de esto es gran parte del cine de Woody Allen, en el que nos vemos abocados a un personaje prácticamente autobiográfico⁸⁰ y, aunque las temáticas cambien de película en película, podríamos decir que, en cada una de ellas, es el mismo personaje, que en el fondo, se ve inmerso en tramas diferentes y con una compañera permanente, como es el caso de todas los films con su compañera de la vida real Diane Keaton (volviendo al esquema de los superhéroes y su “compañero de andanzas”).

Una de las grandes maravillas de la literatura, el cine, la fotografía, el teatro, la danza, el teatro de muñecos, la música, las marionetas, la escultura, la pintura (¿quién no cree que los personajes creados por Cecily Brown están allí y respiran y sudan y se contorsionan?) es que los creadores podemos traspasar lo humano, lo real y mezclarlo con las necesidades que tenemos de confeccionar un personaje, que tome su lugar de punto vital de la historia, que lo usemos de tal manera que se convierta en un acto práctico en la medida en que se *use* como una herramienta que entra en la historia y la direcciona hacia el juego de pasiones el cual permite que las relaciones entre personajes conformen la historia y, si estos personajes no son predecibles, pues mucho mejor, porque nunca el futuro espectador puede estar seguro de las actitudes de un personaje en particular⁸¹.

Estas teorías, incluso, se están aplicando en el cine de género infantil comercial, en el cual, justamente, de la no repetición de las historias escritas hace mucho tiempo por Andersen (“El Patito Feo”, “El Soldadito de Plomo”) o Collodi (“Storia di un Burattino” también conocida como “Le Avventure di Pinochio”), para niños de hace dos siglos. El cambio de estos arquetipos ha creado

80 Un brillante ejercicio de autobiografía cinematográfica lo cumple la película *Tarnation* (2003) de Jonathan Caouette y la desgarradora *Blue* (1993), de Derek Jarman, en Colombia, aunque no es exactamente una autobiografía si hay un profundo seguimiento a un proceso de agonía del artista Lorenzo Jaramillo en la película *Nuestra Película* (1991-1993), de Luis Ospina.

81 Esta característica de la inseguridad de lo comportamental de los seres reales es una profunda herramienta en la creación de un personaje único que solo “viva” en ese relato y no que se construya con fórmulas de coctel barato que trata de mezclar patologías o actitudes clichés

películas como *Shrek* (2001), escrito por Ted Elliot y Terry Rossio del libro de William Steig o *Horton y el Mundo de los Quien* (2007), escrita por Ken Daurio y Cinco Paul.

Recuerden que la intención clara de que un personaje tome una u otra actitud sacude a un espectador que está cómodamente siguiendo una trama que no le demanda mayor reto, como es el caso de las películas mega comerciales, las cuales, por lo general, se desarrollan igual. Es decir, lo que pasa es que una vez es con matones rusos, otra, con esclavistas noruegos, otra con mujeres emprendedoras de industria, pero, en el fondo, sus tramas son arquetípicas y su curva dramática aterradoramente igual. Piensen en las persecuciones urbanas donde siempre hay: una tractomula, una carrilera, una malla y el perseguido, tal vez, por millonésima vez, al final de la persecución, cae a un río. Estas tramas dramáticas no le incomodan al espectador, las historias son muy similares, la que ve hoy (mientras devora kilos de grasa y gaseosa) y la que verá dentro de quince días.

Las buenas historias estarán siempre en permanente diálogo con el espectador, proponiendo salidas dramáticas incomprensibles o salidas dramáticas crueles o inteligentes, las situaciones dramáticas a veces imitan a la realidad, donde nada está escrito y los actos humanos se desprenden de razones que solo quien las toma las conoce⁸², es como algunas relaciones amorosas que desde afuera nadie entiende y todo el mundo critica, y resulta que dentro de la relación (que nadie conoce) es una relación asombrosamente maravillosa.

En la medida en que se escribe una historia con todos los peligros y giros que puede tener cuando estamos enfrentados a reacciones de seres humanos, para la muestra *Europa* (1991), escrita por Lars Von Trier; *2046* (2004), escrita por Wong Kar Wai; *La Ciénaga* (2001), escrita por Lucrecia Martel, debemos tener claro que nuestros personajes reaccionarán no a partir de un decálogo de

82 Podríamos hablar de películas en las cuales la base son las relaciones entre personajes muy interesantes psicológicamente como *Tyrannosaur* (2011), de Paddy Considine, *Fish Tank* (2009), de Andrea Arnold, *La teta Asustada* (2009), de Claudia Llosa, *Lakpostha Ham Parvaz* (Las tortugas también vuelan), de Badham Ghobadi (2004).

comportamientos preconcebidos, sino como nosotros (escritores) los impulsamos hacia grandes abismos, a tristes decisiones, que son las que, a futuro, harán que los espectadores de la película entren en franco diálogo con la trama y se identifiquen y se odien, y amen o les importe muy poco...

El arte se ha vendido desde el *Mainstream* con tres conceptos erróneos: arte, como lo incomprendible (como si lo legible solo fuera lo válido), cuando una de las características del arte es que plantea retos a la comprensión (no formal) y entre menos opere en la lógica comunicacional de lo periodístico o lo publicitario o de lo conocido como “normal” menos propositivo se presenta el “cambio” de aquellos abusivos quienes han “raponeado” las expresiones artísticas (cine, literatura, fotografía, danza, etcétera) convirtiendo estas en shows o espectáculos pagables (ya lo anunciaba Werner Herzog en su documental *Cave of Forgotten Dreams* (2010) que planeaban para “turistas” hacer una réplica de las impresionantes cuevas de Chauvet, plantea un alegato ético en que si es verdad que la preservación de las cuevas es vital como memoria arqueológica, el poder acceder a ellas solo en la réplica genera una aceptación de la clonación como acto de acercamiento a un fenómeno (algo así como un simulador emocional). El entretenimiento es efímero y por eso usa tretas, como lo “fantástico”, “ampuloso”, “gigante”, hiperbólico” (por eso aquellas palabras publicitarias vacías: espectacular, grandioso, emocionante, increíble,) como una trampa para tigres en malasia (que son atraídos por cachorritos escandalosos).

Si vemos lo gris de las vidas de los humanos, llevadas al extremo de la dictadura de trabajos de más de doce horas, pocas posibilidades de construcción de mundos interiores, poco incentivo a crear individualidades y la “aplanadora” de lo tecnológico-robótico-mágico son tierra fértil para ser engañados con “espejitos” y efectos especiales, ya que los *contenidos* son signados de aburridos y de faltos de “animación” y “alegría”, según la publicidad un domingo sin sol es despreciable. Cuando el arte lo que hace es abrir puertas, miradas, reflexiones, etcétera, mientras el entretenimiento lo que hace es cerrar puertas de la re-

flexión, engañar, timar al ojo y al espíritu con malabaristas y trapecistas llenos de reflejos, pero sin esencia.

Historia donde el espectador no se involucre profundamente y no tome partido y no razone o entre en controversia con los personajes o las ideas expuestas allí, es tiempo perdido, ya que el cine es esencialmente un acto de comunicación de doble vía no un pasatiempo, como lo quieren presentar. Allí alguien habla algo y en el otro lado el espectador escucha opina y participa, reaccionando con un copioso llanto, o soltando grandes carcajadas, o debatiéndose en un mar de dudas o arreglando cuentas con su pasado o con su futuro... Los personajes, a veces, se instauran como ideas, que lo único que comprueban es que en algo de su humanidad están entrando las acciones de la película.

Lo anterior es lo que ha hecho que, a través de muchos años, generaciones enteras tengan sentimientos encontrados con personajes tan prismáticos (por su complejidad de construcción dramática), como Naphta y Settembrini, de *La montaña mágica* (Mann, 1924); la de Malin de *Una hoja en la tormenta* (Yutang, 1941); o Selma en *Dancer in the Dark* (Von Trier, 2000); o Nora de *La casa de muñecas* (Ibsen, 1897); o la inolvidable Lavinia de *Tito Andrónico*, de Shakespeare. Fíjense que funciona con los personajes de los cómics, uno da vuelta a la cara y piensa que se va a topar con *Inodoro Pereyra*⁸³ o con *Ranxerox*⁸⁴ y mentira que lo que ocurre es que están tan bien concebidos, que saltan de la ficción a un puesto en una realidad novelada o real de quienes los leemos y los hacemos parte de nuestra vida.

Cada acción que ejecute el personaje debe ser pensada con un objetivo:

- La acción hace avanzar la línea narrativa principal a una línea narrativa alterna.

83 Inodoro Pereyra es un personaje creado por el historietista Roberto Fontanarrosa.

84 Ranxerox es un personaje de un comic cyberpunk creado por Stefano Tamburini (1978).

- La acción da información de sobre las características del personaje hacia sí mismo.
- La acción da información sobre los pensamientos del personaje.
- La acción da información sobre gustos del personaje.
- La acción da cuenta sobre capacidades o incapacidades del personaje.

Al ser ficción, los giros de la imaginación pueden tomar caminos variables como cambiar de territorio, involucrar a otros personajes que serían “conectores” para llevar la historia a otro terreno; al ser ficción, el espacio para mostrar dualidades en el personaje tiene los recursos que sus actos físicos (como en la realidad) no necesariamente son coherentes con sus actos íntimos (se hace una cosa pero se piensa otra); recurso maravilloso para el guionista, que puede fabricar hechos y diálogos memorables y que le permiten al espectador, a veces, recordar solo esa frase visual o esa secuencia de la película.

Un esquema para construir entonces un personaje que sea la herramienta narrativa más efectiva es este:



Historia

Su pasado

Crear la historia a un personaje es un acto complejo, la idea no es inventar e inventar sin medida (la imaginación debe ser útil a la información del personaje), ya que este proceso es lo que podríamos denominar “imaginación dirigida”, en la medida en que imaginamos, pero esa imaginación está a favor de la construcción de una vida que sea rica en proteínas conceptuales, comportamentales, psicológicas y sobre un ser que pueda llenarse de razones, para que sus actos en medio de las situaciones planteadas por el guion no sean simples reacciones, sino que pueda edificarse una personalidad y una manera de actuar, pero a partir de un esquema secuencial.

Plutarco fue quien, de una manera u otra, inició el género de la biografía, con sus biografías hechas sobre personajes escogidos en parejas (“vidas paralelas”). Él también fue el iniciador de la biografía como una manera de exaltar a la persona (se convertían entonces en un extenso panegírico), pero existen, además, otras clasificaciones como la autobiografía (Winston Churchill se ganó el Nobel en 1953 con la suya). Otra forma de conocer, incluso, tal vez más íntimamente, a un personaje es su acervo epistolar: las cartas han servido, diríamos, como autoentrevistas para conocer las opiniones o las reflexiones de primera mano de personajes como Frida Khalo⁸⁵ o las de Emma Reyes a Germán Arciniegas⁸⁶; o el dibujo como marca de agua de la relación entre Juan Ruflo y Clara Aparicio —desde el punto de vista de Juan⁸⁷—, sin que el hecho de que estén escritas por su puño y letra sean garantía de la verdad de sus pen-

85 Es alucinante enfrentarse a esa mezcla entre diario y epistolario que fue editado como *El diario de Frida Khalo un íntimo autorretrato* (1995).

86 Cartas recopiladas en el texto *Memorias por correspondencia* (2012).

87 Las cartas fechadas de Ruflo a su amada fueron recopiladas en un bello volumen titulado *Aire de las colinas —cartas a Clara—* (2000.)

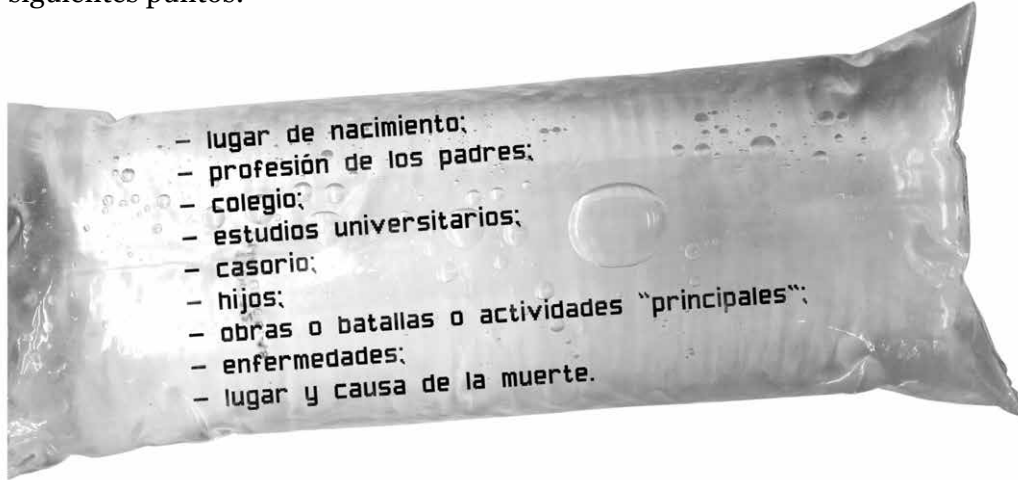
samientos. Recuerden que uno a veces en un estado de ánimo escribe algo y en otro lo borra con una aplanadora amarilla bien grande.

Estamos claros que estamos frente a la construcción biográfica de nuestro personaje, pero lo primero que debemos tener claro es que una biografía no se puede construir a partir de hechos repetidos por todos (las vidas ofrecen miles de posibilidades narrativas).

El esquema de:

Nació en..., estudió en..., se graduó en..., trabaja en..., se casó con..., enfermó de... y murió de y en... Es un esquema totalmente “superficial”, así hemos, tristemente, aprendido que se escribe la vida de alguien y esos esquemas son muy pobres para la construcción de un personaje complejo y diverso⁸⁸

Fíjense que, en general, estas biografías estándar y superficiales tocan los siguientes puntos:

- 
- lugar de nacimiento;
 - profesión de los padres;
 - colegio;
 - estudios universitarios;
 - casorio;
 - hijos;
 - obras o batallas o actividades “principales”;
 - enfermedades;
 - lugar y causa de la muerte.

⁸⁸ Nos venimos a enterar, en el 2008, por la historiadora Inés Quintero y su libro *La criolla principal* del talante opositor a la gesta libertadora de la hermana de Simón Bolívar, María Antonia Bolívar, y ella no aparece en ningún dato de libro escolar —que yo sepa.

Como un lapidario formulario de un acta de defunción humana.

Los hechos de las vidas de los personajes pueden tener millones de sucesos que para ese personaje son MUY IMPORTANTES y que tal vez no esté en el esquema de cierto colegio o de cierta enfermedad que para el personaje es intrascendente. Por ejemplo, los árboles genealógicos⁸⁹ podrían ser operativamente una guía relacional que se podría bocetar como elementos que posibiliten más información.

La biografía de alguien es tan personal e íntima como tenemos derecho a ser dueños de nuestra propia vida y de nuestras acciones, que están signadas por miles de razones íntimas, exteriores o presionadas o fraguadas “por un insólito destino en el mar azul de agosto”⁹⁰. La vida de cada persona está encaminada por las cosas que ha tenido que hacer, las que ha querido y las que la vida misma lo obliga a hacer.

Hacer una línea de tiempo de las etapas de la vida ayuda a esta construcción del perfil en la medida que “ordena” cronológicamente una vida, pero se debe tener mucho cuidado de no arquetipizar, que cuando es niño entonces “hace unas pataletas de la madonna” y que cuando es más grande le pegan en el colegio.

Podríamos identificar estas etapas:



- Infancia
- Niñez
- Adolescencia
- Juventud
- Adultez
- Vejez

89 Dentro de las diferentes tablas de árboles genealógicos el sistema de Ahnentafel -también conocido- como Sosa-Stradonitz data de 1676.

90 En referencia a la película escrita por Lina Wertmuller, *Travolti da un insolito destino nell'azzurro mare d'agosto* (Viaje de un insólito destino en el mar azul de agosto, 1974).

Estos ítems, entonces, los ordenamos, como dijimos, en términos de etapas y en cada una de ellas las acciones, las relaciones, los actos fallidos, etcétera. Por lo tanto, se podrán derivar de un cuadro que trate de involucrar actos humanos que, si es verdad, son repetidos por muchos de nosotros, cada uno los asume de manera diferente, empezando por motivaciones e influencias que tenemos todos en nuestras vidas, así, entonces, no podemos establecer una biografía que no involucre a otros y eso nos sitúa en una vida única del personaje y una vida relacional que influye en su vida personal.

Podríamos identificar los siguientes ítems para desarrollarlos por etapa y para establecer posibles mapas relacionales de causas y consecuencias de actos:



Obviamente, muchos más, de acuerdo con el tipo de personaje. Lo importante es que cuando se confeccione la biografía, no se hable de los hechos aislados, sino de las razones que llevaron a que el personaje se vea involucrado en ellos.

También es importante no caer en “tremendismos” a los cuales nos tienen acostumbrados los “noticieros” de televisión que centran sus informes en solo hechos más emparentados con la llamada “crónica roja” que con acciones que parecen imperceptibles o banales, pero que, para el personaje, son muy importantes. La escala de valores de lo importante no se construye con base en el cliché, sino en las necesidades internas del personaje y su interiorización o exteriorización de actos como morir, nacer, matar, vengarse, odiar, etcétera; todo lo anterior no puede ser los nodos sinápticos recurrentes, ya que en cada personaje la compra de una manzana o el recuerdo de alguien que le rascó un codo puede ser fundamental; los mapas de recuerdos o de sensaciones, de construcción de las características de cada uno son como lo hemos dicho antes: infinitas.

Lo importante es describir muy puntualmente las *razones* de un gusto, de una actitud, quiénes más se ven involucrados en estos gustos; por ejemplo: ¿es culpable Juliana la vecinita de que nuestro personaje ame los duraznos? ¿Es culpable un programa de televisión que el personaje ve con mucha asiduidad, que este le enseñe que matar animales no se llama cacería, sino asesinato aleva a un ser vivo, para complacer a un sujeto perverso que se relame los bigotes cada vez que dispara???)

La historia de los personajes, su *pasado*, es una historia que no es contemplativa ni arquetípica, es una historia viva que permite debates de las actitudes del personaje, que permite ir más allá de significarlo como bueno o como malo —los esquemas maniqueos no son tan recomendables cuando hablamos de diversidad de caracteres. Estamos hablando de un ser que va a *vivir* en un concierto dramático, que va a *vivir* en un guion y será amado u odiado, que, de pronto, estará representando actitudes humanas reales, las cuales, diseñadas por el guionista, defiende actitudes o pensamientos o derechos humanos que incluye, además, no

hacer juicios de valor sobre nuestro personaje. Si analizamos cuidadosamente, muchas veces, está asociado a comportamientos moralistas o puntos de vista fundamentalistas, en la medida en que si un personaje bebe alcohol no se puede juzgar en la descripción como “borracho” o “vicioso”, ya que el personaje bebe y eso es parte de su universo y de su ruta por la vida, que los demás lo vean como un “sucio borracho”, “despreciable alimaña” es problema de los vecinos o de quien lee el guion. pero los juicios no son papel del guionista.

Por ejemplo, para muchas personas ganarse una medalla puede ser maravilloso, pero a nuestro personaje esto lo conflictúa contra el poder, contra los que dan las medallas... “¿Por qué se la dieron?”, “extrañamente” ¿es el hijo del dueño de la academia de kung fu? Porque ese tipo de distinciones a veces son manipuladas y no ganadas en “franca lid”.

En conclusión, no es sumar actos y actos, sino ubicar los hechos en sus dimensiones; a veces, una anécdota cambia un comportamiento, a veces cambiar de amigos para el personaje es pésimo o puede ser muy beneficioso.

Cuando hablamos de *pasado*, también podemos tener en cuenta que si tiene 46 años y la historia, por ejemplo, sucede en 1978 se puede cruzar tanto información del personaje con hechos de la vida real e histórica del lugar donde sucede; (uno puede partir de un acto violento que sucede en una sociedad simplemente como contexto, pero es un contexto que ayuda a la comprensión de la época dibujada en el guion, ayuda conceptualmente porque se pueden usar iconos o canciones, modas, etc., que no son lo fundamental de la narración (o pueden serlo) pero si ayudan a comprender ese momento social, hay que recordar que el ARTE es la historia emocional del mundo) y si estos elementos son fundamentales, piensen también en los teóricos de las ciencias humanas⁹¹,

91 Para un guionista, las ciencias humanas deben ser fundamentales como herramienta de comprensión no solo de lo que a menudo lee o ve, sino también como elemento constitutivo de una construcción de pensamiento que le ayuda tanto en las interpretaciones de lo hecho por otros, como en sus abordajes personales, los cuales permiten enfrentar la creación de un guion como un acto creativo ideológico y no un simple “componedor” de fábulas inocuas o vacías. Muy a lugar de esta afirmación es la lectura del libro *La Distinción Criterios y bases sociales del gusto* (Bordieu, 1998).

es decir, cada uno a su medida conceptual e ideológica le ha ayudado a la humanidad a verse y a ponerse en tela de juicio.

Entonces volvamos: si en 1978, el personaje tiene 46 años, quiere decir que nació en 1932 y de pronto nació en Honda y a los cinco años ya estaba en Liberia (África) y la construcción de su vida nos hace transportarlo por varios lugares, donde, justamente, tiene las experiencias que lo “construyen” (teniendo en cuenta la lista de ítems nombrada anteriormente). Por lo tanto, su *pasado* estará en la *línea del tiempo* de las etapas de la vida y su presente es cuando entra a la historia argumental.

Su presente

Para el presente, la escritura es similar al pasado, con la diferencia de que el presente debe tomar en cuenta los hechos *paralelos* que le suceden al personaje, los cuales son *independientes* del argumento. La idea no es ampliar en términos argumentales, sino hablar de lo que le está ocurriendo al personaje *paralelamente* a la historia y para ello se podría trabajar sobre estos ítems:



Si tenemos en cuenta que un ser vivo está alerta a lo que pasa en él, con él, con su entorno, es muy importante que este ser vivo (personaje) tenga este cuadro de su actualidad, de lo que le está pasando *en este momento*. Ahora bien, es muy importante que no se cruce esta información con las *acciones dramáticas* del argumento, ya que esas acciones son herramientas narrativas el describir estos y otros puntos alrededor del presente o estado actual del personaje. Es fundamental, ya que esa es la información que debemos adecuar a nuestro personaje —encarnado posteriormente, en el actor—, no a imitar ese personaje descrito; hay entrar en la intimidad del personaje y su “modus vivendi” actual tanto en lo cotidiano como en lo comportamental.

Su futuro. Si la historia, lo amerita es probable que podamos construir el futuro del personaje en términos de unir el pasado y el presente en unas líneas que continúen el proceso expandiéndolo creativamente. Si, por ejemplo, en el presente el personaje está trabajando en un lugar, en el futuro puede que el escritor le cree unas vueltas que hacen que, justamente, el personaje deje de trabajar en eso y asume otro papel, otra actitud. Un personaje puede a los 23 ser un creyente fiel y a los 36 un total ateo; es decir, los procesos de los seres humanos no deberían ser estáticos, ya que un cúmulo de acciones son las que permiten que tomemos miradas diferentes, caminos que nos conducen en direcciones diversas a las que nos habíamos trazado. Incluso, debemos mirar que en las primeras etapas del ser humano este es un ser que atraviesa por una tutoría de otros, la conformación de la familia también es muy importante, ya que algunos seres humanos poseen como familia sus dos amigos y su familia filial existe poco.

La creación y conformación de esa familia es lo que hace que ese personaje sea versátil y evolutivo o, incluso, involutivo. A veces, una persona se supone que tendría un futuro con unas características y la vida, el azar, los pasos dados

por sus mayores, van precipitando esa vida a otros espacios y a otras actitudes. “Nada está escrito” —diría alguien— y para nuestro caso podríamos refaccionar dicha sentencia de manera que sea “todo está escrito” si no lo escribimos, no lo razonamos, no lo ubicamos en un sano debate, nuestros personajes serán de lana, de aserrín, débiles o más horroroso aún: *arquétipicos*.

Perfil psicológico. Los seres humanos son enigmas ambulantes en su vida, el ser humano se enfrenta a elementos que tienen que ver con su comportamiento y estos actos comportamentales son una suma, que nada tiene que ver con la matemática. Sumamos recuerdos, experiencias, autoridades, relaciones para conformar lo que podríamos denominar la *personalidad* de un ser humano, la cual, en este ejercicio, obviamente se derivará en un personaje.

Los seres humanos están compuestos como un dulce Frankenstein por miles de retazos, por miles de fragmentos, de segundos untados de placer, por tragedias interiores a los cinco años, por límites traslapados por otros sobre uno mismo.

Los seres se componen de motivos y motivaciones, por actos que transcurren bajo situaciones de riesgo; las situaciones de peligro, a veces, se ama poco y se detesta demasiado... A veces, la caída de un ídolo interior hace dar al traste con años de esmerada educación, a veces una relación amorosa despedaza bases tan ciertas y sólidas como las del puente de Brooklyn.

Los seres humanos son enigmas ambulantes que, en sociedad, tratan de comportarse de manera homogénea para no ser tratados como personas fuera de sí o fuera de juicio... La palabra “juicio” (en una de sus acepciones más populares) deviene incluso en formas de contestar a la pregunta: ¿cómo estás? y la respuesta (muy chistosa) es... “Juicioso (a)”. A algunos los traspasa el juicio y las buenas maneras, por eso, algunos personajes son creados para acentuar estos comportamientos; desde el punto de vista televisivo, se “comportan” muy

bien, incluso hay profesiones que son estigmatizadas como las que se acercan o, en esencia, son “buenas”. La creencia popular de que hay profesiones “buenas” o profesiones “malas” excluye lo humano del rol social.

Los personajes no son unos “representantes legales” de una profesión; no *todos* los médicos son de una manera, por el contrario, una persona primero es alguien (persona). Supongamos que a una joven de los farallones de Cali, llamada Ángela Salguero, le da por estudiar medicina porque es muy investigativa y la suerte y una serie de cosas, hacen que, efectivamente, pueda estudiar medicina... Hasta ahí vamos en un proceso formal de alguien que puede estudiar un oficio, pero eso no es garantía de que esa joven ame su carrera o vaya a ser mejor profesional que otra.

Las cosas, en general, vienen de un árbol muy diferente, el árbol del comportamiento, pero no el de cómo comportarse en sociedad (comportamiento aparentemente efímero) que es, en general, como las personas interiormente no son (aunque, a veces, sí es compatible). Hablamos de términos psicológicos, de ese mapa inabordable que, incluso, produce películas tan íntimas como los sueños que todos tenemos cuando dormimos, que se convierten en “películas”, donde el libreto está escrito por la psiquis y permite que los argumentos casi sean solo entendidos por el que sueña.

Entonces, nuestros personajes, al encarar su perfil psicológico, no pueden ser una lista de “mercado” de actitudes, ni una serie de palabras que se le ubican con significados arquetípicos, el guionista novato tiende a usar estigmas para un personaje a partir de las creencias populares o a partir de conceptos no completamente estudiados.

Tomemos, por ejemplo, *la locura*. Para que muchos personajes entren dentro de ella y pueda ser desarrollada una patología. Se le pregunta a alguien en la calle, por qué esta persona está loca y responde: “Pues como tiene el pelo pintado de azul”; una respuesta tan vana, como vacía. es claramente absurdo que un ser humano por un acto ornamental como pintarse el pelo de un

color sea signada por otro de “loca”. (es más quien quiera acercarse a una posición brillante sobre el tema puede entrar en los textos luminosos de Michel Foucault comenzando por “La Historia de la Locura”) entre otras. Ahora bien, para hablar de locura, tendríamos que entrar en los tenebrosos terrenos de la psiquiatría y también de la antipsiquiatría como elementos de conocimientos previos que nos permitan abordar estas disciplinas de manera clara, cuidadosa y concreta.

Es más, las honduras de la locura son tan bastas que, dentro de los miles de escritos al respecto, estas patologías mutan, cambian, se desarrollan de manera tan particular como cualquier enfermedad. A cada persona, un virus o una infección se le desenvuelve a su manera, hay seres humanos que vuelven de “comas profundos” después de cinco años, supuestamente desconectados y dormidos. La ciencia está muy avanzada y la tecnología le ayuda, pero si existen elementos que son muy difíciles de trabajar son todos los misterios de la psiquis de los seres humanos. Sus motivaciones son ilimitadas, sus maneras de abordar, una problemática insondable, sus maneras de asumir un comportamiento son tan variadas como colores para colorear un librito lleno de elefantes.

Es aquí donde nos detenemos. No es hacer un perfil psicológico por hacerlo o por ponerle “taras” a los personajes, el cuadro de un ser humano desde lo psicológico es tan rico e imaginativo que hace que ese personaje tome caminos comportamentales muy variados.

Otro elemento que es fundamental en esta construcción es que, si hablamos de perfiles psicológicos, estos nunca serán gratuitos. Un ser humano no toma una actitud porque sí; es muy común que alguien diga que hizo algo “y no sabe por qué”, lo cual, en términos de estos territorios, es falso, ya que las personas son las únicas que saben el porqué de sus actos.

En un jardín infantil que un niño empuje a otro no es porque le “dio por ahí”, hay motivos, unos más superficiales que otros, unos más perversos que

otros. Las motivaciones son las que impulsan los caracteres y conforman una personalidad, que permite que un ser humano denominado “malo” no puede ser presentado como los malos de los comics comerciales⁹², que asumen gestualidades esquizofrénicas impuestas, se ríen “malévolamente”, todo el tiempo fuman y beben alcohol, cuando no es que están acompañados de un harén de exóticas mujeres curvilíneas que aducen su pretendida “promiscuidad”.

La maldad, tanto de los seres humanos como de los personajes, no está en el exterior del personaje, ni el vestuario (una cicatriz no hace malo a nadie, un defecto físico tampoco) la maldad se “cocina” por motivos ciertos, por razones, por relaciones que han tenido otras personas con el personaje. Las pasiones, tan queridas por los escritores de melodrama, nacen en un ambiente en particular, los odios de alguien no son solo por cosas tan aparentes y manidas como unas diferencias económicas (los pobres odian a los ricos), sino que tienen raíces mucho más profundas e, incluso, existen reacciones, que solo son visibles muchos años después de un acto humano que haya dejado huella para bien o para mal dentro del personaje.

La forma de crear estos perfiles de manera adecuada no es una lista de actitudes, sino establecer unas razones, unos actos, que, encadenados a otros, permiten que el personaje desarrolle un comportamiento inmediato o a futuro. El perfil se construye enunciando los motivos, las razones, los hilos relacionales, las actitudes tomadas por otros sobre el personaje, el abuso de jerarquías, la unión de personajes que, frente a otros, son más débiles o fuertes. La manera como el personaje, desde su infancia, ha enfrentado el mundo, hay personajes que pueden haber crecido en un medio emocionalmente muy hostil y

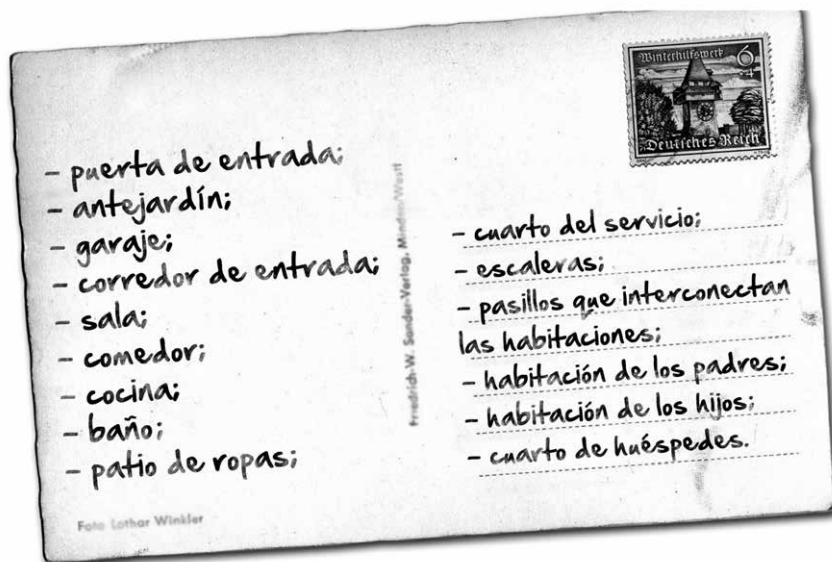
92 En el mundo del comic industrial se habla de los términos “villanos” y “super villanos” y aunque, en algunos casos, como por ejemplo en el de Oswald Cobblepot (alias el pingüino) dentro del universo de Batman, este tiene incluso un pasado de “bullying” escolar y en su perfil de personaje solo da “golpes” robando arte o piedras preciosas y en el episodio Batman 257 su ambición crece, de la mano de la imaginación del guionista Dennis O’Neil, en tomarse el país, se impone lo artificioso y lo aparente de una maldad gestual y es presentado siempre como un “archicriminal” que asume comportamientos censurados por la sociedad, tanto en sus “golpes” delictivos como en sus “actos sociales”.

justamente esta acción, es la que permite que ellos mismos generen otro tipo de actitud frente a este fenómeno. Obviamente, la elaboración de este perfil psicológico va muy en paralelo con las acciones del pasado, en la medida en que casi se pueden cruzar para que exista sinergia creativa y no sean historias separadas porque, sino se cree que se está hablando de dos seres diferentes.

Hábitats internos

Los seres humanos atravesamos por miles de espacios a lo largo de nuestra vida. Si habláramos de un ser que nace en una casa, esta casa tendrá una serie de espacios genéricos y una serie de espacios que comienzan a tener una relación estrecha e íntima con nuestro personaje.

Pensemos en el ejemplo de una casa tipo, desglosémosla:



Esta sería la clasificación de una casa tipo (con sus variantes particulares de acuerdo a su ubicación, construcción, etcétera) y una cosa son los espacios reales y otros los emocionales en esa casa, la cual es la casa en la que el personaje, digamos, va a pasar desde los 0 años hasta los 20. Su exploración, su recorrido estará ligado no a unas funciones prácticas, sino a identificar los espacios y recordarlos unidos a hechos emocionales, a momentos en familia, a momentos de relaciones filiales (entre los hermanos, por ejemplo), a primeras experiencias, a “lugares de espionaje” del vecindario. Puede existir una ventana que da acceso al primer “sueño amoroso” del adolescente, por esa ventana es que ve a una niña en particular todos los días y eso solo lo sabe él y nadie más.

Los espacios en este caso de la casa paterna se revaloran de su función práctica, para volverse como centros de recorridos emocionales y esto hace entonces que la relación sujeto-espacio sea muy dolorosa o amorosa. Es el momento en que los hábitats se convierten en lugares que guardan una relación íntima con los personajes a partir de lo que estamos hablando, lugares inolvidables para el personaje que ayudan a complementar toda la información que ya tenemos del personaje. O sea, los hábitats internos serán descritos por el guionista de tal manera que sabemos cuáles de esos espacios tienen una profunda relación con nuestro personaje y, al redactar estos espacios, se enuncia el espacio y se describe la exacta unión emocional del personaje con ese espacio, que puede ser no solo su casa, sino también espacios interiores de otros lugares.

Una buena manera es pensar que el personaje no está contando sus razones, así que lo hacemos en primera persona y en forma testimonial.

Habitación de Susana: (una vecina): Allí me di cuenta de que las paredes podían estar pintadas de un color diferente al color verde manzana de mi casa. Allí escuché por primera vez “Pixies” y me enteré de que no todas las niñas jugaban a las “barbies” y que existían unas niñas que habían leído “El Lobo estepario” y que eso era fundamental para cualquier ser humano. Dentro de

la habitación (que era pequeña) mi lugar preferido es el sofá que Susana tiene tapizado con un cuadro de Keith Haring. También en ese cuarto me enteré de que la fotografía existía como arte y no como un tonto registro de atardeceres o de cumpleaños”.

Hábitats externos



Así como existen esos espacios que dan seguridad, que recuerdan bellos momentos que “cobijan” o “protegen” a nuestros personajes, también hablamos de unos espacios que surgen como unos “malditos monstruos” y que son espacios que funcionan como espacios obligatorios a donde nos llevan o donde tenemos que estar sin que nos cause la más mínima alegría.

Estos espacios pueden ser la casa de una tía, donde los primitos experimentan con uno a regarle jugo de mora o a jugar con uno al tiro al blanco, mientras los “grandes” se ríen siempre de las mismas cosas y comen el mismo ajiaco de todos los fines de semana.

Los universos infantiles, por lo general, no son explorados ni preguntados por los adultos quienes asumen que si “pelean con sus primos” estará “bien” ya que están entre la familia y los adultos, casi nunca se ocupan de la vida real de los niños. Estos van acumulando experiencias, miedos, comportamientos, enamoramientos, rechazos, ellos solos, en general, no le cuentan a nadie y esas experiencias son las que son verdaderamente traumáticas.

Una madre no se preocupa mucho porque a su hijito preadolescente le sudan las manos y sufre como un loco cada vez que Andrea Acosta aparece en la

sala de la casa. Estas reacciones infantiles prácticamente se vuelven íntimas y son muchos los lugares que se vuelven *hábitats* externos a los gustos e incluso al libre desenvolvimiento de un niño.

Enumerar y explicar por qué esos *hábitats* externos inciden sobre nuestro personaje es vital, ya que son muchas las cosas que nos podríamos explicar alrededor de identificar y pensar estos *hábitats* externos. Para redactar estos espacios se usa la misma fórmula de narrar en primera persona o en forma autobiográfica por qué el personaje asume estos espacios como “*hábitats* externos”.

Taller de Mecánica: “Los sábados era sagrado montarse a la camioneta e ir al taller para “darle una revisadita” como decía mi papá. El taller era lejos y tocaba despertarse temprano, por esa visita nunca pude ver la serie Batman que la pasaban a esa hora por la televisión. El taller era lleno de grasa y olía de manera muy desagradable, mi padre insistía en que aprendiera de los mecanismos del motor, pero a mí solo me importaban las formas y los colores. Además, tenían cuatro perros realmente muy agresivos que me mantenían a veces a raya dentro de la misma camioneta. Odiaba ese lugar con todas las fuerzas de mi alma”

Clasificación de los personajes

Los personajes no deberían tener una clasificación eterna que permite que solo el protagonista pueda tener todo el peso de la historia (estas teorías tienen que ver con postulados del llamado “modelo actante”). Eso funciona muy bien en los cómic y aventuras como “El caballero negro” en Batman o en “Sin City”

(la ciudad del pecado) de Frank Miller, en las cuales a un personaje en particular le suceden cosas y sobre él está centrado todo el peso narrativo.

Por lo tanto, los personajes pueden tener “momentos” en los que están en la cresta de la ola narrativa. Si es verdad que un personaje puede pasar por un biorritmo muy particular, que permite que, tal vez, en un momento de la historia, su decisión destruya a la mitad del elenco o su indecisión también puede llevar a la catástrofe total.

Podemos acercarnos a una clasificación de personajes que aclare su peso narrativo y dramático de la siguiente manera:

Personajes protagonistas



Es sobre quien está el peso de la historia y es reconocido por el autor del guion como el eje. Es factible que, por momentos, este personaje principal pueda “salir” de la narración y dejarles campo a otros personajes y lo único que está en tela de juicio es su presencia o su recuerdo o su presencia presentida.

Sobre ellos va el peso de la historia y son factibles de ser trabajados para manipular los sentimientos de los espectadores. Lo interesante es que no sea protagónico en forma maniqueísta o bueno o malo, sino un protagonista de una historia que es *humano*, o sea, tiene facetas. Esto lo han aprendido los guionistas y los realizadores que han “reciclado” a nuestros superhéroes y los han humanizado como en el caso de *Batman Vuelve* (1992), escrita por Sam Hamm y Warren Skaaren, en la que el personaje no es invencible porque sí, sino tiene problemas humanos y dudas. Lo vimos también en *Spiderman 3* (2007), escrita por Sam Raimi e Ivan Raimi, en la cual Peter Parker se enfrenta a sus dos personalidades. Estos perso-

najes protagónicos tienen unos círculos relacionales de otros personajes que se relacionan con ellos de manera directa o indirecta.

Dentro de esta clasificación también tiene cabida aquel personaje protagonista que más bien funciona como un imán al que los otros se pegan o despegan. No es un “conductor” de la historia ni un tema central, sino más bien como el “alma” de una escultura en la medida en que se identifica como alguien a quien le están sucediendo cosas, pero la historia no está tomada como un modelo de héroe, sino de personaje “vía central” o incluso llegar a equilibrar tanto la narración para que varios personajes sean ejes⁹³.

Personajes secundarios



Caricacho de Jorge Franco

Son personajes que acompañan a los protagonistas, pueden estar en una línea relacional cercana o lejana y son perfectos para usarlos como elementos que complejicen la historia. Habría que pensar, por ejemplo, en las oficinas o en los países donde hay una figura principal que realmente no es que opine demasiado, ya que su línea de asesores —y más en términos contemporáneos que ya vamos en personas que piden asesoría hasta para hacer compras de ropa)— son quienes deciden. En términos políticos, los ejemplos de estos “secundarios” que son fundamentales es extensa, por no ir más lejos, Erik Hanussen el astrólogo de Adolfo Hitler podría parecer que es alguien secundario en

93 El caso particular que evidencia este multiprotagonismo es la película *Los conspiradores del placer* (1996), de Jan Svankmajer. La atención del lector del guion recae sobre cada uno de los personajes y sus devenires con un ingrediente además particular en todo el relato: los personajes no hablan, sino solo actúan y siguen unas rutinas comportamentales.

el conflicto, el holocausto, las estrategias militares, pero, al revisar los testimonios y su verdadera incidencia en el mundo este astrólogo tiene a su haber decisiones que fueron fundamentales en la historia y no queremos preguntar cómo funcionaría en su relación con Eva Braun o muchos más aspectos de su vida y decisiones políticas, que aparentemente estaban en sus manos, pero era el astrólogo quien realmente decidía.

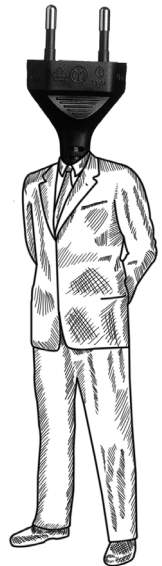
Los llamados personajes secundarios son, en realidad, una “alineación”, por usar un término deportivo, que son muy útiles en la medida en que, si volvemos al concepto de que los personajes son *ideas*, estas categorizaciones abren el abanico de usos entre personajes que son “autopartes” de esa aceiteada maquinaria que está construida en un guion.

Miremos este ejemplo:

Laura Soares, quien, desde el perfil, de alguna manera, representa la libertad de cultos, su hermana menor Luzia Soares inculca en el hijo de Laura un fanatismo religioso enfermizo y obscuro, tal vez la hermana no aparezca en el guion muchas veces, pero cuando lo hace el guionista es tan hábil que usa esta “segunda” línea filial para intervenir tanto la historia como para usar a cada vocero de sus ideas y conflictuarlas y debatirlas.

Personajes conectores

Estos personajes no tienen una gran relevancia, pero esto no quiere decir que no aparezcan en un momento crucial de la narración y permitan que los protagonistas o secundarios se encaminen hacia uno u otro lado. No hay que confundir esta categoría de personajes con aquellos que el cine industrial denomina



“figurantes”, en la medida en que son aquellos que en un kiosco de periódicos le “vende” a Julia Roberts un ejemplar de *Le Figaro*. Estamos claros y ya lo habíamos descrito que en un guion creativo no hay espacio para el “relleno” como escribirle al personaje una serie de acciones y diálogos inocuos que no tienen nada que ver con nada. Estos diálogos en un taxi erizan:

Escena 17
Interior noche
Automóvil

Casiopea se arregla la pañoleta mientras con su otra mano jala su bolso de mano hacia ella. Abre la cartera y saca un labial con el cual comienza a “retocarse los labios”. Está muy concentrada en ello y lo hace con un cuidado extremo.

Como ven, es un diálogo “profundo”, ya que es tan intrascendente e inocuo que la verdad el solo escribirlo es tan totalmente inútil que así lo será dentro del relato. Es como, decíamos, rellenar unos minutos preciosos en términos cinematográficos, en la medida en que es tan poco el tiempo de exposición a la lectura del guion de los personajes y sus acciones que todo segundo desperdiciado en saludos protocolarios, alusiones al clima, normas verbales de cortesía son totalmente fuera de lugar, ya que cada vez que un personaje habla o piensa es para contribuir a un relato cinematográfico o televisivo.

Su característica de “conectores” permite que desempeñen ese papel y no estén en la línea de protagonismo, pero son muy útiles para una narración en la que *todos* son importantes dramáticamente. Por otra parte, las jerarquías, cuando hay una buena historia, se pueden romper porque lo que estamos armando es una historia compleja y esta no puede ser hegemónica, sino que dentro de todos los personajes, la importancia no es ni económica,



ni física, sino que todos los personajes deben funcionar como *mentes* como *personas* que generan *ideas* y reaccionan y actúan así. Entonces, en cualquier rincón un personaje puede ser como una brújula que desvía toda la historia con un pequeño acto.

Por eso, la categoría de “extra” que tanto le gusta al cine industrial que llena un estadio de baseball con 5000 espectadores para que Brad Pitt y Julian Moore se saluden, casi ni debería tomarse en cuenta, ya que los “extras”, en general, solo hacen lo que llamamos de manera muy criolla “bulto” y ayudan a “rellenar” una escena, en la cual lo importante no le sucede a una masa, sino a personajes que están dentro de una trama dramática⁹⁴. Así que un estadio lleno no va a cambiar una trama, ya que solo ayuda a que cuando una parte de este se caiga, genere un sofisma de “lástima comunal”. No es lo mismo que se mueran tres a que se mueran 3000, pero en términos de manipulación de discurso y de poner a los personajes en su lugar, la historia no es grupal, incluso, cuando se hace una película en la cual, por ejemplo: son un grupo de algo, se particulariza en cada uno, Blanca nieves tiene siete enanos amigos y cada uno tiene una personalidad unos actos dramáticos y una responsabilidad en la trama.

94 Es muy diferente en el universo narrativo de escenas en las cuales las personas cumplen un valor de representación simbólica real de un grupo humano como, por ejemplo, las víctimas de un bombardeo o las huellas de una batalla como en el caso de una película como *Kagemusha La sombra del Guerrero* (1980) escrita por Masato Ide y Akira Kurosawa.

TRAMAR TEJER, BORDAR PALABRAS COMO CARTOGRAFÍAS



**ESCENA I
INTERIOR DÍA
ALTILLO
En un altillo muy blanco...**

*Las bocas muerden ávidas
En su trémula caza
La sangre, su negrura,
La pasión sin mordaza.*

Fragmento de Mirador de Pedro Serrano

*En una audaz modernidad
Y en los palacios,
Globos,
Deslumbrantes en la retina
Por sus rayos ultravioletas;
El teléfono americano,
Y la dulzura
De los ascensores...
Arthur Cravan*

“...A mi prima también la llamaba el mar como un imán...”
El Nervio Óptico.
María Gainza

En 1562, el emperador Francisco I le insiste a Guiseppe Arcimboldo que viaje a su corte para ser uno de sus pintores y, aunque la pintura manierista del artista ya se venía construyendo con sus “orlas” y frutas y verduras con una improbable anamorfosis, lo que llama profundamente la atención es, justamente,

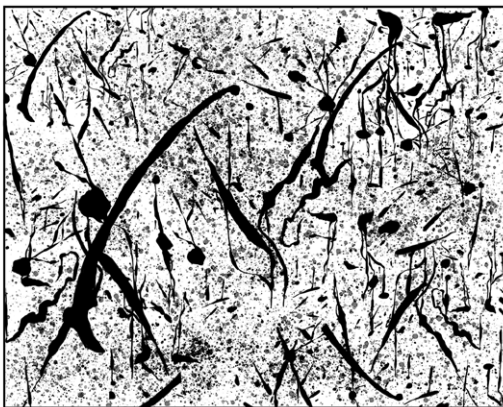
la construcción interna de la composición, que permite intuir cual sería la motivación estructurada de Arcimboldo en sus cuadros.

Si vemos *El invierno y la primavera* (1573), su simetría es prácticamente cartesiana y su simetría simbólica, lleva al espectador a entrar en una serie de preguntas, que ya el luminoso animador Jan Svankmajer tradujo en su cortometraje *Flora* (1989): la misma noche, pero con diferentes cometas surcando la pantalla.

Se habla en Arcimboldo de anamorfosis, pero, a mi parecer, en él subsiste todo lo contrario, ya que las imágenes de estos “retratos” compuestos por frutas y verduras estructuralmente son exactos y guardan una simetría, que, aunque puedan perseguir una simbología posterior, lo interesante es encontrar en ellos la estructura interna por la cual se guía.

Lo estructural, en la forma y en la palabra, ha venido dándose en el planeta desde que nos conocemos y la tendencia a que formas y palabras tengan una construcción interna se da de múltiples maneras, incluso (y lo veremos más adelante) en lo que aparentemente no tiene estructura.

La apariencia de no-estructura, si se ve de forma superficial, se asocia, por ejemplo, en la pintura con la abstracción que llega a niveles de reconstrucción de la forma desde las partículas de color y forma de Jackson Pollock o en el abordaje de lo geométrico planteado en la obra de la artista sueca Hilma af Klint que es considerada pionera de la pintura abstracta europea a comienzos del siglo XX. **Lo abstracto no es ausencia de estructura, es una**



variable de estructura que no descansa sobre pilares lineales sino sobre estructuras amorfas que se adecuan a lecturas de estructuras mucho más amplias, como sucede con la fotografía denominada subjetiva de Carl Strüwe, Marta Hoepffner, Ludwig Windstober, Siegfried Lauterwasser y en el caso de fotógrafos colombianos, Diego Samper.

Lo estructural y compositivo, incluso, se suele dejar para las etapas previas de la obra como ocurre con muchos dibujantes o pintores, quienes, como Leonardo da Vinci, llegaban al punto de generar lo que conocemos como estudios, también reconocidos como croquis preparatorio o boceto, aunque aplicado a otras artes ya no es exactamente un boceto, sino un planteamiento de la estructura sobre la cual se edificara el relato —cuentan que Da Vinci tenía poca confianza en sí mismo por lo tanto hizo tan poca obra.

La arquitectura es más amplia en ello, ya que el papel que desempeña el plano, de una u otra manera, muestra la estructura de lo que será la construcción, pero que aún no muestra lo que será la fachada, sino una distribución y racionalización del espacio. ¡Qué gran diferencia es ver los planos de una obra de Frank Gehry, Anouk Legendre, Antii Lovag o Bjarke Ingels y pasar frente a sus obras ya construidas!

En el caso de la escultura, las estructuras que se hacen, por ejemplo, en trabajos con figura humana, en los cuales, inicialmente, se hace el modelado permiten entonces estar claros que lo estructural, tanto como posibilidad como resultado son, para algunas formas de arte, una posibilidad que ocupa una trama fundamental en la creación y eso que la escultura ha encontrado desde el volumen variables tan poderosas como las obras de escultores como: Daniel Popper, Gertrude Hermes, Ousmane Sow, Waclaw Szymanowski, Gustav Vigeland o María Martins.

Por su parte, la palabra siempre ha tenido un componente estructural que nos permite, por ejemplo, en el caso de las etimologías, dar cuenta de qué se compone la palabra y le da un sentido incluso más amplio que su resultante

final, ya que, en general, lo etimológico procede más de ideas y conceptos que se ven reflejadas en las palabras de manera puntual, llegando incluso a poder “aventurarse” con el significado de una palabra reconociendo su etimología.

Las palabras están en situación es el título de un ensayo sobre la poesía colombiana entre 1940 y 1960 y es un buen retrato de lo que ocurre con las palabras en general, ya que se “sitúan” en un lugar dentro de un texto y esta estructura las hace que jueguen un papel de situación y de estructura dentro del lenguaje tanto escrito como hablado.

De hecho, el término *texto*, de acuerdo con su etimología, nos lleva al concepto de *tejer*; en latín, *textum*, del verbo “tejer, trenzar, entrelazar” y de este tejido se ocupan los dramaturgos, quienes, a su vez, etimológicamente proceden de *dramatos* (relacionado con el drama y *ergon* /trabajo) con el sufijo *ia* (cualidad acción); labor que vendrá a complementar en el caso del teatro el *dramaturgista* o director de escena como lo son Robert Lepage, Santiago García o Pina Bausch.

Los tejidos, como proceso de creación, los vemos aplicados en el diseño textil desde sociedades antiguas a lo largo de todo el planeta y en el caso de los *quipus* aquellos tejidos que no solo estaban estructurados como tejidos, sino como herramienta contable. Los tejidos en lanas o en el caso colombiano de las palmas como la iraca logran al final llegar a proponer sombreros o elementos para el hogar o situarse en arte textil en obras como las de la artista colombiana Olga de Amaral o las enigmáticas obras de Judith Scott⁹⁵.

En el urbanismo, el tejido tiene que ver con planes como los de Le Corbusier o Rother en Bogotá y, en el caso de las artes, prácticamente todas tienen un tejido particular, unas en su estructura conceptual y otras, en su estructura formal.

95 Sobre la asombrosa obra de Judith Scott se puede ver el documental *¿Que tienes debajo del sombrero?* (2006) de Lola Barrera e Iñaki Peñafiel

La simetría de las coreografías de Deborah Koller, Martha Graham u Ohan Naharin, incluso, aquellas que se mezclan con la multimedia como *Robot* (2018) de Blanca Li, también dan cuenta de esta estructura de “tejido” en la cual, en el caso de la danza, procede de la música y el “tejido” de los movimientos de la coreografía, como en *Still Reich* (2018) del grupo brasileiro Focus, que a partir de la música minimalista de Steve Reich genera una serie de “tejidos” corporales que hacen una interesante coreografía. Lo mismo ocurre con las piezas creadas por la pionera de la música concreta Debie Derbyshire y la banda sonora que creó para la serie de tv *Dr. Who*, en 1963, en la cual el “tejido” electrónico se daba por su mixtura de sonidos ya grabados y manipulados con generadores de sonidos, filtros y otros artilugios.

Estos tejidos en la escritura dramática van a tomar el nombre de *trama* y —como explicábamos anteriormente— en prácticamente todas las artes se dan. Pero, en efecto, en el caso de la literatura, desde la aparición de la escritura y de los libros impresos con Gutenberg⁹⁶ tanto autores, como lectores se han dejado seducir por el término que, además, podría tener como antecesor el termino historia, pero no de manera necesaria las historias contienen tramas, ya que **la trama es el conjunto de acontecimientos que justamente componen la historia.**

La trama, en literatura, se puede encontrar incluso en textos considerados sagrados y proviene también de mitos o mitologías que contienen tramas, las cuales pueden ser calificadas de todo tipo de adjetivos, según quien se acerque a ellas. Las tramas mitológicas son perfectas en su desarrollo y, por ello, en el caso de las mitologías mayas o celtas o griegas o romanas se dan profusamente al punto que, según el antropólogo Covington Scott Littleton, se habla de mitologías comparadas, que pretenden lograr identificar puntos de encuentro, entre las diferentes teorías, tal y como lo hizo también en sus estudios Georges

96 Hay que anotar que, aunque se ha difundido que el invento de la imprenta es de Johannes Gutenberg, en la China, en 1490, el impresor Hua-Sui fabricó una imprenta de tipos móviles en bronce.

Dumézil y sus postulados del *esquema trifuncional* de las sociedades. Ni hablar de tramas tan bien estructuradas, como las versiones de creación del mundo, que guardan una estructura de acontecimientos asombrosa, en las cuales, para los egipcios, el universo era una caja alargada y el sol andaba en un barco, para los chinos el universo era como una naranja, para los koguis el agua era el origen y la “mama grande” y se convertía en vida que tomaba formas de virgen y se sentaba en una piedra negra. El origen del mundo, en diversas culturas (no religiones), es tan diverso e interesante, que al verlo detenidamente se pueden ver tramas cuidadosamente fabricadas como un mecanismo de relojería suizo.

En la literatura, las tramas las encontramos en textos denominados sagrados (la Biblia tiene tramas tan apasionantes que Isaac Asimov se ocupó del texto en su Guía para leer la Biblia), pasando por tradiciones orales de historias estructuradas que, a la postre, se convirtieron en mitos e, incluso, en textos tan diversos como Electricorum (1767), un texto de Guissepe Mazzorali, quien tomó como seudónimo Josephus Marianus Pathernius e hizo un extenso homenaje a la electricidad en forma de hexámetros de latín clásico.

Las tramas se instalan dentro de la literatura reconocida como *infantil* de autores europeos como los hermanos Grimm o Perrault, que proceden justamente de historias del folclore e incluso de tradición oral, que justamente han mutado a adaptaciones cinematográficas como *Le dernier du Chaperon Rouge* (1996), de Jan Kounen; *La Chica de la Capa Roja* (2011), de Catherine Hardwicke, o *Hard Candy* (2005) de David Slade, con tramas diversas, sobre la percepción del cuento inicial y su posterior guionización.



Las tramas que anteceden al cine y la televisión tienen que ver con la escritura de libretos teatrales, en los cuales, en Occidente, nos remitimos a dramaturgos, desde Grecia, como Aristófanes, Sófocles y Aristóteles, para quien la trama es fundamental para ser entendida dentro de los tres actos de planteamiento, nudo y desenlace.

El teatro isabelino y William Shakespeare habitaban el territorio de la palabra dándole a sus obras un valor altamente poético, en obras como *El Rey Lear*, *Troilo y Crésida*, *Como gustéis* o *Sueño de una noche de verano*, en las cuales, ciertamente, la serie de acontecimientos que construyen la trama son profundos y desde lo narratológico construyen un territorio fértil en los relatos en sí. Es el verbo, la palabra, el centro de la narración en Shakespeare, con recursos asombrosos en los razonamientos de los personajes en los parlamentos y micromundos opresivos, llenos de abismos y personajes indelebles.

En Beckett, Williams o Pinter se preferencia lo atmosférico, recurriendo a tramas incluso que se relatan al revés, como en el caso de la obra de Pinter *Traición* (1978) o tramas de inmensa imaginación, como el cuento de Alejo Carpentier *Viaje a la semilla* (1944).

Por otra parte, Genet, Jarry, Ionesco, Koltes, De la Parra, Berman, Falconi, Liddell se sitúan en tramas que, por su carácter de multilectura llevan al lector a paisajes llenos de niebla que puede ser fuego o a animales, que son en realidad costumbres dentro de filias camufladas que hacen del recorrido por sus tramas, un acto que parte de lo intuitivo en la escritura y que cuando pasa al proceso de ser tomado por una directora de escena o un director de escena se convierten en verdaderas declaraciones de principios filosóficos, envueltos en tramas, tal vez surreales que, a veces, son espejo de realidades crueles o verdades lacerantes.

Artaud y su “teatro de la crueldad” decide huir hacia la poesía pura, donde lo esperan las palabras y las tramas, que entonces se reinventan a partir de la

palabra, así como Albert Camus se estacionará en la racionalidad total, aun en texto de tanto alcance metafórico y denso como su *Caligula* (1945).

En Colombia, la dramaturgia surgida de experiencias de *creación colectiva* como la del Teatro La Candelaria en *Guadalupe años sin cuenta* (1973), *El Paso* (1988), *Camilo* (2017) y el Teatro Matacandelas en *La chica que quería ser Dios* (sobre Sylvia Plath; 2000), *Fernando González Velada Metafísica* (2007), *El hada y el cartero* (2005), con Santiago García y Cristóbal Peláez, respectivamente, logran generar un teatro de autor(es) que da virajes en sus tramas, así como la muy particular dramaturgia de José Manuel Freydel en obras como *Ay días Chiqui* del teatro La Fanfarria, en la que la trama está supeditada a la metáfora y los viajes a la memoria del personaje, que no le da tiempo a encontrarse con la muerte, de la misma manera que la dramaturgia coreográfica de Álvaro Restrepo en su unipersonal *Rebis*, así como en las creaciones con el Colegio del Cuerpo, como *Flores para Kazhuo Ohno*.

Capítulo aparte también para dramaturgos contemporáneos de teatro colombiano como Fabio Rubiano, Piedad Bonnett, Juan Carlos Moyano, Víctor Viviescas y Carolina Vivas. Cada uno, desde su tribuna particular, establece un universo de tramas teatrales que crean universos diversos, como en la obra de Rubiano *Cuando estallan las paredes* (2018), *Labio de liebre* (2017) o *Historia de una oveja* (2021), en las cuales las tramas subyacen sobre unos personajes fuertemente configurados y lo femenino toma ribetes shakesperianos, que nos recuerdan a personajes sólidos como *Cordelia*, *Miranda*, *Roberto Zucco*, *Bernarda Alba*, *Poncia*.

Moyano, por su parte, establece lo poético en la palabra dejando la trama como un evento paralelo en el caso de *Los cinco entierros de Pessoa* (2016), o la adaptación de *La Vorágine* (2011) o *El rito del retorno o las trampas de la fe* (sobre sor Juana Inés de la Cruz, 1989). *En Viviescas, la hondura poética y metafórica de los textos y su alineación con el teatro posdramático, permiten que las obras lleven una trama móvil y casi que mutable, para cada*

espectador, como en el caso de *Dormida/Mujer/ Muerta* (2016) y en *Vivas*, la recuperación de lo popular como hilo de la trama, enmarcado en una puesta contemporánea, en la que convive lo onírico y lo fantástico, así como en el desarrollo de los parlamentos es patente como en *De Peinetas que hablan y otras Rarezas* (2016) o en su obra de construcción perenne desde 1997, *Tinkuy de Zorros* (2022) donde las dramaturgias mutan desde los sonidos hasta las memorias y las identidades culturales.

El cine y la televisión reciben como herencia directa los miles de dramaturgos que han generado piezas inquietantes, como de August Strindberg, Renzo Gabriadze, Tero Saarinen, Jan Lauwers, Constanza Macras, Ahn Ae-Soon, María Goss, Alberto Conejero, Peter Handke (premio nobel de literatura 2019), Noel Coward, Griselda Gámbaro, Hilda Hilst, Rafael Spregelburd, Norman Bricks, Yasmina Reza, Fernando Arrabal, Derek Ahonen, Mariano Tengoni, Mauricio Kartún, Darío Fo, Rodrigo García, Guillermo Calderón y tantos otros que han pasado el *testigo* a los *neodramaturgos* de artes audiovisuales y digitales (una obra de Bill Viola reconoce la trama como eje plástico y poético) e incluso a las “tramas” que plantea el *performance* contemporáneo en María José Arjona o Gina Pane o las puestas en escena experimentales de Judith Malina.

Los guionistas, tanto en cine como en televisión, han logrado guiones en los que las tramas, ya entonces, se acogen a otros tiempos y a otra forma de *tándem* que no tiene que ver solo entonces, con una puesta en escena en vivo, sino con una puesta para dispositivos de gramáticas cinematográficas o televisivas y cuya diferencia radical con los libretos teatrales. Mientras lo teatral tiene una continuidad secuencial de escritura (incluso cuando se usa la forma de escribir en actos), los dramaturgos de cine y televisión deben planear su



trama dramática para ser *fractalizada*, ya no en acciones como tal, sino en escenas autónomas que componen entonces todo el relato, según la extensión de largometraje, mediometraje o cortometraje o de serie o miniserie de televisión.

La trama entonces toma un camino de diáspora de acciones e incluso diálogos que se acogen a estructuras muy particulares, que tienen que ver con improntas desde cada escritor.

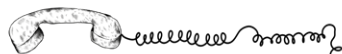
Los guionistas, en términos de tramas, han ido descubriendo diversas formas de elaborarlas y nos encontramos con tramas diversas como las creadas por Lars von Trier y Niels Vørsel en películas como *El elemento del crimen* (1984), *Europa* (1991), *La casa de Jack* (2018), Ciro Guerra en *La sombra del caminante*, y con Jacques Toulemond *El abrazo de serpiente*, Alejandro Landes y Alexis Dos Santos en *Monos* (2018), Tom Ford en *Animales nocturnos* (2015), Andrew Dominik en *El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford* (2007), Esteban Sapir en *La antena* (2007), Albertina Carri en *Cuatreros* (2017), John Cameron Mitchell en *Como hablar con las chicas en las fiestas* (2017). En cada una de ellas se estaciona sobre giros dramáticos que no necesariamente cumplen con aquellos parámetros que enuncia la necesidad de ubicar *plots* o puntos de giro, que le den espectacularidad a la trama o la lleven por caminos de sorpresa, que es la estrategia que, en general, muchos productores o guionistas comerciales gustan mucho de operar.

Las historias y sus tramas no tendrían por qué estar buscando estos *plots* como “anzuelos”, para el público como intentando con estas “tretas” que el espectador sienta que lo están atendiendo en sus demandas de más acción, o más amor o más dolor, como aquellos mecanismos que recorrían las tiendas de aspirantes a beodos, que consistían en que la persona se aferraba a unos tubitos y el operador daba vueltas a una manivela, para que la corriente fuera más letal y quien tomaba los tubitos intentara resistir, mientras los *amigotes* apostaban dinero por quien resistiera el mayor voltaje.

Las tramas no deben ser un *tour de forcé*, donde el creador ubica sucesos y sucesos que, en general, a veces son gratuitos o se desprenden de las situaciones en forma “antinatural”. La trama funciona como un esqueleto de acciones que se acoge a un “orden” que el escritor o escritora elabora, como ocurre también la novela; por ejemplo, en *¿Quién se hará cargo del Hospital de Ranas?*, Lorrie Moore establece un relato que no es secuencial cronológico, sino que procede de la capacidad del cerebro de recordar de manera aleatoria y “desordenada”. Lo anterior hace de esta novela la sumatoria de lugares y hechos de vida, donde la protagonista y su amiga ocupan la narración y llevan al lector a una lectura caleidoscópica, que permite entonces entrar en una serie de sucesos infinitos, que contradice aquellas tramas, que establecen que, si en el planteamiento hay una tragedia, entonces, el nudo la complejizará y el desenlace solucionará aquellos hechos que el planteamiento ubicó como punto de partida de la historia.

Hay que anotar que, muchas veces, una cosa es el argumento dividido en estos tres actos y otra la forma de contarlos (que será la función de la escritura del guion) y es cuando se establece un punto intermedio de pasos, que son plantear la historia y subdividirla en los actos, para que la trama ordene entonces los hechos y al llegar a la construcción del guion propiamente dicho se puede contar de múltiples maneras.

Las formas de narrar, de contar una historia, son lo que hace infinitos los relatos donde hay intenciones, filosofías e ideologías, que son transmitidas al guion de múltiples maneras, como, por ejemplo, elevar el relato a la categoría de memorias de un personaje que recuerda y vuelve al presente e incluso al futuro, un poco retomando las técnicas del monólogo, donde un solo personaje asume estos recuerdos como un dispositivo narrativo o un diálogo imaginario, como en el caso del monólogo de Cocteau.



La Voz Humana, en el cual ella habla con su amor y llega a conclusiones o divagaciones, que hacen que esta estrategia narrativa, lleve al público a varios estadios, que descubren entonces ideas o postulados del autor alrededor de sus opiniones, no solo del amor, sino también de distintas reacciones de los seres humanos. Incluso, el uso de estos monólogos (como recurso narrativo) son los mismos que usa en la novela *Noticias del imperio*, Fernando del Paso con su personaje histórico de Carlota.

La idea de generar una serie de hechos dramáticos desde el punto de la pura imaginación aleatoria y con algún tipo de conexión, que no se asumen sobre una idea o concepto es propio de productos que buscan solamente que quien vaya más tarde a la sala de cine siga esa sumatoria de sucesos de manera secuencial y normativa, creando un dispositivo argumental sin profundidad ni alcances conceptuales.

Pero, que cada suceso dentro de la trama sea un *nodo* narrativo no justifica ni hace más o menos el relato de un filme, ya que los hechos están, pero lo fundamental es que estos hechos se asocien a ideas y a subtextos que los revaloricen como tal y es entonces, donde tirar un papel desde un balcón, puede ser la metáfora del desarraigo o quedarse esperando a alguien en una esquina puede llevar a los espectadores a concluir sobre el futuro de un país.

Los hechos dramáticos, entonces, no tendrán que tomar cuerpo de sucesos con síndrome de instituto de protección infantil como alcoholismo, drogadicción, asesinatos, violaciones, que tanto gustan a los productores de películas, que vuelven como una necia noria sobre los mismos dispositivos argumentales, que se empeñan en ubicar estos hechos como detonantes de persecuciones eternas o comandos entrenados para acabar con todo el elenco de la película.

Paulatinamente, a partir también de las “bajas pasiones”, como ya nos había enseñado la mitología donde los celos, las venganzas, los engaños están a la orden del día y son entonces los detonantes naturales, incluso repetidos hasta en las películas para públicos infantiles como *Maléfica: dueña del mal* (2019) en la cual las acciones de los personajes se mueven a partir de estas pasiones siempre permeadas por el amor, que se convierte en el eje de muchas películas y se convierte en un objetivo tanto superficial como de fondo.

Algunas personas piensan que, si se combinan hechos derivados de las pasiones al extremo, la trama se enriquece para los espectadores que intentan ser parte de ella, tomando partido por el “bien” o por el “mal”, donde siempre la escala de valores, se sitúa en un hipotético “bien” que siempre resulta maniqueo y activando en la ficción, lo que, en la generalidad, en la vida diaria, no siempre ocurre.

El estar del lado del “bien” es una costumbre que proviene de enfoques religiosos, moralidades, tendencias, a simular qué es el camino correcto y esto es muy relativo, ya que, como decía un grafiti en las calles de Bogotá en los años ochenta: “Hay balas que tienen razón y otras que no tienen razón”, lo cual es muy complejo desde la moralidad como tal, ya que depende de quién cuente y cómo cuente la situación del término “bien” y del término “mal” y varía radicalmente, puesto que son tantos los atenuantes sobre las situaciones, que ubicarse en un lugar “correcto” o ejecutar lo “salomónico” que intenta dar parte de razón a todos y cada uno, también es desde la escritura del guion, una situación difícil mas no imposible, ya que, justamente, una de las funciones tanto de las tramas, como de las subtramas, es tomar caminos dentro del relato, que permita que los espectadores juzguen o tomen posiciones desde sus propias perspectivas. Por ejemplo, en *Vanishing Waves* (2012), de Kristina Buozyte, la balanza entre lo científico y la exploración del amor se debate no desde una mirada monomoral, sino que, justamente, toma las “opiniones” de cada personaje, para que pueda decidir por sí mismo y enrutar la trama hacia

territorios, que no solo ofrecen una posibilidad desde la razón, sino que pueda existir diversidad de criterios actuando sobre hechos puntuales, que permitan un abanico muy amplio de actitudes y estas, a su vez, develen que los hechos siempre son resultantes de procesos particulares y no de accionares homogéneos. La homogeneidad y el unanimismo, planteado por Jules Romains a principios del siglo XX, como postulado antagonista de Zola y su “subjetivismo aristocrático”, se sitúa en ese lugar, pero que, para desarrollar tramas prismáticas y eclécticas, no es lo más aconsejable.

Tanto en la creación de las tramas, como en la creación de las subtramas de un relato, se pueden tomar caminos insospechados e imaginativos, pero esto no quiere decir que una trama y sus correspondientes subtramas no se sitúen en el camino de la sencillez y no puedan ser efectivas, como ocurre con la trama de *Lucky* (2017) —escrita por Logan Sparks y Drago Sumonja y dirigida por John Carroll Lynch—, en la cual los hechos dramáticos dentro de la trama son muy pocos, pero el desarrollo está en la muy adecuada solución a las situaciones dramáticas, las cuales, partiendo de una cotidianidad repetida y verista, van desarrollando esta “tragedia de un hombre común”, de la misma manera que lo hacía el dramaturgo americano Arthur Miller o acogiendo a las pulsiones de *Lebenstrieb* y *Todestrieb* de Sigmund Freud que identificaba el *Eros* y el *Tanatos* o *pulsión de vida y pulsión de muerte*, donde la una conlleva la búsqueda de la autoconservación y la otra, la de la autodestrucción. Las dos, en general, se enfrentan en muchas tramas y su uso más ordinario y repetitivo se da en el desarrollo de superhéroes como Superman (1933), creado por Jerry Siegel y Joe Shuster, o Batman (1939), creado por Bill Finger y Bob Kane, y quienes tienen por antagonistas a Lex Luthor o a Dos Caras o Catwoman como contraparte, de estas teorías freudianas.

Si Caravaggio es situado por la historiografía del arte como parte del *tenebrismo* y muchos guionistas, tanto de cine como de televisión, se acogen a la estrategia planteada por Hearts y Pulitzer de crear la llamada por el New York

Press “prensa amarilla” —a su vez denominada así, por la popularidad de la tira cómica de Windsord Mc Kay The Yellow Kid— en la cual las situaciones son hiperbolizadas y llevadas al territorio de la magnificación y la exageración, **los detonantes que se repiten hasta la saciedad proceden del delito, las trampas humanas, la mala fe, el abuso y las denominadas “malas costumbres” que gustan mucho al público.** Las mismas tramas se encargan —como describíamos anteriormente— de “purificar” esta maldad, llevándolas hasta los *happy end* en los que el “malo” recibe su merecido en contravía de las del mundo, donde en un gran porcentaje las actuaciones inhumanas quedan impunes, como en los conflictos armados en Ruanda, Colombia, Perú, Argentina, Brasil, donde sus protagonistas y sus horrores están en los libros de historia y la palabra justicia y reparación son meros paliativos menores, ante la realidad de las crueles circunstancias.



Algunas películas, justamente, desde la otra orilla del cine y la televisión se encargan de demostrar que estas situaciones idílicas y *triumfos* de papel son falacias reales y se empeñan en mostrar las situaciones en su justa dimensión, como ocurre en *Dogman* (2018), de Matteo Garrone; *Le Redoutable* (2017), de Michel Hazanavicius; *La camarista* (2018), de Lila Alvéz; *Foxtrott* (2017), de Samuel Maoz; *Cold War* (2018), de Pawel Pawlikowski; *Nymphomaniac* (2013), de Lars von Trier; *Pienso en el final* (2020), de Charlie Kaufman. En cuanto al campo del documental, en mayor medida, como lo vemos en *327 Cuadernos* (2015), de Andrés di Tella; *Nijole* (2018), de Sandro Bozollo; *Tempestad* (2016), de Tatiana Huezo; *The Cave* (2019), de Firas Fayyad, *Al filo de la democracia* (2019), de Petra Costa; *Memorias del Calavera* (2014), de Rubén Mendoza; *El proyecto del diablo* (1999), de Oscar Campo; *La libertad del diablo* (2017), de Everardo Sánchez; *Marineiro das Montanhas* (2021), de Karim Ainouz; *El film justifica los medios* (2021), de Jacobo del Castillo, entre otros.

Si nos atenemos a clasificaciones que tienen que ver con los géneros dramáticos base, como lo son la tragedia y la comedia, las tramas tendrán entonces que observar elementos que se comporten sobre el respeto a los ejes constitutivos de estos géneros, en el cual el objetivo de la tragedia es servirse de ella para elaborar un dispositivo argumental, que, basado en lo trágico, permita el desarrollo de hechos dramáticos y situaciones dramáticas acordes con el detonante principal que puede ser un fenómeno natural, accidentes familiares, carreras truncadas, injusticias o hechos dramáticos, que partan de la infelicidad o lo considerado trágico. También se puede ampliar a sistemas políticos, aprovechamiento de las jerarquías y que establecen entonces micromundos, ricos en trágicos sucesos, que se dan a partir de uno general o de sucesos trágicos satelitales al hecho principal, como en el caso del melodrama televisivo que es muy usado para activarlos a lo largo de los sucesivos *plots* que se presentaran a lo largo de los capítulos.

Destino, fuerzas sobrenaturales, casualidades, intereses creados (como los de Jacinto Benavente) son algunos de los detonantes que se instalan en la tragedia y la construcción de una trama, que resuelva estas tragedias y las lleve a un clímax, así como a una solución, que genere catarsis tanto para los personajes como para el espectador, quien, tal vez, después de ser testigo de este cúmulo de hechos dramáticos, al final, como en una descarga en una sinfonía de Beethoven, la lluvia cesa y se puede volver a respirar con cierta tranquilidad.

Por el contrario, la comedia entonces plantea la búsqueda de hechos dramáticos que puedan ser hiperbolizados o situados como sucesos antagónicos y que pueda salirse de una lógica de acción, para entrar en la probabilidad del absurdo, que genera el *gag* mismo, jugando con cierta irreverencia, mezcla de equivocaciones o cambios de roles y el uso del ridículo, a veces, como vehículo

para el humor y en el cual los hechos dramáticos de la trama estarán al servicio de llevar las situaciones a un extremo que ya Bergson ha analizado lo suficiente en su texto *La risa: ensayo sobre la significación de lo cómico*.

Las tramas, no solo cobijan la ficción, ya que, en lo documental, la trama se da también a partir de la construcción del ordenamiento de hechos que el documentalista ubique en el relato y generan la misma mirada de una trama de ficción, que busca, a partir de los hechos dramáticos, proponer los componentes del relato.

En *Buñuel y el laberinto de las tortugas* (2018), de Salvador Simó, hay una mezcla muy interesante de *biopic*. Este documental, que podría entrar en algunas de las categorías que nombra Erik Barnouw en su libro *El documental: historia y estilos*, que para el caso, aplicaría el documental poeta, cronista o explorador, ya que se sitúa no en la vida en general de Buñuel, como él mismo lo hace en su libro *Mi último suspiro* (autobiografía), sino en la filmación de *Las hurdes, tierra sin pan* (1933) y su trama va construyendo dos relatos: la personalidad de Buñuel y la filmación de la película, logrando en esta mezcla un retrato que se puede ver como una sucesión de hechos dramáticos cronológicos, a la vez que se interna en el carácter del director de Calanda.

Existen varios formatos de tramas que podemos analizar como posibilidades matrices, pero que debemos aclarar que, aunque existan estos ordenamientos la trama en la realidad, todos estos elementos son los que se pueden cruzar, combinar e incluso crear otras variables, que no se acojan a estos formatos.

Veamos, por ejemplo, la denominada trama Paradigma de Hollywood o arquitecra a la cual se refiere Robert McKee, en su clasificación de la subcategoría de *minimalismo* que sigue, entre otros, estos puntos:

VUELOS INTERNACIONALES				13:27	VUELOS INTERNACIONALES	
Tiempo de vuelo	Destino	Puerta	Estado	Tiempo	Destino	
Protagonista activo		F9A	ÚLTIMO LLAMADO	12:30	HELSINKI	
Conflicto externo		B2A	ÚLTIMO LLAMADO	12:30	PEKÍN	
Tiempo lineal		FG2	PUERTA CERRADA	12:20	TORONTO	
Casualidad		C22	ÚLTIMO LLAMADO	12:30	CIUDAD DE MÉXICO	
Final cerrado		D42	PUERTA CERRADA	12:20	NUEVA YORK	
Realidad coherente		K22	ABORDANDO	13:00	MOSCÚ	

McKee identifica además lo que él denomina el triángulo de las historias cuyos vértices son: Archiplot, Miniplot, Antiplot, los cuales contienen, a su vez, subcategorías que configuran cada uno de los elementos del triángulo.

Hay que aclarar que, aunque en las dos primeras décadas del siglo XXI y por cambios en el mercado, aparición de lo digital, virajes en las narrativas televisivas, el triunfo de la posmodernidad y las teorías de Vattimo, alrededor del relato esta trama tiende a deconstruirse si sigue funcionando en términos comerciales.

¿Por qué el *protagonista activo* es tan vigente? Porque este paso en el paradigma tiene que ver con aquella jugarreta de las denominadas *majors* que aprovecharon el asunto que Sam Mendes trata en su película *1917*: la gran guerra ya que es la época en la cual, la producción cinematográfica se cimentó la asociación empresarial en la *Motion Picture Producers & Distributor son*

America Inc el funesto creador del ridículo código Hays de moral en la pantalla, que a su vez creó el *Star System*, que elevaba a la categoría de “dioses” a los humanos actores, creándoles desde los medios y las revistas del “corazón” y personajes como Loullea Parsons, vidas fantásticas y tratando de convertirlos en “estrellas” de cine inalcanzables (asunto que aún se mantiene inexplicablemente y mueve millones de dólares)

Por ello, es que incluso muchas personas dicen popularmente “veamos la película de Brad Pitt”, como si los actores fueran los autores y este paso de un protagonista activo, incluso se divide en dos (síndrome de la pareja) que lleva el peso narrativo de la película al punto de llegar a parejas famosas en las películas como Woody Allen y Diane Keaton, Humphrey Bogart y Lauren Bacall, Sofia Loren y Marcello Mastroianni como instituciones y las múltiples “parejas” mediáticas por filme, incluso, las mujeres ocasionales como pareja en las películas de James Bond cuando el papel lo interpretaba Sean Connery (Ursula Andress, Tatiana Romanova). Por estas razones es que el llamado protagonista activo (o síndrome de la pareja) es vital para la construcción de esta trama.

¿Por qué el conflicto externo es ideal en esta trama? Porque las historias banales que en general propone el cine industrial y comercial de Hollywood (no todas lo son) se instala sobre un conflicto protuberante que sea externo a los personajes (recuperar un maletín con un millón de dólares, salvar un héroe de guerra, detener una tormenta pavorosa, enamorarse de un imbécil que baila), porque el hecho de plantear este conflicto y un hecho visible y “grueso” ayuda a que los espectadores estén muy claros (la repetición del hecho dramático principal en este tipo de cine es exasperante) del dispositivo argumental



y, por ello, la debilidad de las variables críticas o analíticas de un solo hecho se disuelven en la reiteración de conflictos que sean exógenos a los personajes y, de una u otra manera, sean resueltos por todos a una, como Fuenteovejuna.

¿Por qué el tiempo es lineal? En el año ocho mil (a. de.C.) parece que rigió el calendario de Abberdinshire (Escocia) instrumento de medición y elemento de sistematización del uso del tiempo, en función de la luna o en función de actividades de las sociedades. Posteriormente, apareció el calendario juliano y el gregoriano (que rige a Occidente) sin olvidarnos del calendario azteca.

La sistematicidad del control del tiempo y la creación de la rutina desde el trabajo ha llevado a que la ficción de alguna manera imite esta sistematicidad y se rija por un transcurrir del tiempo en la ficción, que a veces incluso tiene que ver con el tiempo ficcional apropiado a la realidad, como lo hicieron en la serie *24* (2001-2010), creada por Robert Cochran y Joel Surnow. El orden en el relato es una obsesión para algunos escritores que tiene que ver con el asunto de lo lógico y lo que esté alejado del denominado *teatro del absurdo* en el cual el tiempo es una naranja que se convierte en cebra o sea el tiempo es aleatorio y no continuo.

A los espectadores de cine comercial los habituaron a la secuencialidad y al orden: delito-persecución-captura-final por lo que el juego de otros tiempos y narrativas como se puede ver en Osbert Parker o en Janie Geiser, en este esquema comercial, es inadmisibles.

¿Por qué los hechos dramáticos proceden de una causalidad? A los espectadores de este tipo de trama, los trauma que los hechos dramáticos dentro de la ficción no tengan una razón exacta, por lo tanto, ocurre que si, por ejemplo, al personaje femenino la “detienen” es porque cometió un delito, si “viaja” es porque tiene un destino final. Todo debe tener una explicación hiperlógica, que permita aunar los hechos en forma casi que real, ya que solo en películas de género fantástico es posible transcender de lo real.

Cuando entramos a revisar el esquema de la trama denominada europea, aclarando que procede de un “genérico” muy amplio, ya que, si a Hollywood lo identificamos como un foco industrial que se precia de ser una fábrica de entretenimiento, en el caso europeo, tendremos que hablar de culturas cuya génesis es sólida y su desarrollo histórico y cultural diverso y monumental.

El concepto de lo “europeo” contra lo “gringo” en la historia del cine y la televisión ha mutado, porque, aunque, al parecer, no solo hay un bloque industrial visible, sino que son los autores y el aumento de las escuelas a finales del siglo XX y en el siglo XXI, las que sostienen una producción que cada vez más se amplía con búsquedas y propuestas de lenguajes cinematográficos y televisivos. El esquema entonces de este tipo de trama también con elementos mencionados por Robert Mckee, nos dice que este tipo de trama es denominada por algunos “trama europea”:



En la característica de los protagonistas múltiples es claro que estos se ubican dentro de las tramas principal y secundarias, para tomar vocería de ideas, como ocurre con películas de Claudia Llosa o en el caso del cine de Lars Von Trier específicamente en *Dogville* (2003) o en *Dear Wendy* (2004).

Los conflictos se ubican en la traducción de sentimientos que hacen que los personajes no estén diseñados para simplemente llevar una maleta con un millón de dólares o que suban una montaña con dificultad y grandes tormentas, sino que lo que conflictúa el personaje tiene que ver con ideas más profundas y modos de sentir que nos devuelven a los personajes de Dostoyevski o Clarice Lispector o a los intensos personajes de *Cafarnaum* (2018), de Nadine Labaki, o de *Another Round* (2020), de Thomas Vinterberg.

Las tramas denominadas míticas y que proceden de los autores Christopher Vogler y Joseph Campbell se estructuran de la siguiente manera y es un esquema que se sigue usando mucho, sobre todo en el cine con mirada de industria, ya que posee todas las herramientas para hacer una historia de cualquier género, con recursos narrativos muy atractivos y reconocibles y que plantea la línea general de la trama como un “viaje” que procede de un “llamado a la aventura”, sus consabidos obstáculos, aliados y enemigos, los enfrentamientos hasta llegar a una catarsis final, que hace la historia épica y goza de total aceptación por el público que repite la fórmula, una y otra vez.

La idea, entonces, de seguir una trama preconcebida y que se ubica en contraposición con autores como los hermanos Dardene o Fellini que *improvisan* sobre la historia y en la realización dan rienda suelta a configurar un relato más allá de lo escrito abre otras posibilidades de la misma manera que ocurre en el jazz con las *Jam Session*, lo que hace para el espectador es presentar un resultado final provocativo e



inteligente, ya que se juega, no con una estructura de “hierro”, sino que la obra va fluyendo tanto desde la idea inicial, así como en el proceso de realización.

Son muchos los autores que han propuesto sobre el mismo eje del concepto de trama sus esquemas. El caso de Syd Field (1979) que propone la fórmula de trama detonante-primer punto de giro; punto medio-segundo punto de giro-climax. Por su parte, J. Truby (2007) propone: debilidad y necesidad-de-seo-adversario-plan-lucha-autorevelación-nuevo equilibrio. Frank Daniel y Paul Gulino proponen: rutina-colisión-mínimo esfuerzo-más intentos-luna de miel-la prueba más difícil-resolución. Blake Snyder (2005): planteamiento-tema, catalizador, decisión-transición-diversión y juegos-punto medio-todo está perdido-transición-gran fina⁹⁷.

La trama, entonces, la podríamos considerar como un esqueleto narrativo que en algunas películas cuida hasta el último detalle y en otras, se convierte en una idea que detona y se va configurando tal y como lo hacen los personajes dentro de los actores de teatro, que tienen dos horas continuas para que el personaje se desarrolle y en escena llegue a cimas inimaginables.

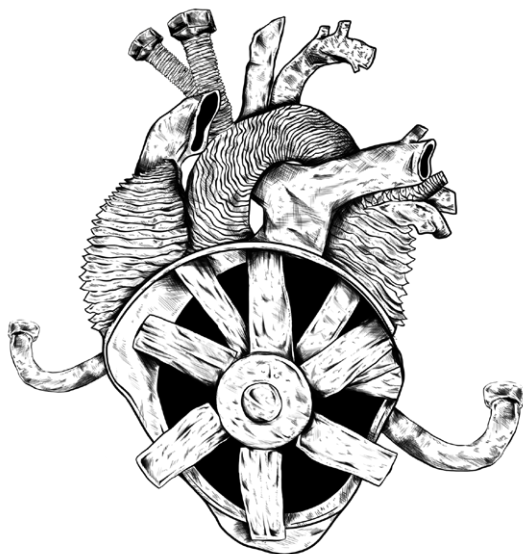
Se pueden seguir los esquemas que hemos nombrado y que muchos guionistas escriben y reescriben en medio del proceso, pero lo que es verdaderamente interesante es como cada suceso que alimenta la trama, no necesariamente debe ser el más extravagante o el más “retorcido”, sino que los hechos que estructuran la trama tienen que ver con un estilo narrativo de cada guionista-realizador que es la dupla adecuada cuando nos referimos a un cine de autor.

Si en la música, Erik Satie, Karlheinz Stockhausen, Jacqueline Nova, Eliane Radigue, Silvestre Revueltas compusieron siguiendo su instinto y develando sus abismos en las partituras o Lorrie Moore, Enrique Vila-Matas, Pedro Lemebel, Rosa Montero lo hacen en la novela, las posibilidades de que las tramas

⁹⁷ Estas clasificaciones proceden de un resumen didáctico alojado en la siguiente dirección web: <http://adriansilisque.com/una-sola-estructura-dramatica/>

que proceden de un dispositivo argumental posean mil caminos y formas de contarse, nos lleva a cómo desde que se tiene un registro de las narraciones, estas han tomado caminos variados y cada minuto a alguien en algún lugar del mundo, se le ocurre otra manera de narrar.

Esa maravilla de la mente humana, conectada con el corazón y la pertinencia de las ideologías y el cruce de la creación con las ciencias humanas, hace que, aunque las metodologías propongan y muchos se acojan a una u otra, lo importante es que se siga narrando de manera particular, como a los creadores se les antoje, lo cual es lo que permite que el arte sea un “animal dinámico” porque no solo son las posibilidades de conocer, como ha narrado Chris Marker, Jan Svankmajer, Paulette Phillips, Glauber Rocha, Shirley Clarke, Yasuaki Nakajima, Kristina Buozyte, sino que mientras el reloj da la vuelta para pasar de un día a otro, alguien en algún rincón del mundo está creando e inventándose formas de hacer tramas y subtramas, que cuando son filmadas y tenemos oportunidad de verlas es cuando el asombro, que nunca perdemos, nos vuelve a visitar.



**CRUCIGRAMAS
EL DESVÁN DE**

**ARMADOS EN
LA MEMORIA**

**(elaboración
de sinopsis
argumental)**



Tenemos ya un argumento estructural compuesto por *acciones dramáticas estructurales* que generan unos *conflictos dramáticos*. Están unos *personajes* que están cumpliendo una función práctica en el *argumento estructural*; ya hemos elaborado sus *perfiles*, lo que nos permite avanzar muchos más, incluso en la *trama dramática*, ya que, a partir de nuestra estrategia y nuestra imaginación, podemos haber encontrado más recursos, más giros y soluciones dramáticas.

Ahora avanzamos hacia la creación de la sinopsis *argumental*. Este paso es fundamental en la medida en que una cosa es la estructura que nos enuncia unas *acciones dramáticas generales* que particularizan hechos y otra cuando ya tenemos que *imaginar* la historia con muchos más hechos conectores, que permitan que cada hecho asuma un “giro” hacia acciones particulares del estilo de quien escribe, en la medida en que, precisamente, en la construcción de un guion no es la plantilla la que me empuja a seguir la ruta ni las “normas” de muchos preparadores de manuales de guion encarcelado y lleno de pautas preconcebidas.

Pensemos en un fotógrafo como Franco Fontana que encontró su *lenguaje* fotográfico en unir colores dentro de paisajes rurales o John Stezaker quien desde el collage arma fotográficamente también su manera de contar; pensemos en Georges Perec quien desde la literatura encontró su propia voz, en

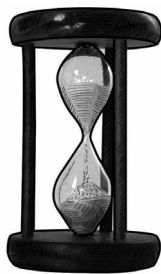
Matmos quienes en la electrónica llega a niveles de contar la biografía de William Burroughs en un paisaje sonoro⁹⁸.

Este es el momento de poner a volar la imaginación como en un parapente incorrecto, si ya tenemos la estructura es hora de usar la mezcla entre imaginación y técnica, partiendo de tres herramientas muy sencillas:

- *Flashback.*
- *Flashforward.*
- *Elipsis.*

Flashback

Es una herramienta que se usa para ir al pasado de la historia o del personaje y es muy útil (estos incluyen pensamientos momentáneos que acaban de ocurrir). El pasado no hay que tomarlo literal como sucesos que ocurrieron, como en los cuentos infantiles (algunos) “hace mucho tiempo”. el pasado está ligado a un factor poderosísimo en la dramaturgia; el recuerdo de aquellos que son verdad, aquellos que algunos se inventan, aquellos que



algunos cruzan mitad realidad mitad farsa, incluso ocurre que en el inventario de sueños nocturnos pasado el tiempo hay probabilidad de apropiarlo como un recuerdo.

El asunto no es solo usarlo como recurso cuando se está emantanado en una situación dramática, sino que parezca como recurso fuerte, brillante que en la escritura tampoco se evidencia que es pasado o presente.

98 Su trabajo *The Rose Has Teeth in the Mouth of a Beast* (2006) no solo se basa desde su título en una frase del filósofo Ludwig Wittgenstein, sino que aborda otros artistas para auscultarlos electrónicamente con su proyecto musical.

Ejemplo uno

La tía de caperucita, en nuestra adaptación, pinta con dos personas más un grafiti en una calle de París en pleno mayo del 68. Un grupo de policías los acechan, pero ellos terminan de pintar el grafiti y se evaden.

La narración es muy dramática aduce al pasado de la historia, ya que estamos arrancando desde la juventud de la tía de nuestro personaje principal como recurso narrativo, construyendo un interesante comienzo con una narración que provee de altísimo drama el *opening*.

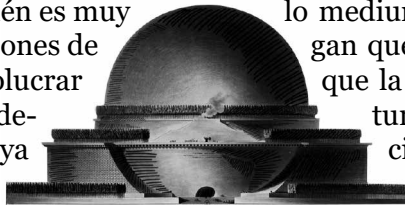
Ejemplo dos

Hermann Hesse es el abuelo de Caperucita, es un buscador de diamantes de Sierra Leona, estando en una roca bajo un calor insoportable, descubre un diamante de gran valor, lo saca y corre a gran velocidad hasta llegar a la vera de un río donde entra y huye refugiándose en la copa de un árbol, momentos después un grupo de hombres armados hablando en español con acento colombiano cercan el árbol disparando al aire y conminándolo a bajar

Flashforward

Es una herramienta que es el anónimo del flash back en la medida en que esta se usa para ir al futuro de la historia y de los personajes; si lo analizamos más, también es muy útil, pero no en condiciones de creer que se debe involucrar la ciencia ficción con adelantos tecnológicos, ya

que en la “realidad argumental” estamos en el 2067, sino que son futuros que me atrevería a decir que están más emparentados con la videncia y lo mediunímico, no porque tengan que ser predicciones, sino que la característica de lo futuro está en lo desconocido, como ocurre con



Cenotafio a Newton de Étienne-Louis Boullée (1784)

cualquier pieza musical de John Cage que tiene esa capacidad de avanzar y uno no está claro como continúa.

El futuro no es el que la sociedad desde la comodidad de pensar que el ser humano es solo un “animal económico” está “planillado” para estudiar, trabajar y hacer una fortuna, sino que el futuro podríamos asociarlo también a un “destino” de papel manejado por nosotros los guionistas que puede permitir intervenciones en la historia realmente maravillosas (piense querido lector(a) que pasará media hora después que usted lea esta frase).

Ejemplo uno

Un hombre espera un ascensor y se muestra muy nervioso. Mira los botones como van iluminándose hacia el primer piso. El ascensor se abre y de este salen dos motociclistas quienes lo golpean y lo raptan, huyendo con el hombre por las escaleras.

Volvemos a él y está mirando fijamente un prendedor de una motocicleta que tiene una señora junto a él.

Aquí partimos de un presente de la escena, donde es el personaje quien sufre de una “clarividencia” inusitada, ya que se imagina que al abrirse el ascensor le va a ocurrir esto, la escena vuelve al presente y no ha pasado nada de lo que el personaje se imagina,

Ejemplo dos

Una niña está en una ventana mirando para la calle y como por “arte de magia” la calle se llena de manifestantes y ella se ve ya como una mujer que está haciendo reportería gráfica de la manifestación.

Este recurso de “cambiar” la edad proyectando muchos años en un instante sirve para jugar con anhelos de los personajes o ir a una ficción de lo que supuestamente ocurrirá más tarde.

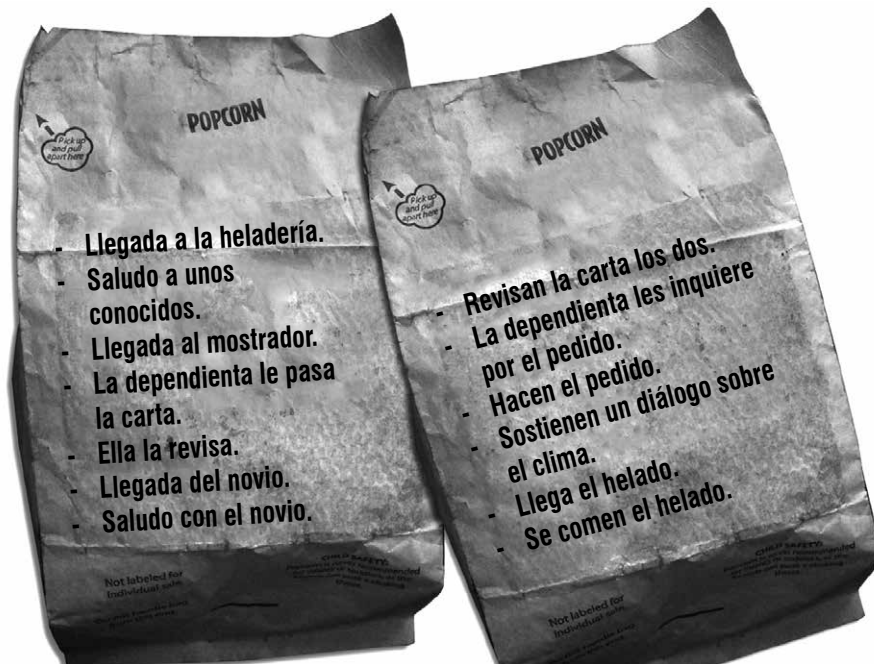


Elipsis

Es la herramienta que permite generar saltos de tiempo en el relato, son beneficiosos cinematográficamente, teniendo en cuenta que el tiempo cinematográfico escrito difiere del transcurso del tiempo real.

Nos explicamos parte de lo que hace al cine industrial (en un alto porcentaje) llano y vacío es que las acciones son seguidas milimétricamen-

te sin que para ello haya una razón conceptual, sino una razón de explicación extensa, que cuando uno va a ver es totalmente innecesaria. Pensemos en una secuencia en la que el personaje que interpreta Dakota Fanning llega a una heladería y entonces las escenas son de “persecución individual” de la acción principal subdividida innecesariamente:



Fragmentadas las acciones así están hechas para un espectador colegial de transición que “entienda” que el acto de comerse un helado tiene todo ese protocolo accesorio, estas escenas cumplen la labor de recalcar el espacio tiempo, la relación, etcétera. Pero, si nos damos cuenta a no ser que estas acciones se usen con un ánimo más profundo, son como hemos recalcado en el texto *relleno*, habría que revisar todos los actos simbólicos de esta secuencia para encontrar la motivación y su razón exacta de estar en el guion.

Los actos simbólicos que identificamos son:

- Ansiedad de helado.
- Encuentro.
- Acto de comer el helado.

De los tres podría tal vez existir una razón de fondo que en la descripción de la escena permita ir mucho más allá de la raíz conceptual del acto y que esta contribuya a ser un eslabón del relato y no unas acciones sueltas.

Por lo tanto, si quisiéramos usar la elipsis tal vez se podría soportar sobre los tres actos simbólicos que podrían comunicar y entrar a debatir sobre los actos particulares con que se construya la escena.

Ejemplo uno

Un hombre se refugia de un gran aguacero totalmente empapado y con un paraguas averiado por la ventisca, entra a un edificio y mira para arriba donde ve cómo unas escaleras interminables conducen hasta la torre del edificio, tira el paraguas a un lado y cuando lo volvemos a ver ya está arriba y en el exterior de la torre.

Ejemplo dos

Un Luthier está en su taller y comienza pacientemente a cortar madera, a darle forma, a lijar más madera. Lo vemos manipular los elementos y pronto tiene un violonchelo totalmente construido.

Tenemos, entonces, el mapa de la historia en una estructura macro.

Argumento estructural:

Planteamiento.

Nudo.

Desenlace.

Cada uno de estos tiene un número de *acciones dramáticas* que hemos cruzado para convertir todo en *trama dramática* y esta ha dado como resultado un *argumento estructural* final. Ese mapa es una estructura de construcción dramática, que ordenadamente establece cuáles son las acciones que comprometen el *planteamiento* y cuáles el *nudo* y cuáles el *desenlace* o sea el guionista ya tiene el mapa resuelto, ya sabe el comienzo y el final de la historia.

Es el momento de aplicar en la *sinopsis argumental*:

- Una trama más compleja que comprometa más acciones derivadas de la *acción dramática* que se encuentra escrita.
- Unas razones a corto y a largo plazo que tengan los personajes para crear situaciones que las soporten.
- Un tono narrativo.

Inicialmente, uno podría recomendar que el guionismo contemporáneo hable de eclecticismo, de narración fragmentada, de diversas líneas narrativas que se componen de una u otra manera y se van uniendo de acuerdo con la manera de narrar.

Pensemos en Paul Thomas Anderson, con su guion de la película *Magnolia* (1999), en la cual las líneas y los personajes se cruzan como en una competencia de relevos; lo mismo ocurre con una narración como la de *Réquiem for a Dream* (2001), escrito por Darren Aronofski y Hubert Selby Jr., a partir de su novela, en la que la linealidad no es precisamente su fórmula.

Las posibilidades de comenzar a construir la *sinopsis argumental* son *ilimitadas*; por ejemplo, si fuéramos a hacer un guion de una versión de Caperucita Roja a partir del texto de Charles Perrault, la salida más fácil y comercial sería comenzar por donde empieza el relato literario.

“Había una vez una niñita en un pueblo, la más bonita que jamás se hubiera visto; su madre estaba enloquecida con ella y su abuela mucho más todavía. Esta buena mujer le había mandado a hacer una caperucita roja y le sentaba tanto que todos la llamaban Caperucita Roja”

Hasta aquí un guionista novato o muy comercial plantearía el comienzo del guion en términos de *mostrar* varias cosas:

“Había una vez una niñita en un pueblo...”

Esto posibilitaría describir (por ejemplo, una calle de Sarrebruck en Alemania) y veríamos a Caperucita con su caperuza corriendo por allí. Si este comienzo fuera así, pues, de entrada, tendríamos un comienzo falto de imaginación, falto de “ataque emocional” al lector, de fuerza cinematográfica, ya que lo único que medio lo salvaría sería que la atmósfera fotográfica lo convirtiera en una linda postal que tanto gusta, pero eso es un problema de realización MUY posterior.

El término *opening* es importantísimo en la medida en que es lo que el futuro espectador va a tener frente a sus ojos. Inicialmente, en la narración cinematográfica, no en términos de posterior desarrollo de gramática cinematográfica (planteamiento de planos, movimientos de cámara, etcétera) ni de luz, ni de dirección de arte, sino en que la narración en la sinopsis argumental permite que el escritor haga una redacción de cómo “visualiza” (en una propuesta textual) el argumento y el orden en el que los sucesos se van a contar.

Teniendo claros estos recursos es el momento de *imaginar* desde dónde va a partir la historia, aquí podríamos identificar otro elemento muy importante: *las líneas narrativas de personaje*. Llamamos *líneas narrativas de personaje* a la evolución narrativa que le sucede a cada personaje dentro de todo el *argumento estructural*.

Una manera de “ordenar” este sistema es ubicar dentro del argumento estructural cuáles son las *líneas narrativas de personaje* que construyen en esencia el relato, para poder focalizar dónde ubicarnos en términos de *desarrollar* la sinopsis argumental. El lugar de donde vamos a partir debemos identificarlo en una de las *acciones dramáticas estructurales*, es decir, puede ser desde el *desenlace* o desde una parte del *nudo* o una parte del *planteamiento*.

El seleccionar el punto de partida es muy importante, porque del punto que iniciemos, debemos tener la certeza de que es el ideal para que el espectador comience el proceso, por el cual todos los espectadores pueden dar razón de una película: *el recuerdo*.

En el fondo, cada suceso que se narre es parte de un maravilloso rompecabezas, que, de acuerdo con como esté estructurado, se dará el tono narrativo, los recursos, la manera de contar, la escogencia de un narrador externo, recuerden *Como agua para el chocolate* (1992) escrita por Laura Esquivel.

Si nos paramos en un lugar específico del argumento estructural, es el momento de particularizar los hechos que, hasta ese momento, hacían parte de una estructura de *acciones dramáticas* que conectaban la historia, pero que,

hasta este momento, no sabíamos cómo las íbamos a situar en un recorrido narrativo más amplio. Por ejemplo, si en la *acción dramática* se habla de un viaje, *ese* es el *detonante* para que a partir de ese hecho conciso podamos extenderlo, imaginarle un pasado, adicionarle detalles dramáticos, irnos a un futuro, crear personajes conectores, etcétera. Pero en el *argumento estructural* no dice como lo vamos a hacer, ni en compañía de quién, ni si va a ser corto o largo; o si va a ser trágico o feliz y este es el momento de alguna manera de “estirar” las situaciones de acuerdo con el metraje que nos hayamos propuesto *a partir de ver la potencia y los recursos que tienen cada una de las líneas narrativas de personaje identificadas*. Debemos tener mucho equilibrio en esta escogencia, ya que, tal vez, si estiramos demasiado un resorte dramático o un detonante podemos perder intensidad o diluir una acción que en el *argumento estructural* era puntual y contundente.

La *sinopsis argumental* nos permite:

- El desarrollo de cada una de las *líneas narrativas de personaje* en su totalidad en acciones y reacciones con sus correspondientes momentos intermedios.
- Las posibilidades de extender la *acción dramática estructural* en beneficio de la narrativa.
- La inclusión de personajes *conectores* que permitan más recursos dramáticos.
- La dosificación de la información de cada una de ellas.
- La mezcla de líneas narrativas que le dará un tono y una forma al relato.
- La ubicación y la potenciación de los lugares puntuales donde sucederá la historia.
- La ubicación de las intenciones, juegos, motivaciones, metas, anhelos de los personajes.

– La forma narrativa dramática.

Por ejemplo, pensemos en estas *líneas narrativas de personaje*:

Dámaso:

Huérfano por un accidente.

Es *adoptado* por una familia suiza.

En suiza decide *estudiar* paleontología.

Ya profesional *viaja* al Perú y encuentra un *hallazgo* importante.

Es *capturado* por Sendero Luminoso.

En el cautiverio se une a un *grupo de jazz*.

Inicia la *composición* de una sinfonía para jazz.

Accidentalmente *muere*.

O sea, las acciones principales de este personaje son:

Huérfano - adopción - estudio de paleontología - viaje - descubrimiento -
captura - grupo de jazz - composición sinfonía - accidente - muerte.

Y en términos simbólicos puros sobre el concepto sin tener en cuenta la historia.

Huérfano = ausencia.

Adopción = protección.

Estudiar = conocimientos.

Viaje = trayecto.

Hallazgo = encuentro.

Captura = obstáculo.

Grupo de Jazz = asociación.



Composición = creación.
Muere = pasar a otro estadio.

Mariana:

Se dedica a la *crianza de ovejas* en Perú.
Su hermana la *obliga a ser su socia* en un centro comercial de Madrid.
Cambia su vida porque le toca ser *gerente* del centro comercial.
Importa productos artesanales.
Toma *contacto con Dámaso*, los une la música.
Cuando es capturado trata de *rescatarlo*.
Muere en el intento.



Y en caso de ella son:

Crianza de ovejas - obligación de ser gerente - importa productos - conoce a Dámaso - rescate fallido – muere.

Fíjense que tenemos varios sucesos en las *líneas narrativas de personaje* que si los confrontamos con el *argumento estructural* están en un *orden cronológico* que nos permite identificar en qué *momento del argumento estructural* están estos sucesos, dónde y cómo actúa el personaje.

Dentro del *argumento estructural* nos ocupamos de una *estructura general* de la historia; es ahora cuando podemos complementar a partir de la manera como queremos direccionar la historia. Es el momento de ser muy cuidadosos en la manera como queremos *contar* y *dosificar* la información *de los actos* del personaje y su incidencia dentro de cada una de las *acciones dramáticas*, para hacer la narración, en términos de trama, algo muy interesante para el futuro espectador.

El desglosarlos como *líneas narrativas* nos da otra posibilidad de construcción, ya que aquí podremos aplicar todos los recursos narrativos generales (de

tiempo y espacio), así como ampliar y trabajar alrededor del orden de los sucesos y su entramado más particular.

Es momento también de plantearnos (de acuerdo con la historia y su desarrollo) el género de la historia. Por ejemplo, si estamos en el territorio de la comedia, pues debemos tener reglas claras para el espectador, quien debe estar listo a encontrarse de manos a boca con el humor y este humor estará pensado en términos de un uso comunicativo (hay humor muy tonto y hay humor que permite la reflexión, que atiza la crítica).

Si tenemos un cortometraje, las acciones que vayamos a describir en la sinopsis argumental, deben ser dosificadas. Una recomendación muy importante es tener claro cuáles son los *micromundos* de la historia que debemos extraer de la realidad y adecuarlos de manera que sirvan a nuestros fines, desde la fidelidad de ellos mismos, hasta sus múltiples metáforas.

Si estamos claros que un gran porcentaje de la historia y sus correspondientes relaciones entre *acciones dramáticas y líneas narrativas de personaje* suceden en el Aeropuerto Internacional “El Dorado” de Bogotá, el hecho de escoger el *micromundo* de este aeropuerto presupone un gran conocimiento tanto de sus instalaciones físicas, como de su mundo interior y su mundo relacional.

Desglosemos algunas posibilidades narrativas del micromundo:

¿Quiénes conviven Internacional

- pilotos en tránsito;
- azafatas en tránsito;
- empleadas de los counter;
- empleados de las maletas;
- policía uniformada visible;
- policía encubierta;
- perros policías;
- vendedores ambulantes;
- empleados de las cafeterías;
- empleados de los
proveedores;
- empleados de otros negocios
existentes (cafeterías, librerías,
in bond);
- taxistas;
- familiares y amigos de los
viajeros;

en el Aeropuerto El Dorado de Bogotá?

- viajeros en tránsito;
- extranjeros que pisan
por primera vez el país;
- personas de negocios
que están en tránsito;
- Loteros;
- Ladrones;
- taxistas piratas;
- guías turísticos;
- trabajadores de hoteles
acechando clientes;
- transportistas;
- curiosos;
- "Calibradores".

Un infinito "zoológico" humano, que además en estos países latinoamericanos, permite una mayor variedad, dada nuestra propia idiosincrasia y que son herramientas de personajes principales o secundarios o conectores fabulosas.

¿Qué espacios encontramos? (entre otros):

- Entrada principal.
- Corredor principal.

- Counter de aerolíneas nacionales.
- Counter de aerolíneas internacionales.
- Aduana.
- Punto de embalaje de maletas para “plastificarlas”.
- Oficina de inmigración.
- Locales comerciales.
- Escaleras eléctricas.
- Acceso y salida de pasajeros.
- Bandas transportadoras de maletas.
- Baños públicos.
- Terrazas para ver partir los vuelos.
- Salas de espera públicas.
- Salas de espera por aerolínea.
- Túneles artificiales de conexión avión Terminal.

¿Qué esquemas relacionales encontramos? (entre otros):

- Cliente-pasajero.
- Viajero-aduanero.
- Viajero-viajero.
- Viajero-guía turística.
- Viajero-taxista.
- Pilotos-azafatas.
- Personal administrativo aerolínea-meseros cafetería.
- Policía-ladrones.
- Familiares-viajeros (tanto de salida como de llegada).
- Vendedores ambulantes-viajeros.
- Curiosos-empleados de la cafetería.

Como ven, los *micromundos* no son solamente para “poner en escena” algo, sino que tienen que tener una *razón* de ser utilizados en cuanto a la atmósfera

narrativa y de potencial simbólico, en términos prácticos de un micromundo que sirve de asiento natural para la historia, como sitio simbólico, de la realidad reimplantada en la ficción, por ejemplo, si una película termina en la plaza de Bolívar o en el monumento de los Héroes, estos sitios tienen un lugar en el imaginario y este asume o una solemnidad o una sátira, todo depende de lo que se narre y cómo se narre.

Si en esta etapa, el guionista no conoce o no está muy seguro de los espacios que serían de utilidad narrativa o simbólica, es hora de subirse a un automotor y recorrer la ciudad cámara en mano, aunque, en realidad, esto solo serviría a seleccionar lugares en categoría de mera producción de campo y no de verdadera exploración de un micromundo, que, incluso, en la realidad, si el guionista ha decidido poner la historia en un aeropuerto en Colombia tiene varias opciones:

- Aeropuertos internacionales.
- Aeropuertos nacionales.
- Aeropuertos militares.

Esta cuidadosa selección narrativa hace, por ejemplo, la diferencia muy marcada con la publicidad, que necesita lugares efímeros que muestren escenografías naturalistas o que imiten lugares; piensen, por ejemplo, cuando las acciones suceden en lugares donde los personajes no pertenecen, sino que parecen recortados y superpuestos en photoshop en ese espacio, donde se vuelve un lugar informativo (una peluquería) o simplemente se decide que el texto que van a decir los modelos, se diga caminando en un parque, en una arranque de mínima creatividad y sobre todo en un arranque de mínimo respeto por una atmósfera particular.

La idea no es que los personajes actúen como “cabezas parlantes” (como si estuvieran en un noticiero de televisión) o digan su texto parados en un lugar,

porque sí, o peor aún, con un fondo indefinido porque no estamos grabando una radionovela, sino que (entre otras eso es desperdiciar la expresión corporal, la relación del lenguaje del cuerpo entre los dos actores y su relación con el espacio circundante, que puede lograr momentos mágicos e inolvidables en una película) estamos hablando de *cine* o *televisión* y estos son audiovisuales. En términos de otras disciplinas, por ejemplo, la publicidad simula espacios porque sus fines son muy diferentes (tienen solo 30 segundos para que el consumidor reciba su mensaje); en el caso de la narración cinematográfica, hay que recordar que los espacios son parte de una información, de un tratamiento de esos espacios en términos emocionales o de un tratamiento fotográfico posterior.

¿Por qué tanta insistencia en los lugares como complemento narrativo? Porque son la traducción de una realidad vivida por todos y que el arte traslada a sus expresiones (y es lo que el futuro espectador va a ver).

Pensemos en las atmósferas lúdicas que desarrolla Neo Rauch o los mundos secretos y eróticamente surrealistas de Paul Delvaux, el centro de la narración puede no ser el actor, ni el personaje, el *contexto* es *vital* para que la historia tenga otros vectores de información, que ayuden a crear el artificio del posterior plano cinematográfico, una realidad prefigurada o una realidad poética impuesta, como los espacios poéticos densos en la atmósfera de *El elemento del crimen* (1984), escrita por Lars Von Trier y Niers Voersel); o la atmosférica ilusión de un sueño infinito que crea Lech Majewski en *El molino y la cruz* (2011), escrita por Michael Francis Gibson y Lech Majewski.

Teniendo claro entonces lo vital de los lugares donde escenifiquemos la historia, viene otra recomendación que tiene que ver con el *micromundo*. Si los espacios descritos en una *sinopsis argumental*, de alguna manera, repiten los espacios que en general se ven en la televisión comercial, ya el “vuelo” visual de la película tal vez no sea el mismo; el asunto no es buscar sitios de los denominados “espectaculares” —eso lo hace, en general, la publicidad—, sino sitios que provean de espacios extraídos de la realidad y le den un tono a la narración.

Por ejemplo, veamos los lugares *super* comunes donde tal vez deberíamos evitar poner en escena nuestro guion:



No quiere decir que estos espacios, si se trabajan inteligentemente no ayudan a lograr una atmósfera maravillosa, sino que son *tan* comunes que es perder la mitad de lo atmosférico sin que los espacios, en sí mismos, propongan nada. Los espacios *son* parte de la individualidad de la narración y complementan el micromundo.

Si una historia ocurre en una cancha de bolos y en un apartamento donde vive una *persona*, donde todos los objetos que se describen y se irán a mostrar en la posterior “puesta en escena”, hacen parte de un retrato del personaje en la medida en que proveen información: por ejemplo, si en la biblioteca se tienen textos de manuales de computadores o una selección de ediciones varias de Justine del Marqués de Sade ese dato ayuda a “configurar” un poco más al personaje. Por lo tanto, la presencia individual de nuestro personaje se vuelve una comunicación directa y diferencial.

Entonces, la *sinopsis argumental* desarrollará la imaginación y los recursos narrativos, para que alguien que lo lea inmediatamente, se imagine el posterior guion en forma de prosa, básicamente en la cuidadosa ubicación de los actos,

motivaciones y metas de los personajes dentro de la historia y de la manera como, insistimos, se mezclará la información que proviene del *argumento estructural* y *las líneas narrativas de personaje*. O sea, esta *sinopsis argumental* tendrá la libertad de buscar la forma, el tono y sobre todo la pericia de contar, a la manera que el guionista escoja.

Algo muy importante es que esta construcción es solo de *acciones* y *reacciones* y *no necesita por ahora aportarle ningún diálogo*; las palabras dichas por nuestros personajes son un recurso que solo se usa cuando ya están escritas las escenas puntuales, porque se debe a una información textual que únicamente funciona en esa etapa posterior (y de ello nos ocuparemos más adelante).

Volvamos al ejemplo que anotamos de las *líneas narrativas de personaje* y pensemos en estas líneas:

Dámaso:

Huérfano por un accidente.

Es *adoptado* por una familia suiza.

En suiza decide *estudiar* paleontología.

Ya profesional, *viaja* al Perú y encuentra un *hallazgo* importante.

Es *capturado* por Sendero Luminoso.

En el cautiverio se une a un *grupo de jazz*.

Inicia la *composición* de una sinfonía para jazz.

Accidentalmente *muere*.

O sea, las acciones principales de este personaje son:

Huérfano – *adopción* – *paleontología* – *viaje* – *descubrimiento* – *captura* – *grupo de jazz* – *composición sinfonía* – *accidente* y *muerte*

Mariana

Se dedica a la *crianza de ovejas* en Perú.

Su hermana la *obliga a ser su socia* en un centro comercial de Madrid.

Cambia su vida por que le toca ser *gerente* del centro comercial.

Importa productos artesanales.

Toma *contacto con Dámaso*; los une la música.

Cuando es capturado trata de *rescatarlo*.

Muere en el intento.

En el caso de ella son:

Crianza de ovejas – obligación de ser gerente – importa productos – conoce a Dámaso – rescate fallido – muere.

Consecuentemente, la *mezcla fabulada* de estas *líneas narrativas de personaje* unidas al *argumento estructural* es la que nos va a configurar la *sinopsis argumental*.

Esta podría empezar en:

Dámaso (27) está escogiendo unas partituras en una bodega muy sucia.

Cientos de murciélagos penden del techo de la bodega y cuando se escucha un disparo todos salen a volar...

Fíjense que escogimos iniciar la *sinopsis argumental* ubicándonos como *opening* en el hecho de que Dámaso (ya cautivo está buscando repertorio para su grupo de jazz). Recuerden que en la *sinopsis argumental* podemos “estirar” los tiempos, dosificar la información, crear situaciones derivadas de las líneas narrativas y de las acciones dramáticas.

Es el momento de ejercitar la pericia de inventar y darle una atmósfera y un tono al futuro guion.

Esta *sinopsis argumental* se redactará *de comienzo a fin* de cómo queremos contar el guion y puede y debe ser muy minuciosa, porque es el paso anterior

a la escaleta y al guion como tal y su fragmentación por escenas. La escritura de la sinopsis argumental puede adoptar también un esquema que tiene que ver con el concepto de selección de lo que reconocemos como *situaciones dramáticas* y provienen directamente de las acciones dramáticas nodales, que también reconocemos como *hechos dramáticos*, o los que construyen la trama y que tienen como función establecer los puntos sobre los cuales avanza la trama.

Los *hechos dramáticos* se seleccionan a partir de las variables que la misma historia nos va generando y que mientras más se alejen de aquellos que se han convertido en *matrices* del cine industrial, como las historias familiares que corren sobre unos mismos vectores y las soluciones dramatúrgicas se repiten como la gota de agua que cae sobre el torturado en la China.

Por ello, escribir literatura dista de escribir dramaturgia, ya que **la literatura tiene como función disparar la imaginación y lograr la interpretación individual de lo leído, mientras la dramaturgia se ocupa de la certeza y el uso de las palabras exactas que den cuenta puntual de una acción que tendrán una puesta en escena posterior.**

Las *situaciones dramáticas* son aquellas que se derivan del *hecho dramático* y lo desarrolla en acciones claras que no son al azar y mucho menos deben desarrollarse con una lógica de la acción misma. Por ejemplo, si el *hecho dramático* es:

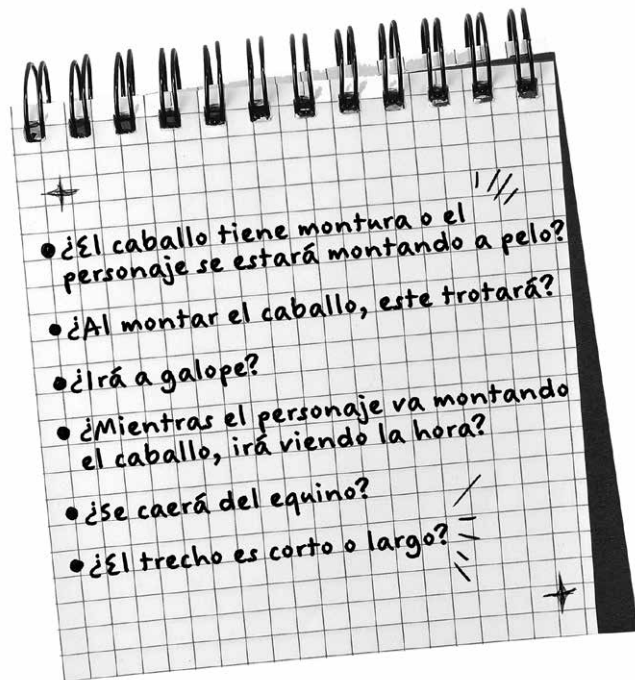
Proust huye ante una amenaza

Entonces, es momento de decodificar y traducir la huida de alguna manera y si esta huida, se llega a la conclusión que podría ser en un caballo, entonces la *situación dramática* se estaciona en *cómo* se desarrolla el detonante del *hecho dramático* que es *huir* y la *forma* como Proust huirá.

Pensemos en que montar a caballo es una acción que requiere una rutina desde la lógica que es montar el equino; aquí, ya hay un abanico de posibilidades que tienen que ver con la división de las acciones hacia su transformación en *situación dramática*.

Hagamos un desglose de las acciones:

Este *equino* puede ser de un *color* determinado, lo cual, incluso, puede jugar con simbologías y tratamientos semióticos exactos (así como se lee lo blanco del Palomo de Bolívar). El hecho de montar y galopar el equino es el primer paso (veamos opciones):



Como lo vemos en el ejemplo anterior, cada *situación dramática* estará ubicada dentro de la escritura de las escenas de la *sinopsis argumental*, de tal manera que cualquier acción física o emocional deben ser muy bien pensadas y no que las acciones al ser acciones mecánicas cliché no ayuden a la atmosfera y a la característica del personaje o de la trama.

El color del caballo, la forma de montarlo, los arreos que tenga el caballo y lo que ocurra en esa *situación dramática*, es vital para que la película sea particular e incluso ayude a identificar al director o al guionista de una forma tan particular, como cuando uno ve una pintura de Hundertwasser, Keith Haring o Ángeles Fernández Santos. Esos “detalles”, sobre todo en el cine industrial, dada su distribución de funciones en una aceptada “cadena de producción” son derivados a los directores de arte, pero creemos que es quien escribe (el o la guionista) quien puede describir claramente cómo “ve” la *situación dramática* y cómo en esa descripción lo que para otros son “detalles” o “elementos decorativos”, para nosotros son elementos fundamentales que los escribimos porque creemos que son parte de un “constructo” o un “corpus” narrativo, conceptual, que hacen de las escenas descritas en la *sinopsis argumental*, un acercamiento a las escenas redactadas en el guion literario final.

Piensen en el desarrollo cinematográfico, en la realización de las situaciones dramáticas planteadas en el guion, como las que ocurren en películas como: *The Green Fog* (2017), de Guy Maddin; *Enter the Void* (2007), de Gaspar Noé; *Touch me Not*, de Adina Pintilie; *Una Chica vuelve a casa de noche* (2014), de Ana Lily Amipour; *Persépolis* (2008), de Marjane Satrapi; *About Endlessness* (2019), de Roy Anderson; o *Monos* (2019), de Alejandro Landes.

En cada uno de los directores y guionistas nombrados, *la importancia de la situación dramática está vista en cómo se focaliza una acción que proviene de la realidad para insertarse en una ficción* e, incluso, en lo documental, en lo cual, al parecer, la situación dramática sería inducida por el momento que se filme. Pero, si hablamos de lo documental guionizado, también aplica que se den *situaciones dramáticas*, que potencien la acción desde el tema documental,

como ocurre con el poético documental *Elena* (2012), de Petra Costa; en este, a lo largo del relato, la milimetría de la directora en las situaciones dramáticas que se dan logran generar un biorritmo sobre lo poético y lo lírico de la película. De la misma manera ocurre con el inolvidable e indispensable documental *La isla de las flores* (1989), de Jorge Furtado, o *El intenso ahora* (2007), de Joao Salles.

Muchas personas no consideran lo documental como *cine* y es excluido como posibilidad para algunas audiencias —sobre todo las audiencias masivas que toman el cine como un simple pasatiempo—, sumándole que en el caso de nuestro país, las salas comerciales tienen expatriado el cine documental de sus recintos privando a los espectadores del asombroso universo de la mirada documental en directoras y directores como Dziga Vertov, Martha Rodríguez y Jorge Silva, Karim Anouz, Petra Costa, Patricio Guzmán o Pere Portabella.

Retomemos, entonces, nuestra ruta hacia la construcción de la *sinopsis argumental* y aunque anteriormente hemos realizado desgloses muy claros de las posibilidades espaciales y desde el seguimiento de las *líneas dramáticas* de los personajes, prevenimos sobre *situaciones dramáticas* de las cuales se debe huir y deberían de ser “prohibidas” después de 131 años de inventado por Louis le Prince el cinematógrafo (su verdadero inventor) y aunque ya hemos señalado locaciones “gastadas” y *situaciones dramáticas* que se usan lugar común, hay muchas perversamente repetidas. Entre ellas están:



- *La comida familiar*. Alrededor de platos, vasos, manteles, saleros, se reúnen los personajes sea a través de una celebración de familia o sea en la situación cotidiana de alguna de las tres comidas diarias, a hablar de temas que contiene la trama y que distan kilómetros de la pertinencia de la escena. Mientras consumen ostras, hablan de cómo van a construir la piscina en la azotea, mientras cortan un pavo de “acción de gracias”, se refieren a los logros de la hija pequeña campeona de waterpolo. La distancia dramática entre los diálogos y la *situación dramática* son abismales; hay que anotar que esta situación dramática solo en manos de guionistas como Marco Ferreri unido al gran Rafael Azcona en un inquietante filme como *La gran comilona* (1973) potencia la situación para lograr tensiones, debates, reflexiones.
- *El paseo por el borde la playa*. Un solo personaje que está en un eterno soliloquio, una pareja en pos o solidificando un amor (acompañados de un perro fiel tipo border collie) convierten esta manida situación dramática en un mega cliché, que hace de ella una situación con los mismos vectores de jugar con el agua, darse besitos púdicos y abrazitos de comercial de aseguradoras, remangarse los pantalones y si a este “paseillo” le adicionamos atardecer pues ibingo! Ya que es la fórmula perfecta para el amor o la melancolía cliché y eso que los bordes en la playa que se ven en *Breaking The Waves* (1996) de Lars Von Trier son extremadamente poéticos, crueles y nostálgicos.
- *Pasajeros de un carro que recorre calles*: los automóviles que no son *Herbie* en *The Love Bug* (1968), titulada en Colombia *Cupido Motorizado*, pasan a ser objetos móviles, donde los personajes dialogan desde los errores de Shopenhauer acerca del machismo, hasta los postres o las manchas de Bo Derek en su piel canela. Los diálogos que se generan en esta situación



dramática casi que pueden ser cualquier cosa a diferencia del uso del auto, como lo hizo David Cronenberg en *Crash* (1996) o el auto Plymouth Fury protagonista asesino de *Christine* (1983), de John Carpenter.

- *Escena de sexo*: este lugar común de las situaciones dramáticas se ha trasladado lentamente del genérico erótico y pornográfico, a ser un huésped de un sinfín de películas que la incluyen como una situación dramática que asombrosamente, en el siglo XXI, cuando ya hemos transitado por los libros como *El segundo sexo* de Simone de Beauvoir, *El género en disputa* de Judith Butler y los estudios de género, han dilucidado tantos y tantos “misterios” de la vida sexual de los seres humanos, todavía es un



“gancho” publicitario y motivación para el público ver a dos seres en una cama como la perversa utilización de este “recurso” o situación dramática; por ejemplo, en la serie de televisión *Bolívar* (2019), en la que ubicar al “héroe” teniendo relaciones sexuales aumenta el rating.

El sexo que es algo tan natural en los seres humanos, aquí se convierte en una situación dramática repetida también con protocolos de acción idénticos. De nuevo, hay sublimes usos de este recurso como en *Nymphomaniac* (2013), de Lars von Trier, o en *Touch Not Me* (2018), de Adina Pintilie, o en *Love* (2015), de Gaspar Noe.

Paseo en el parque: los parques y sus extensiones verdes, algunos que tienen laguitos, otros que tienen barquitas, las sillas que están a la vera de los caminos interiores de los parques son un verdadero arequipe para aquellos que les gusta situar la situación dramática en los personajes que pasean sea preocupados, o cogidos de la mano o la hipercliché escena del “investigador



privado”, que sentado en una de las bancas y mientras algunas impertinentes palomas lo acosan, observa a quien espía a través de un periódico que lee y que tiene un orificio para poder observar a la víctima. Aunque parques transformados en potente lugar de situaciones dramáticas se pueden ver en *Cruising* (1980) de William Friedkin.

Por todo esto es que el asunto no es que las situaciones dramáticas sean “extrañas”, “surrealistas”, “excéntricas”, sino que el guionista debe transformar desde las condiciones tanto del relato, como de su forma de hacerlo, los sinfines de *situaciones dramáticas* que se pueden dar como sucede en películas en las cuales estas contribuyen a los relatos de manera muy creativa y fundamentada dramáticamente. Por ejemplo, en *Las voces de la luna* (1990), de Federico Fellini; en *Los astronautas* (1959), de Walerian Borowczyk y Chris Marker; en *El hoyo* (2019), de Galder Gaztelu-Urrutia. Es lo que permite que cada situación sea un eslabón emocional y que provenga de la realidad o de la fantasía y se “acople” al relato de manera clara, específica y amplia el relato televisivo o cinematográfico con *situaciones dramáticas* memorables como las de *El piano* (1993), de Jane Campion; *Irreversible* (2002), de Gaspar Noé; *The Cloud in her Room* (2020), de Xinyuan Zheng Lu; *Vita & Virginia* (2018), de Chanya Button; o *One Second* (2019), de Zhang Yimou; *La trinchera infinita* (2019), de Aitor Arregi, José Mari Goenaga, Jon Garaño.

Las *situaciones dramáticas* son, en esencia, las *acciones* que los personajes realizan y que deben ser un soporte conceptual de los fragmentos de lo que reconocemos como película, teniendo en cuenta que cada acción que un personaje hace no debe ser gratuita ni debe referenciarse la acción por la acción o que el parlamento dicho por los personajes sea más importante, que lo que hacen, ya que, entonces, nos enfrentamos a que el diálogo se sobrepone a la acción.

En muchas películas vemos cómo el texto es el encargado de llevar el hilo del *dispositivo argumental*, aunque hay magníficos guiones en los cuales, justamente, la riqueza de los parlamentos se explota desde la realización como en el caso de una película como *Figaros Wolves* (2017), de Dominik Galicia. Muchos guionistas no le confieren mayor relevancia a estas acciones, lo cual demuestra que les gusta más la ley del menor esfuerzo creativo, escriben el diálogo y lo sitúan en lugares comunes o en lugares que son *antónimos* conceptuales, de lo que está ocurriendo en el *dispositivo argumental*, sin pensar en el inmenso valor que el componente escenográfico —diríamos, más bien, espacio-temporal— logra cuando en el guion, las *situaciones dramáticas* están pensadas como un eje fundamental, no solo de la parte creativa, sino también de una continuidad dramática que se acoge a resaltar en las situaciones dramáticas ese fragmento de la acción que después se convertirá en uno o varios *planos cinematográficos* y que será leído por la realizadora o el realizador, de acuerdo a su estilo de narrativa. Pero si desde que se escribe guion no se piensa la *sinopsis argumental* estamos perdiendo porcentajes de conexión con el relato desde lo escrito y llevando nuestra historia a terrenos que son más propios de lo radial, ya que el diálogo es el centro y la preocupación de la escena y es el territorio donde priman los lugares comunes.

¿Cuántas veces ustedes han visto películas en las que se resuelven las escenas como lo anotamos anteriormente en paseos, carros, caminatas, almuerzos, y lo único que logran es volver homogéneas situaciones dramáticas que pueden llegar a espacios líricos, simbólicos y creativos, de manera mucho más propositiva e interesante?

La tendencia a desperdiciar situaciones dramáticas en lugares comunes parte, a veces, de simplificar la producción o de convertirlas en extensiones de vitrinas turísticas. Es decir, para que la arquitectura de la ciudad contribuya visualmente a la película, entonces, los personajes caminan por Nueva York (preferible Times Square) y así entonces el apropiamiento urba-

no de un lugar archi turístico como Times Square evita que el o la guionista *piense un espacio escénico* que se adapte a una biomecánica⁹⁹ del actor y al significado, que puede detonar en el subtexto la combinación entre acción y espacio.

Este *espacio* escénico en el teatro contemporáneo, ha tomado vuelos inusitados, cuando, partiendo que es *un solo* escenario, los directores de escena y sus escenógrafas o escenógrafos logran transformaciones líricas y poéticas y, a veces, con ayudas multimediales como sucede con las obras del grupo chileno Teatrocinema y montajes como *Norman* (2008; obra de teatro en homenaje al gigante de la animación Norman McLaren), resultado del colectivo de artistas Michel Lemieux, Victor Pilon y el intérprete bailarín Peter Trosztner; o en las obras dirigidas por Tomaz Pandur, Robert Lepage, Declan Donellan y en el caso de Colombia las obras de Fabio Rubiano, las escenografías de Laura Villegas y el montaje teatral presentado por la comisión de la verdad en su informe final llamado *Develaciones* (2022) con la dirección escénica de Bernardo Rey y Nube Sandoval.

Si tomamos como ejemplo la película *Seberg* (2019), de Benedict Andrews, un director que, anecdóticamente, proviene de hacer montajes de textos teatrales de Sarah Kane o Tennessee Williams, vemos que cuando propone la puesta en escena y el desarrollo planimétrico se circunscribe a seguir al personaje de la actriz americana ícono de la *Nouvelle Vague* francesa¹⁰⁰, Jean Seberg, en un *biopic*, que decide centrarse sobre el brutal acoso del FBI sobre su persona, el cual terminó con su muy oscura y poco clarificada muerte en 1979.

99 La biomecánica, desde el punto de vista de Vesévolod Meyerhold, como método de autoentrenamiento del actor, que toma conciencia de la mecánica de su cuerpo escénico y busca crear la emoción. Los movimientos del método son: Otkas, Posyl, Tormos y Stoika

100 La *Nouvelle Vague* es uno de los movimientos cinematográficos más propositivos de la historia del cine que, unido al levantamiento social del denominado *Mayo Rojo*, destacó en directores fundamentales para la cinematografía como Jean-Luc Godard y Agnes Vardá.

El planteamiento de la película es centrarse sobre la situación de la militancia de Seberg, su romance con un miembro de los Panteras Negras y el acoso sin cuartel del FBI, todo esto en paralelo con la presencia de su marido del momento, el escritor Romain Gary. Los centros dramáticos son excesivamente atrayentes para que desde el guion se hubiera podido enfatizar en ahondar sobre los “picos” dramáticos que tenían momentos y desarrollos fabulosos en *situaciones dramáticas*. Veamos:

Joe Shrapnel y Anna Waterhouse, autores del guion, desenvuelven las *situaciones dramáticas*, en forma de un seguimiento secuencial de manera muy superficial, ya que simplemente se ubican en relatar la historia y seleccionar las *situaciones dramáticas* de las escenas, muy acordes, tanto con tratar de copiar la realidad, como con situar las acciones de manera “lógica” sin búsquedas que establezcan un mapa dramático más propositivo y que pudiera entrar a soportar las posibilidades mismas de la historia. Además, por proceder de una historia real, podría traer a colación momentos altamente

Supermercados Colombia S.A.S

Biopic de una actriz emblemática de un movimiento cinematográfico fundamental como la Nouvelle Vague.	\$7.500
Hibridación entre el oficio del personaje y su compromiso político.	\$4.100
Proceso de la angustia del acoso y espionaje.	\$2.100
Derivaciones actitudinales consecuencia de la presión del seguimiento y acoso.	\$6.500
Imposibilidad de denuncia formal sobre el acoso dada la característica de quien ejercía el acoso.	\$9.500

TOTAL \$29.700
RECIBIDO \$30.000

CAMBIO \$300



simbólicos desarrollando cada uno de los “picos” en situaciones dramáticas, las cuales, desde la escritura del guion literario, podrían eyectar emocionalidades, sin caer en la manipulación melodramática sino en búsquedas que ahondaran en cada “pico”.

En el caso de los espionajes acústicos al que someten a Jean Seberg tendríamos dos ejemplos de desarrollo de cómo se genera una tensión muy fuerte en la acción presentada en situaciones dramáticas que tejen y construyen una emocionalidad muy fuerte. En primer lugar, *La conversación* (1974), de Francis Ford Coppola, en la cual el acto del espionaje logra generar una espacialidad cerrada y una sensación que raya con el llamado en psiquiatría “delirio de persecución”, el cual, justamente, es lo que ocurre en la vida real con Jean Seberg y que no es trabajado (lamentablemente) para lograr que el espectador “sienta” la desesperación, note que hay un victimario sobre una víctima inermes y es ejecutado un perverso plan de presión, invisible para la sociedad.



Otra película que construye en el guion de una manera magistral la angustia y el “otro lado” de quienes realizan los seguimientos y espionajes acústicos es *La vida de los otros* (2006), de Florian Henckel von Donnersmack. En ella, no solo se devela el accionar de estos organismos “sin escrúpulos”, sino que elabora un relato en el que el miedo se traslada desde el dispositivo argumental a la sala, logrando un estado de zozobra y peligro contundente sobre el espectador.

Por lo tanto, la *sinopsis argumental* se ubica a partir de la historia y el reconocimiento del *argumento estructural*, la identificación de la trama principal y las tramas secundarias, las cuales son organizadas para ser contadas con los recursos que nombramos anteriormente y que no funcionan como una

fórmula, sino que la manera en la que se escribe el relato es sobre la profunda libertad creativa del guionista, ya que los recursos nombrados anteriormente de elipsis o el flashback o flashforward son válidos, así como la “fractalización” del relato que sea dada por la imaginación e inventiva de quien lo va a contar.

Pensemos que ya tengo un *dispositivo argumental* con un mapa dramático de *hechos dramáticos y personajes*, pero esta es una base o un mapa de ruta que, al ser trasladado a la *sinopsis argumental*, tiene toda una serie de libertades a la hora de crear las narrativas.

Si fuéramos a ejemplificarlo con la pintura y la fotografía, pensemos en el poder de los retratos, en los que alguien creería que el retrato se ocupa de mostrar a alguien en un plano que imita las estatuas que tienen categoría de “busto”. El sujeto posa de frente y se retrata o se fotografía con un fondo neutro, como las fotos de identificación en los documentos de los países, **pero la historia del arte y sus múltiples variables nos han contado que retratos como los elaborados por Francis Bacon distan mucho de los retratos en las instantáneas de Vivian Meier, o los de Ruven Afanador, Tim Walker, Luis González Palma o Graciela Iturbide.** Si el objetivo es retratar a alguien, es el artista quien decide su resultado plástico e, incluso, los materiales con los que realiza su retrato tal y como lo vemos en un fotógrafo como Vik Muniz y sus retratos de chocolate o las monolíneas del caricaturista Jorge Moreno Clavijo¹⁰¹.

En el caso de la literatura ocurre exactamente lo mismo y, de hecho, en todo el arte es la autoría individual la que genera dispositivos de alteridad cuando pasamos de una prosa tan desesperantemente descriptiva como en *María*, de Jorge Isaac, a la potente prosa de Valeria Luiselli, Olga Tocarzuck, Cesar Mackenzie o María Gainza.

101 De Jorge Moreno Clavijo se pueden ver sus magníficos retratos compilados en sus libros: *Mi generación en líneas* (1951), *El hombre que hacía monitos* (1964) y *Ochenta y cinco colombianos en el lápiz de Moreno Clavijo* (1977).

Teniendo entonces muy claro la importancia de que las situaciones dramáticas se conviertan en los eslabones o los escalones de un relato cohesionado, fuerte y posiblemente poético, veamos la forma de construir a partir de escribir las escenas de la *sinopsis argumental* con la siguiente estructura:

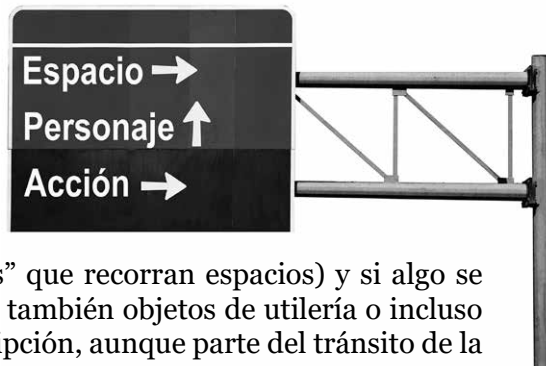
Espacio

Aquí trabajaremos sobre el concepto de *set* y no de *locación*, ya que la locación es el lugar general y el set el lugar específico, donde sucede la escena (hay que tener en cuenta que como es un guion literario no hay “travellings” que recorran espacios) y si algo se mueve, puede ser o el o los personajes o también objetos de utilería o incluso elementos de las escenografías. La descripción, aunque parte del tránsito de la realidad a la ficción, justamente, lo que planteamos es que el guionista pueda elaborar elementos en el espacio que configuren cada escena como fractales de un todo narrativo, apuntándole a una “escenografía” que sea actuante, que pueda tener un peso escénico, estético, simbólico.

Hay que anotar que la idea de esta descripción no es tender a un tipo de “surrealismo”, sino de acopiar elementos que pueden ser simbólicos, crear atmosferas, ubicar elementos que, como en la narrativa literaria, logren retratar el espacio no solo escénico, sino también conceptual de la escena.

Personaje

La descripción sobre el personaje no es física¹⁰², ya que, en los perfiles dentro de esta metodología, como lo anotamos en el capítulo *Biopsia incómoda del*



102 Aunque algunos guionistas crean fundamental la descripción de características físicas para sus personajes (y es



corazón del otro (perfil de personajes), lo que nos interesa es su interior, su psicología, su actuar prismático con diferentes situaciones, la incidencia de su historia en sus comportamientos y acciones.

En la escena, entonces, cuando incluimos al personaje, lo nombramos por su nombre e incluimos elementos de vestuario que consideremos son *vitales* para

lo dramático de la escena. Es importante tener claro que no es la descripción *total* del vestuario, sino elementos *parciales* de este e, incluso, *objetos dramáticos* que contribuyan a esa escena, aque-

llos que el personaje tiene en la mano

o están relacionados con él y se usan dramáticamente. Ejemplo: una billetera, un cauchito, un anillo.

Hay que aclarar también que el término “caracterización”¹⁰³ no se alinea con un cliché de una representación “tipo” de un oficio o profesión (carnicero igual gordo, médico igual flemático), sino que, ya en la realización, a partir justamente del físico del actor o actriz escogida, se trabaje en acentuar elementos que a “ese” físico le confiera al personaje una individualidad y un eje diferencial y único, piensen en la caracterización del personaje de Lola interpretado por Franca Potente en la película *Corre Lola corre* (1998), de Tom Tykwer.

respetable), lo interesante de que los personajes estén contruidos “desde adentro” de ellos mismos lo que posibilita en el proceso de realización, que actores y actrices de diversos físicos creen una versión del personaje.

103 Ocurre en categorías de premios que tienen que ver con la caracterización, el vestuario o el maquillaje que solo se considera para el premio cuando es una caracterización extrema tipo monstruos o vestuarios “estrafalarios” y pocas veces se aprecia que un vestuario cotidiano normativo pueda tener un diseño en el cual, justamente, hay un aporte gigante desde lo estético y lo comunicativo.

Acción

Lo que los personajes hacen dentro de la *situación dramática* y las intencionalidades que acentúan cada acción son la guía para el espectador alrededor de la razón de esa acción dentro del relato —hay que huirles a acciones cotidianas sin sentido que parecen de contexto, pero que no contribuyen a reforzar el relato—. Hay que anotar que estas acciones pueden ser simples o compuestas o de acción-reacción. Las *simples* serán las que tienen que ver con una acción como, por ejemplo, tejer una media, limpiar el marco de un cuadro. Una acción *compuesta* es cuando una acción lleva a otra dentro de la misma escena, o sea, limpiamos el marco del cuadro y aparece una cucaracha y la perseguimos y la eliminamos, lo cual quiere decir que al ser compuesta tienen que ver con la extensión de la acción o la interacción con otras acciones de otros personajes. Las *acciones-reacciones* tienen que ver que dentro de la misma escena una acción cause una reacción que puede ser hacia otro personaje o hacia el lugar, etcétera.

Lo siguiente sería un ejemplo de la escritura de la *escena* para la *sinopsis argumental*:

Encima de un mesón de madera vieja dentro de un taller de talabartería, se encuentran varias sillas de montar a caballo a medio hacer, cueros, herrajes, frascos de pegante, un cuaderno muy viejo, lápices pequeños, media botella de aguardiente vacía y sobre la superficie del mesón, están pegadas etiquetas de marcas de cerveza. Tania (16) viste un delantal de cuero negro con stickers de grupos de rock y debajo una camiseta esqueleto de color fucsia. En sus dedos hay anillos de serpientes enrolladas y calaveras y en el brazo izquierdo tiene un tatuaje de la carta del tarot del Loco. Tania martilla con fuerza una de las sillas de montar al tiempo que llora y tiembla un poco.

Desglosemos la escritura de la escena:

El espacio está descrito así: Encima de un mesón de madera vieja dentro de un taller de talabartería, se encuentran varias sillas de montar a caballo a medio hacer, cueros, herrajes, frascos de pegante, un cuaderno muy viejo, lápices pequeños, media botella de aguardiente vacía y sobre la superficie del mesón, están pegadas etiquetas de marcas de cerveza.

El personaje (Tania): Tania (16) viste un delantal de cuero negro con stickers de grupos de rock y debajo una camiseta esqueleto de color fucsia, en sus dedos hay anillos de serpientes enrolladas y calaveras y en el brazo izquierdo tiene un tatuaje de la carta del tarot del Loco.

La acción: Tania martilla con fuerza una de las sillas de montar al tiempo que llora y tiembla un poco.

Así como escribimos esta escena así se seguirán escribiendo las escenas teniendo en cuenta todo lo que ya hemos escrito alrededor de la estructura dramática de la sinopsis argumental.

Mas adelante en el capítulo *Fragmentos de Neuronas hacen (a veces) erizar la piel* ampliaremos la forma de elaborar la escena completa, pero, por ahora, usaremos la estructura de escritura de escena como tal para escribir la *sinopsis argumental*, en la cual las escenas serán escritas una detrás de la otra, separadas con un punto aparte y sin escribir el encabezado de la escena, ni incluir la parte de los diálogos o acotaciones de sonido.



DESNUDO SUBIENDO LA ESCALERA
(ESCALETA ESTRUCTURAL)

Repasemos el proceso para llegar a esta *escaleta estructural*:
Si el *planteamiento* del argumento estructural comienza así:

México D.F. 1968. Mateo (25) se entera de la huida de su novia Milena. Russo (40) el padre de Milena se gana un concurso de fotografía en combinación con su hermano Matías (44) uno de los jurados.

Hemos logrado armar una sinopsis argumental que permite entamar la historia y mezclar tanto *acciones dramáticas* como *líneas narrativas* de personaje y ser tan imaginativos que está toda la historia en la forma narrativa que nos inventamos y con los recursos y las herramientas que estamos utilizando.

El próximo paso es trabajar en el ordenamiento secuencial *según la sinopsis argumental* que “reduzca” la literatura y los giros literarios a acciones secas, que son el último paso que nos lleva directamente a la confección de las escenas, pensando, incluso, que cada punto de *escaleta estructural* que pensemos es la *fragmentación* de la información y el último paso antes de entrar en el *guion literario*.

Pensemos que el comienzo de una aproximación a la escritura de la escena de la sinopsis argumental dice:

“Mateo está en la sala de su casa y camina lentamente con un pantalón mojado en sus manos, va hacia la mesa del comedor y extiende el pantalón mojado mientras tantea con nerviosismo bolsillo por bolsillo. Mateo por en-

cima de la tela pasa sus dedos con cuidado como “leyendo” los objetos y nos damos cuenta de que es ciego, ya que no puede mirar lo que toca, mete la mano en el bolsillo trasero y se topa con algo muy duro, se queda petrificado y extrae un objeto”.

Teniendo en cuenta esta descripción pasamos a dividir esta acción en *puntos de acción* pura que serán los que componen la escaleta estructural. Hagamos unos análisis previos para entender cómo se llega al punto de escaleta. Preguntémosnos:

¿Dónde está Mateo?

En la sala de su casa (es momento de pensar la descripción del espacio).

¿Qué acción puntual hace Mateo?

Caminar hacia la mesa del comedor.

Poner el pantalón sobre la mesa.

Tantear en los bolsillos del pantalón.

¿Qué objeto lleva Mateo en las manos?

Un pantalón mojado.

¿Qué acción posterior a caminar hace Mateo?

Buscar algo dentro de los bolsillos del pantalón.

De acuerdo con ese desglose, quiere decir que podríamos comprimir los puntos de escaleta estructural o puntos de acción de la siguiente manera:

A. Mateo camina hacia la mesa con un pantalón mojado en sus manos.

B. Mateo busca dentro de los bolsillos del pantalón mojado nerviosamente.

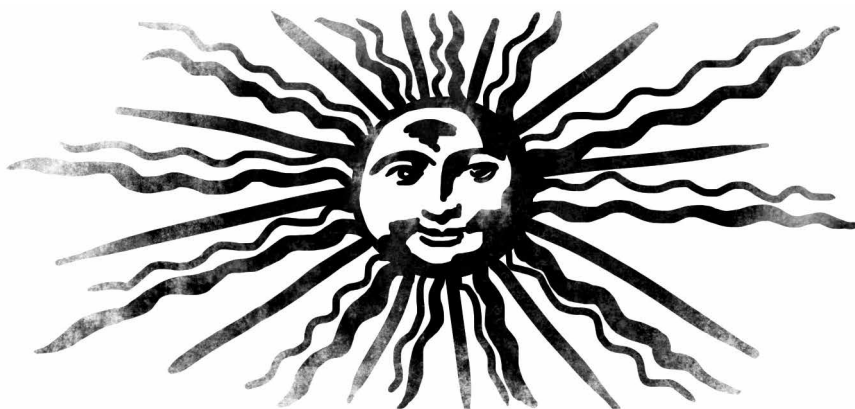
Quiere decir que podríamos involucrar la segunda *acción dramática* que proviene del *argumento estructural* y que ya se trabajó en la *sinopsis argumental*.

Aquí comienza el otro proceso de *intercalar* acciones que ya están así en la *sinopsis argumental*, pero que cuando seleccionamos los puntos de la *escaleta estructural* podemos iniciar un proceso de “estirar” la información o poetizarla, o jugar con los tiempos para desarrollar una información —para que un personaje decida lanzarse a una piscina podemos crear varias acciones extensivas que le den un “suspense” al lanzamiento desde el trampolín— como en nuestro ejemplo, que estamos utilizando la huida de Milena como seguimiento narrativo y una acción-imagen que metaforiza lo que siente Mateo o sea que los puntos de la *escaleta estructural* finalmente quedarían:



La construcción de este mapa o “biorritmo” de la historia es fundamental en una última revisión estructural, en la medida en que es el último paso, antes de entrar en la etapa final que es la más dura. Porque, hasta este momento, este mapa nos presenta datos como: resortes, motivaciones, metas, detonantes, etcétera, creados en una matemática estructura que está a pocos minutos de convertirse en una realidad puntual cuando entremos a desarrollar las escenas del guion literario o libro cinematográfico y debemos tener en cuenta:

- Escribir en el orden que queremos dar la información que “arme” una estructura coherente con la forma narrativa.
- Yuxtaponer las diversas líneas narrativas de acuerdo con el tipo de narración.
- Tomar los recursos de los micromundos en pro de la descripción de la escena.
- Dar el tiempo de acción justo, de tal manera que contenga el “tempo” ideal dado por nosotros, para que estos puntos sean una verdadera guía a la hora de pasar a componer ya escena por escena que es el último paso para construir el guion literario.



Las estructuras en diferentes formas de creación son muy útiles si previamente al proceso final, estructuramos un relato en la escritura dramática que posee herramientas muy creativas. Por ejemplo, en la pintura la pintora o el pintor pueden realizar un boceto estructural o los arquitectos “bocetan” sus creaciones de la manera como lo han hecho: Anouk Legendre, Daniel Libeskind, Norma Merrik Skalrek o los bocetos que realizan fotógrafos “escénicos” como Eugenio Recuenco o Joel Peter Witkin o Jan Saudek.

El boceto es una generalidad, pero cuando fractalizamos una estructura que proviene de otra estructura, la cual, a su vez, procede de una estructura dramática, que puede seguir los actos de construcción de planteamiento, nudo y desenlace es cuando la *sinopsis argumental* nos da un ordenamiento de las escenas como lo vimos en capítulo anterior, las cuales, leídas de corrido, nos permiten hacernos a una idea de cómo es el guion dentro una unidad narrativa.

Partimos de la base de la extrema libertad de contar, usando tanto herramientas como flashback, elipsis o flash forward hasta involucrar otras maneras de narrar como lo hizo José Luis Guerin en *Unas fotos en la ciudad de Silvia* (2007), usando fotografías fijas, como ya lo había hecho Chris Marker en *La Jetté* (1962) o como lo hacen Jean-Luc Godard en *Adiós al lenguaje* (2014), *Screening Room* (1968-2000) de Morgan Fisher, *The Girl Chewing Gum* (1976) de John Smith, *Evidentiary Bodies* (2016) de Barbara Hammer.

El ordenamiento en la escaleta estructural, entonces, tomará en cuenta las acciones para poder establecer una lectura de la dosificación en las acciones en el mapa dramático de la *sinopsis argumental* sin tener que volver a leer todas las escenas consecutivas en la sinopsis sino reduciendo cada acción, a puntos de una escaleta que pueda ser revisada a la luz, no solo de un ordenamiento “lógico”, sino también para ordenar esas acciones de la manera como se quiera llegar al futuro espectador, porque, además, hay que tener en cuenta que esas acciones y estas escenas, posteriormente en un proceso de realización, se configurarán a partir de una puesta en escena y una planimetría,

que será entonces la impronta de la versión visual y narrativa que el realizador o realizadora le confieran a este guion que, como estamos claros, hará las veces de una partitura que será interpretada por quien lo dirija desde sus emociones y estilos.

Si nos damos cuenta la elaboración de esta *escaleta estructural de acciones* es una especie de acto de montaje¹⁰⁴, no con un material filmado, sino con unas escenas escritas y que han sufrido dentro de esta metodología un viaje y un proceso de construcción muy detallado y conceptual, ya que cada uno de los escalones de la metodología lo que propone es un proceso de crecimiento en las ideas desde el *objetivo dramático* hasta llegar a este punto donde las *situaciones dramáticas* se materializan y logran el *corpus* de guion literario.

La experiencia de que un guion sea “repetido” y visualizado por diferentes realizadores se da básicamente en lo que reconocemos como *Remake* que no es otra cosa que volver a hacer una película ya realizada, como es el caso de *El callejón de las almas perdidas* (1947), de Edmund Goulding y la versión de la misma película de Guillermo del Toro (2021), en la cual el asunto no es “modernizar”¹⁰⁵, sino precisamente dar un punto de vista diferente en su construcción dramática y en su narrativa cinematográfica y que dista del término “adaptación”, que es por ejemplo lo que ocurre con una obra de teatro como *Titus Andronicus* (1593) de William Shakesperare o *La Tempestad* (1611) que tienen sus versiones cinematográficas en *Titus* (1999), de Julie Taymor, y *La*

104 Perfectamente como herramienta de “ordenamiento”, y dentro de la subjetividad de este, se pueden conocer y tomar en cuenta los tipos de montaje de Sergei Eisenstein: métrico, rítmico, tonal, armónico o intelectual desde lo conceptual para “armar” y “rearmar” la *escaleta estructural de acciones*.

105 Tal vez, este término de “modernizar” aplica, por ejemplo, a una historia como la pasión de Cristo escenificada desde la ópera *Jesús Crisht Superstar* (1970), con letras de Tim Rice y música de Andrew Lloyd Weber y escrita y adaptada al cine por Norman Jewison y Melvin Bragg, en su película homónima de 1973 dirigida por Norman Jewison. Otro caso de “modernización” desde el libreto teatral ocurre con la versión de la obra *Romeo y Julieta* (1597) de William Shakespeare cuando es escrita por Craig Pearce y Baz Luhrmann y adaptada al cine por Baz Luhrmann en su película *Romeo + Julieta* (1996).

Tempestad (1991), de Peter Greenway ;o la primera película con música electrónica compuesta por Bebe y Louis Barron: *Planet Forbidden* (1956) de Fred M. Wilcox, que es una adaptación justamente también de *La Tempestad* de William Shakespeare.

La *escaleta estructural de acciones*, entonces, nos permite este ordenamiento y revisión que funciona como un “electrocardiograma” de la manera en que vamos a ordenar las acciones hacia la construcción de la estructura final del guion literario y aunque en Hollywood, lo tienen prácticamente estandarizado en los tiempos del guion (por ejemplo en algunos largometrajes al minuto 40 se tiene que dar un *plot* o punto de giro) dentro de otro tipo de guionistas, este ordenamiento se convierte en un “lienzo” lleno de posibilidades como ocurre con la lectura del más reciente libro del poeta colombiano Juan Manuel Roca *La calle del error* (2022), en el cual los poemas están en una carpeta, donde cada poema está en una hoja suelta y puede ser intercambiable en su lectura . Juan Manuel Roca (*El Espectador*, 2022) lo explica de esta manera:

"La idea es original de los editores. Es una propuesta, a manera de *plaque* con hojas sueltas para que así los poemas tengan una cierta unidad atmosférica, no necesariamente temática podrían ser al arbitrio de quien quiera leerlos separando uno de otros dándoles otro orden. Es decir, ese orden que se vuelve a veces institucional por parte de un poeta: leer el primer poema, el segundo o el tercero..."¹⁰⁶

Es decir, que el ordenamiento de lectura de este libro-propuesta es muy similar a la función de la elaboración de la *escaleta estructural de acciones*, que una vez la escribamos en el orden de las escenas de la sinopsis argumental, tiene todas las posibilidades de sufrir todo tipo de reordenamientos.

106 Fragmento de la entrevista dada por el poeta al diario *El Espectador* en su edición del jueves 7 de julio de 2022 realizada por Jorge Guescan.

Veamos un ejemplo alrededor de una historia que tendría que ver con nuestras violencias. Pensemos que el orden de las escenas en la *sinopsis argumental* que parten de los *hechos dramáticos*:



Estas escenas ya están escritas en la *sinopsis argumental* en forma de *situación dramática* en la cual cada una adopta entonces la forma de la traducción del *hecho dramático* a *situación dramática*:

- Tania engaña a sus padres sobre sus estudios: en la situación dramática, Tania lee un texto sentada en la parte de arriba de un árbol. El texto es de Julio Ramón Ribeyro porque tiene que hacer un ensayo sobre su obra.
- Amalia (la madre) descubre que Tania no estudia enfermería sino literatura: En la situación dramática, Amalia observa cómo Tania toca uno de los libros con un estetoscopio.
- Hermenildo (el padre) decide castigar a Tania. En la situación dramática, Hermenildo obliga a Tania a cortar las hojas de los libros para empaquetar las gallinitas de cerámica que hace Amalia para vender.

- Un grupo armado ataca el pueblo: En la situación dramática, mientras Tania lee debajo de su cama el texto *El arte de la guerra* de Sun Tzu, se escuchan los disparos.
- Tania desaparece: en la situación dramática se metaforiza en una araña que desaparece dentro de su telaraña.
- Amalia es informada que Tania fue secuestrada: en la situación dramática, Amalia plancha una camisita de bebé de Tania mientras llora.

Teniendo en cuenta estas *situaciones dramáticas* las convertimos en acciones:

1. Exterior/día: Tania *lee* el libro en la parte de arriba de un árbol.
2. Interior/noche: Amalia *ve* cómo Tania toca uno de los libros con un estetoscopio.
3. Exterior/día: Tania, obligada, *arranca* las hojas de los libros para *empacar* las cerámicas.
4. Interior/noche: Tania *lee* el texto del libro mientras se escuchan los disparos.
5. Una araña *desaparece* en su telaraña.
6. Interior/día: Amalia (*flashback*) *plancha* la camisita de bebé de Tania.

O sea que el mapa de acciones será:

El ejercicio de hacer la *escaleta estructural de acciones* es útil para generar un mapa de tensiones dramáticas, en el



cual el orden de cada acción, unido al fragmento de lo que estamos narrando, con respecto al relato general puede tener diversos ordenamientos y esta es la función de la *escaleta estructural de acciones*.



**FRAGMENTOS DE NEURONAS
HACEN (A VECES) ERIZAR LA PIEL**
(construcción del guion literario
o libro cinematográfico)

Finalmente, ya estamos “ad- portas” de la escritura de nuestro guion literario o libro cinematográfico, el cual —como decíamos anteriormente— tiene mucho que ver con el metraje que nos hayamos propuesto. Como vimos en el capítulo *Crucigramas armados en el desván de la memoria* la estructura de la escritura de la escena es:

- Espacio.
- Personaje.
- Acción.

La utilizamos para escribir la *sinopsis argumental* que genera una estructura de relato y nos permite una primera aproximación al guion literario, por lo menos, en términos de tener las escenas escritas.

De igual manera, vimos la funcionalidad de cada una de las partes de la escritura de cada escena y ahora nos enfrentamos a escribir el *guion literario* en su versión número uno. Hay que tener en cuenta que el proceso de escritura de un guion puede conllevar mucho tiempo¹⁰⁷, ya que después de pasar por todo el proceso propuesto en esta metodología, la escritura de esta primera versión tiene que ver con el resultado de aplicar todos los pasos que ustedes han venido leyendo.

107 Un documental que sigue el proceso de guionistas nóveles y toma testimonios de guionistas ya asentados en la industria americana es *Dream on Spec* (2007), de Daniel J. Snyder.

*Las versiones de los guiones son metamórficas, ya que, de esta primera versión surgirá su revisión y, además, hay guionistas, como fue Stanley Kubrick, que hacen muchas versiones*¹⁰⁸ y, por ello, en el caso de los procesos industriales, las fechas son prácticamente inamovibles y en el cine denominado “independiente” a veces son años y años en los que se pule y se reescribe. Lo anterior es una de las claves del guionismo, la reescritura, ya que son tantos los elementos que tiene un guion literario y más en esta metodología, que tiempo es el que necesita un(a) guionista para llegar a considerar que su guion está felizmente terminado.

La estructura, entonces, que usamos para la *sinopsis argumental* de escritura de escena se complementa con el *encabezado* y con la *parte sonora* que en muchas metodologías se deja solamente al proceso de los diálogos, pero que, en la realidad, es otra posibilidad muy amplia para el guionista de enriquecer desde la escritura cada escena.

Retomemos el ejemplo que dimos de la escritura de una escena para la *sinopsis argumental*. Ejemplo:

En un mesón de madera vieja dentro de un taller de talabartería, se encuentran en la superficie varias sillas de montar a caballo a medio hacer, cueros, herrajes, frascos de pegante, un cuaderno muy viejo, lápices pequeños, media botella de aguardiente vacía y sobre el mesón pegadas etiquetas de marcas de cerveza. Tania (16) viste un delantal de cuero negro con stickers de grupos de rock y debajo una camiseta esqueleto de color fucsia, en sus dedos hay anillos de serpientes enrolladas y calaveras y en el brazo izquierdo tiene un tatuaje de

108 En los procesos industriales, el guion es adquirido por una productora y es esta la que se encarga de hacer variables que apunten a propósitos netamente comerciales, intentando usar “ganchos” y acciones que sean del agrado de su target público objeto. Para ello, el guion que la guionista original escribió es “adjudicado” a otros guionistas-obreros que deben adicionar, cortar, cambiar, lo que no consideren comercial al mismo tiempo que también pueden llamar lo que se conoce como un “doctor en guiones” que convierta el “patito feo” (guion poco comercial) en un éxito de taquilla.

la carta del tarot del Loco. Tania martilla con fuerza una de las sillas de montar al tiempo que llora y tiembla un poco.

De allí entonces partimos para, incluso, hacer variables para el guion final que nos parezca nutran la escena desde lo atmosférico o desde la continuidad dramática o desde lo conceptual o desde lo simbólico.

Tenemos entonces esa escena que —como ya supimos está dividida— en la estructura de escritura de escena o sea el espacio, el personaje y la acción es entonces donde debemos decidir los ítems que contiene el encabezado de la escena que contiene una información que es híbrida entre lo formal y lo conceptual. Este es el encabezado de cualquier guion:

Escena 1
Exterior día
Mesón

Identificación de la escena:

Lo primero es marcar la escena numéricamente, esto permitirá tener un orden en términos de producción, es decir, esa escena tiene *ese número* clasificatorio, así que todo lo que tenga que ver con *esa escena* tendrá ese número y será un dato para la producción, para la continuidad, para la fotografía, para el sonido, para la dirección de arte, para el “llamado” a los actores, para los efectos especiales, para la claqueta, para la posproducción, etcétera.

La idea de marcar la escena permite, entonces, particularizar claramente esa escena como *única* y toda la información referente a ella, siempre se nombrará con ese número, los números entonces vendrán consecutivos para, así mismo, darle un orden narrativo al libro cinematográfico.

Entonces el *primer dato* es:

ESCENA 1.

El *segundo dato* que se ubica en esta *identificación* son las variantes que el guionista tiene que ubicar en la escena de acuerdo con sus necesidades *atmosféricas y emocionales* teniendo en cuenta que se tienen cuatro opciones:

1. La temporalidad: día o noche.
2. Lo espacial: exterior o interior.

¿Es importante para el clima de la escena que suceda de día?

¿Es el día en términos de significantes semióticos fundamental para que ocurra una batalla con samuráis?¹⁰⁹

¿Cómo unir los significados semióticos y ayudar de manera radical a que la comunicación logre emocionalidad o la reflexión o el simbolismo que el autor(a) quiere comunicar?

Hay dos caminos: el cine industrial arquetípico se escuda en los “momentos” para las acciones de la vida y esto está muy ligado a una lógica de costumbres y de “lógicas”, que si es verdad que muchas personas la aplican en la vida real, no están ni escritas en ninguna parte, ni tienen nada que ver con la *creatividad* o la *intención* individual del guionista.

Pensemos en situaciones arquetípicas que incluso tienen que ver con la idiosincrasia de los territorios de donde se extrae la historia. Si es verdad que un guion entre más universal establece lazos de mayor comprensión con los futuros espectadores (suponemos que el público entiende por amor la atracción de dos seres humanos aquí o en Pakistán), justamente una de las cosas muy interesantes de la diversidad de costumbres, de maneras de tomar las situaciones, de seguir patrones religiosos, de seguir patrones de conducta de una u otra sociedad, permite que los guiones además de su contenido dramático

109 Esta selección no se hace desde una lógica de costumbres, sino que es en función de lo que el guionista quiera expresar, no es que haya que jugar con una antilógica siempre, sino buscar si la lógica de costumbres funciona, si es mejor alterarla, si es factible ponerla desde un punto de vista burlesco, etcétera.

(que es universal), ahonden sobre situaciones culturales propias¹¹⁰, que ponen de relieve al futuro espectador modos de actuar, que evidencian las grandes y maravillosas esencias que tenemos los pobladores de la tierra.

Por eso, *el día y la noche*, desde el punto de vista de los libros de astronomía, son un fenómeno “natural”; es más, es divertido que la tierra tenga un tiempo en el que rota a alrededor de su eje, pues no es un fenómeno, sino un acto, una acción de un planeta dentro de un sistema solar, al punto, incluso, que dependiendo del lugar de la tierra donde estemos situados el día o la noche duran menos o más horas y esto tiene que ver también con las diferencias horarias

El día es día en la medida en que, en términos visuales, se está de día e incluso se divide de manera más particular en “mañana” o “tarde”, en el cine o la televisión; por lo general, no hay horas puntuales, a no ser que el guionista solo para tener una línea de tiempo cómplice con el espectador establezca el paso del tiempo ficticio con un reloj en la pantalla o resuelva alertar al espectador diciendo: 10 a. m. y tiempo después dice: 10:30 a. m.¹¹¹

Teniendo esto claro, casi estamos escogiendo más que una clasificación de tonalidad que permita ayudar a la atmósfera y no una clasificación horaria, ya que las ocho de la mañana no es una información demasiado vital para que un personaje saque a pasear su bull terrier, pero sí la hora es puesta como un lapso acentuado: ella saca el perro a las 8 de la mañana; el espectador es avisado y mientras ella pasea el perro su novio le roba la colección de perfumes de la barbie, saliendo en huida a las 8 u 8:30; ella llega a las 8:40 causando en el espectador la sensación de angustia.

110 Caso particular la película colombiana *La sociedad del semáforo* (2010), escrita por Rubén Mendoza, que elabora una poética narrativa soportada por vectores culturales muy propios de un tipo de vida urbana bogotana.

111 Estas unidades de tiempo tan puntuales tendrían un uso en el caso que la medida del tiempo real incida dentro del relato, hay que recordar la serie de tv *24* (2001-2010) escrita por Robert Cohan y Joel Surnow incluía el paso del tiempo en pantalla como un “dulce engaño” lo mismo con la serie *X Files* (1993-2002), escrita por Chris Carter, en la que se indicaba en un crédito de superposición en la pantalla el lugar y la hora de los acontecimientos.

El día y la noche deben ser es posibilidades de conexiones entre la lógica de costumbres y la forma de ubicar el relato; piensen solamente que el día es un común denominador desde el fenómeno natural, pero ese día visto desde un campo de concentración en Mauthausen tiene un peso emocional que no es el mismo de un día en un campo de Australia o el día en una oficina de archivística, donde precisamente el día está “afuera” del mundo visible de la situación y el personaje.

Pasando a la otra clasificación, aunque parezca baladí la selección de *interior* o *exterior* tiene exactamente las mismas características de lo anterior. Las escenas a campo abierto tienden a crear una relación con el espectador que el



arquetipo utiliza más en un nivel de comprensión, de información, que de uso de una atmósfera.

Un exterior puede ser utilizado como una metáfora poética¹¹²; también pueden ejercer la mirada de la magnificencia (las panorámicas de Manhattan en el cine industrial, que nos quiere vender la imagen de rascacielos igual ciudad metrópoli). Los exteriores o interiores son posibilidades creativas y atmosféricas, que se convierten en disyuntivas para un guionista, que debe sopesar el acto dramático en el momento de la escena y la información que contiene.

Piensen en una escena que está ubicada para que sea una transición entre un acto violento y un acto de amor, solo el mismo guion nos puede decir que es más favorable en términos emocionales. Los lugares —como ya lo tratamos en una parte anterior del texto— son muy importantes no como lugares “tipo”

112 Los exteriores de una película como *The Piano* (1993), escrita por Jane Campion, están directamente ligados al relato desde lo metafórico y simbólico lo mismo ocurre con *Fata Morgana* (1972), de Werner Herzog.

o lugares “lugar común”, donde a muchos les da por poner a “hablar” a los personajes sin exploración cultural, sin exploración comunicativa.

Aunque, en la generalidad, los directores de arte aportan su maravilloso sentido estético —o en el peor de los casos los desaprovechan y reducen a “decoradores” de época— y son vitales en la resolución plástica de la escena, un guionista que tenga la pericia de describir exactamente las atmósferas es de gran ayuda, tanto en términos narrativos como atmosféricos y de verosimilitud, así como se sirve de un lugar, para que este ocupe un nivel de información que a veces es poética, otras estética, otras veces atmosférica y otras, cultural.

¿Cuántas personas no tienen claro, por ejemplo, los alrededores de un lugar



real simbólico y cuando un guionista aprovecha esto, el lugar se convierte en un punto más interesante que devela miles de secretos geográficos, que la fotografía y el cine turístico no develan? Pregúntense si no han ido a Sídney, cómo es realmente el edificio de la Ópera diseñado por el arquitecto danés Jorn Utzon que es conocido por el techo; nadie se pregunta cómo es el “normalísimo” edificio que sostiene los “casquitos” de naranja tan famosos en las fotos turísticas

Pasemos a la selección del set, el cual, tal vez, dentro de un taller de talabartería tiene muchas posibilidades, como lo vimos anteriormente en la división de los sets que podría tener un aeropuerto. *Cada lugar, además, tiene la posibilidad de fragmentarse de acuerdo con la imaginación del guionista* y eso que no hablamos de los sets que se construyen desde lo digital o en el cine fantástico o el cine surrealista, en el cual los espacios toman “cuerpo” en sets que se construyen desde la imaginación.

El caso de la animación es aún más interesante y con posibilidades creativas eclécticas ilimitadas, como sucede con el profundo tratamiento de sets en la película *Casa lobo* (2021), de Joaquín Cocina y Cristóbal León, en la cual,

aunque los sets, en general, están dentro de la casa, la capacidad de metamorfosis poética es constante y logra que funcionen los sets no como simple lugar donde suceden los hechos, sino en una clara resignificación plástico-estética permanente.

Nuestro ejemplo entonces se continuaría configurando así:

Escena 1

Interior día

Mesón

En un mesón de madera vieja dentro de un taller de talabartería, se encuentran en la superficie varias sillas de montar a caballo a medio hacer, cueros, herrajes, frascos de pegante, un cuaderno muy viejo, lápices pequeños, media botella de aguardiente vacía y sobre el mesón pegadas etiquetas de marcas de cerveza. Tania (16) viste un delantal de cuero negro con stickers de grupos de rock y debajo una camiseta esqueleto de color fucsia, en sus dedos hay anillos de serpientes enrolladas y calaveras y en el brazo izquierdo tiene un tatuaje de la carta del tarot del Loco. Tania martilla con fuerza una de las sillas de montar al tiempo que llora y tiembla un poco.

Cuerpo de la escena:

En cuanto a la estructura para aplicar en la redacción final de la escena se debe tener en cuenta una escritura lógica que, al ser leída, conserve un orden interno que permita una mayor comprensión de lo escrito.

Esta estructura debe tener en cuenta:

- a. Espacio
- b. Personajes (vestuario, objetos dramáticos)
- c. Acciones (movimientos de los personajes dentro de la escena)

En el momento de escribir debemos pensarla como un *fragmento* informativo que no solo informa por lo que ocurra en ella, sino también por todos los elementos o los recursos que podamos utilizar para lograr una comunicación que cambia de categoría, dependiendo de la información y no de la “espectacularidad” —a veces, un hombre en un viejo taller de mecánica de aviones seleccionando unos tornillos, para crear un hombrecito con las tuercas, eleva ese momento comunicativo a una poesía insondable.

Estos puntos que desglosamos, a continuación, le ayudarán al guionista a pensar qué debe tener en cuenta, para qué lo va a describir así.

Cuando se escriba cada escena, estos puntos serán fundamentales en la medida en que, si se tienen en cuenta, las escenas podrán contener mucha más información que la que aparenta (un incendio de una ferretería x, no es lo mismo si las escenas describen el “desgarramiento” de la familia desde sus diferentes ópticas y opiniones) y se potencialicen todos los elementos que el guionista describe, incluso, al llegar al último proceso narrativo del guion técnico, en el cual, la cámara tendrá muchos más elementos que “mostrar” y describirle al futuro espectador.

Estructura de la escena

Espacio

Ya lo hemos escrito, *dónde* es muy importante a la hora de escoger lugares (históricos, simbólicos, culturalmente importantes, metafóricos, abstractos, cotidianos, surreales, escenarios inventados, etcétera) para utilizarlos. Lugares pertenecientes al *micromundo* de la historia que se utilizan, dándole significados que potencian la historia. Lugares interiores que tomen una personalidad paralela a los personajes —no hay nada peor en una película que una

oficina tipo, un hotel tipo—¹¹³ incluso, el hecho de hacer uso de lugares que, en la realidad, tienen un peso muy fuerte en el imaginario, a veces, hace caer la narración, porque demasiada lógica o un exceso de información literal, hace que se desperdicie nada más ni nada menos que el lugar donde está ocurriendo nuestra información dramática.

Hay que tener en cuenta que cada escena debe contener una dosis de información, la cual, por momentos, es información argumental; o sea, la escena está construida para que el espectador se entere que Esteban va a viajar, entonces, la escena es en un aeropuerto y el guionista se dedica a describir las escenas en los lugares naturales y también a seguir los procesos de una realidad que tienen unas normas para la realidad, pero no debemos olvidar que estamos en una ficción y, como tal, debemos tratarla. Por lo tanto, si es verdad que la información es que Esteban viaja, esa es la acción nominal, pero las motivaciones o los detonantes son mucho más importantes. Uno como guionista no pone un viaje solo por ponerlo en la medida en que yo desplazo un personaje de un lugar a otro, eso tiene unas razones dramáticas y, entonces, uno debe descubrir la esencia emocional de la escena (en el cine industrial esto lo tienen clarísimo y lleno de arquetipos MUCHAS despedidas amorosas tienden a ponerlas con atardecer y gaviota o abrazo en el aeropuerto con “chillada” copiosa).

No toda despedida es igual, aunque el eje es una separación, los personajes de las diversas historias tienen motivos y pasados y futuros diferentes. Una despedida en el aeropuerto José Martí de La Habana, por motivos de exilio “político”¹¹⁴, es muy diferente a una despedida en el Aeropuerto Comodoro Arturo Merino Benítez de Santiago de Chile por motivos deportivos. En conclu-

113 Lo que muchos piensan es la “decoración” de la escenografía y los elementos de utilería no son puestos en términos ornamentales, deben contener otra información de la situación, de los personajes, ser un lugar conceptualmente simbólico, etcétera.

114 Es memorable la despedida que se ve en el poético documental de Fernando Pérez *Suite Habana* y su tratamiento cinematográfico.

sión, los lugares siempre deben ser potenciados por su esencia *emocional* pero no arquetípica (estamos llenos de atardeceres con piano suave).

Entonces, la descripción del espacio es fundamental si se usa el lenguaje que pensamos es el más adecuado, la descripción desde la palabra es muy rica literariamente y permite focalizar dentro del espacio cómo estamos usando la espacialidad y cómo es el puente entre la realidad simbólica y el objetivo que se quiere lograr en la escritura y cómo lo asume el guionista.

Al narrar el espacio se puede aprovechar para insinuar unos elementos que se consideran particularmente informativos o poéticos, el color de una alfombra, el hecho de que la lámpara sea *Tiffany* y las sillas *Bauhaus*, el hecho de que la habitación sea muy chica¹¹⁵ o los cubiertos de mango de Popeye. Cada objeto y espacio son otro canal paralelo de comunicación que descrito en la escena son de importancia vital¹¹⁶.

Personajes (vestuario, objetos dramáticos)

La aparición de los personajes en escena depende de la necesidad real de que *ese* personaje aparezca en *esa* escena, o tal vez, que en la escena no haya personajes o que dentro del relato sea una escena que se inserta desde otro espacio y otra (incluso) época. Su ubicación, su actitud, su relación, tanto con el espacio de la escena, como su “momento dramático” son fundamentales en

115 En los strip de Mafalda creada por Quino el apartamento del personaje de *Libertad* es muy chico y esto tiene un profundo significado simbólico.

116 Entre los guionistas industriales existen tendencias a pensar que estos detalles deben “cubrirlos” el departamento de arte dentro de un rodaje; lo que ocurre es que, si cuando el guion esté escrito, sus contenidos, además de estar correctamente escritos desde lo operativo, no deja nada al azar. Precisamente, en la versión cinematográfica que se haga de ese guion, el departamento de arte tiene muy clara las intenciones estéticas y simbólicas del guionista que perfectamente se pueden potenciar, en vez de desvirtuar desde la propuesta de dirección de arte el contenido, ya que la participación creativa de la dirección de arte no es “decorativa”, sino debe centrarse en ayudar al relato a ser más claro e incluso poético.

la medida en que el asunto no es “actuar” la tristeza, la tristeza de Pinocho es diferente a la tristeza de Desdémona.

La escena es un micro momento que permite develar miles de sensaciones y sentimientos, así que el ubicar los personajes dentro de ella o entrando a ella o saliendo de ella son determinaciones que el guionista toma no como títeres sin alma, sino teniendo claro que estamos frente a personajes que cumplen una función dramática y que de sus actitudes y reacciones el espectador se entera de miles de vectores. Por ejemplo, con una reacción de un personaje asociada al espacio donde está ubicado por el guionista, un espectador puede enterarse de una parte del carácter del personaje. Con una actitud nos podemos enterar de la hipocresía del personaje (a veces, exteriorizar una actitud ayuda a que el argumento tome otra ruta). Incluso, el hecho de exteriorizar y pensar otra cosa por dentro (aprovechando el recurso de la voz en *off*) puede hacer al personaje más complejo.

Las acciones son ramas de una acción dramática y deben ser fragmentos informativos siempre. Entre otras, la urbanidad y la dramaturgia no se la van mucho, ¿para qué perder tiempo en una “saludadera” infinita que no nos lleva a nada y nos hace perder minutos vitales de acción o parlamento de un personaje en una situación dada?

Vestir a un personaje de una manera u otra en el cine industrial es una manera de complementar la información superficial de los personajes e, incluso, acentuar las relaciones vestido igual situación (para las fiestas hay que estar elegante, para el domingo la camisa ranchera, para la playa la bermuda), convirtiendo el vestuario de ficción en una representación de actitudes humanas cotidianas impuestas por códigos de costumbres o por normas sociales muy discutibles.

En un guion imaginativo, el vestuario podría “ficcional” al personaje a partir de convertirse en una verdadera información, de otras facetas de este, huyéndole a la reafirmación publicitaria que “obliga” a las personas a vestirse, no

de acuerdo con sus ideas o sus gustos, sino a partir de obligaciones sociales que están más ligadas a unas ideas preconcebidas que a unas ideas más independientes e individuales.

Existe la tendencia que un personaje que cumple un rol social; la mitad de la película se la pasa “uniformado” esta es la salida más fácil. La escogencia de los vestuarios es la “caparazón” externa de los personajes y allí el guionista puede ser simbólico, poético, acentuar gustos, estados de ánimo, entre otras cosas.

Acciones (movimientos de los personajes dentro de la escena)

Estamos claros que los actores determinan una actitud corporal para la construcción o la armazón del personaje que interpretan y eso es una característica de los buenos actores, quienes también le huyen a arquetipos primitivos, como creer que elaborar un personaje es “adicionarle” un “tic”¹¹⁷ nervioso (que como el personaje es mafioso y “malo” entonces el actor sin preparación le da por ponerle un “tic” en un ojo para que se vea “raro”).

Construir un personaje sea, desde Stanislavski, Strasberg o desde un mix de escuelas, permite que cada personaje se elabore de manera propia y crea un ser determinado, una “versión” de lo escrito por el dramaturgo¹¹⁸, lo cual, entre otras, es lo que un director o directora “huele” cuando presiente que esa versión que está viendo en el “casting” es la adecuada o que sobrepasa las expectativas de lo escrito (suele suceder cuando se está frente a un actor de carácter como Robinson Díaz, el guionista sabrá que lo que escribió va a superarlo con creces, si es que se parte de escribir para un actor en especial).

117 Caso particular en la telenovela *Yo soy Betty, la fea* (1999-2001), en la cual la actriz protagonista se “subía” los anteojos repetidamente simulando una construcción de personaje a partir de una “muletilla” de acción.

118 Incluso, esta creación trasciende el género en la medida en que esperamos que el actor no se mida por una banalidad como lo físico, sino que desarrolle desde sus herramientas actorales una versión de lo escrito tal y como lo hace Cate Blanchett asumiendo uno de los Bob Dylan (Jude Quinn) que propone Todd Haynes en su película *I'm not There* (2007)

Así, en la escritura aunque nuestro actor no es un títere, sí los movimientos descritos deben ser *precisos* y adecuados no a seguir actos físicos planos (Alejandra coge el cuchillo y parte un tomate), sino a reforzar los movimientos con la información que, en ese momento, es adecuada para la escena y para reforzar lo dramático, porque el movimiento se insinúa, pero el actor va a elevar esa acción cuando tiene el personaje en su cabeza y en su corazón a movimientos que también sorprenderán al director y, obviamente, cuando la película se proyecte ese movimiento en un momento dado se vuelve fundamental y profundo (recuerden la inmovilidad de don Vito Corleone interpretado por Marlon Brando de esa quietud y parsimonia salían sentencias de muerte y cuidados extremos para con sus hijos).

La emocionalidad de los personajes es un tema muy delicado. Una cosa son los resortes dramáticos emocionales, que permiten acciones o reacciones y otra la emocionalidad, que de una u otra manera, es secreta, ya que es la “vivencia” del personaje en esa escena¹¹⁹. El personaje, por ejemplo, está en una acción de rabia por algo que se acaba de enterar, un mal actor comenzará a gritar, patear, poner cara de bravo y un buen actor, a partir de la construcción del personaje, emitirá su propia rabia de acuerdo con tanto la línea dramática del personaje, como la actitud de la escena, la posición que adopta frente a la información tanto literal como emocional. Por lo tanto, la descripción de estas sensaciones se puede acotar desde la actitud, hasta acciones mismas que soporten esa acción, las cuales son, finalmente, el centro de lo que reconocemos como *situaciones dramáticas*.

La generalidad, cuando el guionista no es capaz de desarrollar esto, es que uno se tiene que aguantar monólogos absurdos y estúpidos como, por ejemplo, el personaje está subiéndose una montaña y dice “Cómo estoy de cansado” o al-

119 Un ejemplo del desarrollo de esta idea es la actuación sublime de Javier Bardem en el *biopic Mar adentro* (2004), escrita por Mateo Gil y Alejandro Amenábar, en la cual Bardem personifica al marinero y poeta Ramón Sampedro quien tetrapléjico lucha por el derecho a la eutanasia.

guien se toma un café caliente y dice “Qué café tan caliente” o alguien a quien que se le acaba de morir la Mamá y dice “Por qué te fuiste mamá (poca ropa me lavabas)”¹²⁰. Repetir, o peor aún, “imitar” lo que el espectador está viendo, es totalmente absurdo en términos visuales y peor en términos emocionales.

Hasta aquí estaríamos hablando de las acciones físicas y las actitudes en la escena de cada personaje, una última recomendación es que cuando se planteen escenas “corales”, en las que se ven muchas personas hay que plantearse muy bien si vale la pena hacer una escena donde trescientas personas saltan en un concierto de Mouse on Mars, con lo que presupone esto en términos tanto de logística como de producción y si eso realmente contribuye a la dramática de la película.

Una cosa son las actividades humanas, los oficios, las profesiones, las relaciones, las obligaciones, momentos en los que las reglas y las normas dicen que se debe hacer algo y otra cosa es la *intención dramática* en un guion que puede moldear las acciones a su antojo y a su manera como ocurre con las inquietantes películas de Isabel Coixet, Tom Ford, Ruben Ostlund, Roy Anderson, Joaquín Cociña y Cristóbal León, Jan Svankmajer, en las cuales, aunque todo parece estar dentro de los cánones, se disparan los espacios alrededor de un guion que ubica espacios y momentos del día como una aguja filosa sobre un lienzo nívoo.

En el cine industrial, de nuevo, esas escenas, en general, están ubicadas para “rellenar” en tiempo y en supuesta “espectacularidad”, cuando un guion recurre a “efectos”, casi siempre es por un problema de no desarrollar ideas o suplantadas por escenas aparentes o frívolas, que en nada contribuyen a ideas en profundidad que contenga el argumento; un poco lo que ocurre, en mi opinión, con las “fotografías” de Spencer Tunick, las cuales el único “valor” aparente es

120 Esta frase es el título de una canción titulada *Pieza en forma de Tango opus 11* o *Miserere* incluida en el disco *Cantata Laxaton* (1972), de la autoría de Mario Abraham Kortzclap para el grupo de “instrumentos informales” Les Luthiers.

que doscientas personas se desnuden en público y se agolpen en un lugar, sin que esto contenga ninguna ideología real, sino la idea es “escandalizar” tal vez con un último propósito de vender. o fotos o una imagen del fotógrafo que la verdad no tiene nada que ver con la fotografía como arte y contenido como lo hace maravillosamente Joel Peter Witkin o Connie Imboden.

O sea que teniendo en cuenta esto la escena podría estar escrita así:

Escena 2
Interior día
Morgue

En un cuarto espacioso con muchísima humedad en las paredes, donde cuelga en la pared derecha una copia al óleo muy burda de “La última cena” de Leonardo da Vinci y en la izquierda un calendario con una imagen de una mujer en una playa con un bikini plateado, vemos dos ventanales con un marco de hierro muy delgado y lleno de óxido.

Tres camillas metálicas desvencijadas están “arrumadas” en una de las paredes. En el centro, otra camilla que tiene encima una bandeja plateada con sangre seca y con unas toallas amarillas encima y junto una mesita muy débil con unos frascos transparentes donde vemos líquidos viscosos encima. En un extremo, vemos a Julio que tiene puesta una camiseta del grupo de Rock KISS y encima una bata color caquí y un pantalón de jean, en su mano tiene una “tabla” con varias planillas escritas en esfero. Julio está “enconchado” sobre sí mismo, se ve muy triste, después de un momento levanta la cabeza y muy parsimoniosamente se levanta y va hacia la bandeja donde “ve” el cadáver de una mujer joven tapada con una sábana muy sucia.

Julio (muy triste): Violeta eras un mar donde yo navegaba...
Donde de acuerdo con la estructura de la escritura de la escena:

Espacio: en un cuarto espacioso con muchísima humedad en las paredes, donde cuelga en la pared derecha una copia al óleo muy burda de “La última cena” de Leonardo da Vinci y en la izquierda un calendario con una imagen de una mujer en una playa con un bikini plateado, vemos dos ventanales con un marco de hierro muy delgado y lleno de óxido.

Tres camillas metálicas desvencijadas están “arrumadas” en una de las paredes. En el centro otra camilla que tiene encima una bandeja plateada con sangre seca y con unas toallas amarillas encima y junto una mesita muy débil con unos frascos transparentes donde vemos líquidos viscosos encima.

Personaje: Julio que tiene puesta una camiseta del grupo de Rock KISS y encima un bata color caqui y un pantalón de jean,

Acción: en su mano tiene una “tabla” con varias planillas escritas en esfero. Julio está “enconchado” sobre sí mismo, se ve muy triste, después de un momento levanta la cabeza y muy parsimoniosamente se levanta y va hacia la bandeja donde “ve” el cadáver de una mujer joven tapada con una sábana muy sucia.

Pasemos ahora a las consideraciones que se deben tener en la parte de la escritura, que tienen que ver con el sonido:

Parlamentos de cada personaje (con su motivación emocional)

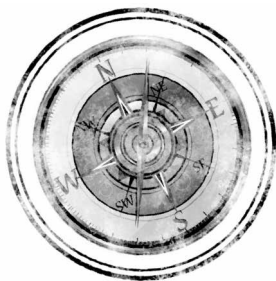
Si a los personajes les describimos sus acciones dentro de la escena, su actitud, su manera de “moverse”, en esta microestructura informativa y aunque existen libros enteros dedicados a estudiosos de los diálogos podríamos hablar de tener en cuenta las siguientes categorías:

1. *Diálogo:* el personaje dialoga con alguien y este diálogo debe conducir al espectador a una información o una sensación.

2. *Monólogo*: el personaje habla consigo mismo con pensamientos discontinuos o simplemente dice su parlamento sin que nadie le responda o también podría estar “pensando” y su voz se oirá, pero él no hablará.
3. *Soliloquio*: el texto es un diálogo del personaje consigo mismo que apunta a la psiquis del personaje

Aun existiendo estas consideraciones, debemos tener en cuenta muchas más para que los diálogos en los personajes resulten un complemento circunstancial y no un proceso en el cual el personaje enuncia unas cosas e, incluso, reafirme lo que está haciendo con un diálogo, que en términos visuales sobraría.

Veamos varias consideraciones:



El diálogo debe direccionar el argumento

El diálogo, monólogo o soliloquio se deben utilizar como parte de la información que el espectador recibirá, pero no puede ser la única herramienta informativa (no es una radionovela) ni debe reiterar una acción, ni mucho menos repetir la información, que es cuando un solo suceso es repetido por cuatro personajes que se refieren a él de la misma manera.



Los personajes deben tener una voz propia

Al escribir los parlamentos de un personaje, estos deben tener elementos diferenciales con los otros personajes muy marcados, no en el tono (eso es un problema del actor), ni en la ubicación de modismos particulares (nada peor que los acentos regionales como herramienta diferencial: no es un programa de mal humor).

Se debe encontrar *cómo* habla ese personaje y esto tiene que ver básicamente con el perfil adaptado al habla de los personajes en sus parlamentos, es decir, del recorrido de la vida, de las experiencias, de los procesos, eso hace que el personaje razone de una manera y, por lo tanto, su forma de construir las frases, su forma de encarar una situación debe ser totalmente coherente a ese perfil.



Los diálogos deben ser como una carrera de relevos

Cuando tenemos una escena que compromete a dos o más personajes, la línea del diálogo debe funcionar como un aceitado “Pin Ball”, o sea, que debe “rebotar” de un personaje a otro, en la medida en que lo que dice uno causa un efecto en el otro y este le responderá o le complementará y esto hace que cada

parlamento tenga su propio peso y pueda incluso tener su propia poética¹²¹. La palabra debe ser un vehículo que transporte dudas, expresiones, reacciones, mentiras, conflictos, etcétera¹²².



Los diálogos deben tener riqueza en el vocabulario

Los personajes hablan de mil maneras, pero lo importante es que todos, por ejemplo, no utilicen la misma interjección al sentir una sensación, la riqueza de nuestro idioma es un magnífico soporte para que el guionista elabore en cada uno su propia manera de manejar el vocabulario, no solo en términos idiomáticos puros, sino también en salidas, razonamientos y maneras de construir el diálogo.

121 Es el caso de la obra de teatro de Vicente Molina Foix, *Los abrazos del pulpo*, en la cual los diálogos son una verdadera carrera de relevos de ideas.

122 Hay que tener en cuenta que aquel proverbio chino que enuncia “una imagen vale más que mil palabras” en el caso del guion es al revés “una palabra vale más que mil imágenes” en la medida en que la fuerza de la palabra es inestimable, infinita y con una serie de posibilidades realmente innumerables y más si tenemos en cuenta que escribimos para una posterior traducción a la escena.



Los diálogos deben estar adecuados al micromundo

Cada micromundo tiene una cantidad de elementos que permiten que ese personaje sea verosímil o inverosímil, en el medio donde lo pusimos a desempeñarse. Cada medio (o micromundo) tiene en sí mismo unos conocimientos, unas costumbres, unas reglas, una “cultura” propia de ese medio —no desde lo formal, sino desde lo analítico que es mucho más interesante—, que hace que el escritor involucre todo esto en el uso del vocabulario del personaje, para que se sienta verosímil, tanto dentro del micromundo, como para quien lo escuche cuando está en ese micromundo, como una parte real de la escena.

Además, los textos de los personajes deben tener cuidados extremos en el señalamiento de los objetos que tienen que ver con que su rol, sea social o profesional o de oficio —sería absurdo un herrero que nombre sus elementos de trabajo como “pásame esa vaina” o “échele fuego a esa cosianfira”—. Si los personajes desconocen la vida dentro del micromundo, están obviando algo tan importante como el “argot” que ayuda a la verosimilitud¹²³.

123 Un excelente ejemplo de esto es la serie para televisión *Grey's Anatomy* escrita por Shonda Rhimes (2005-presente) en la cual las minucias del micromundo médico son expuestas desde los diálogos con un amplio conocimiento, lo cual permite que la verosimilitud sea fiel, además de plantear que lo humano trasciende el micromundo y el micromundo trasciende lo humano.

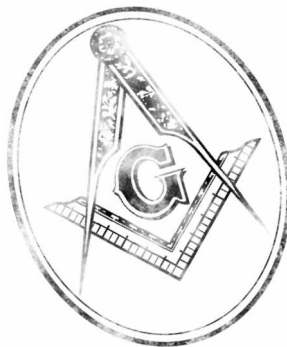


El personaje tiene la opción de mentir

Los diálogos están diseñados para que el personaje en un momento dado exprese algo, que dentro del concierto dramático pueda ser verdad o mentira. El hecho de “elaborar” una mentira es válido, ya que si el personaje está diciendo algo (que dentro de la trama) podríamos llamar mentira, su construcción debe ser muy cuidadosa para que el espectador pueda o no identificar que ese texto es una “vil” mentira.

La mentira “ayuda” a que el personaje sea visto de miles de maneras; a veces, se expone como un personaje “blanco” bueno y resulta que todo el tiempo ha estado elaborando mentira tras mentira¹²⁴. Este golpe es muy impactante para los futuros espectadores, ya que no hay nada más delicioso que causar grandes reflexiones en ese “diálogo” secreto e imperceptible que generan nuestros espectadores constantemente mientras observan la versión del guion que está haciendo ese director.

124 Ocurre con el personaje de Tom Edison en el guion escrito por Lars Von Trier para la película *Dogville* (2003) quien se presenta como salvador del personaje de Grace y la traiciona sin contemplaciones.



Una cosa son las creencias personales y otras el desarrollo de personalidades externas al escritor

Quien escribe tiene unas creencias, unas maneras de ver el mundo, una educación, unos roles, (tal vez), pero todos esos elementos deben quedarse fuera de la escritura, ya que cada personaje es un mundo aparte, por ejemplo, si el escritor es pacifista y debe desarrollar un antagonista violento, debe emplearse a fondo en la creación de un personaje que razona solo por la fuerza y no por la razón¹²⁵. Aunque los diálogos lo “asqueen”, personalmente, no puede existir pudor en su escritura, ya que eso es lo que mueve sentimientos posteriores en los espectadores y, valga la aclaración, no solo es mostrarlo “violento” de manera arquetípica, sino buscar una manera, un tono de hacer los textos de ese ser que es violento, pero eso no quiere decir que esté bravo a todas horas. Los caracteres “no son eternos” (como los diamantes de James Bond) los textos deben estar adecuados a las situaciones y el escritor debe comprender que el carácter del personaje varía de acuerdo con miles de vectores¹²⁶.

125 En el escudo de Chile el lema es “Por la razón o la fuerza” y fue oficializado en 1920 durante el gobierno de Eduardo Frei y avalado por el Ministerio de Guerra y Marina de la época. Este lema toma una vigencia dramática a partir del cruento e inhumano golpe militar liderado por un monstruo humano como el militar Augusto Pinochet, que bajo ese lema desapareció alrededor de 3000 seres humanos.

126 Habría que revisar el trabajo del dramaturgo Jan Lauwers quien en una obra como *El cuarto de Isabela atomiza* las ideas en un cuadro de personajes que hablan desde sus ratiocinios y no siguiendo una línea argumental secuencial.

Textos con contenido

Ya lo habíamos dicho anteriormente, a veces hay escritores que para ahorrar palabras o ideas —o que están muy traumatados por aquellos letreros de las tiendas que dicen “es mejor decir: buenos días, buenas noches, con permiso”, escriben los textos de los personajes con una pandemia de saludos (saludan cada tres escenas). O peor aún, escriben los textos de una cotidianidad exasperante (o sea los ponen a hablar como el vecino del 607) sin matices, sin vocabulario. Por ejemplo, no han leído textos como el siguiente:

Don Antonio: ¿Y qué, mijito, estudiando?

Esteban: Sí señor, juicioso.

Don Antonio: Al que madruga, Dios le ayuda.

Esteban: Sí señor, usted tiene toda la razón.

Don Antonio: ¿Y qué más?

Esteban: No señor, ya para la casa a estudiar.

Don Antonio: ¡Así me gusta, mijito!

Como ven, tal intrascendencia y palabras fofas campean en este tipo de diálogo, que trata de copiar la realidad, pero lo que ocurre es que, en la realidad, primero, no puede tratar de que los seres humanos estén pendientes de tener diálogos levemente interesantes, porque, ¡qué le vamos a hacer! Recuerden, en estos países, el promedio de lectura está al nivel del mar y dentro de la canasta familiar no se “estila” comprar libros, lo cual hace que el lenguaje de muchos se reduzca angustiosamente (algunas personas apenas manejan unas cincuenta palabras).

Pero, una cosa es la dura realidad, en la cual los diálogos comienzan de una manera y pueden terminar con otra y, a veces, se interrumpen o se extienden de acuerdo con características de los contertulios, y otra la construcción dra-

mática escrita por *una persona* que controla todos los diálogos y ahí es donde si los textos no tienen *contenido*, se pasan los minutos y los minutos, las hojas y las hojas escritas y cuando uno trata de sacar conclusiones, pues a la única que llega, como en el ejemplo anterior, es que “Esteban es juicioso” y esos señalamientos tan primitivos, no le ayudan ni al texto, ni a la trama y mucho menos a la película, que, pónganse a pensar un corto de diez minutos donde cuatro de ellos están reservados a estarse saludando. En el cine, “el tiempo también es oro”.

Si los personajes (cada uno desde su perfil) tienen salidas interesantes o si se les antoja inteligentes (no es estar citando a Shopenhauer, ni recitando poemas en verso estricto), cuando un personaje le dice algo al otro, este al “recibir” esa idea puede responderle algo a la altura de personas que *dicen* algo y no que están como miles de taxistas bogotanos tratando de iniciar la charla del viaje con el pasajero a partir de un “hallazgo” dramático:

Taxista: ¿Y cómo llueve no patrón?

Uso de referentes como ayuda atmosférica

El mundo está lleno de datos, unos inocuos como en “la miscelánea original de Schott” que nombra: “algunos caballos famosos o el último menú servido en el Titanic” como lo anotó en una columna el eterno explorador Umberto Eco. Los textos de los personajes y sus referentes se pueden extraer de varias realidades, que ayudan a dar “atmósfera” al diálogo y a “conectar” al personaje con los futuros espectadores.

Si un personaje menciona que lee a Rabindrandth Tagore o si los “dakotos” son signados de tontos en la cultura americana o si la palabra “chiva” es la denominación en Colombia de una noticia dada por el primero en llegar, son vec-

tores de enlace con culturas, creencias, taras, agüeros, etcétera, que se tienden desde la realidad y son usados por el guionista en los diálogos, como también funcionan los iconos culturales de objetos dramáticos como estampitas de Lenin o paraguas del *Museo Rembrandthus*.

Referentes a lugares

Es diferente nombrar un lugar totalmente desconocido en un texto. Por ejemplo:

Maylin: ¿Y pensaríamos que el señor es extranjero no?

Shane: Está usted en lo cierto.

Maylin: ¿Viene de lejos de usted mismo?

Shane: No de un lugar donde todo cambia y nada queda.

Maylin: ¿Y se puede saber dónde queda ese lugar?

Shane: En **Panclasta**....

La palabra *Panclasta* trae a la mente a aquel anarquista colombiano, del cual incluso el dramaturgo colombiano José Assad hiciera una obra de teatro¹²⁷. Su nombre era Vicente Lizcano y esta mezcla de situaciones, con base en la realidad, en el ejemplo, revalora el nombre de esa ciudad, ya que funciona como un aparato simbólico.

Esos “guiños” de los escritores, en general, son para lectores que conectan, descubren y se carcajean o se aterran con los referentes, pero lo cierto es que, de acuerdo con esas referencias, ayudan a ubicar al espectador y son muy pro-

127 La obra *Biófilo Panclasta* fue escrita por el dramaturgo en 1983.

vechosas para “comprimir” o “significar” una información alrededor de una acción o del personaje, sin tener que entrar en largas explicaciones semióticas o de forma. Los referentes crean complicidad y elaboran un subtexto paralelo muy interesante en la escritura que incluso posibilita en la puesta en escena diversos recursos visuales que subrayen lo escrito en lo que se verá.

Si Indiana Jones en un acto confesional, bajo la llama de una fogata y muy dolido le confiesa a su hijo, que él nació en Ibagué, pues nuestros espectadores lo ubicarán en el globo terrestre y cada una de las informaciones sobre este sitio, de acuerdo al lugar donde se vea la película causará reacciones alrededor de esa información (o ninguna eso no lo sabemos).

Referentes a autores

Uno de los escritores de cine que más utiliza estos referentes es Woody Allen, quien “salpica” de autores los parlamentos de algunos de sus personajes, que se toman un dry martini en un apartamento de Manhattan sur y se refieren desde Durheim, hasta Andy Warhol, pasando por Rosa de Luxemburgo, soportando en el texto una idea que se convierte en complementaria a partir del referente; con esto, hay que tener el mismo cuidado que cuando alguien en una sala se la pasa citando (como si fuera una caza de citas) a este y a aquel y cuando se le pregunta qué opina, se queda suspendido y silencioso. Los referentes son interesantes siempre y cuando ayuden a contextualizar o a poetizar o a direccionar sobre la esencia de un personaje (alguien que cite todo el tiempo frases de *Mi lucha*, establece un “puente” intelectual con el espectador sea para bien o para mal).

Estas referencias en el cine contemporáneo se han ampliado en guionistas propositivos, quienes, a partir autores como Rosa Montero¹²⁸, Oliver Sacks, Michel Foucault, Thomas Page Mcbee, Cristina Rivera Garza apropian desde el ensayo hacia un libro cinematográfico, en el cual también se pueden usar referencias que no se explican en un pie de página, sino que se “ubican” en los parlamentos de los personajes.

Huir del arquetipo rol social (interjecciones)

Una de las cosas que era más interesante de la serie de televisión “Batman” (1966)¹²⁹ eran las interjecciones de Robin; por ejemplo, “santos rascacielos”, amén de giros en los parlamentos que nombraban desde García Lorca hasta acotaciones a políticos, artistas y científicos, ese tipo de interjecciones imaginativas llegan al punto de identificar a un personaje cuando estas tienen contenido (no como el cáspita de Bugs Bunny).

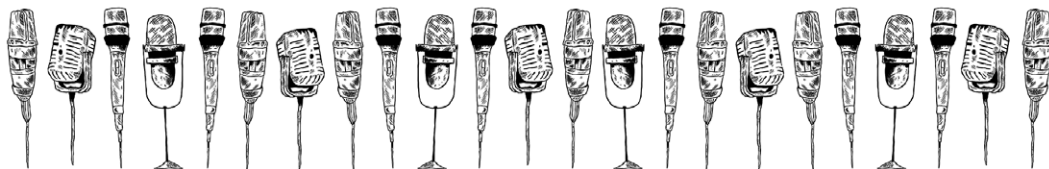
Aquel lenguaje y “muletillas” como maldito, basura, bribón o maldito amarillo se vuelven lugares comunes de interjecciones que, incluso, en nuestra cultura se vuelven ridículos, tanto en la ficción como en la realidad. También hay formas “decentes” de insultar puestas en boca de un personaje particular, pasan por textos totalmente ridículos (¿qué hace un policía de tránsito diciéndole a un infractor “tonto”?). Estos lugares comunes —sobre todo cuando se construyen personajes en el micromundo del hampa—, aunque es verdad que las groserías son patrimonio del mundo y todas tienen clasificaciones variadas que suben o bajan de tono la ofensa, no se pueden volver casi una obligación

128 Su libro más reciente *El peligro de estar cuerda* (2022) visita referencias alrededor del tema central del libro: la locura

129 Serie escrita por Lorenzo Semple Jr. y que se emitió entre 1966 y 1968.

en los textos (hay películas colombianas en las cuales las palabras de grueso calibre ocupan la mitad de los parlamentos)¹³⁰.

Estas interjecciones se asociarían también a maneras de hablar, que tratan de asumir realidades temporales (como imitar un gomelo, un obrero arquetípico, etcétera), pero que, en el fondo, es mucho más importante lo que *dicen*, que ponerles ciertos acentos que en el fondo son trampas y veleidades para, de manera facilista, signar a los personajes como en las residencias estudiantiles de la capital, donde Hernán Darío no es Hernán Darío si no se convierte en “el paisa”.



“What Did Jack Do?”¹³¹

Nos pregunta el título que, qué hizo Jack y esto nos da pie para referirnos a Jack Donovan Foley, que tuvo una vida de aquellas que podrían estar narradas en una novela de Joyce Carol Oates o Shirley Jackson, en alguno de los cuentos de Raymond Carver o John Cheever. Junto con su esposa Beatrice, emigró al condado de Inyo en California y trabajó en una ferretería; Jack fue “stunt” o doble de cine (oficio invisible en la industria del cual muy pocos están enterados y que requiere una formación como si hubieran pasado por la escuela de West Point) y además también fue guionista; en la película *El cantante de Jazz*

130 En particular, películas como *El Páramo* (2011), escrita por Diego Vivanco y Jaime Osorio o *La Vendedora de Rosas* (1998) escrita por Carlos Henao y Víctor Gaviria, en las cuales la dosis de parlamentos que contienen groserías es alta, sin que contenga ninguna razón dramática.

131 *What did Jack Do?* (2017) es el título homónimo de un cortometraje de David Lynch.

(1927), de Alan Crosland, actuó como una veleta sin control, hecho que cambió el rumbo de su vida.

El cantante de Jazz, en muchos textos, se nombra como la primera película comercial con sonido sincronizado. Además del larguísimo viaje de muchos ingenieros para dotar al cine de sonido, se venía desarrollando muchos momentos y logros y, en realidad, un corto dirigido por Lee de Forest en el cual la cupletista Conchita Piquer canta, está fechado en 1923 (cuatro años antes) podría ser la primera película sonora. En Colombia, el inventor Carlos Schroeder, el sonidista Guillermo Schroeder, el laboratorista Domingo Torres, el electricista Enrique Pedroza, y el futuro distribuidor de cine en 16 mm, Enrique Bello, construyeron el Crono foto-fono con el cual Gonzalo Acevedo (de los pioneros del cine colombiano) pretendía tener su propio equipo para el sonido de sus producciones en 1937, para superar anécdotas como la que Enrique Bello cuenta de la proyección de la película *Alas* (1927) de William Welman: “hay un dato muy curioso en la proyección de la película *Alas*, fue sonorizada con personas detrás del telón armadas de bombos, sirenas etcétera que dieron un impresionante realismo: fue un verdadero taquillazo en la Bogotá de entonces” (Romero Baltodano, 1982).

Volviendo al bueno de Jack, nos encontramos a un visionario que, dentro de la industria cinematográfica, vivía el nacimiento y desarrollo de las *majors*¹³² y fue involucrándose en el sonido, hasta que su inventiva lo llevó a la creación de efectos en posproducción, que le confería a las películas acentos sonoros sobre sonidos naturales dentro del plano y que ha ido evolucionando hacia el uso creativo y surreal de muchos diseñadores sonoros.

De hecho, el apellido de Foley fue adoptado, entonces, para nombrar este tipo de efectos, que desde la escritura podríamos señalar y proponer algo pa-

132 Las majors se denominaba a los estudios de gran tamaño que se fundaron entre las décadas del diez y veinte y se consolidaron en la llamada época dorada de Hollywood en la década de los años treinta y los años cuarenta del siglo XX. Entre ellas se encuentran Walt Disney Pictures, Warner Bros, Columbia Pictures, Universal Pictures,

recido a un “paisaje sonoro” de cada escena, que se convierta en un territorio base para el diseñador sonoro, ya que el guionista puede justamente escribir en la escena una acotación que tenga que ver con el *Foley* y, de manera eventual, cuando este guion pase al proceso de un guion técnico, en manos de un realizador o realizadora, ya se decidirá si esa acotación se aplica o desde el punto de vista de realización, se hace caso omiso de ella .

*Nosotros como guionistas tenemos el deber de tener claro que la escritura dramática de un guion para ficción, documental, cine, televisión o video debe reparar en un tratamiento sonoro que provenga de una propuesta del guion, ya que estamos hablando de un producto audiovisual, que se ve y se oye, por lo tanto, aquella tendencia de que las acciones, la trama, el tratamiento del mapa dramático, los personajes son lo fundamental y una vez se filma (proceso que está a varios kilómetros de los que escribimos) entonces “vemos” qué hacer; es decir, si usar una música que se acoja a lo *pavloviano* —o sea “conductismo” sonoro—, que es el que más aman los productores del cine industrial, en lo cual las acciones preméditan el tipo de música, incluso, signando instrumentos preferidos para el miedo, el horror o la risa.*

De hecho, los efectos de *Foley* y su forma de distribuir el sonido en las salas de exhibición comercial (baffles delanteros, traseros y en la mitad de la sala) se trabaja sobre conceptos de “espectacularidad” que permitan detonar emociones, como amplificar los golpes en una pelea callejera (ellos decidieron que un golpe de Tom a Sam que choca contra una chaqueta de jean, suena de manera hiperbólica) o los frenazos de un carro enloquecido o jadeos de una pareja, lo cual, aunque tiene que ver con la intención inicial de *Foley*, evidentemente, en manos de otros creadores cambia de manera radical. Pensemos en un ejemplo de cómo se podría usar un *Foley* creativo.

Escena 1
Exterior noche
Lago

En una parte de un lago artificial de agua negra, con olas artificiales que cambian caprichosamente y con luces debajo del agua. Anne (23), con un ceñido traje de buzo fosforescente y unas bengalas en sus manos, suelta los remos de la pequeña barquita en la que se desplaza lentamente por el agua. Anne se arrodilla y el oleaje artificial bambolea la barquita a veces de manera abrupta.

Efecto de oleaje.

Efecto de aviones de combate que pasan por el cielo.

Efecto de perros que ladran a lo lejos.

Como ven, no basta en el *Foley* o efectos que se hiperbolicen sonidos “reales” que estén dentro de la escena, sino que su universo es infinito y se puede enriquecer de maneras contundentes y creativas.

Acotaciones en la música incidental

Aunque estamos claros que la música es territorio de quien vaya a diseñarla en la película final, sí puede ser una herramienta importante que el guionista *escriba* qué es lo que siente de la música de cada escena, sea incidental o referentes de música que el escritor crea necesarios para ser ubicados en el personaje.

Es diferente un señor que tenga una venta de artículos para buceo, que tenga en el negocio a todas horas Juan Sebastián Bach, porque eso se convierte en herramienta de información, sea para complementar gustos del perfil de personaje (otra vez trayendo la realidad a la ficción) o como parte fundamental de la construcción del personaje (la idea no es arquetipizar) que como oye a Bach entonces es “culto”. Esas clasificaciones casi sociales son imperdonables en un guion inteligente... Bach es Bach y Toru Takemitsu es Toru Takemitsu y los seres humanos tienen gustos diversos, así los medios de comunicación y

la publicidad insistan en crear perfiles “tipos” de consumidores y no de seres humanos que vienen de diferentes procedencias y desarrollan tanto caracteres como gustos y accionares diferentes (¿cuántas personas que aseguran que los “mata” Cocorosie solo lo hacen por quedar bien frente a un grupo social determinado?). Incluso, el asunto de la clasificación de “joven” o “adulto” una cosa es lo referente al crecimiento biológico y otra muy distinta que sea paralelo a un crecimiento emocional o al crecimiento en centímetros.

Por ejemplo, ocurre mucho en estas sociedades que a veces una persona se estatiza en una edad, cuando son jóvenes se comportan como en un comercial de galletas de crema y se les “perdona” que tengan los jeans rotos... Pero cuando se gradúan deben guardar los jeans (ojo solo para los paseos o el humillante *jean day*¹³³ de algunas oficinas) y tener otra actitud en el vestuario, cada cumpleaños se convierte como en el irreductible viaje hacia la muerte (cuando las personas pasan de cincuenta años, en general, ya no les gusta “celebrar” porque alguien diría que están es “conmemorando”); si los seres humanos tomaran el cumpleaños no como un motivo de errancia etílica, sino como un examen interior (¿cuántos libros leí entre mis 23 y 24 años?, ¿cuántas relaciones me construyeron?, ¿cuántas películas interesantes?, ¿cuántas ciudades visité y qué me dejó el viaje?). Tal vez, las sociedades tendrían seres humanos más cocientes e interesantes.

Otra recomendación es que uno de los elementos más poderosos en una película es su sonido y las películas industriales tozuda y comercialmente siguen arquetipizando de tal manera, que no falta el guionista novato que escribe como acotación “música triste” o “música alegre” y estas músicas no *existen*, en la realidad existe cine mega comercial que patrocina que las personas creen que ese tipo de música existe¹³⁴, cuando lo que hay en el cine son situaciones y estas, si el escritor desea, están acompañadas de una música en particular, pero

133 No confundir por favor con el poeta americano del mismo nombre.

134 De hecho, su mirada de música no es creativa sino fundamentalista mente conductista sin más.

los escritores de música creativa ¹³⁵ para la pantalla lo saben y, por eso, crean bandas sonoras no complacientes que presuponen la escena, sino convierten la música en un elemento que complementa la acción e, incluso, la convierte en otra cosa; no hay nada más plano para una película que desde el primer plano aparezca una “mansión” con todo y rayos azules y obviamente la música presupone “terror” o cuando una pareja se besa y se oye un pianito suavecito (¡como si muchos besos no fueran más intensos que una tormenta eléctrica! ¿Quién se habrá inventado que para besarse se debe poner un pianito?).

Por lo tanto, los conocimientos musicales del guionista son muy importantes, para que pueda establecer, tanto desde la escritura en el guion literario, hasta las coordenadas para que el futuro realizador pueda hablar de referentes *claros*, desde Rachmaninov hasta Petrona Martínez, pasando por Dresden Dolls. Por lo anterior, el aporte en términos contemporáneos de compositores de música para cine como: Mica Levi, Mario Lavista, Hans Zimmer, Angelo Badalamenti, Cliff Martinez, Benjamin Wallfish, Natalie Holt, Atticus Ross, Bebe Barron, demuestran que el asunto no es hacer bandas grandilocuentes estruendosas para cine comercial, sino buscar dentro del sonido, los instrumentos, lo electrónico, la música concreta esta posibilidad de que la música narre, se instale como un narrador paralelo que, desde la banda sonora, se aleja de una “canción de la película” (¿recuerdan la de Titanic¹³⁶ o la de Bodyguard¹³⁷?, ¿recuerdan el tema de Love Story¹³⁸ o el de Chariots of Fire?¹³⁹) o una música que identificara la película como el caso de la música compuesta

135 Nos referimos a músicos como Angelo Badalamenti, Dario Marianelli, Josefina Severino, etcétera.

136 My Heart Will go On, interpretada por Celine Dion.

137 I Will Always Love You, interpretada por Whitney Houston.

138 El tema de la película fue compuesto por Francis Lai, en 1970.

139 El tema de la película fue compuesto por Vangelis en 1981

por Monty Norman¹⁴⁰ para las películas protagonizadas por James Bond el flemático agente inglés 007, creado por Ian Fleming¹⁴¹ y a una propuesta desde el poderío de la música que, en paralelo a la imagen, entre en nuestras fibras emocionales y nos conduzca a hacernos más preguntas y reflexiones sobre la totalidad de la película .

No solo hablamos de música en términos de lo que se “oirá” en la película, hablemos de efectos o de acotaciones a sonidos particulares que el escritor desee poner en relación con un sonido o unos sonidos, los cuales tengan que ver con un personaje (en las series animadas uno de los códigos semióticos es identificar al héroe o al villano con una melodía en particular¹⁴²). Si analizamos a los superhéroes que transitan del comic al cine o a la televisión, se identifican mundialmente con una música, que en versiones contemporáneas de las películas son “arregladas” ¿recuerdan la melodía de su majestad Prince para la versión de Batman en la película de Tim Burton?

Los sonidos son importantes en la medida en que el escritor que está imaginándose una atmósfera narrativa o visual. También tiene que ver con una atmósfera sonora, en la que se incluyen acotaciones sonoras que ayuden tanto a la identificación de un personaje como a dramatizar una acción o una escena.



140 Monty Norman es el compositor original del tema inicial de las películas con el 007, pero, el tema definitivo fue realizado por el arreglista John Barry.

141 Ian Fleming publicó la primera novela con el personaje del 007 en 1952 *Casino Royale* y sus libros son considerados lo que se conoce como *Pulp Fiction* o *literatura de aeropuerto*.

142 Carl Stalling, Max Steiner o Scott Bradley fueron compositores de cartoons que propusieron un paralelismo entre sonido y acción visual que provenía de su teoría del *Click Track*.

¡Prendan las luces!

Hemos recorrido desde la idea hasta la escritura del guion literario. Lo más importante es tener claro que el *cine* es otra de las expresiones maravillosas del arte, en la que podemos encontrar preguntas, respuestas, miradas, ideas, culturas.

También es importante que se entienda que el cine es un *lenguaje* y no un proceso estándar para hacer películas que en una temporada se instale en una moda. Así como hay miles de autores en la fotografía, la danza, los títeres, el teatro, etcétera, en el cine de igual forma, tiene una lista de autores larguísima pero lastimosamente desconocida debido a que el control sobre las películas que llegan al espectador lo tiene un sistema obsoleto y monopolístico que decide quién ve qué y qué no ve... El cine no es un inútil pasatiempo ni un apéndice del marketing de “generadores de entretenimiento”, es un arte igual a la literatura y a la fotografía, un territorio de exploración ilimitada que parte de la escritura.

Cuando decidan proponer su primera historia, su segunda historia y de ahí en adelante, siempre es muy importante tener claro que el arte es un vehículo de comunicación reflexiva y si se siguen haciendo películas salidas de la inteligencia y no del marketing, una obra cinematográfica puede ser en un momento dado vital para un ser humano. Decía Camilo José Cela “que algún día una obra de arte en algún momento de la vida nos va a estremecer” y es cierto piensen que un(a) guionista-cineasta es un *creador*, un observador, un artista, que cuando escribe sobre algo involucra su punto de vista, su manera de mirar el mundo interior y el que lo rodea.

El cine debe seguir por la senda que nos enseñó con dulzura y oscuridad Marguerite Duras, Ingmar Bergman, Jane Campion, Abbas Kiarostami, Fritz Lang, Glauber Rocha, Rainer W. Fassbinder, Agnes Varda, Margaret Von Tro-

tta, Piotr Dumala, Nicolas Philibert, Frederick Weissman, Dziga Vertov, Peter Greenaway, Leonardo Fabio, Felipe Aljure, Eulalia Carrizosa, y en estas dos décadas del siglo XXI: Carlos Reygadas, Ruben Ostlund, Charlie Kaufman, Ciro Guerra, José María Goenaga, Won Kar Wai, Carlos Lechuga, Yasuaki Nakajima y la notable aparición y visibilidad del cine escrito y dirigido por mujeres como: Lucrecia Martel, Albertina Carri, Carla Simon, Ava DuVernay, Anca Damian, Tamara Kotevska, Chloe Zhao, Audrey Diwan, Laura Mora, Xinyuan Zheng Lu, Adina Pintilie y el advenimiento de guionistas y creadores¹⁴³ para series emitidas por las plataformas de *streaming*¹⁴⁴ que tanta fuerza han tomado actualmente incluso, creando una nueva vía de exhibición y que a partir de la infausta pandemia del SARS-Cov-2 aisló y obligó al mundo entero a estar en casa, dando la oportunidad de acceder a estos contenidos que se potenciaron en forma exponencial. Dentro de estos guionistas podríamos mencionar a guionistas tanto de series de ficción como de series documentales como: Rose Troche (*The L World*), Deborah Feldman, Anna Winger, Alexa Karolinski, Daniel Hendler (*Unorthodox*), Claudia Piñeiro, Marcelo Piñeyro (*El Reino*), Bill Dubuque, Mark Williams (*Ozark*), James Schamus, Mónica Revilla, Fernanda Melchor (Somos), Sergio Muñoz (*El eterno festín*), Moira Walley Becket (*Anna with an E.*), Scott Frank (*Godless*).

En nuestras manos está seguir creando, para que alguien, antes de morir recuerde una bicicleta o una idea que alguna vez estuvo en un papel y una tarde gris lo dejó perplejo.

143 La figura del denominado *showrunner* es aquel guionista-creador de una serie que, además, controla los contenidos, ya que también es el productor ejecutivo de las series, lo que ha dado un gran impulso a series de muchos géneros y ha defendido la libertad de creación que se pudo liberar de la injerencia de productores que una vez compraban los guiones cambiaban a su antojo y apetito comercial lo desarrollado por los creadores.

144 Estas plataformas también conocidas como OTT (*over-the-top*) se extienden a plataformas pagas, visualización de contenidos como televisión por internet, video a la carta y visualización por telefonía.



- Barnes, Julian (2011). *Pulso*, Barcelona, Editorial Anagrama.
- Bergson, H. (2016). *La risa*. Alianza Editorial.
- Bernard Fred & Roca François (2003) *Jesús Betz*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Bolaño, Roberto (2004). *Entre paréntesis*, Barcelona, Editorial Anagrama.
- Bourdieu, Pierre (1999). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*, Madrid, Editorial Taurus.
- Buñuel, L. (2017). *Mi último suspiro*. DeBolsillo.
- Butler, J. (2017). *El género en disputa*. Paidós Ibérica.
- Calvino, Italo (1985). *Las Ciudades invisibles*, Barcelona, Editorial Minotauro.
- Campbell, J. (2016). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Camus, A. (1998). *El verano*. Alianza Editorial.
- Cascojosa, C. (2006). *El espejo deformado-versiones secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Universidad de Sevilla.
- Castro Caycedo, German (1999). *El hueco*, Bogotá, Editorial Seix Barral.
- Castro Caycedo, German (2008). *El palacio sin máscara*, Bogotá, Editorial Planeta.
- Castro Caycedo, German (2003). *La Bruja*, Bogotá, Casa editorial el Tiempo.
- Cervantes, M. (2014). *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Galaxia Gutenberg y Círculo de Lectores.
- Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guion, edición definitiva*. Editorial Cátedra.

- Cocteau, J. (2008). La voz Humana. *Desde el jardín de Freud: Revista de psicoanálisis*, 8, 396-410.
- Confesiones de escritores (1996). *Teatro*, Buenos Aires, Editorial El Ateneo.
- Conti, Haroldo (1971). *En vida*, Buenos Aires, Barral Editores.
- Cuervo, Rufino José (1946). *Diccionario de construcción y régimen de la lengua castellana*, Central virtual Cervantes, Thesaurus, Tomo II. Núm. 1.
- De Beauvoir, S. (2017). *El segundo sexo*. Cátedra.
- De Saint Exupery, Antoine: *Le petit prince*, París, Editorial Gallimard, 1946.
- Del Paso, F. (2016). *Noticias del Imperio*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Don Juan Manuel. (2017). *Libro de los Exiemplos del Conde Lucanor et de Patronio (1330-1335) Ollé-Laprune Oliver: Los Escritores Vagabundos*. Tusquets.
- Esquivel, Laura (1993). *Como agua para chocolate*, Caracas, Editorial Mondadori.
- Faulkner, William (1991). Absalóm, Absalóm, Madrid, Editorial Debate.
- Fayad, Luis (1987). *Los parientes de Ester*, Bogotá, Editorial Oveja Negra.
- Field, S. (1979). *El libro del guion*. Tituvilus.
- Fontanarrosa, Roberto (1986). *Inodoro Pereyra*, Buenos Aires, Ediciones de la flor.
- Foucault, Michel (1986). *Historia de la locura en la época clásica*, México, Fondo de cultura económica.
- Foucault, Michel (1973). *Moi, Pierre Rivière, ayant égorgé ma mère, ma soeur et mon frère*, Paris, Éditions Gallimard.
- Gainza, M. (2018). *Nervio óptico*. Bogotá, Laguna Libros, 2018.
- García Márquez, Gabriel (2000). *El amor en los tiempos del cólera*, Bogotá / Barcelona, Editorial Norma.
- Gulino, P. y Shears, C. (2018). *La ciencia de la escritura de guiones*. Editorial Bloombury.

- Hamsun, Knut (2009). *Hambre*, Barcelona, Editorial Plaza y Janes, 1948.
- Hernández, Felisberto: *Cuentos Reunidos*, Buenos Aires, Eterna Cadencia Editora.
- Hitler, Adolfo (2006). *Mi Lucha*, Bogotá, Lual Distribuidora de libros.
- Ibsen, Henrik (1976). *Casa de muñecas*, México, Editorial Aguilar.
- Isaacs, J. (2015). *María*. Editorial Mestas.
- Kahlo, Frida (1995). *El diario de Frida Kahlo*, un íntimo autorretrato, México, Editorial Norma.
- Koltés, Bernard-Marie (1991). *Roberto Zucco*, Madrid, El Público Centro de documentación.
- Lezama Lima, José (2000). *Paradiso*, Madrid, Alianza/Era.
- Luiselli, V. (2017). *Historia de los dientes*. Sexto Piso.
- Mackenzie, C. (2015). *19 Enaguas*. Universidad Nacional de Colombia.
- Mann, Thomas (1951-1968). *La montaña mágica, Obras Completas*, Barcelona, Editorial Plaza & Janes.
- Mann, Thomas (1951-1968). *La Muerte en Venecia, Obras Completas*, Barcelona, Editorial Plaza & Janes.
- McKee, R. (2019). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Editorial Alba.
- Miller, Frank (2001) *Sin City*, México, Grupo editorial Vid.
- Miller, Frank (1986) *The Dark Knight Returns*, New York, Dc Comic.
- Mishima Yukio (1980) *El marinero que perdió su gracia en el mar*, Barcelona, Editorial Brujuela.
- Moro, Tomas (2001). *Utopía*, Bogotá, Editorial Panamericana.
- Moore, L. (2019). *¿Quién se hará cargo del hospital de Ranas?* Eterna Cadencia.
- Nothomb, Amelie (2003). *Le sabotage amoureux*, Barcelona, Editorial Anagrama.
- Pavis, Patrice (2000). *El Análisis de los espectáculos*, Barcelona, Editorial Paidós.
- Piglia, Ricardo (1997). *Plata quemada*, Colombia, Editorial Planeta.

- Quino: *Mafalda*, México, Editorial Nueva Imagen, 1979.
- Reyes, Emma (2012). *Memoria por correspondencia*, Bogotá, Editorial Laguna libros.
- Rojas Herazo, Hector (2002). *Celia se pudre*, Bogotá, Ministerio de Cultura.
- Rulfo, Juan (2000). *Aire de las colinas: cartas a Clara*, México, Editorial Plaza & Janes.
- Roca, J. M. (2022). *La calle del error*. Bogotá: Ediciones Tanto Sur Airoso.
- Sampedro, Ramón (2005). *Cartas desde el infierno*, Buenos Aires, Grupo Planeta.
- Shakespeare, William (1971) *Noche de epifanía / Tito Andrónico*, Madrid, Espasa Calpe.
- Shaw, George Bernard (1920) *Pygmalion*, London, Constable.
- Snyder, B. (2013). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*. Madrid: Editorial Alba.
- Tocarzuck, O. (2019). *Los errantes*. Barcelona.
- Torres, Miguel (2006). *El crimen del siglo*, Bogotá, Editorial Seix Barral.
- Truby, J. (2007). *Anatomía del guion*. Editorial Alba.
- Vallejo, Fernando (2012). *El Cuervo blanco*, Colombia, Editorial Alfaguara, .
- Vertov, Dziga (1974). *Memorias de un cineasta bolchevique*, Barcelona, Editorial Labor.
- Yutang, Lin (1942). *Una hoja en la tormenta*, Buenos Aires, Editorial Suramericana.
- Vogler, C. (2016). *El viaje del escritor: mítica estructura para los escritores*. Ma Non Tropo.
- Walker, H. (1951). *Freud su vida y su mente*. Editorial Luis Miracle.

FILMOGRAFÍA

2046, (2004) de Won Kar Wai.

21 gramos (2003), de Alejandro Gonzalez Iñárritu.

327 cuadernos [ficción] (2015), de Di Tella, A. Gema Films, Lupe Films.

About Endlessness [ficción] (2019), de Anderson, R. Pernilla Sandström, Johan Carlsson.

Adieu au langage [ficción] (2014), de Godard, J. C., Wild Bunch, Canal+, CNC.

After life, (1998) Hirokazu Koreeda.

A Girl Walks Home Alone at Night [ficción] (2014), de Amipour, A. L., Say Ahh Productions, SpectreVision, Logan Pictures, Black Light District.

Agua (2005), de Deepa Mehta.

Another Round [ficción] (2020), de Vinterberg, T. Zentropa Productions, Topkapi Films, Film I Väst, Zentropa International Sweden, Det Danske Film-institut, Eurimages, Svenska Filminstitutet, Netherlands Film Production Incentive.

Apocalipsis Now (1979), de Francis Ford Coppola, J.

Babel (2007), de Alejandro Gonzalez Iñárritu.

Barridos por un insólito destino en el mar azul de Agosto (1974), de Lina Wertmüller.

Barrio (1998), de Fernando León de Aranoa.

Batman vuelve. (1992) de Christopher Nolan.

Battle of Britain. (1969), de Guy Hamilton.

Blanco en blanco [ficción] (2020), de Court, T., El Viaje Films, Don Quijote Films.

- Blue* (1993), de Derek Jarman.
- Breaking The Waves* [ficción] (1996) de Lars von Trier, Trust Film Svenka, Liberator Production.
- Bolívar* [serie de televisión] (2019), de Restrepo, L. A. Caracol Televisión.
- Buñuel y el laberinto de las tortugas* [ficción] (2018), Simó, S. Glow Animation, Hampa Animation.
- Cafarnaum* [ficción] (2018), de Labaki, N., Les Films des Tournelles.
- Casa Lobo* [ficción] (2018), de Cociña, J. y León C., Diluvio.
- Cave of Forgotten Dreams* (2010), de Werner Herzog.
- Celebración* (1998), de Thomas Vinterberg.
- Cielo azul, Cielo negro* (2003), Paula de Luque y Sabrina Farji.
- Ciudad de Dios* (2002), de Fernando Meirelles.
- Ciudad de vida y muerte* (2009), de Lu Chuan.
- Chacun son cinéma: une déclaration d'amour au grand écran* (2007), Varios autores,
- Christine* [ficción] (1983), de Carpenter, J., Columbia Pictures.
- Cold War* [ficción] (2018) de Pawlikowski, P. MK2 Productions, Apocalypso Pictures, Film4 Productions, Opus Film, Protagonist, Polski Instytut Sztuki Filmowej, BFI Film Fund, MK2 Films, Eurimages, arte France Cinéma.
- Crash* [ficción] (1996), de Cronenberg, D. Alliance Communications Corporation, Recorded Picture Company (RPC), The Movie Network (TMN), Téléfilm Canada.
- Cría cuervos* (1975), de Carlos Saura. Kundschafter Films, Pomme Hurlante Films.
- Cruising* [ficción] (1980) de Friedkin, W., Lorimar Television, CiP – Europäische Treuhand AG.
- Cocodrilo* (2010), de Pedro Lange.
- Cuatreros* [ficción] (2017), de Carri, A., INCAA.
- Dancer in the Dark* (2000), de Lars von Trier.

- Das Leben der Anderen* [ficción] (2006), de von Donnersmarck, F. H. Wiedemann & Berg Filmproduktion, Bayerischer Rundfunk (BR).
- Dear Wendy*. [ficción] (2004) de Vintenberg, T., Lucky Punch, Nimbus Film Productions, Zentropa Productions, TV2, Zentropa Productions.
- Democracia em Vertigem* [documental]. (2019), de Costa, P., Busca Vida Filmes.
- De ratones y hombres* (1992), de Gary Sinise.
- Destino* (1946), de Walt Disney y Salvador Dalí.
- Dogman* [ficción] (2018) de Garrone, M., Le Pacte, RAI Cinema, Comune di Castel Volturno.
- Dogville* [ficción] (2003), de Lars von Trier, Zentropa Productions.
- Nymphomaniac* [ficción] (2013), de Lars von Trier, N. V., Zentropa Productions.
- Dreams on Spec* [documental] (2007), de Snyder, D. J., Mercury Productions.
- Educando a Rita* (1983), de Lewis Gilbert.
- El Abrazo de Serpiente* [ficción] (2015), de Guerra, C., Coproducción Colombia-Venezuela-Argentina; Ciudad Lunar Producciones, Buffalo Producciones, Caracol Televisión, Dago García Producciones, MC Producciones, Nortetur Producciones.
- El callejón de las almas perdidas* [ficción] (1947), de Goulding, E. 20th Century Fox.
- El callejón de las almas perdidas* [ficción] (2021), de del Toro, G, Searchlight Pictures.
- El cielo y la tierra* (1993), de Oliver Stone.
- Elena* [documental] (2012) de Costa, P., Busca Vida Filmes.
- El elemento del crimen* (1984), de Lars von Trier.
- El film justifica los medios* [documental], (2021) de Del Castillo, J. Doce Lunas Producciones, Viso Producciones.
- El hombre de la cámara* (1930), de Dziga Vertov.
- El hoyo* [ficción] (2019), de Gaztelu-Urrutia, G., Basque Films, Mr Miyagi Films, RTVE, ETB, Zentropa International Spain, Eusko Jaurlaritza, ICAA, Consejería de Cultura del Gobierno Vasco, Instituto de Crédito Oficial (ICO)

- El lugar sin límites* (1977), de Arturo Ripstein.
El marinero que perdió su gracia en el mar (1936), de Lewis John Carlino.
El molino y la cruz (2011), de Lech Majewski.
El niño y el papa (1986), de Rodrigo Castaño.
El nombre de la rosa (1986), de Jean-Jacques Annaud.
El páramo (2011), de Jaime Osorio.
El piano [ficción] (1993), de Campion, J., Ciby 2000, Jan Chapman Productions.
El proyecto del diablo. [documental] (1999), de Campo. O. Universidad del Valle, Ministerio de Cultura.
El último rey de Escocia (2006), de Kevin Mcdonald.
El viajero inmóvil (2008), de Tomas Piard.
Europa (1991), de Lars von Trier.
Evidentiary Bodies [documental] (2016), Hammer, B., Barbara Hammer Productions.
False Pretenses (1974), de Andrew Noren.
Fata Morgana (1968-1970), de Werner Herzog.
Figaros Wolves [película] (2017) de Galicia, D., Mondostrano, Galizia Enterprise.
Fish Tank (2009), de Andrea Arnold.
Forbrydelsens element [ficción] (1984), Lars von Trier, N. V., Det Danske Filminstitut, Per Holst Filmproduktio.
Foxtrot [ficción] (2017), de Meoz, S. Bord Cadre Films, arte France Cinéma, Arte France, ZDF.
Frantic (1988), de Roman Polanski.
Frida (2002), de Julie Taymor.
Frida, naturaleza viva (1986), de Paul Leduc.
Fur (2006), de Steven Shainberg.
Hachazos (2011), de Andrés di Tella.
Hana-Bi (1997), de Takeshi Kitano.

- Happy Together* (1997), de Wong Kar Wai.
- Hard Candy* [ficción] (2005), de Slade, D. Lionsgate, Vulcan Productions, Launchpad Productions.
- Hiroshima, mon amour* (1959), de Alain Resnais.
- Hitler, una película sobre Alemania* (1978), de Hans-Jürgen Syberberg.
- Horton y el mundo de los quien* (2007), de Jimmy Hayward & Steve Martino.
- How to Talk to Girls at Parties* [ficción] (2017), de Mitchell, J. C., A24, Little Punk, See-Saw Films.
- Hunger* (1996), de Henning Carlsen.
- I'm not there* (2007), de Todd Haynes.
- I'm Thinking of Ending Things* [ficción] (2020), de Kaufman, C., Likely Story.
- Inland Empire* (2006), de David Lynch.
- Inocencia* (2004), de Lucile Hadzihalilovic.
- Irréversible* [ficción] (2002) de Noe, G., Nord-Ouest Films, Eskwad, 120 Films, Les Cinemas de la zone, Studiocanal.
- Ilha das Flores* [documental] (1989) de Furtado, J., Monica Schmiedt, Casa de Cinema de Porto Alegre.
- Japón* (2002), de Carlos Reygadas.
- Juana de Arco* (1999), de Luc Besson.
- Kagemusha: la sombra del guerrero* (1980), de Akira Kurosawa.
- Kamchatka* (2002), de Marcelo Piñeyro.
- Karl May* (1974), de Hans-Jürgen Syberberg.
- Karthoum* (1966), de Basil Dearden.
- La antena* [ficción].
- L'arbre de Guernica* (1975), de Fernando Arrabal, 22.
- La caída de la casa Usher* (1928), de James Sibley & Melville Webber.
- La Camarista* [película], (2019) De Alves, L., La Panda, Amplitud, Bambú Audiovisual.
- La chinoise* (1967), de Jean-Luc Godard.

- La ciénaga* (2001), de Lucrecia Martel.
- La comunidad* (2000), de Álex de la Iglesia.
- La escafandra y la mariposa* (2007), de Julian Schnabel.
- La gente de la universal* (1993), de Felipe Aljure.
- La grande bouffe* [ficción], de Ferreri, M., Mara Films, Les Films 66, Capitollana Films.
- La Jetteé* [ficción] (1962) de Marker, C., Argos Films.
- La libertad del diablo* [documental] (2017), de Sánchez, E. Artegios, Animal de Luz Films.
- LadobleA.* (2007), de Sapir, E.
- La passion de Jeanne d'Arc* (1928), de Carl Theodoro Dreyer.
- La Sirga* (2012), de William Vega.
- La sociedad del semáforo* (2010), de Rubén Mendoza.
- La sombra del caminante* [ficción] (2005) de Guerra, C., Ciudad Lunar Producciones, Proyecto Tucán.
- La teta asustada* (2009), de Claudia Llosa.
- La toma de la embajada* (2000), de Ciro Durán.
- La trinchera infinita* [ficción]. (2019), de Arregi, A., Goenag, J. M. y Garaño, La Claqueta PC, Manny Films, Irusoin, Moriarti Produkzioak.
- La última tentación de Cristo* (1988), de Martin Scorsese.
- La vendedora de rosas* (1998), de Víctor Gaviria.
- La voce della luna* [ficción] (1989), de Fellini, F., Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, Cinémax.
- Lakpostha Ham Parvaz* (Las tortugas también vuelan) (2004), de Badham Ghobadi.
- Le Dernier du Chaperon Rouge* [ficción] (1996), de Kounen, J., Canal+, Ciné-télé, La Petite Reine, La Sept-Arte.
- Le Redoutable* [ficción] (2017), de Hazanavocius, M. Les Compagnons du Cinéma, France 3 Cinéma, Région Ile-de-France, La Classe Américaine, Studio-canal, Forever Group, France Télévisions, Ciné+, Canal+.

- Le retour à la raison* (1923), de Man Ray.
- Les amours imaginaires* (2010), de Xavier Dolan.
- Les Astronautes*. [ficción] (1959), de Borowczyk, W. y Marker, C. Argos Films, Les Films Armorial.
- Los conspiradores del placer* (1996), de Jan Svankmajer.
- Los idiotas* (1998), de Lars von Trier.
- Love* [ficción] (2015) de Noe, G., RT Features, Rectangle Productions, Wild Bunch.
- Ludwig: réquiem por un rey virgen* (1972), de Hans-Jürgen Syberberg.
- Lucky* [ficción] (2016), de Carroll Lynch, J. Superlative Films, Divide/Conquer, Lagralane Group.
- Magnolia* (1999), de Paul Thomas Anderson.
- Maleficent: Mistress of Evil* [ficción] (2019), de Ronning. J. Walt Disney Pictures, Roth Films.
- Mar adentro* (2004), de Alejandro Amenabar.
- Marinheiro das Montanhas* [documental], (2021). De Ainouz, K.MPM Film.
- Marquis* (1989), de Henri Xhonneux y Roland Topor.
- Maurice* (1987), de James Ivory.
- Memorias del Calavera* [documental] (2014), de Mendoza, R. Día-Fragma Fábrica de Películas.
- Meshes of the Afternoon* (1943), de Maya Deren.
- Monos* [ficción] (2018) de Landes, A., Franja Nomo, Campo Cine, Film I Väst, Le Pacte, Lemming Film, Mutante Cine, Pandora Film, Snowglobe Films.
- Muerte en Venecia* (1971), de Luchino Visconti.
- My Fair Lady* (1964), de George Cukor.
- Nacido el cuatro de julio* (1989), de Oliver Stone.
- Nijole* [documental] (2019), de Bozollo, S., Just a Moment, La Olimpo, Meibi.
- No es un país para viejos* (2007), de Joel y Ethan Coen.
- No Intenso Agora* [documental] (2017), de Salles, J., S.d.

- Nocturnal Animals* [ficción] (2015), Ford, T. Focus Features, Fade to Black Production.
- Nuestra película* (1991-1993), de Luis Ospina.
- One Second* [ficción] (2019), de Yimou, Z. Huanxi Media Group, Edko Films.
- Pan Tadeusz* (1999), de Andrzej Wajda.
- Pepperminta* (2009), de Pipilotti Rist.
- Persépolis* (2007), de Marjane Satrapi & Vincent Paronnaud.
- Persépolis* [ficción] (2008), de Satrapi, M. 2.4.7. Films.
- Planet Forbiden* [ficción] (1956) de Wilcox, F.
- Platoon* (1986), de Oliver Stone.
- Pobre mariposa* (1986), de Raúl de la Torre.
- Por primera vez* (1968), de Octavio Cortázar.
- Post Mortem* (2010), de Pablo Larraín.
- Privilege* (1967), de Peter Watkins.
- Prospero's Books*. [ficción] (1991), de Greenway, P. Coproducción Reino Unido-Países Bajos (Holanda)-Francia-Italia.
- Reconstruction* (2003), de Christopher Boe.
- Red Hot Riding Hood* (1943), de Tex Avery.
- Red Riding Hood* [ficción] (2011) de Hardwicke, C., Appian Way, Warner Bros., Random films.
- Regreso a Normandía* (2008), de Nicolas Philibert.
- Requiem for a Dream* (2000), de Darren Aronofsky.
- Revolución* (2010), varios directores.
- Rien que les heures* (1926), de Alberto Cavalcanti.
- Roberto Succo* (2001), de Cedric Kahn.
- Romeo & Julieta* (1996), de Baz Luhrmann.
- Sans Soleil* (1983), de Chris Marker.
- São Paulo, sinfonía da metropole* (1929), de Adalberto Kemeny & Rudolf Rex.
- Screening Room.*, (1968-2000) de Fisher, M.

Seberg [ficción] (2019), de Andrews, B., Automatik Entertainment, Bradley Pilz Productions, Ingenious Medi.

Shrek (2001), de Andrew Adamson & Vicky Jenson.

Soudain le vide [ficción] (2007) de Noe, G., Fidélité Films, Wild Bunch, BUF, Essential Filmproduktion, BIM Distribuzione, Paranoid Films, Eurimages, Canal+.

Spider (2002), de David Cronenberg.

Spiderman 3 (2007), de Sam Raimi.

Suite Habana (2003), de Fernando Pérez.

Tarnation (2003), de Jonathan Caouette.

Taxi Driver (1976), de Martin Scorsese.

Tempestad [documental] (2016), de Hueso, T. Pimienta Films, Cactus Film and Video, Terminal.

The Assassination of Jesse James by The Coward Robert Ford [ficción] (2007), de Dominik, A. Warner Bros., Scott Free Productions, Plan B Entertainment, Alberta Filmworks, IEG Virtual Studios.

The big chill (1983), de Lawrence Kasdan.

The Big Fish (2003), De Tim Burton.

The Cave [documental] (2019), de Fayad, F., Danish Documentary Production, Hecat Studio.

The Cloud in her Room [ficción] (2020), de Xinyuan, Z. L. Blackfin, Rediance.

The Conversation [ficción] (1974), de Ford Coppola, F., American Zoetrope, The Directors Company, Coppola Co. Production.

The Girl Chewing Gum [documental] (1976), de Smith, J., Royal College of Art.

The Green Fog [ficción] (2017), de Maddin, G., Johnson, E. y Johnson, G. Extra Large Productions.

The House That Jack Built [ficción] (2018), de Lars von Trier, N. V., Zentropa Productions, Radio (DR), Film I Väst.

The Jazz Singer [ficción] (1927) de Crosland, A., Warner Bros.

The Love Bug [ficción] (1968), Stevenson, R. Walt Disney Productions.

- The Love of Zero* (1927), de Dziga Vertov, Slavko Vorkapich y Robert Florey.
- The piano* (1993), de Jane Campion.
- The ruling class* (1972), de Peter Medak.
- Three short notes* (2005), de Jeannette Gaussi.
- Tideland* (2005), de Terry Gilliam.
- Titus* [ficción] (1999), de Taymor, J., Clear Blue Sky Productions, Overseas FilmGroup, Urania Picture, NDF International.
- Tommy* (1975), de Ken Russell.
- Touch me not* [ficción] (2018), de Pintilie, A., Manekino Film, 4 Proof Film, Agitprop, Les films de l'étranger, Pink Productions, Rohfilm.
- Travolti da un insolito destino nell'azzurro mare d'agosto* (1974).
- Tyrannosaur* (2011), de Paddy Considine.
- Unas fotos en la Ciudad de Sylvia* [documental] (2007), de Guerín, J. L. Nuria Esquerra.
- Vanishing Waves* [ficción] (2012), de Buozyte, K., Acajou Films, Tremora.
- Velvet Goldmine* (1998), de Todd Haynes.
- Vita & Virginia* [ficción] (2018), de Button, C. Mirror Productions, Blinder Films, Sampsonic Media.
- W. R.: misterios del organismo* (1977), de Dusan Makavejev.
- Wide Awake* (2006), de Alan Berliner.
- Wings* [ficción] (1927), de Wellman, W. Paramount Pictures.
- Wittgenstein* (1993), de Derek Jarman.
- Yo, Pierre Rivière, habiendo matado a mi madre, mi hermana y mi hermano* (1976), de Rene Allio.