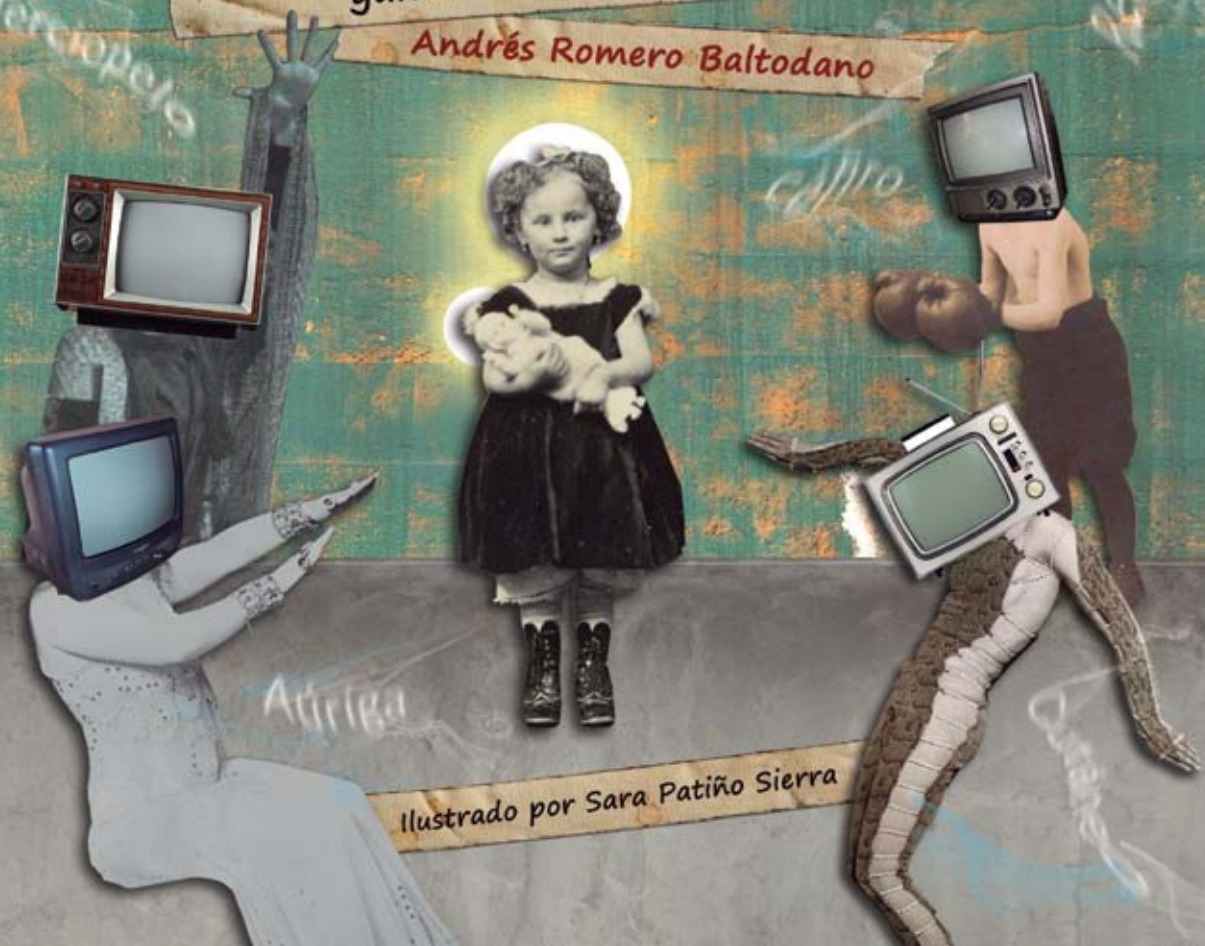


Palabras Fantasma Pantallas Voraces

(apuntes para la construcción de un
guion cinematográfico creativo)

Andrés Romero Baltodano



Ilustrado por Sara Patiño Sierra

Andrés Romero Baltodano

PALABRAS FANTASMAS
PANTALLAS VORACES

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

© **Institución Universitaria Politécnico
Grancolombiano**

Pantallas fantasmas, palabras voraces.

Autor: Andrés Romero Baltodano

ISBN: 978-958-8085-84-5

E ISBN: 978-958-8085-83-8

Editorial Politécnico Grancolombiano

Calle 57 No. 3 – 00 Este Bloque A Primer piso

PBX: 7455555 ext. 1170

www.poligran.edu.co/editorial

Noviembre de 2010

Bogotá, Colombia

**Institución Universitaria Politécnico
Grancolombiano**

Facultad de Mercadeo, Comunicación y Artes.

Fernando Dávila Ladrón de Guevara
Rector

Sergio Hernández Muñoz
**Decano Facultad de Mercadeo,
Comunicación y Artes.**

Eduardo Norman Acevedo
Director editorial

David Ricciulli
Coordinador editorial

Eduardo Franco
Corrección de estilo

Sara Patiño Sierra
Armada electrónica e ilustraciones

Andrés Romero Baltodano y
Sara Patiño Sierra
Concepto Gráfico

Xpress Estudio gráfico y digital
Impresión y encuadernación

Impreso y hecho en Colombia
Printed in Colombia

La Editorial del Politécnico Grancolombiano
pertenece a la Asociación de Editoriales
Universitarias de Colombia, ASEUC.

El contenido de esta publicación se puede citar o
reproducir con propósitos académicos siempre y cuando
se dé cuenta de la fuente o procedencia. Las opiniones
expresadas son responsabilidad exclusiva del autor.

Romero Baltodano, Andrés

Palabras fantasmas, pantallas voraces: (Apuntes para
la construcción de un guión cinematográfico creativo.) /
Andrés Romero Baltodano; ilustradora Sara Patiño Sierra;
editor Eduardo Norman Acevedo. -- Bogotá D.C.: Editorial
Politécnico Grancolombiano, 2013.

214 p.; cm.

Incluye bibliografía e índice.

ISBN 978-958-8085-84-5

ISBN Libro Digital 978-958-8085-83-8

1. GUIÓN CINEMATOGRAFICO. 2. GUIÓN
CINEMATOGRAFICO -- METODOLOGIA. I. Tít.
II. Romero Baltodano, Andrés. III. Patiño
Sierra, Sara, il. IV. Norman Acevedo,
Eduardo, ed.

791.437 cd. 21 ed.

***Biblioteca María Cristina Niño de Michelsen
Institución Universitaria, Politécnico Grancolombiano.***

Andrés Romero Baltodano



Fotografía: Ángela María Salguero

Realizador de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia, ex director del departamento de cine del Museo de Arte Moderno de Bogotá (Mambo) y de la Cinemateca del Teatro Popular de Bogotá (T.P.B), director del Cine Club La Moviola de la universidad Politécnico Grancolombiano. Su trabajo se ha enfocado en la televisión cultural, la fotografía y el videoarte. Investigador, crítico de medios audiovisuales y analista cinematográfico. Ha sido docente universitario de la Universidad Nacional de Colombia, Universidad Javeriana, La Salle College, Politécnico Grancolombiano. Guionista y director de series para televisión como: “El Libro de la almohada”, “Localicémonos”, programas de La Franja del Ministerio de Cultura, documentales y video arte. Curador de la muestra de video documental colombiano en México para el festival Contra el Silencio todas las Voces, invitado como video artista a la VIII Bienal de arte de La Habana (Cuba), fotógrafo independiente especializado en artes escénicas y fotoperiodismo. Actualmente y paralelo a su obra artística es docente universitario de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano en la Facultad de Mercadeo Comunicación y Artes, Departamento de Medios Audiovisuales y realizador de las series sobre fotógrafos del mundo Francobturador y sobre ilustradores del mundo Lapizarium y además dirige y escribe el Blog Revista Alternativa Multicultural “Cine Club La Moviola” de la universidad Politécnico Grancolombiano. <http://lamoviolacineclub.blogspot.com>

Índice

	<i>Pag.</i>
¡¡¡Peligro!!!	10
Sin ojos de perro azul (confesiones de un cinemaniaco)	13
I. Las pirámides no tienen abismos... (todo hotel tiene su entrada y hay que registrarse)	15
II. La idea o el megáfono que todos llevamos dentro. (objetivos dramáticos)	33
III. El hielo no existe, pero me lo puedo imaginar. (¿qué es una historia?)	39
IV. Si quieres combinamos un ganso con una geisha desesperada. (escritura de la historia)	67
V. Jugar al Gehry emocional. (cómo convertir una historia en un argumento estructural)	85
VI. Biopsia incómoda del corazón de otro. (perfil de personajes)	105
VII. Crucigramas armados en el desván de la memoria. (elaboración de sinopsis argumental)	143
VIII. Desnudo subiendo la escalera. (escaleta estructural)	167
IX. Fragmentos de neuronas hacen (a veces) erizar la piel. (construcción del guion literario o libro cinematográfico)	173
Acotaciones en la música incidental.	201
¡¡¡Prendan las luces!!!	204
Filmografía.	206
Bibliografía.	211



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...
Amélie Nothomb





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 megacomercial (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 entrañable “Salita

1 Este tipo de proyector de 16 m.m. 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* (1968), de Octavio Cortázar.



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 cinemania 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 Wetmüller, Stéphane Audran o Ana Torrent y 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 Marie 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, el entrevistar a Costa Gavras, el conocer a Fernando Birri, el decepcionarme cuando tomé un taller con Krzysztof Zanussi.



Mi análisis juicioso (sí, muy juicioso) de otros autores (entre otros) como Seger, Chion, Vale, Truby 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 Handke, 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 la 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 12 o 15 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 hijo: 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 que sus intenciones fueron netamente económicas, ya que él consideraba que el guion ponía unos parámetros y permitía un diseño de producción que, aunque beneficiaba lo mecánico, desdeñaba las posibilidades de la escritura como génesis de una película.



(confesiones de un cinemaniaco)

Una vez vi que unos suricatas estaban flotando en el cielo y me pregunté cómo no caían en picada. Otra vez, un señor se partió en dos y de sus manos salieron violetas, y más violetas que pronto se convirtieron en unas amadísimas pirañas.

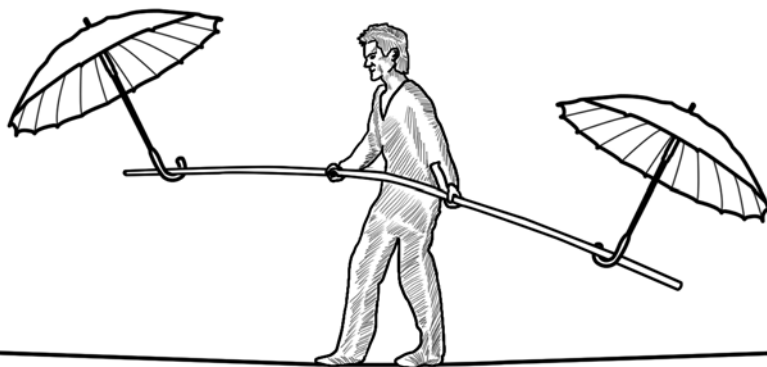
Pensé que eran sueños nocturnos de esos que uno vive todos los días (o noches), pero no era un sueño: era una película, era el cine, ese dulce virus que me abraza como una leve mujer que adora a Björk desde hace muchos años (muchísimos).

Encuentros en pasadizos de la memoria de mi adolescencia con Lina Wettmüller, ventanas sin cerrar por leves francesas comandando hordas de besos en películas de Jean-Luc Godard, muros de contención donde tantos mueren de la mano de Liliana Cavani y de pronto como un *splash*: Darío Argento, Margaret von Trotta, Hans Richter, Piötr Dumala, Francis Bruguière, Sergei Eisenstein, Germaine Dulac, Jan Lenica, Vera Chytilová, Tracey Moffatt, Dziga Vertov, Willard Maas, Isaki Lacuesta, Kihachiro Kawamoto, Werner Schroeter, Fred Haines, Leonardo Favio, Glauber Rocha, Karel Kachyna, Norman McLaren, Jan Svankmajer, Man Ray, Won Kar-Wai, Robert Altman, Dusan Makavejev, Jiri Barta, Suzana Amaral, Pier Paolo Pasolini, 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 grafitera feliz que escape 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 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 como 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 Kadam, reales o imaginarios, igual incentivan la idea de 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 cosas, si fuéramos más filosóficos, hablaríamos de 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, que 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

5 Entre los estudiosos del tema recomendamos revisar al filósofo alemán Hermann Ebbinghaus (1850-1909) y al psicólogo experimental británico Frederic Bartlett (1886-1969).

un acto seguro y realmente ocurre al parecer un día y a una hora señalada; 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 los que nos rodean, como se ve en la balada *glam western Velvet Goldmine* (1998), escrita por James Lyons & 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 Christoffer 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 esto en múltiples expresiones 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; 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, de que la envidia existe, de que el amor se puede graficar, de

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

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

8 *Destino* es un proyecto iniciado en 1946 entre Disney y Dalí y retomado en 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).

que los 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, que los sucesos alrededor de algo se dan y allí es donde —como unos testigos de excepción— observan todas estas acciones humanas. Maria Lassnig nos ha enseñado que volar no es solo para los pájaros. Nelly Sachs que la palabra se puede empacar en un frasco donde no se ve nada y que pasados unos minutos te puede quemar la garganta. Erik Satie permite que descubramos y escuchemos el amor dentro de un submarino errático que podría llamarse Gynopedia.

Benjamin Britten se atrevió a pintar a Tazio de *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 *performer* para cortarnos aletas de tiburones imaginarios. O Sneakers Pimps nos detiene 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 y

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).

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

Por eso, **el arte le devuelve al mundo en un producto real, 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 ante 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 zoótropo, etc. (cfr. Ceram, 1965).



Ya vendría la cinta de video 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 que los seres humanos hacen y a veces deshacen) del videoarte, como

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

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

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, es claro que nos alineamos del lado de AUTORES cinematográficos y no de personas que hacen cine automáticamente (o sea, cuentan una historia que no va mas allá de sus narices). La autoría cinematográfica no pelea con la industria, pero es claro 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, etc.) 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 e incluso el de Patrice Pavis (2000).

Entretenerse no es malo, al 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”¹⁴ —como dice el maestro Fito Páez— me sigue asombrando: “[...] la vida se pasa mientras uno está haciendo otra cosa...”.

14 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”. Uno no lee a Roberto Bolaño¹⁵ porque quiere que se le pasen tres horas de su vida pegado a esas hojas, uno no ve *Y la nave va* porque quiere pasar otras dos horas en la oscuridad mirando para el frente, uno no 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...

Uno tanto como artista o como espectador ama que otro elabore un proceso humano que nos permita acercarnos a una arquitectura de sensaciones¹⁶, hacernos preguntas, develar taras infantiles, conocer el lado de la guerra, como lo hizo Picasso con su cuadro *Guernica*¹⁷ en una superficie de 777 cm x 349 cm 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

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

16 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 desde resultados de máquetin —o peor aún, desde el neuromáquetin— que desde procesos de pulsión evocativa del creador(a).

17 La palabra y el concepto Guernica, 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'arbre de Guernica* (1975), dirigida por el autor del teatro del absurdo Fernando Arrabal.

los Winsor and Newton, 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 hacerlo¹⁸.

El cine como expresión artística ha contado con millones de creadores que se percataron de 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*¹⁹ nos acosumbra a personajes abstractos.

“Hay tantas películas como estrellas”²⁰, 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. Los que 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 estén en la “oficialidad”²¹ por alguna razón.

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

19 *Le retour à la raison* (1923).

20 Parafraseando el eslogan de la Metro-Goldwyn-Mayer: “más estrellas que en el cielo”.

21 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 en la información de medios de comunicación masiva ver publicados listados, que en general a veces nadie sabe quién confecciona, y que a veces observan varios problemas: al ver uno la lista, por ejemplo, hay un desnivel de películas nombradas, ya que si se profundiza sobre los datos, más de la mitad de la lista está producida en un solo país y, 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, pues 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”) *Lo que el viento se llevó* —que para mí es simplemente una telenovela con incendio— o *Titanic*, citado filme que 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 superinjustas en la medida en que asumen como “obras maestras” películas que realmente tienen muy poco valor propositivo e “intervención cinematográfica”²². 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... ciento noventa y ocho ¡¡¡leyeron bien!!! cinco continentes (Europa, Asia, África, América y Oceanía) y países como Togo, Timor, Macedonia, Tuvalu, Yemen, Honduras²³...

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.

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

23 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), que han reducido el amplio espectro de la producción del arte a unas muy pocas películas. Es como cuando recibimos la programación de la tele por cable y (de graciosos) 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 son miles de películas las que se hacen. Y la pregunta de oro es: **¿cuántas de estas películas son conocidas por otros? Y si no se conoce un gran volumen de la producción, ¿cómo puede uno 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 aun los cinemaniacos como yo, contando tiempo y posibilidades, a lo largo de la vida vemos un porcentaje mínimo de esa producción (por simple curiosidad piensen cada cuánto estrenan en nuestra cartelera una película peruana o rusa) —y eso que ahora hay más mecanismos para poder ver filmes fuera de las salas de exhibición—.

Incluso al arte le ha ocurrido algo que es terrible y es el triunfo del marketing sobre las ideas (respecto de la visibilidad en los medios de comunicación

de masas): una película es conocida, incluso para el gran público, más por los seres humanos llamados actores (y respecto del comercio todavía más chistoso: ¡ESTRELLAS de CINE!)...



no entendí muy bien... ¿estrellas?, pero y ¿los que escriben?, ¿los que dirigen?, ¿los que hacen la fotografía?, ¿los que hacen la banda sonora?, entre otras cosas, ¿qué?.

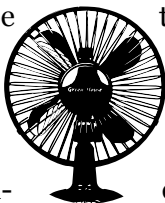
A la industria megacomercial le gusta vender por lo más débil, por lo más fatuo (sin demeritar que existen actores comprometidos y maravillosos), por lo que más brille (así el brillo sea de mentiras). Y es ahí donde el cine ha tenido que valorarse de abajo para arriba: se nombra primero al actor (que entre otras cosas sobresale por el arte del *star system* que aún 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!... y para acabar de completar se inventaron los ránquines de taquilla, que 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*... (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 *Deepa Mehta*—, o el viaje interior de una mujer abandonada por sus musas, Diane Arbus, que decide dejar la vida, —*Fur* (2006), escrita por Erin Cressida Wilson—.

La escritura de guiones o libros cinematográficos es difícil, compleja, requiere, además, talento para fabular, ayudas técnicas, una formación anterior al acto de la escritura y un 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 qué voy a hablar: ¡el 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 entre los ventiladores”, del *probotage amoureux*²⁴, de Amélie Nothomb, o “Solo ayer recibí enviarme hace muchos años, mentiras que pudiera yo decirle”, de Ignacio Padilla en el *co-*denominada *Espiral de artillería*, por ejemplo.



Otros planean su novela con una arquitectura preconcebida, arman mapas de personajes, de situaciones. El escritor Michael Ondaatje, autor de *El paciente inglés*, en una 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 llega algo; visualizas. Pienso que las imágenes son importantes, te colocas en una silla y piensas.



²⁴ *Le sabotage amoureux* es un libro de Amélie Nothomb publicado en castellano por Anagrama (2003).

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 György Pálfi, Terence Davies, Man Ray o Apichatpong Weerasethakul, etc., y darse una vuelta por la literatura (si no entramos en los universos de Thomas Mann, Oliverio Girondo, Odysseas Elytis, Griselda Gambaro)... ¿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, *Reconstruccion* (2003), y obviamente dramaturgos de teatro como Marco Antonio de la Parra, *Ofelia* o *La madre muerta*, Jan Lauwers, *El cuarto de Isabella*, Sam Shepard, *Niños enterrados*. 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 quiosco, 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 una

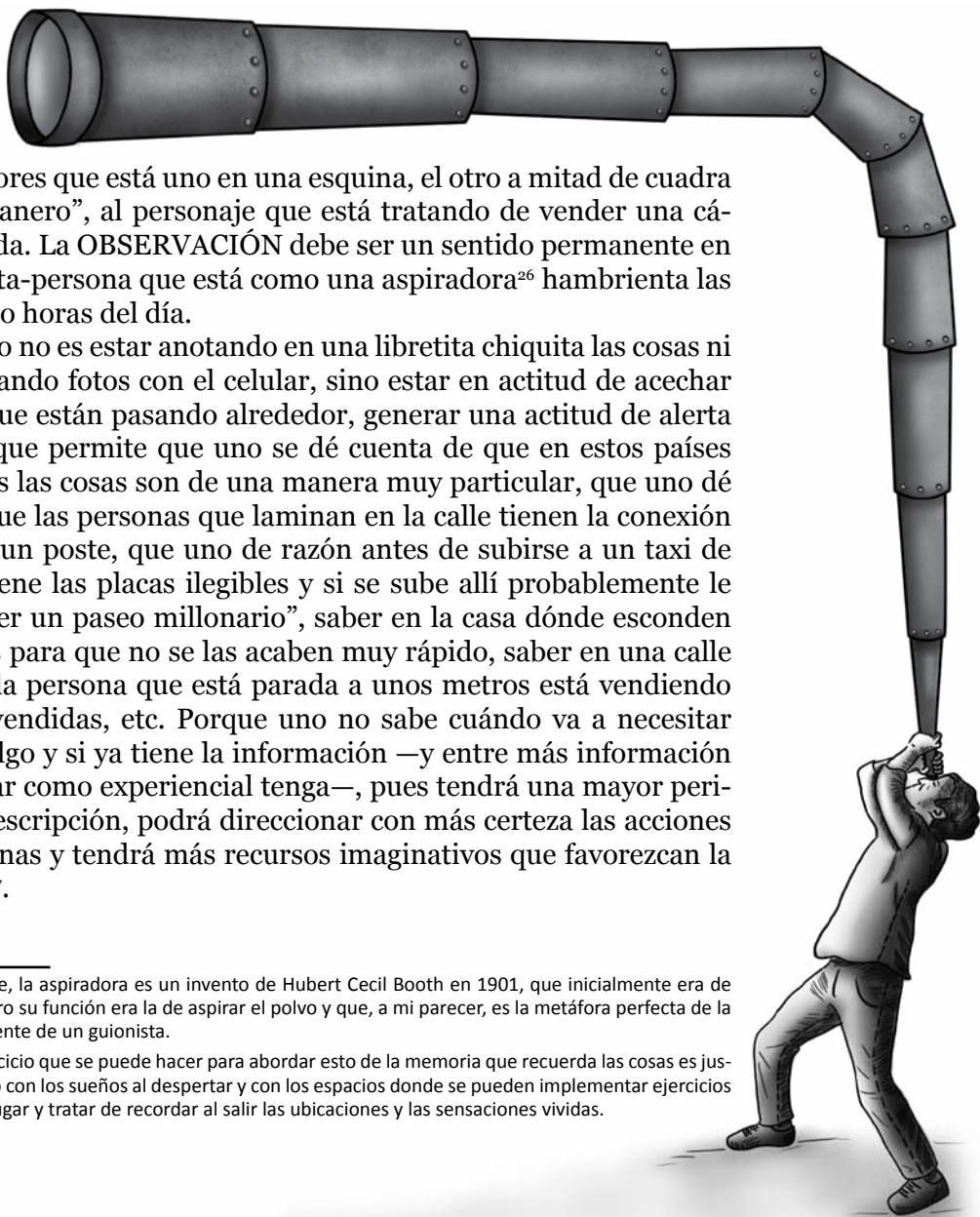
Las Pirámides no tienen abismos



catarata, pues 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 “pa’ qué van a ver Jean-Luc Godard o las ilustraciones de Tara Hardy o a maravillarse con un edificio de Frank Ghery... que para eso está la red, que con el “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? Uno en un guion no puede poner “la cosianfra que pela” (entre otras cosas, no falta el burlón que quién sabe qué se imagina); los guiones en términos tanto gramaticalmente, como en su forma de referirse a las cosas, deben ser MUY PUNTUALES: Superman se recarga sobre el alféizar 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 (que lo que hará es ampliar de manera monstruosa en datos y en recursos que nutren la escritura) es importante y ayuda muchísimo, pero es necesario un guionista autónomo, que realice ese proceso de investigación de manera automática. Es recomendable para esto, por ejemplo, emplear todos los sentidos en la percepción de la realidad: si uno está “conectado” a un iPod, pues 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 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 banda

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



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. 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 de razón antes de subirse a un taxi de que este tiene las placas ilegibles y si se sube allí probablemente le van a “hacer un paseo millonario”, saber en la casa dónde esconden las galletas para que no se las acaben muy rápido, saber en una calle equis que la persona que está parada a unos metros está vendiendo boletas revendidas, etc. Porque uno no sabe cuándo va a necesitar describir algo y si ya tiene la información —y entre más información tanto ocular como experiencial tenga—, 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 inicialmente 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 abordar 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.

Y 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???), y ese recurso solamente se puede dar en la medida del gran aporte de la literatura —entre otras— respecto del 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, por ejemplo, DIEZ personajes, y cada uno no puede salir con los mismos giros idiomáticos; 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.

Y respecto del sonido el diálogo con la música es fundamental o, incluso, con los sonidos que complementan acciones o giros de los personajes: uno 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, estamos creando donde no había nada, una ciudad de Amaurota³⁰

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*.

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

o de Despina³¹ o Yoknapatawpha³². En nuestras manos tenemos los destinos de un puñado de personajes que, además, no son maniquíes inexpresivos ni arquetípicos pilotos de línea comercial, sino PERSONAJES³³ que van a vivir por diez minutos, treinta minutos o dos horas en la mente del lector del guion: 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 *cine-matográfico*.



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

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

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

tradición oral

monarquía
post modernidad
educación

feminismo
machismo

Géneros

Sociedad

civil

sudaca
colonialismo
holocausto

aparatos
de represión

neo
colonialis
mo

PAZ

globo
lización

HOMOSEXUALISMO
CONFLICTO ARMADO
APROPIACIÓN

internacionalización

ilusión

Marxismo
Matrimonio

masacres

dictadura
envidia
infanticidio

DEMOCRACIA

deconstrucción

LA IDEA

O EL MEGÁFONO QUE TODOS LLEVAMOS

DENTRO

Justicia

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 irá desarrollando bajo unos esquemas de seguimiento de pasos que, de una u otra manera, están atados 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 donde 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, de seguir una ruta que no se desenvuelva como una fórmula mágica, 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, sino que 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 que al generar expre-

34 En el libro *Confesiones de escritores: Teatro*, 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”.

siones 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), *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 que 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 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 el 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 o 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 por ejemplo 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 demoleadora, 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 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 etapa 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 donde 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 micromundo particular que permita flotar y navegar sobre hilos argumentales que detenidos allí puedan potenciarse maravillosamente.

Los micromundos 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 Un caso particular la obra del cineasta Chris Marker o Dušan Makavejev, entre muchos otros.

36 Jan Švankmajer 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 Béla Tarr.

EL HIELO NO EXISTE,
PERO ME LO PUEDO
IMAGINAR.

(¿qué es una historia?)



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

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 entre 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 cumplan 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 ficcionado 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, etc., 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 Es el caso de *Maurice* (1987), de James Ivory.

La idea es que, si situamos las acciones en una época particular, esta desde la realidad analítica⁴¹ nos dará herramientas de gran valor para encontrar motivaciones, rechazos, actitudes, referentes artísticos⁴², 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: 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.

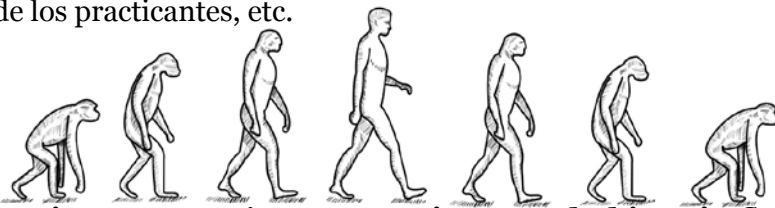
Los micromundos no solo funcionan desde derivadas operativas, sino que también se cruzan con todo lo intangible y emocional que cubre a cada persona vinculada al micromundo particular donde ubiquemos acciones y personajes.

Pensemos en el micromundo de las competencias de bicicletas: lo podemos dividir en variables explorativas como: el deporte, deportes que usan un artefacto 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, aficionado o como pasatiempo), lo histórico, los deportistas destacados, quienes venden insumos para practicarlo, el negocio que se mueve dentro del deporte, los medios de comunicación y este deporte, los logros

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, es un vector informativo que ayuda a la comunicación de una situación o a identificar en un personaje más rasgos de su personalidad.

del país donde se sitúa en ese deporte, relaciones entre el deporte y la política, sicología de los practicantes, etc.



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

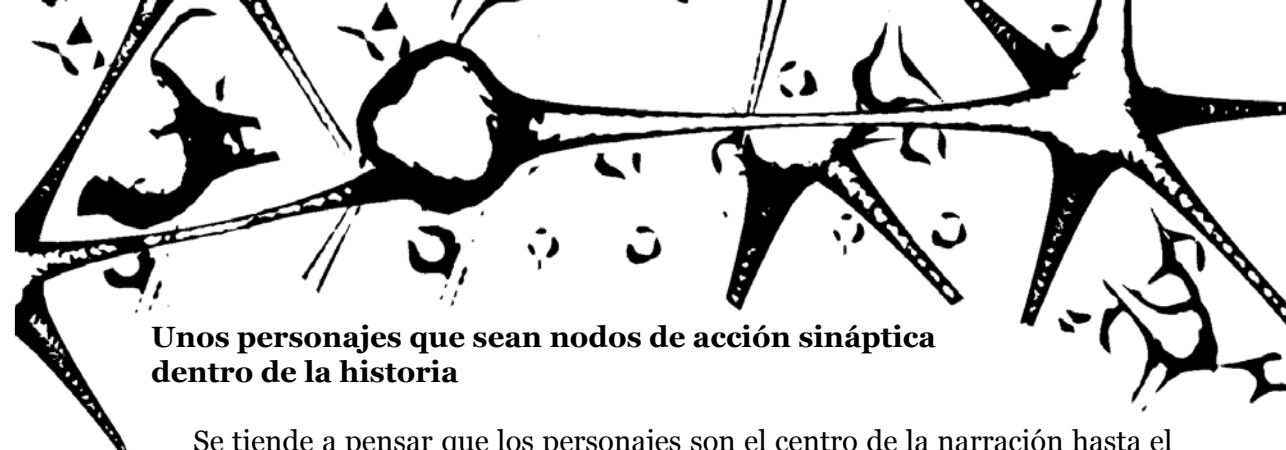
¿Cuántas veces ha visto usted en una película una situación de los personajes dentro de un carro conversando? ¿Y cuántas la de los personajes caminando debatiendo parte del argumento en la sala de una casa? ¿Y cuántas de los personajes cenando en un pequeño restaurante? A veces pareciera que existiera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

¿Qué denominamos *situación*? Los actos que realizarán los personajes narrados en la historia y que serán minieslabones 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 con el micromundo y con los personajes (piloto = aeropuerto), 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 micromundo, sino al 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 hasta el punto de 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 del papel: es la profundidad de seres humanos que constantemente se están preguntando y respondiendo sobre su recorrido de vida lo que permitirá que los diálogos tengan una amplia variedad y no sean “muñecos hablantes” que obedecen solo a caracteres estereoti-

pados 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 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 megafantástico: 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 existe como

43 Una comprobación de personajes escritos sin esquemas maniqueos son los de: Lucile Hadzihalilovic en su película *Inocencia* (2004); por Xavier Dolan en *Les amours imaginaires* (2010); por Peter Medak en *The ruling class* (1972), o por Aida Bortnik & Raúl de la Torre en *Pobre mariposa* (1986).

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

45 Karl May también es el nombre de una película (1974) perteneciente a la trilogía compuesta por *Ludwig: réquiem por un rey virgen* (1972) y *Hitler, una película sobre 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.

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 fijen 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 ilímite. 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 megacomercial, los *best seller*, las fotos de paisajes, los ballets clásicos, en una palabra, el *mainstream*) 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 son

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

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).

Y 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 instala 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 estas 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 megacomerciales —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 (aunque hay muchos que confunden el arte con los productos generados más por el márketing que por la creación y

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 del cine industrial.

la verdad aman estarse tres horas viendo matar gente en una película llena de 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, 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 sí...).

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 cómo 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 y, si a eso le sumamos todo el bagaje 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* (1997)...

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 (1924-1953) “No empezar un film 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, etc., 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 cm 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, son 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 hipercarrotanque 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 tan inquietante como *Tideland*, 2005, escrito por Tony Grisoni & Terry Gilliam, o el de *Hana-Bi*, (1997), escrito por el dulcemente gélido Takeshi Kitano).

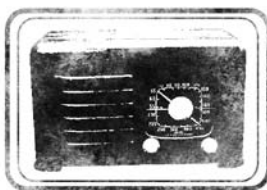
Por último, otro ingrediente de composición que debe tener una historia es un cuidadoso examen del lugar desde donde se escribe, no por un engañoso chovinismo (si estoy en Montería, ¿entonces debo escribir una historia “monteriana”?; todo es una opción, allí también puede existir una mujer etérea llamada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

gares donde vivimos nuestra infancia, los colegios, los almacenes, los dulces que probó toda una generación (algunos recordarán con gran sonrisa las colombianas Charms o el famoso Pirulito, 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”, 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 la ciudad de Bogotá, Colombia, 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 quinta 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 ilímite es la que permite que los antecedentes culturales —no solamente respecto de símbolos patrios o de lugares reconocidos—, se impongan 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 donde 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 cuerdas 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 de la escucha permanente 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 de la sensibilidad, a “empujar” sensaciones en los seres humanos y, entre estos, los compositores de la mal llamada música clásica (debate sobre el que no nos vamos a extender) son quienes pueden escarbar 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.

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

Es claro que la imaginación debe optar por un proceso de imaginación dirigida 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 una película biográfica de Elvis Presley —¿cuántas biografías escritas habrá del ídolo de Tenesse?). Pero para que a alguien le dé por 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 Cellarius, 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 película biográfica *Wittgenstein* (1993).

A veces por estos motivos, el grueso del público se acostumbra a ver en escena la vida de íconos 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?).

Incluso ocurre, sobre todo 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.

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 cómo 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 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 mató a P, L engañó 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, etc., y allí 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, de Marjane Satrapi & 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 cosas, 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 que no precisamente son los protagonistas (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), y aunque estos elementos han sido más acogidos por la crónica periodística respecto del 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 Que 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, donde 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 Larraín 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 Eliécer 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 de masas, que para el efecto utilizan la muy contemporánea NOTICIA. Y estos medios de transmisión inmediata que en general buscan no 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 (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. Y 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 quilates 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 puedan 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 como un acto epifánico la aparición de 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 eslogan 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 & 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 & Andrew Birkin, o *La caída de la casa Usher*, de James Sibley & 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 hicieron 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 & Baz Luhrmann (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 *tops* 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 sudafricano.

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, quien inspira a Alan Jay Lerner para adaptar la película *My Fair Lady* (1964), y este a su vez inspira a Willy Russell 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*. 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). Desde la novela tenemos ejemplos como *Privilege* (1967), de la novela del escritor Johnny Speight, adaptada por Norman Bogner y dirigida por el británico Peter Watkins. Del género literario del ensayo, aunque es claro 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 Rivière, habiendo matado a mi madre, mi hermana y mi hermano* (1976), del que incluso se genera otra película realizada por el documentalista Nicolas 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.”. Adaptaciones de cuentos hay millones como la muy interesante *Cocodrilo* (2010), basada en un cuento (1962) del punzante y fantástico escritor uruguayo Felisberto Hernández 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(la) guionista, que como un buen retratista “extraerá” del texto literario su esencia, su filosofía, su atmósfera, alejándose de esas versiones “hollywodescas”, donde 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 Bretón 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 estrenos de películas innombrables a veces o hilarantes, solo tienen explicación en el “bajo fondo” de nuestra emocionalidad, los únicos que sabemos claramente por qué 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 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 Hirokazu Koreeda, donde 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 la película biográfica novelada a la película biográfica “rigurosa” 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, donde la exageración cinematográfica llega a niveles casi escatológicos, y 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 Kazantzakis.

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 como jefes máximos; en el caso de la religión católica, el Papa, o en Oriente el Dalái Lama. En Colombia, hay una lamentable y primitiva película que de manera muy “creativa” la titularon *El niño y el papa* (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 caballeridad, 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 si 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 esto son verdaderas películas ideológicas como *Kamchatka* (2002), escrita por Marcelo Piñeyro & Marcelo Figueras, donde 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 terribles, 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 dárseles 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 videojuegos. 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 (que 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) dada su poca imaginación y su total falta de iniciativa creativa.

Este tipo de guiones funcionan con el síndrome del “colchón”, o sea, una extensión amplia de un lugar para descansar (y demás) pero que 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 márketing), a la cual muchos nos hemos visto abocados infinidad de veces, y otra el 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 Jodorowsky o al rico universo de Stan Brakhage, que narra cinematográficamente sin estar “amarrado” a una historia formal, o a 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 es solo 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 “marquetiniada” 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 o a mil, estamos creando y esto no debería tener ni tiempos comerciales ni barreras conceptuales.

Hacer una película después del 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 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.

Y aquí tenemos 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—). Incluso las ciudades dentro de su propia estructura física se dividen en miles de lugares que son conocidos o desconocidos y aun se habla de que el cine transforma los lugares de acuerdo con la manera como se muestra en el desarrollo visual final (¿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 en 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 “¡qué bella catedral!”, “¡qué hermoso río!”, los lugares adoptan personalidades que ya poseen y personalidades que el escritor(a) les “fabrica” escogiéndolo para que sea el lugar(es) 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 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 en la París de Polanski en *Frantic* (1988), escrita por Gerard Brach & 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).

Así, entonces, la selección inicial de los lugares es muy importante, ya que la relación realidad-fantasía ayuda mucho a la localización de la historia en términos atmosféricos emocionales.

Otro elemento que puede complementar la narración es recoger la época en que sucede la historia no solo como un aditamento de dirección de arte (para que muchos espectadores digan que les “gustan las películas de época” —sin

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), *São Paulo, sinfonía da metropole*, de Adalberto Kemeny & Rudolf Rex (1929), y en épocas contemporáneas desde el videoarte, *Three short notes*, de Jeannette Gaussi (2005).

saber cuál—), sino como un refuerzo desde la realidad hacia la historia, usando los actos paralelos como herramientas de hechos históricos que uno pueda ubicar como punto de partida (el ambiente que antecede al Mayo Rojo parisino y su relación con la política y los preceptos de Mao funcionan maravillosamente como “telón de fondo” de *La chinoise*, (1967), y esta no es un documental sino una ficción escrita y dirigida por Jean-Luc Godard).

Así, una historia ubicada en los setenta del siglo XX tiene miles de posibilidades desde lo ideológico, hasta los colores, los objetos, etc., 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, evidentemente la riqueza de detalles en un libro cinematográfico, se convierten en elementos que comunican, que ayudan a intimar y a ubicar desde 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 aplicable 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

la, ya que es claro 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 insolentemente”), estamos es transcribiendo escenas visuales de una película ya hecha por nuestro cerebro, y 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 claves del argumento, apropiarse de lugares y de situaciones emocionales que permitan que la historia sea inicialmente una historia que leída tiene todas las condiciones de un argumento fabuloso, que será traducido a realidad cinematográfica por otra persona (o por el mismo escritor) que lo ve de una manera: si es permitido hablaríamos de que el argumento y sus posteriores pasos hasta llegar al guion o libro cinematográfico final es como una partitura de una sinfonía donde 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, especie de planos arquitectónicos de una construcción donde está todo justificado desde definir el área en que se va a construir, el estudio de suelos, hasta los cálculos estructurales, para que no colapse cuando a alguien le dé 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.

Y 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 o adulterios o 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 temas para desarrollar las historias⁶¹.

Nos han enseñado los escritores de literatura Roald Dahl, Carmen Posadas, Alessandro Baricco, Amélie Nothomb, 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 narrativos y permitan que uno pueda ver millones de maneras de solucionar los conflictos que uno mismo ha planteado.

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 cinéma: une déclaration d’amour au grand écran* (2007), filme conmemorativo a los sesenta años del festival de Cannes donde 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, etc., 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.

La historia, entonces, deberá ser desarrollada respecto de ACCIONES DRAMÁTICAS que confluyan en CONFLICTOS DRAMÁTICOS y estos permitan la complejización de 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* donde perseguimos a un personaje secuencialmente en su vida cotidiana sin reparar en nada mas 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 puede ser predecible, 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... aterradoramente plano... es un ser que solo habla de dos cosas, maneja tres informaciones básicas: donde vive, donde 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 relaciones con los animales, uno puede ir configurando un mapa de conocimien-

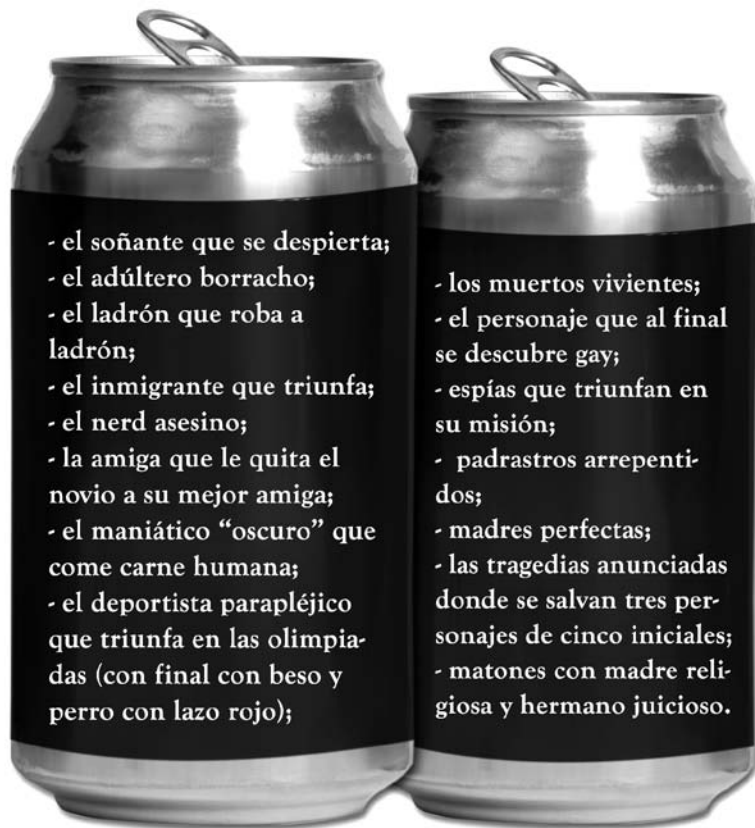
to sobre esa persona con el transcurso del tiempo a partir de frases, actitudes, reacciones, va tratando de configurar a esa persona, y ese es un proceso de años y años. En el cine, no tenemos años sino segundos⁶², y cada minuto es clave para que las acciones tengan razones, tengan causas, tengan consecuencias, 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 (eso 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—) que avanzan sobre un sinnúmero de acciones y de giros que no son predecibles, y esto nunca ocurrirá con los *best seller* que en general son el equivalente en la literatura del cine megaindustrial⁶³.

Así, 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 dúplex (extrañamente todo lo que escribió anteriormente “fue un sueño”). Ejemplos del lugar común argumental hay varios:

62 Al escribir un libro cinematográfico sea de corto, medio o largometraje, la relación temporal no debe medirse en minutos ni en 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 denle una revisadita a 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, 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

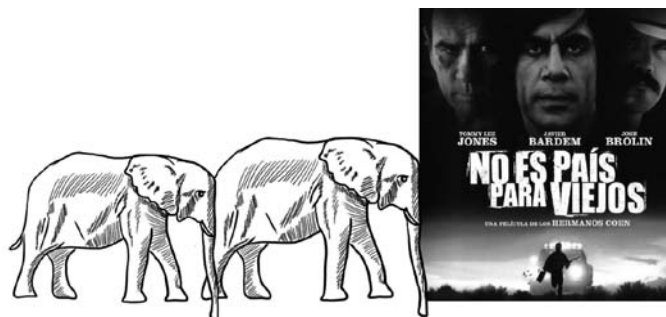
En 1995 a la edad de 43 años, Jean-Dominique Bauby, el carismático redactor jefe de la revista *Elle* en Francia, sufrió un grave golpe. Despertó de un coma 20 días más tarde descubriendo que era víctima de su propio cuerpo. Aunque mentalmente alerta, estaba preso dentro de su cuerpo, solo capaz de comunicarse 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 Blog.hoycinema.com).



***La comunidad* (2000)**

Escrita por Jorge Guerricaechevarría & Álex 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 suspense, 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).



***Sans Soleil* (1983)**

Escrita por Chris Marker

Tres niños en una carretera en Islandia, una tripulación somnolienta a bordo de un ferri, 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.escribiendoocine.com).



Pepperminta (2009)

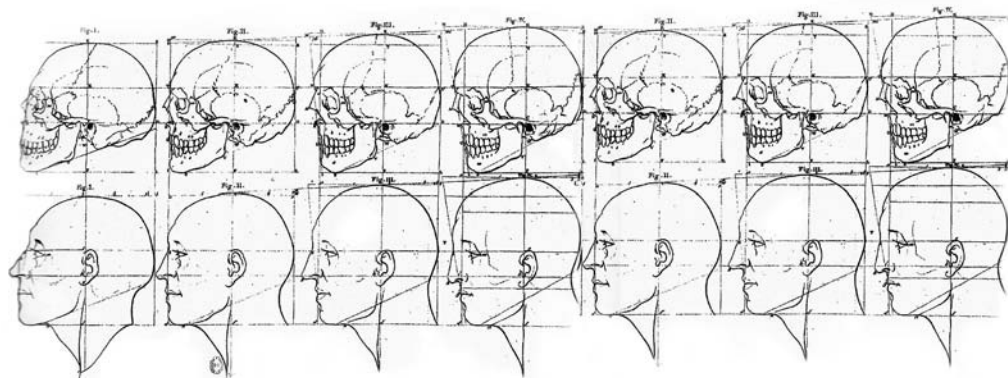
Escrita por Chris Niemeyer & Pipilotti Rist

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 remedios

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.filmaffinity.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 gente⁶⁶, etc.



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, etc.

66 Un tipo de cine tan desarrollado en otros países, como es la película biográfica (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 donde se “recarga” la historia⁶⁷.

O sea que tenemos respecto de los 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, etc.
- 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.
- 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 de la tableta particular del piso, ni del estuco, ni del color de las paredes, ni mucho menos del tipo de alfombra.

Los planos son una información que mezcla lo técnico con lo imaginativo: sabemos que vamos a construir un apartamento.

Así, 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: cada acción debe tener su propio peso y esta

⁶⁸ Popular juego creado en Ghana (África) por una familia inglesa en 1972 donde 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 de que la torre no se caiga.

al relacionarse con su acción subsiguiente debe plantear conflictos, retos, giros dramáticos, salidas inimaginadas.

Y aquí es donde es fundamental la mezcla: imaginación-técnica.

Las Acciones DRAMÁTICAS ESTRUCTURALES deben huirles a las “floriturales” 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:

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 y 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 pueden ser 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 segundo 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, fíjense los datos que nosotros mismos aportamos:

— La acción sucede en la ciudad de Maracaibo (Venezuela) y su época histórica es 1990.

El hecho que planteemos la acción general en Maracaibo aparte del desarrollo de la historia en términos dramáticos, nos permite, respecto de la investigación del lugar de la acción general, algunas consideraciones de desarrollo como estas que posibilitan una mayor verosimilitud⁷⁰ en el progreso del relato:

— De lo tropical. Por su clima y por la manera de vivir de los “maracuchos” respecto de la 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 que sin realidad no hay ficción, y es la realidad la que 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, por ejemplo cómo se formó el territorio, en qué momento fue Venezuela, etc.

— 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, dónde cambian las llantas, las clasificaciones de los puestos de perros calientes, etc., preferiblemente en un estudio de campo o en 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 son muchas las posibilidades dramáticas que se nos presentan.

— 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, etc., 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 Brulio 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 del país 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 aplica un MICROMUNDO a una historia.

⁷¹ El turismo es la antítesis del concepto viaje, en la medida 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), tiene un enemigo en su esposo, quien contra su voluntad quiere enviarla a esa academia de paracaidismo (esto lo tenemos claro desde la historia inicial).



Bruno (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 uno comenzar a plantear las ACCIONES DRAMÁTICAS ESTRUCTURALES y poder ir también creando las acciones que se convertirán en CONFLICTOS DRAMÁTICOS.



O sea, 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 girando la historia estructural a muchas posibilidades. La idea es estar diseñando en un papel los planos arquitectónicos de un espacio específico; fíjense que uno va dibujando y “boceteando” 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 afecten a veces a un personaje, a veces a una situación, a veces a dar una información errada que es reconvertida por el otro, en otra ocasión es un proceso de ORDENAMIENTO y DESORDENA-

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

Es 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 hecha 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 le gustan a muchos como: “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” o “más tarde” ya que son unidades de tiempo que solo son aplicables cuando escribamos las escenas, puesto que nos permiten recursos como la ELIPSIS y en esta etapa de construcción primaria donde nos estamos ocupando de la ESTRUCTURA, 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, de 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 nuestro ejemplo, 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 ESTRU-

TURAL, que convertirá 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 viajar 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 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 que consideramos:

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.

Es muy importante que se tenga claro que este ordenamiento es solo respecto 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 Roja⁷² sería así (respecto 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.

La fase de la ESTRUCTURA previa permite jugar con las ACCIONES DRAMÁTICAS ESTRUCTURALES, que generen a veces CONFLICTOS DRAMÁTICOS, que complejicen lo argumental sin particularizarlos ni detallarlos (no es

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 donde 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 que son designadas con sus roles y sin un nombre propio. Para hacer este ejemplo más claro nos tomamos la libertad de designarles nombres.

momento de “decorar” ni de describir escenas), y está diseñada para poder establecer unos puntos narrativos sólidos y puntuales, que organicen este esqueleto de una manera fuerte, la cual no puede tener vacíos estructurales (es 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 respecto de la duración en el cine:

- Filminuto (formatos cortos de uno hasta tres minutos).
- Cortometraje (de cuatro minutos hasta unos veinte minutos).
- Mediometraje (entre 20 minutos y treinta y cincuenta minutos).
- Largometraje (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 de acuerdo con unos intereses de ellos mismos;
- una secuencia narrativa de la misma historia.

La TRAMA DRAMÁTICA entonces está confeccionada para “mover” sucesos como aquel juegoito 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 ESTRUCTRADA 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?

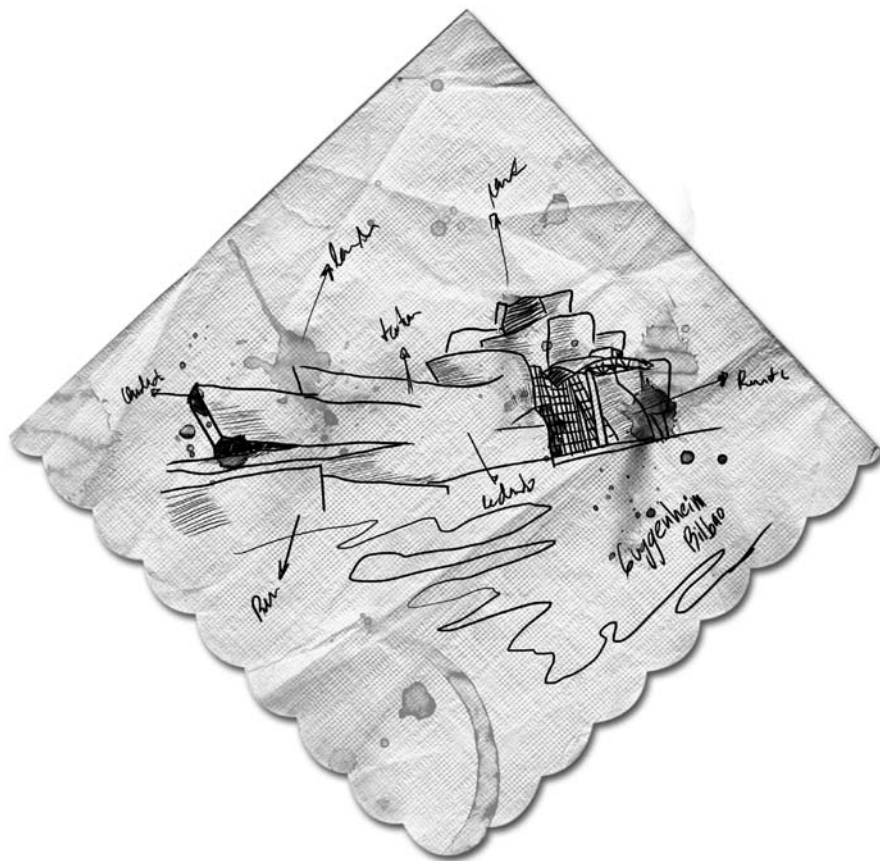
El reordenar los sucesos nos permite pensar mucho más, darle un orden que permita un mayor suspenso o un mayor contenido de hechos que llevan a que el guionista mismo vaya “armando” y “desarmando” las situaciones y se haga más interesante, más imaginativo.

Hay que recordar que en esta etapa cuando hablamos de ESTRUCTURA no nos referimos a la película sino al 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, etc.

Las ACCIONES DRAMÁTICAS se alinean de tal manera que cada una sea tan fuerte que no permita debilidades que más adelante hagan que, cuando escribamos 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 los 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 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, de que 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 cómo 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, etc.”.

¿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, que 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 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 vea 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?

¿Podríamos decir que los personajes son pseudopersonas?

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 su *Diccionario de construcción y régimen de la lengua castellana*. Para ampliar este caso, el escritor colombiano Fernando Vallejo publicó su libro *El Cuervo blanco* en 2012.

iiiNo!!!

No son personas.

¿O los personajes serán un medio para develar las múltiples posibilidades de la razón?

Los personajes son IDEAS y como tal deben comportarse, los roles sociales solo complementan desde su desempeño en el micromundo para soportar que acciones y diálogos 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 respecto de las 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 Antoine 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, es 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 el que rige las acciones visibles o invisibles y sus pensamientos, que respecto de las 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, al 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, actos o verbalizaciones de los personajes pueden darse en el territorio cambiante y no “amarrado” por un carácter tipificado cliché de papel, sino por 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 maniquíes 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 preconceptos e incluso reafirman prejuicios por uno de los motivos más baladíes de todos: el físico de una persona (¡qué 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 con una cicatriz. Fíjense en que, por ejemplo, en esas producciones no hay malo que no tenga una escena típica donde está en bata o “albornoz” en un caserón tomándose un trago (los malos beben), las niñas buenas, al 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 desconocidos nos cruzamos día a día?

Piensen en por ejemplo 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 yines, 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 desprenderá una serie de críticas y de preconcepciones sobre su pretendida “dejadez”.

Un señora se acerca con sastre 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 incluso 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, incluso, con la decoración de un lugar, por ejemplo, los interiores de un lugar de comidas rápidas son TODOS IGUALES.

Hasta hace unos pocos años en Bogotá los transeúntes teníamos la fantasía y la maravilla de que cuando se abordaba un vehículo de servicio público⁷⁶ el dueño tenía una decoración muy particular: que los carritos en unas vitrinas, que

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

76 Llámese según la variación criolla histórica: microbus, colectivo, buseta, “cebollero”, “dietético”, ejecutivo, transmi.

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 abusado sexualmente por una larga fila de hambrientos y eróticos ratones), el infaltable zapatito de uno de los “menorcitos” (¿o júniores?), 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.

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.

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

es 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 contextura 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 Jesus 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 cosas, 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 como en una carta que uno elabora a partir de ver cómo se comporta el amigo en sociedad hasta el punto de que es de muy mal gusto cuando algunos seres humanos no se quieren integrar a un microespacio y son estigmatizados con epítetos como “es que él es

77 Personaje de la novela de Luis Fayad, *Los parientes de Ester* (Editorial Oveja negra).

78 Personaje del libro *Jesus Betz*, de Fred Bernard & Francois Roca (Fondo de Cultura Económica).

79 Personaje de la novela de Ricardo Piglia, *Plata quemada* (Editorial Planeta, 1997), de la cual además hay una adaptación cinematográfica dirigida por Marcelo Piñeyro(2000).

raro”, “es que él es antisocial”, “es que es muy creído”. Y ninguna de las anteriores! Lo que ocurre es que a esa persona simplemente no le gusta estar con otros humanos y ¡isto! Pero de 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 sus amigos son 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 & Barbara Benedek, o *Los idiotas* (1998), escrita por Lars von Trier, o *Barrio* (1998), escrita por Fernando León de Aranoa.

Y 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.

Y si eso es en la vida real, tenemos años para formarnos esa idea de nuestros allegados. Respecto 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 que 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 de que “los abuelitos son tiernos”, “las niñas son rosaditas”, “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 pasarela 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 respecto de la construcción del personaje desde la coherencia del mensaje, ya que no trabajamos con maniqués externos que son buenos o malos, trabajamos personajes creados respecto de personajes que nos sirvan en un concierto dramático y que actúen de manera poco predecible, que desde 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), porque estamos ante discursos cinematográficos creativos y propositivos y no ante cumplirle a un *casting* comercial que es claro que es una herramienta de venta dentro de un libre mercado, pero que nos ata en cuanto a creatividad y obviamente en cuanto a 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 basa 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 cosas no es estático (los personajes no pueden ser arquetipos de acción maniqueista (-bueno o malo-) sino *humanoides* creados para ser fichas de un tablero de juego que 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, donde 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 todos los filmes 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, 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 que se USE como una herramienta que entra en la historia y la direcciona hacia el juego de pasiones, que 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, donde 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 Pinocchio*) para niños de hace dos siglos. El cambio de estos arquetipos ha creado películas como *Shrek* (2001), escrita por Ted Elliot & Terry Rossio del libro de William Steig o *Horton y el mundo de los quien* (2007), escrita por Ken Daurio & Cinco Paul.

80 Un brillante ejercicio de autobiografía cinematográfica lo cumple la película *Tarnation*, de Jonathan Caouette (2003), y la desgarradora *Blue* (1993), de Derek Jarman; en Colombia, aunque no es exactamente una autobiografía, sí 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.

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 (las películas megacomerciales en general se desarrollan igual, 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 atterradoramente 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 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 en el interior 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 Won Kar-Wai, *La ciénaga* (2001), escrita por Lucrecia Martel, debemos tener claro que nuestros personajes reaccionarán no a partir de un decálogo de comportamientos preconcebidos, sino como nosotros (escritores) los impulsemos hacia grandes abismos, a tristes decisiones, que son las que en el futuro harán que los espectadores de la película entren en franco diálogo con la trama y se identifiquen y odien y amen o les importe muy poco...

82 Podríamos hablar de películas donde 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).

El arte se ha vendido desde el *Mainstream* con tres conceptos erróneos: arte como lo incomprensible (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 “cambiao” de aquellos abusivos quienes han “raponeado” las expresiones artísticas (cine, literatura, fotografía, danza, etc.) convirtiendo estas en espectáculos pagables (ya lo anunciaba Werner Herzog en su documental *Cave of Forgotten Dreams*, 2010, que planeaba para “turistas” hacer una réplica de las impresionantes cuevas de Chauvet, lo que era un alegato ético de si es verdad que la preservación de las cuevas es vital como memoria arqueológica y de si 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” (así, aquellas palabras publicitarias vacías: espectacular, grandioso, emocionante, increíble) como una trampa para tigres en Malasia (que son atraídos por cachorritos escandalosos).

Y 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 etc. y el entretenimiento lo que hace es cerrar puertas de la reflexión, 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 lloro 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.

Esto es lo que ha hecho que durante muchos años generaciones enteras tengan sentimientos encontrados con personajes tan prismáticos (por su complejidad de construcción dramática) como Naphtha y Settembrini de *La montaña mágica*⁸³, la de Malin de *Una hoja en la tormenta*⁸⁴, o Selma en *Dancer in the dark*⁸⁵, o Nora de la *Casa de muñecas*⁸⁶ de Ibsen, o la inolvidable Lavinia de *Tito Andrónico*⁸⁷ de Shakespeare. Incluso fíjense en que funciona con los personajes de los cómics uno da vuelta a la cara y piensa que se va a topar con Inodoro Pereyra⁸⁸ o con Ranxerox⁸⁹ 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 *La montaña mágica* (1924) es una novela de Thomas Mann.

⁸⁴ *Una hoja en la tormenta* es una obra del escritor chino Lin Yutang.

⁸⁵ *Dancer in the Dark* (2000) es una película escrita y dirigida por Lars von Trier.

⁸⁶ *Casa de muñecas* es una obra de teatro escrita por Henrik Ibsen (1879).

⁸⁷ *Tito Andrónico* es una obra de teatro de William Shakespeare (1594).

⁸⁸ Inodoro Pereyra es un personaje creado por el historietista Roberto Fontanarrosa.

⁸⁹ Ranxerox es un personaje de un cómic ciberpunk creado por Stefano Tamburini (1978).

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

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). Y 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 reflexiones de primera mano de personajes como Frida Kahlo⁹⁰ o las de Emma Reyes a Germán Arciniegas⁹¹, o el dibujo como marca de agua de la relación entre Juan Rulfo y Clara Aparicio desde el punto de vista de Juan⁹², sin que el hecho de que estén escritas por su

90 Es alucinante enfrentarse a esa mezcla entre diario y epistolario que fue editado como *El diario de Frida Kahlo*, íntimo autorretrato (Editorial Norma, 1995).

91 Cartas recopiladas en el texto *Memoria por correspondencia* (2012).

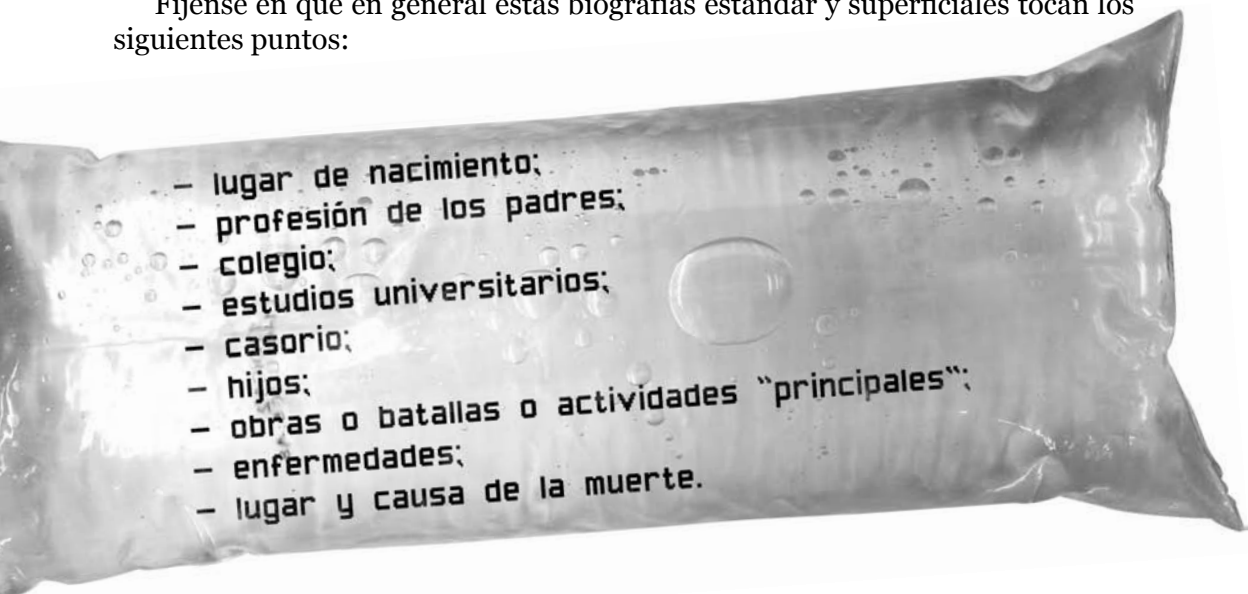
92 Las cartas fechadas de Rulfo a su amada fueron recopiladas en un bello volumen titulado *Aire de las colinas: cartas a Clara* (Plaza & Janés, 2000).

puño y letra sean garantía de la verdad de sus pensamientos. Recuerden que uno a veces en un estado de ánimo escribe algo y en otro lo borra con una aplanadora amarilla bien grande.

Es claro que estamos frente a la construcción biográfica de nuestro personaje, pero lo primero que debemos tener en cuenta 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 diverso (nos venimos a enterar en 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—).

Fijense en 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.

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 genealógicos⁹³ 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”⁹⁴.

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 un *time line* de las etapas de la vida ayuda a esta construcción del perfil en la medida en 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:



93 Entre las diferentes tablas de árboles genealógicos, el sistema de Ahnentafel —también conocido como Sosa-Stradonitz— data de 1676.

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

Estos ítems, entonces, los ordenamos —como dijimos— respecto de las etapas, y en cada una de ellas las acciones, las relaciones, los actos fallidos, etc., 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 en una vida relacional que influye en su vida personal.

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



Y obviamente muchos más de acuerdo con el tipo de personaje. Lo importante es que, al confeccionar 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 desde el cliché, sino desde las necesidades internas del personaje y su interiorización o exteriorización: actos como morir, nacer, matar, vengarse, odiar, etc., no pueden 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 mas allá de significarlo como bueno o como malo (los esquemas maniqueos no son tan recomendables cuando hablamos de diversidad de caracteres). Estamos refiriéndonos a 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, que, diseñadas por el guionista, defiende actitudes o pensamientos o derechos humanos que incluye, además,

no hacer juicios de valor sobre nuestro personaje, que 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, por ejemplo, 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, etc... Porque ese tipo de distinciones a veces son manipuladas y no ganadas en franca lid.

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 información del personaje con hechos de la vida real e histórica del lugar donde sucede (uno puede partir de un acto violento que ocurre 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 íconos o canciones, modas, etc., que no son lo fundamental de la narración —o pueden serlo—, pero sí 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 humanas⁹⁵ que cada uno a su me-

95 Para un guionista las ciencias humanas deben ser fundamentales como herramienta de comprensión no solo de lo que a menudo lee o ve, sino 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, que permiten enfrentar la creación de un guion como un acto creativo ideológico y no como 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*, de Pierre Bourdieu (Editorial Taurus, 1998).

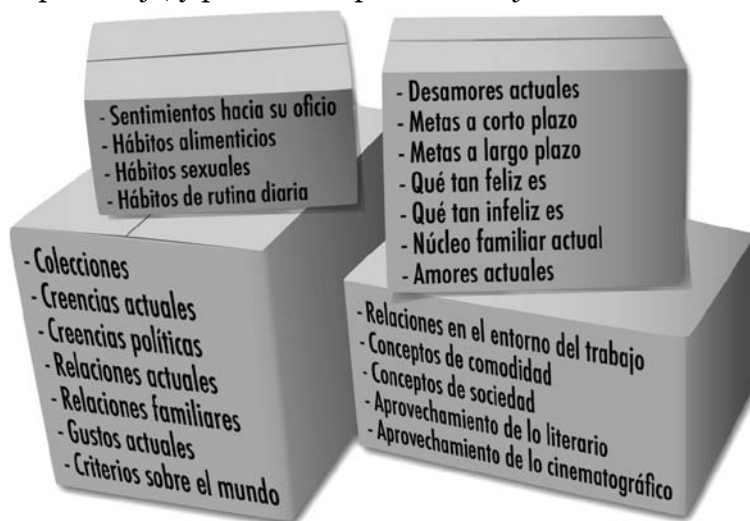
dida conceptual e ideológica le ha ayudado a la humanidad a verse y a ponerse en tela de juicio.

Entonces volvamos: si en 1978 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).

Su **pasado** entonces estará en el *time line* de las etapas de la vida y su presente es cuando entra a la historia argumental.

Presente

Para el presente la escritura es similar al pasado con la diferencia de que el presente lo que debe tomar en cuenta son los hechos paralelos que le suceden al personaje independientes del argumento: la idea no es ampliar en términos argumentales sino hablar de lo que simultáneamente a la historia le está ocurriendo al personaje, 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. Es muy importante que no se cruce esta información con las ACCIONES DRAMÁTICAS del argumento. 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 deberíamos pretender de nuestro personaje, que, encarnado posteriormente en el actor, se adecúe no a imitar ese personaje descrito, sino a entrar en la intimidad del personaje y su *modus vivendi* actual tanto en lo cotidiano como en lo comportamental.

Futuro

Si la historia lo amerita es probable que podamos construir el futuro del personaje respecto 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 asuma otro papel, otra actitud. Un personaje puede a los 23 ser un creyente fiel y a los 36 un total ateo. 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: algunos seres humanos poseen como familia sus dos amigos y su familia filial la verdad 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: arquetípicos.

Perfil psicológico (los seres humanos son enigmas ambulantes)

El ser humano se enfrenta en su vida 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*, que 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 trasnocha el juicio y las buenas maneras, por eso, algunos personajes son creados para acentuar estos comportamientos: en términos televisivos se “comportan” muy bien, incluso hay profesiones que son estigmatizadas como profesiones que en esencia son “buenas”.

La creencia popular de que hay profesiones “buenas” o profesiones “malas” excluye lo humano del rol social.

Y los personajes no son unos “representantes legales” de una profesión. No todos los médicos son de una manera, al 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.

Así, 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 que por qué esta persona está loca y responde sin que se le dé nada: “pues como tiene el pelo pintado de azul”, 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 en la época clásica*). Entre otras cosas, para hablar de locura tendríamos que entrar en los tenebrosos terrenos de la siquiatria e incluso de la antisiquiatria 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 vastas 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 ilímites, sus maneras de abordar una problemática insondables, sus maneras de asumir un comportamiento son tan variadas como colores para colorear un librito lleno de elefantes.

Y 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, incluso es muy común que alguien diga que hizo algo “y no sabe por qué”, lo cual respecto 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, pero son motivaciones 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 cómics comerciales⁹⁶ 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 en 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.

96 En el mundo del cómic industrial se habla de los términos “villanos” y “supervillanos” 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”.

La forma, entonces, de crear estos perfiles de manera adecuada no es una lista de actitudes, sino que establece para quien los escriba unas razones, unos actos que encadenados a otros permiten que el personaje desarrolle un comportamiento inmediato o en el 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 más 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 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.

Hàbitats interns

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:



- puerta de entrada;
- antejardín;
- garaje;
- corredor de entrada;
- sala;
- comedor;
- cocina;
- baño;
- patio de ropas;

Friedrich W. Sander-Verlag, München/West

- cuarto del servicio;
- escaleras;
- pasillos que interconectan las habitaciones;
- habitación de los padres;
- habitación de los hijos;
- cuarto de huéspedes.

Foto Lothar Winkler

Esta sería la clasificación de una casa tipo (con sus variantes particulares de acuerdo con su ubicación, construcción, etc.), y una cosa son los espacios reales y otros los emocionales en esa casa, que 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 de este.

O sea que 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 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 adonde 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.

El 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: el porqué 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 la 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 respecto del cómic y de aventuras como *The dark knight return* en Batman o en *Sin City* de Frank Miller, donde a un personaje en particular le suceden cosas y sobre él está centrado todo el peso narrativo.

Hablaríamos de que los personajes pueden tener “momentos” en los que están en la cresta de la ola narrativa. Sí 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 (es) 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 realizadores que han “reciclado” a nuestros superhéroes y los han humanizado como en el caso de *Batman vuelve* (1992), escrita por Sam Hamm & Warren Skaaren, donde el personaje no es invencible porque sí, sino que tiene problemas humanos y dudas.

Lo vimos también en *Spiderman 3* (2007), escrita por Sam Raimi & Ivan Raimi donde Peter Parker se enfrenta a sus dos personalidades.

Estos personajes protagónicos tienen unos círculos relacionales de otros personajes que se conectan 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 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 que varios personajes son ejes⁹⁷.

97 El caso particular que evidencia este multiprotagonismo es la película *Los conspiradores del placer* (1996), de Jan Svankmajer, donde la atención del lector del guion recae sobre cada uno de los personajes y sus devenires con un

Personajes secundarios



Carecaucho 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 la actualidad 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 el conflicto, el holocausto, las estrategias militares, pero al revisar los testimonios y su verdadera incidencia en el mundo, este astrólogo tiene en 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 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 obsceno, tal vez la hermana no aparezca en el guion mu-

ingrediente, además particular, en todo el relato: los personajes no hablan sino solo actúan y siguen unas rutinas comportamentales.

chas 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 quiosco de periódicos le “vende” a Julia Roberts un ejemplar de *Le Figaro*.

Es claro que —y ya lo habíamos descrito— 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 lo que hará 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 hagan ese papel y no estén en la línea de protagonismo, pero son muy útiles para una narración donde todos son importantes dramáticamente; 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 béisbol con cinco mil 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, donde lo importante no le sucede a una masa sino a personajes que están dentro de una trama dramática...⁹⁸ Así que un estadio lleno no va a cambiar una trama, 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 tres mil, pero en cuanto a la manipulación del discurso y de poner a los personajes en su lugar la historia no es grupal, incluso cuando se hace una película donde, 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.

⁹⁸ Es muy diferente en el universo narrativo de escenas donde las personas cumplen un valor de representación simbólica real de un grupo humano, por ejemplo, las víctimas de un bombardeo o las huellas de una batalla, como es el caso de la película *Kagemusha: la sombra del guerrero* (1980), escrita por Masato Ide y Akira Kurosawa.

CRUCIGRAMAS ARMADOS EN EL DESVÁN DE LA MEMORIA

(elaboración de sinopsis argumental)



Tenemos ya un argumento estructural compuesto por ACCIONES DRAMÁTICAS ESTRUCTURALES que generan unos CONFLICTOS DRAMÁTICOS, tenemos unos PERSONAJES que están cumpliendo una función práctica en el ARGUMENTO ESTRUCTURAL, pero ya hemos elaborado sus PERFILES DE PERSONAJES, lo que nos permite avanzar mucho 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

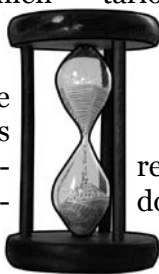
quienes desde la electrónica llegan a niveles de contar la biografía de William-Burroughs en un paisaje sonoro⁹⁹.

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, incluso, 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 (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: los recuerdos, aquellos que son verdad, aquellos que algunos se inventan, aquellos que al-



gunos cruzan mitad realidad mitad farsa, incluso ocurre que en el inventario de sueños nocturnos pasados hay probabilidad de apropiarlos como un recuerdo.

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

⁹⁹ 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 al *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 antónimo del *flashback* en la medida que esta se usa para ir al futuro de la historia y de los personajes y, 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 2067, sino que son futuros que me atrevería a decir que están más emparentados con la videncia y lo misionológico no porque tengan que ser predicciones, sino porque la característica de lo futuro está en lo desconocido, así como ocurre con cual-



Cenotafio a Newton de Étienne-Louis Boullée (1784)

quier pieza musical de John Cage que tiene esa capacidad de avanzar y uno no tiene claro cómo continúa.

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

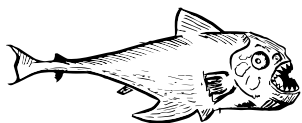
Volvemos a él y está mirando fijamente un prendedor de una motocicleta que tiene una señora junto a él.

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.

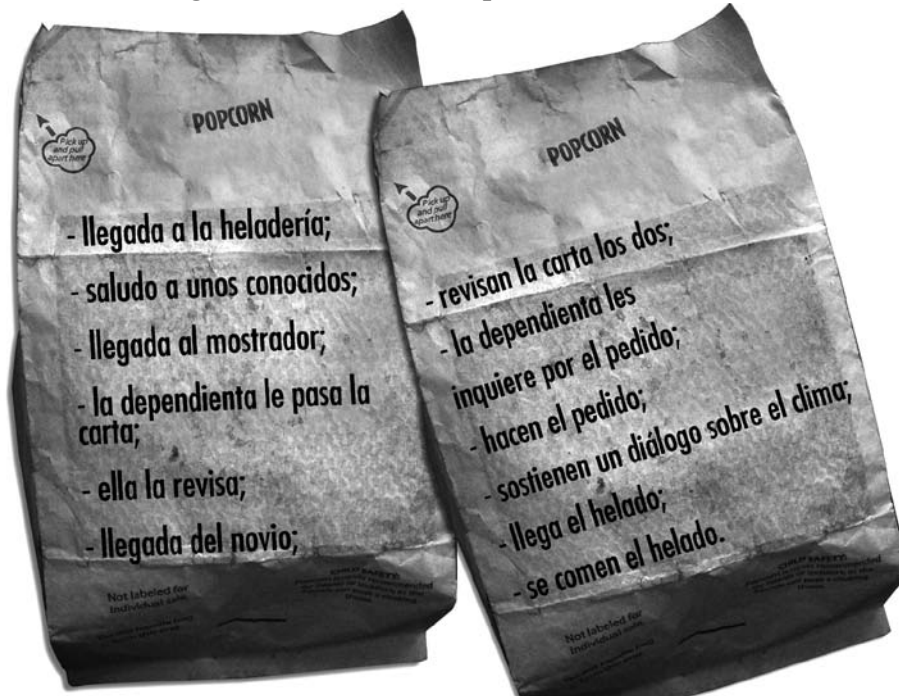


Elipsis

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 porque las acciones son seguidas milimétrica-

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



Así fragmentadas las acciones 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 espaciotiempo, la relación, etc. 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 como 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 lutier 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, cuál es el nudo y cuál es 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 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) donde 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* (2000), escrita por Darren Aronofsky & Hubert Selby Jr. a partir de su novela, donde 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 con el fin 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... (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 que es lo que el futuro espectador va a tener frente a sus ojos inicialmente en la narración cinematográfica, no en el posterior desarrollo de la gramática cinematográfica (planteamiento de planos, movimientos de cámara, etc.), 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 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 las 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 con el fin de desarrollar la sinopsis argumental.

El lugar de donde vamos a partir debemos identificarlo en una de las acciones dramáticas estructurales; puede ser desde el desenlace o desde una parte del nudo o desde una parte del planteamiento.

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 como esté estructurado se dará el tono narrativo, los recursos, la manera de contar, la escogencia de un narrador externo (recuerden *Como agua para 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 esta ocasión 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, etc., pero en el ARGUMENTO ESTRUCTURAL no dice cómo 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 potenciación de los lugares puntuales donde sucederá la historia.

- La ubicación de las intenciones, juegos, motivaciones, metas, anhelos de los personajes.
- La forma narrativa dramatúrgica.

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 el caso de ella son: crianza de ovejas, obligación de ser gerente, importa productos, conoce a Dámaso, rescate fallido, muere.

Fíjense en 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 donde podemos complementar a partir de la manera como queremos direccionar la historia. Es el momento de ser muy cuidadosos en la forma 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 respecto de la trama 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 tendremos que tener reglas claras para el espectador, que debe estar listo a encontrarse de manos a boca con el humor y este humor estará pensado respecto 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 es claro 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 la ciudad de Bogotá, 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 fabulosos.

¿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 respecto de la atmósfera

narrativa y del potencial simbólico, de lo práctico de un micromundo que sirve de asiento natural para la historia, del sitio simbólico, de la realidad reimplantada en la ficción (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 respecto de seleccionar lugares en categoría de mera producción de campo y no de verdadera exploración de un micromundo, que incluso desde 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 en 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 hablantes” (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 puesto que no estamos grabando

una radionovela (entre otras cosas, 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 otras disciplinas, por ejemplo, la publicidad simula espacios porque sus fines son muy diferentes (tienen solo treinta 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 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 trasladada 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 *background* 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 & Niers Vørsel) o la atmosférica ilusión de un sueño infinito que crea Lech Majewski en *El molino y la cruz*, 2011, escrita por Michael Francis Gibson & 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 supercomunes 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 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), 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:

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.

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.

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 el caso de ella son: crianza de ovejas, obligación de ser gerente, importa productos, conoce a Dámaso, rescate fallido, muere.

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 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 en 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 a su fragmentación por escenas.

Ejemplo

Apariciones de un zapato en la sopa. (Fragmento de sinopsis argumental).

Cirila a ciegas introduce la mano en un acuario que tiene una luz mortecina, el agua está semiturbia con tres pececitos muy pequeños color negro que nadan perezosamente y un buzo al que le falta un brazo, desde un baulito salen burbujas a intervalos muy espaciados. Cirila mete la mano como buscando algo, revuelca la tierra del fondo y la arena, hace unas concentraciones que enturbian más el agua. Cirila busca y busca hasta que se topa con un arete muy pequeño de una carabela, lo toma con los dos dedos y lo saca del agua, al encontrarlo se sonríe.





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 entramar 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 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 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 encima 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.

Preguntémonos:

¿Dónde está Mateo?

En la sala de su casa.

¿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.

Ese desglose quiere decir que podríamos comprimir los puntos de escaleta estructural o puntos de acción de la siguiente manera:

- 1) Mateo camina hacia la mesa con un pantalón mojado en las manos.
- 2) 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.

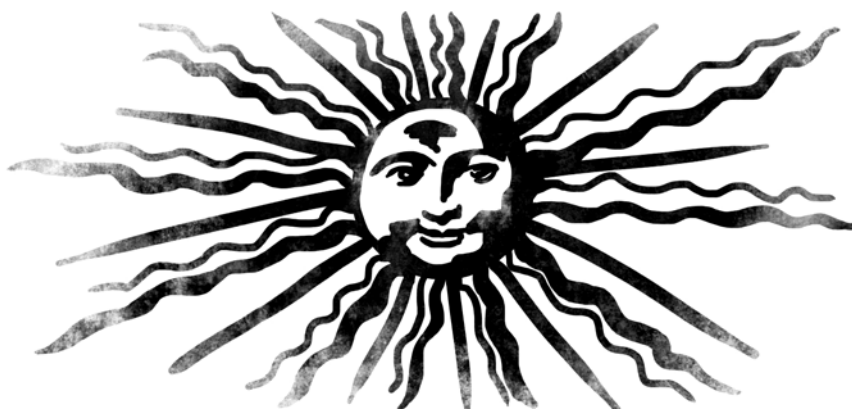
Aquí comienza el otro proceso de intercalar acciones que ya están así en la sinopsis argumental, pero que cuando seleccionamos los puntos de la ESCALETA ESTRUCTURAL podemos iniciar un proceso de “estirar” la información o poetizarla, o jugar con los tiempos para desarrollar una información (para que 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:

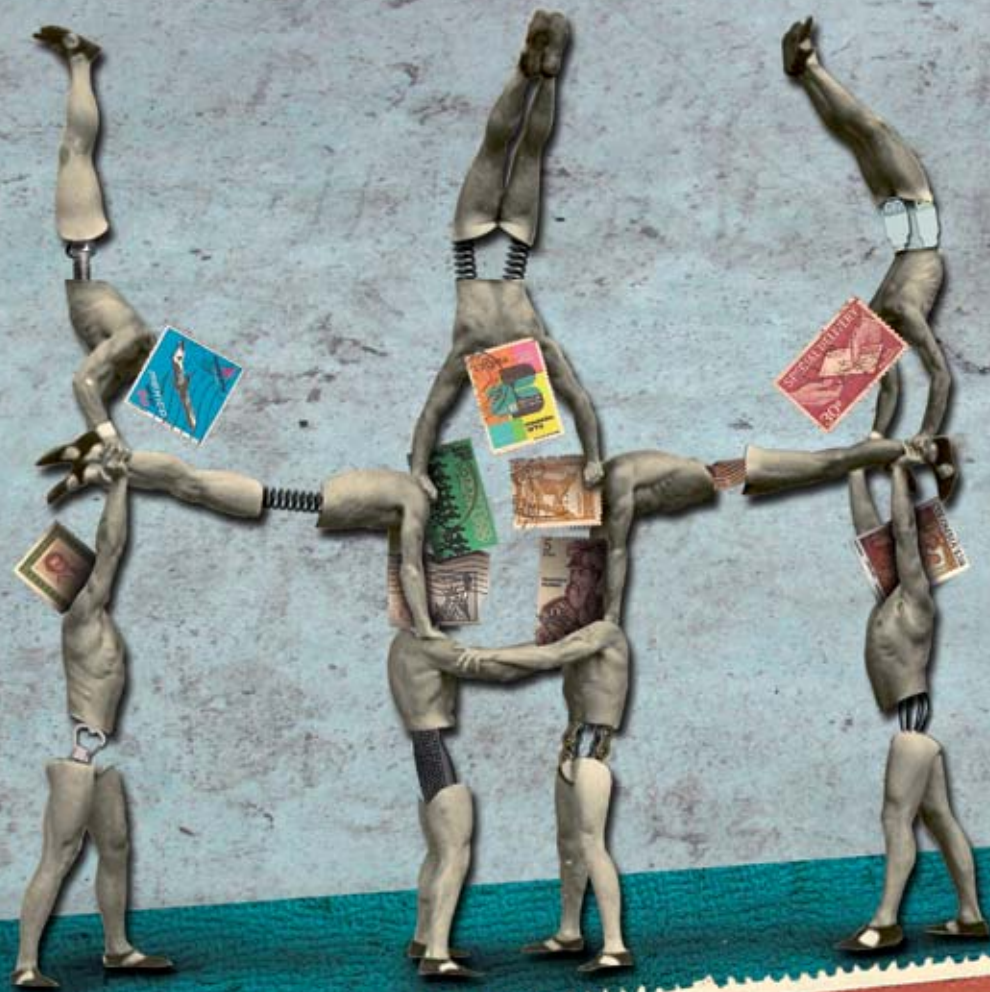


La construcción de este mapa o biorritmo de la historia es fundamental en una última revisión estructural, en la medida que es el último paso antes de entrar en la etapa final que es la más dura.

Porque hasta este momento este mapa nos presenta datos como: resortes, motivaciones, metas, detonantes, etc., creados en una estructura matemática 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 escena por escena, que es el último paso para construir el guion literario.





**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 que —como decíamos anteriormente— tiene mucho que ver con el metraje que nos hayamos propuesto.

Toda la construcción de la estructura de sinopsis argumental y su posterior conversión a escaleta estructural debe estar atendida principalmente a determinar dónde están los puntos fundamentales de la historia y, asimismo, se desarrollan las escenas en la medida que todo lo que hemos descrito se debe aplicar para lograr un guion imaginativo, un guion que contenga ideas, que proponga criterios de narración y un lenguaje desde el punto de vista de quien lo escribe.

Es entonces el momento de abordar la elaboración del guion literario como tal.

Recordemos que la convención general de una escena se divide en su encabezado que se compone de tres líneas, a saber:

Escena 1
Exterior día
Funeraria

El cuerpo de la descripción de lo que ocurre en ella.

Matías sube desesperado por el tronco de un árbol que está lleno de espinas, su trayecto hacia arriba es dificultoso y a cada paso se pincha con las púas del tronco, lo cual hace que sus manos se llenen de sangre: en su rostro se nota una profunda desesperación...

Y el sonido de la escena que comprende diálogos, monólogos, efectos especiales, sonidos y música.

FX de rugidos de leones
Música

Lo cual completo se ve así:

Escena 1
Exterior día
Funeraria

Matías sube desesperado por el tronco de un árbol que está lleno de espinas, su trayecto hacia arriba es dificultoso y a cada paso se pincha con las púas del tronco, lo cual hace que sus manos se llenen de sangre: en su rostro se nota una profunda desesperación...

FX de rugidos de leones
Música

Construcción de la escena

Pensemos en una hoja de papel tamaño carta, o tamaño oficio, o la hoja simulada en un ordenador, o de una tableta o un iPhone. Esta “hoja” se dividirá de la siguiente manera:

Identificación de la escena

Lo primero es marcar la escena numéricamente. Esto permitirá tener un orden en la producción (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, etc.).

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 por lo tanto vendrán consecutivos para asimismo darle un orden narrativo al libro cinematográfico.

Así, el primer dato es:

Escena 1

El segundo dato que se ubica en esta “identificación” son las variantes que el guionista tiene de ubicar la escena de acuerdo con sus necesidades atmosféricas y emocionales teniendo en cuenta que se tienen cuatro opciones:

Desde la temporalidad:

- Día
- Noche

Desde lo espacial:

- Exterior
- Interior

¿Es importante para el clima de la escena que suceda de día?

¿Es el día en cuanto significantes semióticos fundamental para que ocurra una batalla con samuráis?¹⁰⁰

¿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 y con 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 las maneras de tomar las situaciones, de seguir patrones religiosos, de seguir patrones de con-

100 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, etc.

ducta de una u otra sociedad permite que los guiones, además de su contenido dramático (que es universal), ahonden sobre situaciones culturales propias¹⁰¹ que ponen de relieve en el 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 hasta divertido que la Tierra tenga un tiempo en que rota alrededor de su eje, pues no es un fenómeno sino un acto, una acción de un planeta dentro de un sistema solar hasta el punto incluso de 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 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: 10:00 a. m. y tiempo después dice: 10:30 a. m.¹⁰².

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 8:00 a. m. no es una información demasiado vital para que un personaje saque a pasear su bull terrier, pero si la hora es puesta como un lapso acentuado (ella saca el perro a las 8:00 a. m.), 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 8:00 u 8:30 y ella llega a las 8:40 causando en el espectador la sensación de angustia.

101 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.

102 Estas unidades de tiempo tan puntuales tendrían un uso en el caso de que la medida del tiempo real incida dentro del relato. Hay que recordar la serie de TV *24* (2001-2010), escrita por Robert Cohan & Joel Surnow, que incluía el paso del tiempo en pantalla como un “dulce engaño”, igual que la serie *The X-Files* (1993-2002), escrita por Chris Carter, donde 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 poética¹⁰³, también puede ejercer la mirada de la magnificencia (las panorámicas de Manhattan en el cine industrial, que nos quiere vender la imagen de rascacielos = 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 qué 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” o lugares “lugar común”, donde a muchos les da por poner a “hablar” a los personajes sin exploración cultural, sin exploración comunicativa.

103 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* (1968-1970), de Werner Herzog.

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, y 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 veces 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, y nadie se pregunta cómo es el “normalísimo” edificio que sostiene los “casquitos” de naranja tan famosos en las fotos turísticas.

Así entonces el guionista debe seleccionar de manera muy reflexiva para que al final su “identificación” quede así:

Escena 1
Interior noche
Morgue

Cuerpo de la escena

Respecto de 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:

- *espacialidad;*
- *ubicación y acciones de los personajes (físicas y emocionales);*
- *movimientos de los personajes dentro de la escena;*
- *situación emocional o motivaciones de las acciones.*

En el momento de escribir debemos pensarla como un FRAGMENTO informativo que no solo informa por lo que ocurra en ella, sino por todos los elementos o 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 que selecciona unos tornillos, para crear un hombrecito con las tuercas, eleva ese momento comunicativo a una poesía insondable).

Estos puntos que desglosamos a continuación ayudarán al guionista a pensar qué debe tener en cuenta y para qué lo va a describir así.

Cuando se escriba cada escena, estos puntos serán fundamentales en la medida 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, donde entonces la cámara tendrá muchos más elementos que “mostrar” y describirle al futuro espectador.

Estructura de la escena

Espacialidad

Es muy importante escoger lugares (históricos, simbólicos, culturalmente significativos, metafóricos, abstractos, cotidianos, surreales, escenarios inventados, etc.) para utilizarlos.

Lugares pertenecientes al micromundo de la historia que se utilizan dándole significados que la potencian. Lugares interiores que tomen una personalidad paralela a los personajes (no hay nada peor en una película que una oficina tipo, un hotel tipo)¹⁰⁴, incluso, el 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, que por momentos es información argumental, o sea, la escena está construida para que el espectador se entere de 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 e incluso 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, entonces 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 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

104 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, etc.

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”¹⁰⁵ es muy diferente a una despedida en el Aeropuerto Comodoro Arturo Merino Benítez de Santiago de Chile por motivos deportivos.

Entonces los lugares siempre deben ser potenciados por su esencia EMOCIONAL pero no arquetípica (estamos llenos de atardeceres con piano suave).

Así, la descripción del espacio es fundamental usando 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 desde 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 chica¹⁰⁶ 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 vital¹⁰⁷.

105 Es memorable la despedida que se ve en el poético documental de Fernando Pérez, *Suite Habana* (2003) y su tratamiento cinematográfico.

106 En las historietas de Mafalda, creada por Quino, el apartamento del personaje de Libertad es muy chico, y esto tiene un profundo significado simbólico.

107 Existe una tendencia —desde los guionistas industriales— 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.

Ubicación y acciones de los personajes (físicas y emocionales)

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 con su “momento dramático” son fundamentales en la medida que el asunto no es “actuar” la tristeza (la tristeza de Pinocho es diferente a la tristeza de Desdémona).

La escena es un micromomento 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 se está 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 el 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 cosas, 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-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 él, 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 obligatoriedades sociales que están más ligadas a unas ideas preconcebidas que a unas ideas más independientes e individuales.

Existe la tendencia de 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 son la “caparazón” externa de los personajes y allí el guionista puede ser simbólico, poético, acentuar gustos, estados de ánimo, etc.

Es claro que los actores determinan una actitud corporal para la construcción o armazón del personaje que interpretan, y eso es una característica de los buenos actores, que incluso le huyen a arquetipos primitivos, como creer que elaborar un personaje es “adicionarle” un “tic”¹⁰⁸ 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 o desde Strasberg o desde una mezcla de escuelas permite que cada personaje se elabore de manera propia y cree un ser determinado, una “versión” de lo escrito por el dramaturgo¹⁰⁹, que

108 Caso particular en la telenovela *Yo soy Betty, la fea* (1999-2001), donde la actriz protagonista se “subía” los anteojos repetidamente simulando una construcción de personaje a partir de una “muletilla” de acción.

109 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, quien asume uno de los Bob Dylan (Jude Quinn) que propone Todd Haynes en su película *I’m not there* (2007).

entre otras cosas 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—).

Así, en la escritura, aunque nuestro actor no es un títere, sí los movimientos descritos deben ser precisos y no adecuados 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 pertinente 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 la cabeza y en el corazón a movimientos que incluso 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 o acciones o reacciones, y otra la emocionalidad, que de una u otra manera es secreta, ya que es la “vivencia” del personaje en esa escena¹¹⁰.

El personaje, por ejemplo, está en una acción de rabia por algo que se acaba de enterar, un mal actor comenzará a gritar, patalear, poner cara de bravo, y un buen actor, a partir de la construcción del personaje, emitirá su propia rabia de acuerdo con la línea dramática del personaje.

Así que la descripción de estas sensaciones se puede acotar desde la actitud hasta acciones mismas que soporten esa acción.

110 Un ejemplo del desarrollo de esta idea es la actuación sublime de Javier Bardem en la película biográfica *Mar adentro* (2004), escrita por Mateo Gil y Alejandro Amenábar, donde Bardem personifica al marinero y poeta Ramón Sampedro, quien tetrapléjico lucha por el derecho a la eutanasia.

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 subiendo una montaña y dice “¡Cómo estoy de cansado!”, o alguien 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)”¹¹¹. El repetir o, peor aún, “imitar” lo que el espectador está viendo, es totalmente absurdo en términos visuales y mucho 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”, donde se ven muchas personas, hay que preguntarse 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 cuanto a la logística como a la producción, y etc., y si eso realmente contribuye a la dramática de la película.

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 a fondo que contenga el argumento (un poco lo que ocurre, en mi opinión, con las “fotografías” de Spencer Tunick, que el único “valor” aparente es 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).

111 Esta frase es el título de la canción “Pieza en forma de tango opus 11” o “Miserere”, incluida en el disco *Cantata Laxatón* (1972), de la autoría de Mario Abraham Kortzclap para el grupo de “instrumentos informales” Les Luthiers.

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 caqui y un pantalón de yin, en la 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...

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 estas categorías:

— *Diálogo*. El personaje dialoga con alguien y este diálogo debe conducir al espectador a una información o una sensación.

— *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 oíría pero él no hablará.

— *Soliloquio*. El texto es un diálogo del personaje consigo mismo que apunta a la psiquis de este.

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 debe 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 (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 con ese perfil).



Los diálogos deben ser una carrera de relevos

Cuando tenemos una escena que compromete a dos o más personajes, la línea del diálogo debe funcionar como un aceitado *pinball*, o sea que debe “rebotar” de un personaje a otro, en la medida que lo que dice uno causa un efecto en el otro y este le responderá o lo complementará, y esto hace que cada parlamento tenga su propio peso y pueda incluso tener su propia poética¹¹².

La palabra debe ser un vehículo que transporte dudas, expresiones, reacciones, mentiras, conflictos, etc.¹¹³.



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 en salidas, razonamientos y maneras de construir el diálogo.

112 Es el caso de la obra de teatro de Vicente Molina Foix, *Los abrazos del pulpo*, donde los diálogos son una verdadera carrera de relevos de ideas.

113 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 él 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 “páseme esa vaina” o “échele fuego a esa cosianfira”). Si los personajes desconocen la vida en el interior del micromundo, están obviando algo tan importante como el “argot” que ayuda a la verosimilitud¹¹⁴.

¹¹⁴ Un excelente ejemplo de esto es la serie para televisión *Grey's anatomy*, escrita por Shonda Rhimes (2005-), donde las minucias del micromundo médico son expuestas desde los diálogos con un amplio conocimiento y permitiendo 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 “elaborar” una mentira es válido, ya que si el personaje está diciendo algo (que dentro de la trama) que 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 mentira¹¹⁵. Este golpe es muy impactante para los futuros espectadores (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).

115 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 razón¹¹⁶ y 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 que 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 vectores¹¹⁷.

116 En el escudo de Chile el lema es: “por la razón o la fuerza”, que fue oficializado en 1920 durante el Gobierno de Eduardo Frei y avalado por el Ministerio de Guerra y Marina de la época, y que 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.

117 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 raciocinios y no siguiendo una línea argumental secuencial.

Textos con contenido

Ya lo habíamos dicho anteriormente que 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 así?:

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 mijo!

Como ven, tal intrascendencia y palabras fofas campeon en este tipo de diálogo, que trata de copiar la realidad, pero lo que ocurre es que en la realidad uno no puede tratar de que los seres humanos estén pendientes de tener diálogos levemente interesantes, porque, ¡qué le vamos a hacer! Recuerden que en estos países el promedio de lectura está al nivel del mar y dentro de la canasta familiar no se “estila” comprar libros, lo que hace que el lenguaje de muchos se reduzca angustiosamente (algunas personas apenas manejan unas cincuenta palabras).

Pero una cosa es la dura realidad (donde los diálogos comienzan de una manera y pueden terminar con otra y a veces se interrumpen o se extienden de acuerdo con las 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, ipónganse 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 Schopenhauer ni recitando poemas en verso estricto), sino que, cuando un personaje le dice algo al otro, este al “recibir” esa idea pueda 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 pueden extraer de varias realidades sus referentes, que ayudan a dar “atmósfera” al diálogo y a “conectar” al personaje con los futuros espectadores.

Si un personaje menciona que lee a Rabindranadth Tagore o si los dakoteños 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 vectores

de enlace con culturas, creencias, taras, agüeros, etc., que se tienden desde la realidad y son usados por el guionista en los diálogos, así como también funcionan los íconos culturales de objetos dramáticos como estampitas de Lenin o paraguas del Museo Rembrandthuis.

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 teatro¹¹⁸. Su nombre era Vicente Lizcano y esta mezcla de situaciones desde la realidad revalora en el ejemplo 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 provechosas para “comprimir” o “significar” una información alrededor de una acción o

¹¹⁸ La obra *Biófilo Panclasta* fue escrita por el dramaturgo en 1983.

del personaje, sin tener que entrar en largas explicaciones semióticas o de forma. Los referentes crean complicidad y elaboran un subtexto paralelo muy interesante desde 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 con el 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, soportando en el texto una idea que se convierte en complementaria a partir del referente (igual con esto hay que tener el mismo cuidado de 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 que él qué opina, se queda suspendido y silencioso).

Los referentes son interesantes siempre y cuando ayuden a contextualizar o a poetizar o a direccionar sobre el credo de un personaje (alguien que cite todo el tiempo frases de *Mi lucha* pues establece un “puente” intelectual con el espectador sea para bien o para mal).

Huir del arquetipo rol social-interjecciones

Una de las cosas que era más interesante de la serie de televisión *Batman* (1966)¹¹⁹ 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, maldito amarillo, etc.

Se vuelven lugares comunes de interjecciones que, incluso, en nuestra cultura se vuelven ridículos tanto en la ficción como en la realidad. También 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 itonto!?).

Estos lugares comunes (y sobre todo cuando se construyen personajes en el micromundo del hampa) cuando si 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 en los textos (hay películas colombianas donde las palabras de grueso calibre ocupan la mitad de los parlamentos)¹²⁰.

Y estas interjecciones se asociarían también a maneras de hablar, que tratan de asumir realidades temporales (como imitar un gomelo, un obrero arquetípico, etc.). Pero que en el fondo es mucho más importante lo que dicen que po-

119 Serie escrita por Lorenzo Semple Jr. y que se emitió entre 1966 y 1968.

120 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, donde la dosis de parlamentos que contienen groserías son altísimos sin que contenga ninguna razón dramática.

nerles 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 sino que se convierte en “el paisa”.

ACOTACIONES EN LA MÚSICA INCIDENTAL

Aunque es claro 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” Cocoroise 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.

También 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 yínes rotos...

Pero cuando se gradúan deben guardar los yínes (ojo, solo para los paseos o el humillante *jean day*¹²¹ 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 ética, 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 conscientes 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. Existe cine megacomercial que patrocina que las personas crean que ese tipo de música existe¹²², cuando lo que existe en el cine son situaciones y, estas, si el escritor desea, pues están acompañadas de una música en particular, pero los escritores de música creativa¹²³ para la pantalla lo saben y, por eso, crean bandas sonoras no complacientes que presuponen la escena, sino que 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

121 No confundir por favor con el poeta americano del mismo nombre.

122 De hecho, su mirada de la música no es creativa sino fundamentalmente conductista sin más.

123 Nos referimos a músicos como Angelo Badalamenti, Dario Marianelli, Josefine Severino, etc.

besos no fueran más intensos que una tormenta eléctrica!, ¿quién se habrá inventado que para besarse se debe poner un pianito?—).

Así, son muy importantes los conocimientos musicales del guionista para que pueda establecer tanto la escritura en el guion literario como las coordenadas para que el futuro realizador pueda hablar de referentes iclaros! Desde Rachmaninov hasta Petrona Martínez, pasando por Dresden Dolls.

Y no solo hablamos de música respecto de lo que se “oirá” en la película, hablemos de efectos o de acotaciones a sonidos particulares que el escritor desee poner en cuanto un sonido o unos sonidos 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 particular¹²⁴).

Incluso si analizamos a los superhéroes que transitan del cómic 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 que el escritor que está imaginándose una atmósfera narrativa o visual también tiene que ver con una atmósfera sonora, donde se incluyen acotaciones sonoras que ayuden tanto a la identificación de un personaje como a dramatizar una acción o una escena.

THE END.

124 Carl Stalling, Max Steiner o Scott Bradley fueron compositores de historietas 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, donde podemos encontrar preguntas, respuestas, miradas, ideas, culturas.

Lo importante —que quede claro— es 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, etc., en el cine también la lista de autores es larguísima, y sobre todo lastimosamente desconocida en la medida en 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 márketing de “generadores de entretenimiento”, es un arte igual a la literatura y a la fotografía, un territorio de exploración ilímite desde 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 márketing, 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 Duras, Bergman, Campion, Kiarostami, Lang, Rocha, Fassbinder, Varda, Von

Trotta, Dumala, Philibert, Weissman, Vertov, Greenaway...y últimamente Martel, de Luque, Dolan, Serra, McMullen.

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.



FILMOGRAFÍA

- 2046* (2004), de Won Kar Wai, 28, 117.
21 gramos (2003), de Alejandro Gonzalez Iñárritu, 28, 96.
After life (1998), de Hirokazu Koreeda, 18, 65.
Agua (2005), de Deepa Mehta, 26.
Apocalipsis Now (1979), de Francis Ford Coppola, 61.
Babel (2007), de Alejandro Gonzalez Iñárritu, 96.
Barridos por un insólito destino en el mar azul de agosto (1974), de Lina Wertmüller, 123.
Barrio (1998), de Fernando León de Aranoa, 114.
Batman vuelve (1992), de Christopher Nolan, 138.
Battle of Britain (1969), de Guy Hamilton, 42.
Blue (1993), de Derek Jarman, 116.
Cave of Forgotten Dreams (2010), de Werner Herzog, 118.
Celebración (1998), de Thomas Vinterberg, 114.
Chacun son cinéma: une déclaration d'amour au grand écran (2007), (varios autores), 75.
Cielo azul, Cielo negro (2003), de Paula de Luque y Sabrina Farji, 55.
Ciudad de Dios (2002), de Fernando Meirelles, 94.
Ciudad de vida y muerte (2009), de Lu Chuan, 58.
Cocodrilo (2010), de Pedro Lange, 63.
Cría cuervos (1975), de Carlos Saura, 113.
Dancer in the Dark (2000), de Lars von Trier, 119.
De ratones y hombres (1992), de Gary Sinise, 18.

Destino (1946), de Walt Disney y Salvador Dalí, 18.
Dogville (2003), de Lars von Trier, 194.
Educando a Rita (1983), de Lewis Gilbert, 62.
El cielo y la tierra (1993), de Oliver Stone, 36.
El elemento del crimen (1984), de Lars von Trier, 161.
El hombre de la cámara (1930), de Dziga Vertov, 72.
El lugar sin límites (1977), de Arturo Ripstein, 113.
El marinero que perdió su gracia en el mar (1936), de Lewis John Carlino, 50.
El molino y la cruz (2011), de Lech Majewski, 161.
El niño y el papa (1986), de Rodrigo Castaño, 66.
El nombre de la rosa (1986), de Jean-Jacques Annaud, 61.
El páramo (2011), de Jaime Osorio, 200.
El último rey de Escocia (2006), de Kevin McDonald, 60.
El viajero inmóvil (2008), de Tomas Piard, 62.
Europa (1991), de Lars von Trier, 117.
False Pretenses (1974), de Andrew Noren, 55.
Fata Morgana (1968-1970), de Werner Herzog, 180.
Fish Tank (2009), de Andrea Arnold, 117.
Frantic (1988), de Roman Polanski, 72.
Frida (2002), de Julie Taymor, 57.
Frida, naturaleza viva (1986), de Paul Leduc, 57.
Fur (2006), de Steven Shainberg, 27.
Hachazos (2011), de Andrés di Tella, 83.
Hana-Bi (1997), de Takeshi Kitano, 51.
Happy Together (1997), de Wong Kar Wai, 46.
Hiroshima, mon amour (1959), de Alain Resnais, 28.
Hitler, una película sobre Alemania (1978), de Hans-Jürgen Syberberg, 46.
Horton y el mundo de los quien (2007), de Jimmy Hayward & Steve Martino, 117.

- Hunger* (1996), de Henning Carlsen, 18.
- I'm not there* (2007), de Todd Haynes, 187.
- Inland Empire* (2006), de David Lynch, 55.
- Inocencia* (2004), de Lucile Hadzihalilovic, 46.
- Japón* (2002), de Carlos Reygadas, 66.
- Juana de Arco* (1999), de Luc Besson, 57.
- Kagemusha: la sombra del guerrero* (1980), de Akira Kurosawa, 142.
- Kamchatka* (2002), de Marcelo Piñeyro, 66.
- Karl May* (1974), de Hans-Jürgen Syberberg, 46.
- Karthoum* (1966), de Basil Dearden, 42.
- L'arbre de Guernica* (1975), de Fernando Arrabal, 22, 36.
- La caída de la casa Usher* (1928), de James Sibley & Melville Webber, 61.
- La chinoise* (1967), de Jean-Luc Godard, 73.
- La ciénaga* (2001), de Lucrecia Martel, 117.
- La comunidad* (2000), de Álex de la Iglesia, 80.
- La escafandra y la mariposa* (2007), de Julian Schnabel, 79.
- La gente de la universal* (1993), de Felipe Aljure, 72.
- La passion de Jeanne d'Arc* (1928), de Carl Theodoro Dreyer, 58.
- La Sirga* (2012), de William Vega, 72.
- La sociedad del semáforo* (2010), de Rubén Mendoza, 179.
- La teta asustada* (2009), de Claudia Llosa, 117.
- La toma de la embajada* (2000), de Ciro Durán, 60.
- La última tentación de Cristo* (1988), de Martin Scorsese, 66.
- La vendedora de rosas* (1998), de Víctor Gaviria, 200.
- Lakpostha Ham Parvaz (Las tortugas también vuelan)* (2004), de Badham Ghobadi, 117.
- Le retour à la raison* (1923), de Man Ray, 23.
- Les amours imaginaires* (2010), de Xavier Dolan, 46.
- Los conspiradores del placer* (1996), de Jan Svankmajer, 138.

Los idiotas (1998), de Lars von Trier, 114.
Ludwig: réquiem por un rey virgen (1972), de Hans-Jürgen Syberberg, 46.
Magnolia (1999), de Paul Thomas Anderson, 96, 152.
Mar adentro (2004), de Alejandro Amenabar, 187.
Marquis (1989), de Henri Xhonneux y Roland Topor, 50.
Maurice (1987), de James Ivory, 42.
Meshes of the Afternoon (1943), de Maya Deren, 55.
Muerte en Venecia (1971), de Luchino Visconti, 19.
My Fair Lady (1964), de George Cukor, 62.
Nacido el cuatro de julio (1989), de Oliver Stone, 36.
No es un país para viejos (2007), de Joel y Ethan Coen, 81.
Nuestra película (1991-1993), de Luis Ospina, 116.
Pan Tadeusz (1999), de Andrzej Wajda, 62.
Pepperminta (2009), de Pipilotti Rist, 83.
Persépolis (2007), de Marjane Satrapi & Vincent Paronnaud, 58.
Platoon (1986), de Oliver Stone, 36.
Pobre mariposa (1986), de Raúl de la Torre, 46.
Por primera vez (1968), de Octavio Cortázar, 10.
Post Mortem (2010), de Pablo Larraín, 58.
Privilege (1967), de Peter Watkins, 62.
Reconstruction (2003), de Christopher Boe, 18, 28.
Red Hot Riding Hood (1943), de Tex Avery, 100.
Regreso a Normandía (2008), de Nicolas Philibert, 62.
Requiem for a Dream (2000), de Darren Aronofsky, 152.
Revolución (2010), varios directores, 75.
Rien que les heures (1926), de Alberto Cavalcanti, 72.
Roberto Succo (2001), de Cedric Kahn, 62.
Romeo & Julieta (1996), de Baz Luhrmann, 61.
Sans Soleil (1983), de Chris Marker, 82.

- São Paulo, sinfonía da metropole* (1929), de Adalberto Kemeny & Rudolf Rex, 72.
- Shrek* (2001), de Andrew Adamson & Vicky Jenson, 116.
- Spider* (2002), de David Cronenberg, 55.
- Spiderman 3* (2007), de Sam Raimi, 138.
- Suite Habana* (2003), de Fernando Pérez, 184.
- Tarnation* (2003), de Jonathan Caouette, 116.
- Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsese, 113.
- The big chill* (1983), de Lawrence Kasdan, 114.
- The Big Fish* (2003), De Tim Burton, 96.
- The Love of Zero* (1927), de Dziga Vertov, Slavko Vorkapich y Robert Florey, 20.
- The piano* (1993), de Jane Campion, 180.
- The ruling class* (1972), de Peter Medak, 46.
- Three short notes* (2005), de Jeannette Gaussi, 72.
- Tideland* (2005), de Terry Gilliam, 51, 79.
- Tommy* (1975), de Ken Russell, 55.
- Travolti da un insolito destino nell'azzurro mare d'agosto* (1974), 123.
- Tyrannosaur* (2011), de Paddy Considine, 117.
- Velvet Goldmine* (1998), de Todd Haynes, 18.
- W. R.: misterios del organismo* (1977), de Dusan Makavejev, 81.
- Wide Awake* (2006), de Alan Berliner, 36.
- Wittgenstein* (1993), de Derek Jarman, 56.
- Yo, Pierre Rivière, habiendo matado a mi madre, mi hermana y mi hermano* (1976), de Rene Allio, 62.



- Barnes, Julian: *Pulso*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2011.
- Bernard Fred & Roca François: *Jesús Betz*, México, Fondo de Cultura Económica, 2003.
- Bolaño, Roberto: *Entre paréntesis*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2004.
- Bourdieu, Pierre: *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*, Madrid, Editorial Taurus, 1999.
- Calvino, Italo: *Las Ciudades invisibles*, Barcelona, Editorial Minotauro, 1985.
- Castro Caycedo, German: *El hueco*, Bogotá, Editorial Seix Barral, 1999.
- Castro Caycedo, German: *El palacio sin máscara*, Bogotá, Editorial Planeta, 2008.
- Castro Caycedo, German: *La Bruja*, Bogotá, Casa editorial el Tiempo, 2003.
- Confesiones de escritores: Teatro*, Buenos Aires, Editorial El Ateneo, 1996.
- Conti, Haroldo: *En vida*, Buenos Aires, Barral Editores, 1971.
- Cuervo, Rufino José: *Diccionario de construcción y régimen de la lengua castellana*, Central virtual Cervantes, Thesaurus, Tomo II. Núm. 1, 1946.
- De Saint Exupery, Antoine: *Le petit prince*, París, Editorial Gallimard, 1946.
- Esquivel, Laura: *Como agua para chocolate*, Carácas, Editorial Mondadori, 1993.
- Faulkner, William: *Absalóm, Absalóm*, Madrid, Editorial Debate, 1991.
- Fayad, Luis: *Los parientes de Ester*, Bogotá, Editorial Oveja Negra, 1987.
- Fontanarrosa, Roberto: *Inodoro Pereyra*, Buenos Aires, Ediciones de la flor, 1986.
- Foucault, Michel: *Historia de la locura en la época clásica*, México, Fondo de cultura económica, 1986.

Foucault, Michel: *Moi, Pierre Rivière, ayant égorgé ma mère, ma soeur et mon frère*, Paris, Éditions Gallimard, 1973.

García Márquez, Gabriel: *El amor en los tiempos del cólera*, Bogotá / Barcelona, Editorial Norma, 2000.

Hamsun, Knut: *Hambre*, Barcelona, Editorial Plaza y Janes, 1948.

Hernández, Felisberto: *Cuentos Reunidos*, Buenos Aires, Eterna Cadencia Editora, 2009.

Hitler, Adolfo: *Mi Lucha*, Bogotá, Lual Distribuidora de libros, 2006.

Ibsen, Henrik: *Casa de muñecas*, México, Editorial Aguilar, 1976.

Kahlo, Frida: *El diario de Frida Kahlo, un íntimo autorretrato*, México, Editorial Norma, 1995.

Koltés, Bernard-Marie: *Roberto Zucco*, Madrid, El Público Centro de documentación, 1991.

Lezama Lima, José: *Paradiso*, Madrid, Alianza/Era, 2000.

Mann, Thomas: *La montaña mágica, Obras Completas*, Barcelona, Editorial Plaza & Janes, 1951-1968.

Mann, Thomas: *La Muerte en Venecia, Obras Completas* Barcelona, Editorial Plaza & Janes, 1951-1968.

Miller, Frank: *Sin City*, México, Grupo editorial Vid, 2001.

Miller, Frank: *The Dark Knight Returns*, New York, Dc Comic, 1986.

Mishima, Yukio: *El marinero que perdió su gracia en el mar*, Barcelona, Editorial Bruguera, 1980.

Moro, Tomas: *Utopía*, Bogotá, Editorial Panamericana, 2001.

Nothomb, Amelie: *Le sabotage amoureux*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2003.

Pavis, Patrice: *El Análisis de los espectáculos*, Barcelona, Editorial Paidós, 2000.

Piglia, Ricardo: *Plata quemada*, Colombia, Editorial Planeta, 1997.

Quino: *Maflada*, México, Editorial Nueva Imagen, 1979.

- Reyes, Emma: *Memoria por correspondencia*, Bogotá, Editorial Laguna libros, 2012.
- Rojas Herazo, Hector: *Celia se pudre*, Bogotá, Ministerio de Cultura, 2002.
- Rulfo, Juan: *Aire de las colinas: cartas a Clara, México*, Editorial Plaza & Janes, 2000.
- Sampedro, Ramón: *Cartas desde el infierno*, Buenos Aires, Grupo Planeta, 2005.
- Shakespeare, William: *Noche de epifanía / Tito Andrónico*, Madrid, Espasa-Calpe, 1971.
- Shaw, George Bernard: *Pygmalion*, London, Constable, 1920.
- Torres, Miguel: *El crimen del siglo*, Bogotá, Editorial Seix Barral, 2006.
- Vallejo, Fernando: *El Cuervo blanco*, Colombia, Editorial Alfaguara, 2012.
- Vertov, Dziga: *Memorias de un cineasta bolchevique*, Barcelona, Editorial Labor, 1974.
- Yutang, Lin: *Una hoja en la tormenta*, Buenos Aires, Editorial Suramericana, 1942.

Basado en una larga experiencia docente, analítica y práctica del autor este libro se interna en la construcción de un guion aplicado al cine no como producto comercial sino como extensión del pensamiento y el sentir tanto individual como cultural de un territorio.

La mezcla de lo real desde el punto de vista analítico y sensorial con lo llamado ficcional, la importancia de la defensa de la creación por encima de todo, el alejamiento de fórmulas mas emparentadas con el mercadeo que con el sentir interno, individual y creativo, hacen del texto un profundo recorrido sobre la arquitectura de una idea que poco a poco se va transformando en guion a partir de un esquema secuencial de creación, pero sobre todo tomando en cuenta que la creación está basada en un sin número de elementos transversales que permiten llegar a puertos seguros sobre lo que se quiere comunicar.

Estos apuntes permiten enfrentarse a la creación de un guion como un ejercicio literario, que permita ver en el texto a un autor diverso y defensor de ideas y puntos de vista autónomos tanto artísticamente como en un compromiso de ser parte de la historia emocional del mundo: **El arte.**

ISBN: 978-958-8085-84-5



9 789588 085845