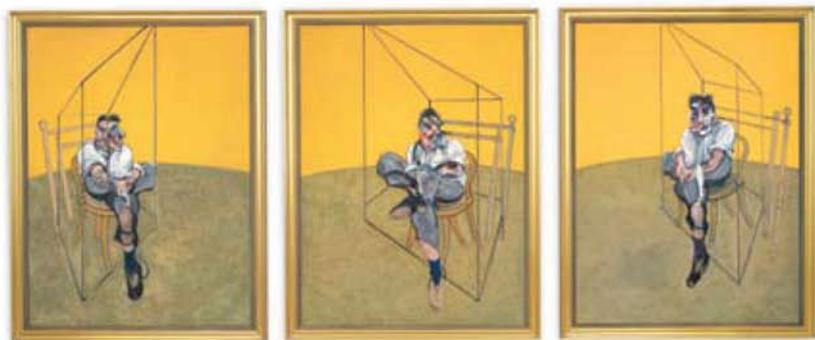


Cortometraje de ficción

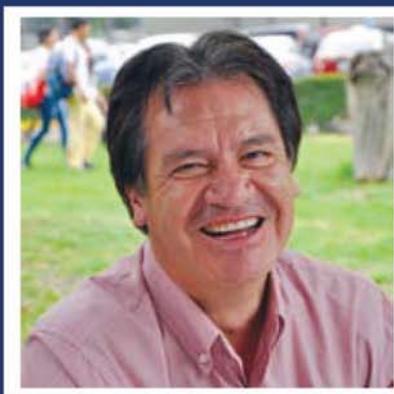
Manual del guionista



Carlos Vega Escalante



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades



Carlos Vega Escalante, licenciado en Ciencias de la Comunicación por la UNAM, estudió Cinematografía en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM. Es maestro en Cinematografía por la Universidad de Columbia (Nueva York, Estados Unidos) y doctor en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Ciencias de la Comunicación por la UNAM. Es profesor de la Licenciatura en Comunicación Social de la UAM Xochimilco.

CORTOMETRAJE DE FICCIÓN
MANUAL DEL GUIONISTA

Cortometraje de ficción

Manual del guionista

Carlos Vega Escalante



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Rector general, Salvador Vega y León
Secretario general, Norberto Manjarrez Álvarez

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-XOCHIMILCO
Rectora de Unidad, Patricia E. Alfaro Moctezuma
Secretario de Unidad, Joaquín Jiménez Mercado

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
Director, Carlos Alfonso Hernández Gómez
Secretario académico, Alfonso León Pérez
Jefe del Departamento de Educación y Comunicación, Luis A. Razgado Flores
Jefe de la sección de publicaciones, Miguel Ángel Hinojosa Carranza

CONSEJO EDITORIAL

Aleida Azamar Alonso / Gabriela Dutrénit Bielous
Diego Lizarazo Arias / Graciela Y. Pérez-Gavilán Rojas
José Alberto Sánchez Martínez

Asesores del Consejo Editorial: Luciano Concheiro Bórquez
Verónica Gil Montes / Miguel Ángel Hinojosa Carranza

COMITÉ EDITORIAL

Jerónimo Luis Repoll (Presidente)
Mauricio Andión Gamboa / Elías Barón Levín
María de Lourdes Femat González / Alejandro Montes de Oca Villatoro
Armando Ortiz Tepale / Maricela Adriana Soto Martínez

Asistente editorial: Varinia Cortés Rodríguez

Portada: Francis Bacon, *Tres estudios de Lucian Freud*, tríptico, óleo sobre lienzo, 1969

Primera edición, noviembre de 2016

ISBN 978-607-28-0972-7

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco
Calzada del Hueso 1100, Colonia Villa Quietud
Coyoacán, Ciudad de México, C.P. 04960
Sección de Publicaciones / División de Ciencias Sociales y Humanidades
Edificio A, tercer piso, teléfono 5483 7060
<http://dcshpublicaciones.xoc.uam.mx>
[\[pubcsh@correo.xoc.uam.mx\]](mailto:pubcsh@correo.xoc.uam.mx)

ÍNDICE

Presentación	9
La ficción como concepto	19
Lo verdadero y lo verosímil	20
La estructura dramática	22
El <i>dramatis personae</i>	23
El personaje y sus dimensiones	26
La dimensión fisiológica	26
La dimensión sociológica	27
La dimensión psicológica	28
La oposición	29
El resultado	31
Los géneros dramáticos	31
La tragedia	33
La comedia	35
La sátira	37
La farsa	38
La tragicomedia	39
El melodrama	43
La pieza	45
El género cinematográfico	48
La trama	51
La trama del largometraje de ficción	51
El enlace	52
El punto argumental	54
El desarrollo	55
El clímax dramático	57
El desenlace	57

El tiempo en el guion de ficción (del largo al cortometraje)	59
Tiempo real o pantalla	60
Tiempo narrativo o cinematográfico	61
La estructura dramática en el cortometraje de ficción	63
La trama del cortometraje de ficción	67
El planteamiento	68
El desarrollo	69
El clímax dramático	70
El proceso de escritura del guion de cortometraje de ficción	73
La sinopsis	73
El argumento	76
El guion literario	78
La secuencia	81
Los cambios de secuencia	83
El cambio de secuencia por espacio	84
El cambio de secuencia por tiempo	85
El cambio de secuencia por espacio y tiempo	86
Descripción de las secuencias	87
Descripción de los personajes	87
Descripción de los espacios	92
Descripción de las acciones	93
Los diálogos	93
El formato del guion literario	96
Anexo	
Sinopsis, argumento y guion literario del cortometraje de ficción: <i>Te invitamos</i>	101
Bibliografía / filmografía	127

PRESENTACIÓN

El plan de estudios de la licenciatura en comunicación social de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, para el sexto módulo: *Modelos y estrategias de radiodifusión-producción sonora*, ofrece, además de los tradicionales módulos de teoría y producción, el “Taller de guion”; mismo que he impartido por varios años, en los que me encuentro de manera frecuente con la confusión, por parte de los alumnos, sobre la temática que se debe abordar en el mismo. Esto sucede porque al cursar el módulo de radio, los estudiantes esperan que el Taller de guion esté relacionado precisamente con la realización de guiones para radio.

La situación, por lo tanto, requiere de algunas explicaciones. En primer lugar, es fundamental aclarar que si se habla de *guion de radio*, uno debería remitirse de inmediato a la concepción técnica de un guion, puesto que se está hablando de una aplicación práctica en un determinado medio, en este caso la radio. Por lo tanto, es nece-

sario señalar que cuando se habla de guion de radio, de televisión, de cine u otros, en realidad se está refiriendo a lo que genéricamente se conoce como un guion *técnico*, herramienta que sirve específicamente al medio para el que ha sido creada, pero, y esto es lo importante, un guion técnico no lo elabora quien (en general) elabora un guion, es decir, un *guionista*, sino un realizador (un director o un productor) especialista en cualquiera de estos medios, dependiendo en cuál se esté trabajando.

En consecuencia, para aprender a escribir y desarrollar un guion técnico lo que se necesita aplicar y desarrollar son técnicas, procesos de producción y realización del medio para el cual ha sido escrito dicho guion. En resumen, el guion técnico se aprende a elaborar y a desarrollar en una clase de producción de radio, de cine o de televisión. Además, los guiones técnicos presentan una gran variedad de formas (o formatos) debido a que los medios citados manejan diversas formas con similar número de programas y, por supuesto, cada uno con características particulares. Sólo por mencionar algunas de éstas, pueden existir programas en vivo y grabados, con géneros tan diversos como noticieros, entretenimiento, comedia, programas de revista, etcétera. Enseñar a elaborar guiones para todos estos tipos de programas sería una labor demasiado complicada para una clase de guion, pero sobre todo, no se trataría de enseñar *guion* sino de enseñar formatos de guion técnico, donde las anotaciones que contienen son, precisamente, de carácter téc-

nico, relativas al entramado de este tipo de elementos involucrados ya en el proceso práctico de la realización, como movimientos de cámaras o sonidos, efectos y, por supuesto, personajes, locutores, e incluso, operadores. Por lo tanto, guiones con las características mencionadas deberán verse en los respectivos cursos de cada uno de los medios citados, puesto que es ahí donde se aprende el lenguaje, tanto creativo, como de los aspectos técnicos aplicables a los mismos.

Por otra parte, el Taller de guion que se imparte durante el sexto trimestre, en realidad está planteado como una continuación de dos talleres previos que se imparten en los dos trimestres inmediatos anteriores: “Taller de lectura” y “Taller de escritura”. Es decir, se trata de materias formativas y dirigidas hacia la comprensión y creación con una clara base literaria. Por lo tanto, según dicha estructura curricular, el Taller de guion contempla una forma particular de escritura que está más relacionada con dichos talleres que con el módulo de radio. En consecuencia, este taller se debe asumir desde una perspectiva diferente. Se podría decir que cuando una persona (no sólo un estudiante de comunicación) está interesada en tomar un curso de guion, no está particularmente interesada en trabajar para un medio de comunicación en particular, más bien, piensa escribir una historia para que pueda llevarse a realización en *cualquiera* de los medios citados. Es decir, lo que desea es escribir una historia de ficción.

La *ficción* es un género literario basado en la dramaturgia, que se usa y aplica en *todos* los medios de comunicación: cine, radio, televisión y video, para elaborar historias dramatizadas en sus diferentes formatos (breves, largos) en todos los géneros tales como: radionovelas, telenovelas, comedias de situación, programas cómicos y, por supuesto, películas y videos. Por lo tanto, el producto que se espera obtener de parte de los alumnos al finalizar el Taller de guion es una obra conocida (en cualquier medio) como *guion literario*, que está construido con base en una estructura dramática y que (eso sí), constituye el paso previo y necesario al guion técnico, que finalmente se convertirá en un producto sonoro o audiovisual en cualquiera de los medios antes mencionados.

No es de menor importancia señalar otras características que contiene el guion literario además de su estructura dramática. Por un lado, sirve para detectar las principales necesidades de personal, utilería, efectos visuales y/o sonoros, etcétera, así como para calcular el presupuesto del proyecto, determinar número y tipo de personajes, locaciones a utilizar, los tiempos de filmación o grabación. Características que lo convierten en una sólida base de preproducción del trabajo por realizar.

De esta manera, el presente texto es un breve manual para escritura de guion literario de ficción, particularmente para historias cortas (con una duración menor a 30 minutos). Su elaboración corresponde a la necesidad de llenar un hueco en la literatura especializada, respecto

de la existencia de un texto dedicado específicamente a este formato; ya que en mi experiencia, primero como alumno y luego como profesor de cine en varias universidades, nunca tuve la oportunidad de encontrar un texto dedicado específicamente a la escritura de un guion para cortometraje, pues en general, los libros dedicados al tema, están concebidos al formato conocido como largometraje, es decir, películas de más de hora y media de duración.

Por supuesto que de primera instancia podría darse por entendido que tanto el guion de largo como el de cortometraje, comparten las mismas características al tratarse, en ambos casos, de formatos basados en una misma estructura, la dramática. Esto es básicamente cierto, sin embargo, la diferencia de tiempo entre ambos formatos contiene características particulares que si no son bien comprendidas durante el proceso de escritura, se corre el riesgo de caer en errores elementales que complican el adecuado manejo estructural entre los dos formatos.

La importancia de separar y dominar la escritura de guiones para cada uno de los formatos con sus respectivas características es fundamental, pues en la mayoría de las escuelas y universidades que tratan estos temas, debido principalmente a los costos de producción, pero sobre todo al tiempo que lleva producir una película o video, es prácticamente imposible aspirar a un trabajo de larga duración, por lo que la opción más viable es realizar un cortometraje que no supere los 10 o 15 minutos.

Así que, con la finalidad de no perder de vista las semejanzas y diferencias entre los dos formatos de película, este breve texto está dividido claramente en tres apartados. La primera, contiene la parte teórica, donde se revisan de manera analítica los fundamentos creativos de la estructura dramática, construcción en la que está basada cualquier historia de ficción, sin importar que se trate de un corto o un largometraje, lo que permite generalizar varios conceptos básicos que funcionan para los dos formatos. Vale la pena mencionar que esta primera parte del texto utiliza ejemplos de películas de largometraje para comprobar los planteamientos explicados. La selección de los mismos corresponde fundamentalmente a que se trata de películas “clásicas” o populares, con la idea de que éstas ya hayan sido vistas por el lector o bien, de que sean fáciles de conseguir debido a su popularidad.

En la segunda parte se explican los principios estructurales que hacen diferente la escritura de un guion de cortometraje a uno de largometraje, basándose precisamente en la diferencia temporal entre los dos formatos y en los elementos en lo que esto modifica los respectivos procesos estructurales. La tercera parte es la más práctica del texto, ya que explica el proceso de escritura del guion literario y sus características particulares, desde el primer paso fundamental, hasta los detalles más específicos de su última versión. Por último, en los *anexos* se incluye un ejemplo completo del proceso de escritura de un guion literario desde la sinopsis hasta su última fase, comple-

tamente desarrollado, para que sirva como ejemplo del proceso explicado en el texto.

La idea que fundamenta este manual, es que sirva como guía y base para comprender las generalidades y particularidades de la escritura de un guion literario de cortometraje, así como para que sea una referencia práctica y visual de las características de dicha escritura; pero debe quedar claro que la mejor manera de aprender a escribir un guion es combinar el proceso creativo individual con el colectivo, ya que si bien un guionista desarrolla las ideas a solas, frente a un teclado, el verdadero enriquecimiento del trabajo se da cuando su obra entra en una discusión grupal donde se nutre de los aportes y las ideas de los colegas o compañeros de clase, que detectan los más mínimos detalles y problemas, al mismo tiempo que sugieren soluciones para que el guionista encuentre la mejor manera para convencer al lector final (lo más probable a un productor), y de esta manera se sienta provocado para llevarlo a la forma de un programa de radio, de televisión, una película o un video.

Una característica fundamental del guion literario es que será leído por un gran número de personas que pueden ser de diferentes niveles de conocimiento y preparación. Es decir, desde el productor de la película, quien verá la posibilidad de llevarlo a la realización, pasando por el director, el cinefotógrafo, que tendrán que resolver problemas de visualización, hasta los actores que representarán los papeles para los cuales han sido elegidos;

por supuesto, también lo leerán los encargados de arte, e incluso, en ocasiones, hasta los técnicos, que deberán resolver problemas específicos de producción. Por lo tanto, dicho texto debe poseer un lenguaje claro y objetivo que sea fácilmente comprendido por todas las personas involucradas en el proyecto; deberá, además, significar exactamente lo mismo para todos, ello con el objetivo de que la visión final de cada una de las áreas coincida de la manera más cercana posible con la del guionista.

Con estos antecedentes debe quedar claro que el Taller de guion puede estar relacionado con la radio, pero también lo está con los módulos siguientes de la licenciatura: cine, televisión, e incluso, con algunas áreas de concentración. Así, el presente manual es una propuesta para unificar (por lo menos en los principales puntos) los criterios de los profesores que imparten el taller tomando en cuenta la utilidad del conocimiento de la estructura dramática, así como los géneros predominantes de la ficción.

Para cerrar esta presentación, ofrezco una disculpa, pues en el texto es obvio el predominio del uso de terminología, conceptos y ejemplos procedentes del lenguaje propio del cine. Esto se debe, en buena parte, a la formación académica y profesional del autor, pero también al hecho de que es en el cine donde más se utiliza este tipo de construcción. No obstante, debe entenderse que esto ocurriría con cualquier otro autor que se acercara al mismo tema. De hecho, debido a la “universalidad” de

PRESENTACIÓN

la problemática aquí presentada, cualquier especialista que abordara el problema tendría la misma circunstancia frente a él, por lo que esperamos que esto no sea un impedimento para que el texto sirva de igual manera a todos los estudiantes y profesores que imparten o reciben este curso.

LA FICCIÓN COMO CONCEPTO

El concepto de ficción proviene del griego *factio*, que quiere decir creado o inventado. Es decir, el cine de ficción se fundamenta en contar historias creadas o inventadas. Según Virginia Reyes:

El concepto *ficción*, en su referencia etimológica, remite a dos acepciones principales: a) dar forma, formar, modelar y b) simular, fingir; éstas a su vez nos llevan a una tercera que es imaginar. Es válido ubicar a la ficción dentro del ámbito de lo irreal, en este sentido, la ficción es entendida como mera imagería o mentira literaria (2006:48).

Líneas adelante la profesora Reyes cita al *Diccionario de retórica y poética* de Beristáin y señala que la ficción es un:

Discurso representativo que evoca un universo de experiencia mediante el lenguaje, sin guardar con el objeto del referente una relación de verdad lógica, sino de verosimilitud o ilusión de verdad, lo que depende de la conformidad que guarda la estructura de la obra con las convenciones

de género y de época, es decir, con ciertas reglas culturales de la representación que permiten al lector –según su experiencia del mundo– aceptar la obra como ficcional y verosímil, distinguiendo así lo ficcional de lo verdadero, de lo erróneo y de la mentira (1998:208).

Entonces, la ficción es un estilo literario basado en la inventiva, de ahí que sus relatos sean una simulación creada por la imaginación de un autor, aunque puede darse el caso en que sin perder estas características de creación ficticia, el relato esté basado en hechos reales. Como lo plantea Beristáin, no se trata de establecer si un hecho es verdadero o ficticio sino más bien de que en cualquiera de los casos el hecho resulte verosímil para el lector o el espectador que deberá aceptar la historia presentada.

Como puede verse, la ficción se define de diversas formas, pero, irremediabilmente, todas coincidirán, de una u otra manera, en la tendencia propia del género: el uso de lo imaginario, lo irreal, la ilusión de verdad, la simulación, etcétera. Por último, no está de más señalar que la ficción está presente en diversas formas artísticas como el teatro, la literatura y, por supuesto, en la televisión, la radio y el cine.

Lo verdadero y lo verosímil

Cualquiera que sea el tema, la época o el género que se intente plasmar en una historia de ficción y convertirla en

un guion cinematográfico, además de poseer una sólida estructura, tendrá que ser *verosímil*. Para la ficción no existen los límites, cualquier tema puede ser tratado, desde una historia basada en un hecho verídico, hasta una historia fantástica sin bases de comprobación, todo lo que la imaginación de un autor pueda proponer, sea verdadero o no.

Lo verdadero es lo que está apegado a la verdad, a la realidad, por lo tanto no se debe dudar de ello. Lo verdadero incluye historias, anécdotas, personajes, mismos que conservan dicha importancia en el contexto de la realidad.

Lo verosímil tiene apariencia de verdadero, de creíble, no ofrece carácter o razón alguna de falsedad, *sea cierto o no* (Larousse, 2011). La verosimilitud tiene la función práctica de convencer al espectador de que lo que lee o ve tiene todos los elementos para ser cierto. Si el espectador duda de la historia o de cualquiera de sus elementos, lo que no está funcionando, es la verosimilitud.

Sin embargo, la relación verdadero-verosímil no siempre se da de manera automática, ya que un hecho, a pesar de ser verdadero puede no ser verosímil, simplemente porque no es *creíble* o convincente para quien escucha la historia. Incluso podría tratarse de un hecho trágico o cómico, pero si el espectador no lo presencié o simplemente no le importa, éste nunca será verosímil. Es aquí donde la ficción comienza a funcionar, al tratar de convertir los hechos verdaderos o no en verosímiles. Y

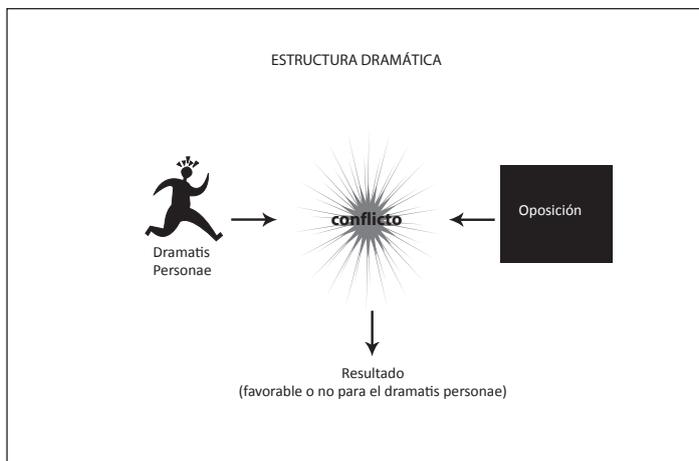
esto lo logra mediante la manipulación de los elementos que componen la historia, desde los personajes, hasta la trama. A veces, se recurre incluso a la transformación de los mismos, para hacerlos más convincentes o, más bien, verosímiles. De esta manera, lo verdadero sí puede tener un lugar en la ficción pero deberá acceder a ella mediante una *ficcionalización*. Para lograr dicho propósito, en cualquier historia de ficción, basada en hechos reales o en hechos fantásticos, el escritor de un guion recurre al uso de la estructura dramática.

La estructura dramática

Se define como drama a una estructura literaria basada en el conflicto. Este último establece el enfrentamiento de dos fuerzas contrarias, opuestas, llamadas fuerzas dramáticas. Esta situación de enfrentamiento provoca el conflicto dramático que se identifica por un esquema básico donde: *Alguien quiere algo y un otro se le opone, de ahí surgirá un resultado.*

El *alguien* de quien se habla en esta estructura básica del conflicto dramático es un personaje (hombre, mujer o una figura con características de comportamiento propias de un ser humano) al que se le denomina *dramatis personae*.

La estructura del conflicto dramático presenta el siguiente esquema:



El *dramatis personae*

El *dramatis personae* es el personaje que dentro de la estructura dramática *quiere algo*, no importa si es algo pequeño o grande, fácil o difícil de conseguir, pero que para obtenerlo debe ejecutar acciones que provocan el conflicto dramático. De hecho, el término *dramatis* proviene de *drama* y que puede traducirse del griego como *acción*. Por lo tanto, el término *dramatis personae* significa *personaje de acción o personaje que ejecuta acciones*.

Podría decirse que el *dramatis personae* plantea que el “querer algo” es desestabilizar el orden establecido en un lugar determinado y, precisamente, eso hace que sus acciones generen conflicto, unas veces individual, otras social, o en ocasiones incluso, universal. Sin embargo, es

importante señalar que el *dramatis personae*, por principio, no es bueno ni malo, todo dependerá de los objetivos que tenga; del mismo modo, sus intenciones, y por lo tanto sus acciones, tampoco son buenas ni malas, sino necesarias para conseguir su objetivo, incluyendo aquellas que pudieran poner en peligro su vida o la de los demás.

El *dramatis personae*, tampoco es automáticamente el personaje principal, el protagonista o el *héroe* de la historia. Lo importante es solamente establecer cuál es el personaje que plantea el conflicto.¹ En este punto es útil un ejemplo para explicar lo anterior. En el filme *El rey León* (Minkoff, 1994), no hay ninguna duda de que el personaje principal es *Simba* (sin olvidar que la película está basada en *Hamlet*, de William Shakespeare), por lo tanto, *Simba* puede ser considerado como el protagonista de la historia ya que es el heredero del reino; él acaba de nacer y es aclamado por los habitantes del mismo reino y en apariencia no existen enemigos a esta situación del nacimiento de un príncipe destinado a ser el futuro rey.

Precisamente, debido a esta situación, se hace evidente que *Simba* no es el *dramatis personae*, pues él *no quiere ser rey*, más bien *va a ser rey*, es más, puede decirse que

¹ Es evidente que la dicotomía que involucra al *dramatis personae* es la misma que establecen otros autores del tema como son las del *héroe frente al antihéroe* o la del *protagonista frente al antagonista*, aunque en estos casos es evidente que existe una preclasificación premeditada que no siempre funciona de la misma manera dentro del conflicto dramático.

en realidad no quiere nada pues ya tiene todo, y así será sin que él haga nada. En esta situación, *Simba* puede ser el protagonista, pero no el *dramatis personae* de la historia.

Por otra parte, mientras se celebra el nacimiento de *Simba* como príncipe heredero y futuro rey, *Skar*, su tío, hermano de su padre *Mufasa*, se lamenta de dicho nacimiento pues considera que él es quien debería ser el futuro rey de la selva por ser, precisamente, el hermano del rey. En palabras de la estructura del conflicto, *Skar quiere* ser rey, sin importar que hay un legítimo heredero al trono y que él no tiene ninguna opción. Esta situación establece, por lo tanto, que *Skar* es el *dramatis personae* que *quiere algo*: ser rey y con ello plantea el rompimiento del orden establecido.

Si bien es fácil comprobar la estructura en los casos donde el *dramatis personae*, es “el villano” que utiliza comportamientos negativos para lograr su objetivo, también son abundantes los casos donde el *dramatis personae* es “bueno”, lo mismo que sus fines. Como ejemplo se puede mencionar la película *Corazón valiente* (Gibson, 1995), donde William Wallace (aquí sí, el protagonista) *quiere* la libertad de su pueblo escocés, pero se le opone el rey de Inglaterra. Wallace es el *dramatis personae* y protagonista y el reino de Inglaterra es su oposición y antagonista.

Estos ejemplos demuestran que el *dramatis personae* es variable, según sean sus propias circunstancias, con diferentes matices y características y, por supuesto, intenciones.

El personaje y sus dimensiones

Precisamente, por la importancia que tienen los personajes dentro de la estructura dramática y lo complejo que puede resultar su presentación y evolución, lo conveniente es *construirlos* de forma cabal, no sólo al *dramatis personae* sino todos, o por lo menos a los más importantes. No hay duda de que los personajes de una historia de ficción y, fundamentalmente, de un largometraje, son complejos, por lo que se debe conocerlos y comprender su evolución dentro de la historia. Con la intención de facilitar dicha labor, se deben construir *biografías de los personajes* para conocer quiénes son, de dónde vienen, por qué actúan así y de qué son capaces para lograr lo que han establecido como su meta.

Esta creación biográfica —es importante señalarlo— es *previa* a la escritura misma del guion. Es decir, cuando el guion comienza, ya se deben conocer a los personajes y dada su complejidad, la mejor manera de abordar este proceso es hacerlo por partes, a partir de lo que se conoce como las *dimensiones del personaje* que no son otra cosa que sus principales características, tanto físicas, sociológicas y psicológicas.

La dimensión fisiológica

Se trata de las características físicas del personaje, que pueden ir desde su aspecto general como son su comple-

xión (flaco, gordo, atlético, etcétera); su estatura (media, alta, baja); el color de piel (morena, negro, blanco, etcétera) de sus ojos (café, azules, grandes, rasgados...), su cabello (largo, negro, chino...); y las características particulares, como si tiene bigote, alguna cicatriz, un lunar, la falta de un miembro y otras.

Esta dimensión permite entender las habilidades o debilidades que el personaje puede mostrar a lo largo de la historia. Por ejemplo, la meta de un personaje débil puede ser la de transformarse en un hombre atlético, aunque éste será un proceso visible.

Esta dimensión también incluye la forma de vestir, por lo tanto, es importante conocer si le gusta vestir de manera deportiva, elegante, informal, juvenil, etcétera, o por el contrario, si a pesar de su mejor esfuerzo, está obligado a vestir discretamente con ropa ya gastada por el tiempo, etcétera.

La dimensión sociológica

Se trata de características que indican su nivel social, lo que le permitirá conocer, no sólo su entorno sino su relación con otros personajes y grupos sociales. La dimensión social del personaje incluye su educación, cultura, lo que sabe y cuánto sabe, su religión, el tipo de hogar que habita, el auto que posee, etcétera. Estas características, además de reflejarse en la apariencia del personaje,

también determinan su comportamiento dentro de la sociedad, su manera de actuar, su forma de hablar, entre muchas otras.

La dimensión psicológica

Sin duda, es la más compleja de todas, pues describe las características del personaje que no son visibles y que, por lo mismo, ocultan sus intenciones respecto al resto de los personajes de la historia. Se trata de comprender lo que piensa, sus pasiones, sus amores, sus odios y sus rencores, etcétera; así como saber cómo, cuándo y dónde realizar los actos necesarios para alcanzar sus objetivos. Comprender al personaje desde sus pensamientos permite al escritor saber sus ambiciones pero, también, sus alcances y limitaciones, así como las metas que puede alcanzar de una manera verosímil.

Elaborar las dimensiones de los personajes es fundamental en la creación de las historias de ficción pero, al mismo tiempo, es primordial comprender que estas dimensiones pueden cambiar durante la historia debido a diversas circunstancias, particularmente las que incluyen características visibles pues éstas pueden ser falsas y lo único que pretenden es engañar a los otros personajes de la historia. El manejo de estas características, desde luego, tiene como principio creativo la verosimilitud, con ellas

se debe convencer a los lectores del guion (y posteriores espectadores de la historia) de que las actitudes y actividades del personaje están dentro de sus posibilidades.

Las dimensiones son fundamentales no sólo en la construcción de los personajes; por supuesto que es importante su situación física, social y psicológica al iniciar la historia, pero también se vuelven un factor de la historia misma puesto que prácticamente *todos* los personajes de un largometraje cambian, nunca son los mismos de cuando la historia comenzó a cuando ésta termina. Evolucionan a partir de los hechos y las experiencias que viven durante el desarrollo de la historia y hasta que se resuelve el conflicto dramático.

La oposición

Ya se mencionó que el principio básico del conflicto dramático es que *alguien quiera algo* pero que al mismo tiempo exista *otro o algo* que le impida conseguirlo, es decir, una *oposición*. Ésta debe ser, por lo menos, tan fuerte o mayor que la del *dramatis personae*. La razón de esto es que si *alguien* consiguiera lo que desea sin oposición o ante una oposición débil, en realidad el conflicto sería inexistente y pues en un conflicto dramático se debe buscar siempre el equilibrio de fuerzas entre las oposiciones, pues de otra manera no habría historia. De este modo se asegura

un choque equilibrado y, en consecuencia, la posibilidad de desarrollar una historia con el triunfo de cualquiera de las dos partes. Si no ocurriera de esta manera, si la oposición fuera más débil, sería superada fácilmente y en consecuencia el conflicto perdería interés rápidamente, pues la derrota sería inminente pero, sobre todo, predecible.

Respecto a esa situación, es importante señalar que las fuerzas no necesariamente deben ser iguales desde el principio de la historia, sino que parte de su interés puede radicar, precisamente, en que en un principio exista un desequilibrio de fuerzas y poco a poco se llega al momento de equilibrio y, por lo tanto, del enfrentamiento final. Una situación así ocurre en *El rey león*, donde después de la muerte de Mufasa, Simba se aleja de todo porque se siente culpable de esa muerte. Cuando se va, es un león joven e inexperto. Su vida en la selva, alejado del reino (ocupado por Skar) le permite madurar física y mentalmente hasta llegar al momento de poder enfrentarse a su tío.

Se ha dicho que por lo general la historia de ficción es una historia de personajes y en efecto, así ocurre *siempre* en el caso del *dramatis personae*, sin embargo, en el caso de la oposición, en ocasiones ésta no se representa por un personaje sino por “otro tipo de fuerza”, por supuesto, muy superior a él. Es el caso de fuerzas “insuperables” como Dios, los dioses, la naturaleza o bien, el destino. Evidentemente, en este caso, el *dramatis personae* tendrá

que prepararse y luchar más intensamente para alcanzar su objetivo.

El resultado

El resultado del conflicto dramático, como es lógico, indica cuál de las dos fuerzas dramáticas, el *dramatis personae* o la oposición, es finalmente la vencedora. Es decir, si el primero logra lo que quería o no, si demostró su fuerza y su superioridad, o bien si fue vencido y se restableció el orden que iba a ser violentado y, por lo tanto, resulta castigado, removido o reacomodado en su entorno social. Por supuesto, cualquiera de los dos resultados es parte de la estructura del conflicto y funciona de la misma manera. Lo único que se debe tener en cuenta es que en los tres elementos funcionales de la estructura dramática existen determinados matices que de alguna manera marcan variables en la misma estructura básica, éstas son conocidas como *géneros dramáticos*.

Los géneros dramáticos

En el caso del *dramatis personae*, las variaciones ocurren en las características particulares que éste tiene, presentadas fundamentalmente en sus dimensiones, esto lo ubica tanto física, sociológica y psicológicamente en un con-

texto que le permitirá plantear su conflicto y medir sus posibilidades de éxito o fracaso. Por lo tanto, debe quedar claro que no todos los *dramatis personae* son iguales y en consecuencia, enfrentan el conflicto (que a veces es, incluso, del mismo tipo) de diferentes maneras.

En lo que se refiere a la oposición, fundamentalmente las variables contemplan el tamaño y la fuerza que ésta tiene para impedir que el *dramatis personae* alcance su meta; no debe olvidarse que dicha fuerza opositora, siempre será igual o superior a la fuerza que representa el *dramatis personae*.

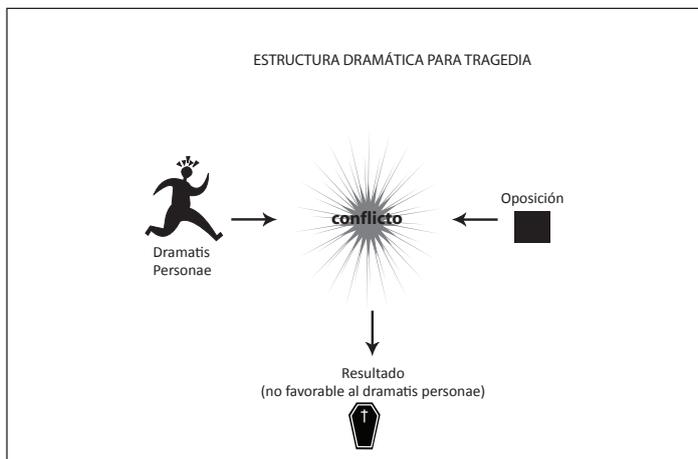
Por último, el resultado mostrará solamente una de las dos posibilidades que presenta desde la misma estructura: el *dramatis personae* consigue o no su objetivo, sólo que en este caso se presenta un matiz de tono en cualquiera de los dos casos, ganando o perdiendo. Las diferentes combinaciones entre los diversos matices que se presentan en cada uno de estos elementos de la estructura dramática del conflicto determinan los siguientes géneros dramáticos:

- Tragedia
- Comedia
- Sátira
- Farsa
- Tragicomedia
- Melodrama
- Pieza

La tragedia

En la tragedia, el *dramatis personae* es muy inteligente y ambicioso, bien dotado física e intelectualmente para enfrentar grandes dificultades. Estas condiciones especiales lo animan a aspirar a metas muy altas, casi imposibles de lograr, aunque para él, eso no constituye una limitación, al contrario, lo ve como un reto al que es fundamental enfrentar. Por lo tanto, la oposición a la que se enfrenta *siempre* es muy alta, poderosa y aparentemente insuperable (algo fuera de la dimensión terrenal) como puede ser un dios, un representante de él, el propio destino del *dramatis personae* o bien la naturaleza.

En este género, al ser demasiado altas y difíciles sus metas, el *dramatis personae nunca* logra conseguir lo que quiere, siempre es derrotado y más aún, castigado, generalmente con la muerte (característica fundamental de la tragedia). Citando nuevamente a *El rey león*, ya ha sido establecido que Skar es el *dramatis personae* porque quiere ser rey. Lo importante es dejar claro que Simba no es su oposición, sino algo más grande que Simba: el reino, pues éste está constituido por un rey, una reina, un heredero, una corte y el pueblo. Y aquí, vale la pena mencionar que un reino (por lo menos así se entiende en general) sólo es concedido por Dios, es decir, una fuerza sobrenatural, en este caso Dios, y todos los personajes citados son sólo representantes de ese dios en



la tierra, por lo tanto, Skar no se enfrenta a Simba, sino a Dios. Sin embargo, él no lo ve de esa manera y considera que *él es quien* merece la posición de rey, por lo que inicia su lucha por serlo. Al final, después de intentarlo de diversas maneras, entre éstas asesinar al rey Mufasa (aunque debe recordarse que se trata sólo de uno de los representantes, queda otro, que es Simba). El resultado es que al final Skar es derrotado por Simba, y castigado con la muerte por su atrevimiento. De esta manera, *El rey león*, por su estructura dramática, es una tragedia.

Una tragedia con un matiz diferente se presenta en el ya citado *Corazón valiente* (Gibson, 1995), donde el personaje de William Wallace es el *dramatis personae*, quien al igual que Skar, también es ambicioso, intelligen-

te e incluso vengativo. Sin embargo, en este caso él no quiere ser rey, su ambición es obtener la libertad para el pueblo de Escocia, una misión totalmente noble. De igual modo, la oposición para lograr la meta anhelada es un reino, el de Inglaterra. Consecuentemente por las mismas razones que se presentaron en el caso de *El rey león*, las que tornan la meta insuperable, Wallace finalmente es derrotado y castigado con la muerte. También una tragedia (estructuralmente hablando). De esta manera queda claro que el *dramatis personae* en la tragedia no es malo ni es bueno, sólo es un ser ambicioso con inteligencia que hace lo necesario para lograr lo que quiere, aunque nunca lo logre.

La comedia

El *dramatis personae* de la comedia de alguna manera es parecido al de la tragedia, en el sentido de que es hábil, inteligente y hasta puede llegar a ser ambicioso, pero la diferencia con la tragedia está en el hecho de que sus ambiciones no son tan elevadas ni inalcanzables, sino más cercanas a su realidad, por lo tanto, más posibles de obtener. Por esa razón, la oposición a la que se enfrenta tampoco es tan fuerte ni tan alta, ya que en este caso no se trata de fuerzas superiores sino de la sociedad, que si bien es potencialmente superior, siempre es superable. De hecho, generalmente el *dramatis personae* no se enfren-

ta a toda la sociedad sino solamente a un sector o representante de ésta, como sería por ejemplo, la policía. Dado este mayor equilibrio entre las fuerzas dramáticas del conflicto, esta estructura permite que *siempre* el *dramatis personae* supere a su oposición y logre lo que quería en el planteamiento original. De nuevo, es importante señalar que el *dramatis personae* en este género (como el de la tragedia) no es automáticamente bueno o malo, únicamente hace lo necesario para alcanzar su objetivo.

Un ejemplo de comedia como estructura dramática es la película *Seven* (Fincher, 1995), donde el *dramatis personae*, John Doe, quiere demostrar a la sociedad de Chicago los siete pecados capitales, a este deseo se opone la policía, representada por William R. Sommerset y David Mills. Al final John Doe logra su objetivo pues demuestra los pecados a partir de diversas acciones que conlleven varias víctimas. De hecho al demostrar el último, la ira, John Doe muere asesinado por los policías. Es decir, aunque ellos no pretendían matarlo, al hacer crecer el pecado de ira en ellos, no se contienen y lo matan. Es importante señalar que en este caso la muerte de John Doe no es un castigo, como en la tragedia, por el contrario, aquí es un triunfo, pues comprobó todos los pecados capitales, lo que era su objetivo. Por lo tanto, la estructura de *Seven* es la de comedia.

Por último, vale la pena hacer una aclaración sobre esto. No se debe confundir el género dramático de la comedia con el género cinematográfico cómico, donde si

bien es muy común desarrollar una estructura dramática de comedia con un tono cómico, no es necesariamente la única opción, como se demuestra en *Seven*.

La sátira

La estructura del género dramático de la sátira guarda mucho parecido con la de la comedia, por ejemplo, el *dramatis personae* es inteligente, ambicioso y hábil; también la oposición, como en dicho género, es la sociedad y el resultado, de la misma manera, es que el *dramatis personae* siempre obtiene lo que quiere. El matiz que hace diferente a este género, respecto a lo que ocurre en la comedia, es que además de conseguir su objetivo, el *dramatis personae* se burla y humilla al sector o a los sectores de la sociedad que se le oponían para, de esta manera, mostrar su clara superioridad.

Un ejemplo clásico de sátira es el filme inglés *La naranja mecánica* (Kubrick, 1971), donde Alex, el personaje principal y *dramatis personae*, es un delincuente que sólo quiere obtener dinero, diversión y sexo de la manera más sencilla posible y, desde luego, burlarse de la sociedad. La oposición a los objetivos de Alex se da no sólo desde un sector sino de diferentes sectores de la sociedad, comenzando por sus padres, sus amigos, la policía, la gente rica. Después de varias situaciones en las que Alex demuestra su superioridad, llega a un punto en el que aparentemen-

te será castigado por sus excesos, sin embargo, triunfa porque los encargados de castigarlo (principalmente el alcalde de la prisión) se equivocan en su tratamiento de reinserción social, y en consecuencia, Alex sigue siendo como era, con todos sus excesos originales pero además, se torna en un ejemplo a seguir, burlándose de esa manera, de toda la sociedad.

La farsa

En el caso del género dramático de la farsa, el *dramatis personae* sí sufre un cambio estructural con respecto a los dos géneros anteriores, pues se trata de un personaje que no es inteligente, ni hábil, ni ambicioso. De hecho, en apariencia, él no quiere nada, lo que podría parecer contradictorio con el principio activo que mueve a todo *dramatis personae*, aunque en realidad sí quiere algo, pero en un principio no lo sabe o no está claro para el espectador. En lo que la farsa sí guarda semejanza con los géneros de la comedia y la sátira es en que se enfrenta a la misma oposición que estos últimos, es decir, a la sociedad, que se encargará de hacerle la vida difícil a este cándido personaje. Al final, después de varias vicisitudes, casi sin proponérselo y sin tener muy claro cómo lo logró, el *dramatis personae* siempre triunfa sobre la sociedad y consigue lo que quiere, logrando al mismo tiempo el reconocimiento de todos aquellos que fueron un obstáculo para él.

Una película con estructura de farsa es *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994). Forrest, el *dramatis personae* de la historia, en apariencia no quiere nada, pues desde niño es torpe y de apariencia inofensiva, por lo que sus “amigos” se aprovechan constantemente de él. Sin embargo, en secreto, ama a Jenny, una amiga que, desde luego, no tiene idea de los sentimientos de Forrest. El rechazo de sus amigos es el primero de varios más que le seguirán a lo largo de su vida con varios grupos de la sociedad, entre ellos, diversas instituciones académicas, militares, etcétera. Sin embargo, Forrest, siempre en la búsqueda del amor de Jenny, sortea los obstáculos que se le plantean a lo largo de su vida, ello le lleva a tener éxito de diferentes maneras, como riqueza y reconocimiento. Pero a pesar de esos logros, él no se siente satisfecho, pues no ha alcanzado su objetivo primordial: el amor de Jenny. Finalmente, lo consigue de manera casi inesperada y sobre todo, muy breve, pues ella muere y sólo queda el hijo que juntos procrearon, pero al que Forrest ama profundamente pues para él es la representación de Jenny.

La tragicomedia

Es un género dramático único, pues a pesar de que se insiste en que los géneros dramáticos son *puros* y no admiten la mezcla entre ellos, la tragicomedia es la excepción

a la regla y como su nombre lo indica, se compone de dos de ellos: la tragedia y la comedia.²

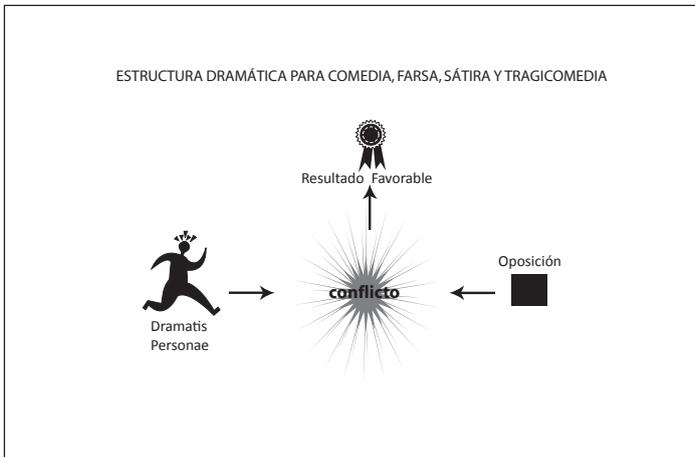
El *dramatis personae* de la tragicomedia es un personaje que se transforma, pues en un principio no quiere nada, no es ambicioso y vive extraviado dentro del contexto social. De hecho (como ocurre en la farsa), su participación en el conflicto dramático no surge directamente de él, sino más bien se ve involucrado involuntariamente, por lo que ante una situación se ve obligado a cambiar su actitud, y una vez inmiscuido, debe poner en juego todas sus fuerzas y habilidades, algunas de las cuales ni siquiera conocía. La oposición por superar siempre es difícil y complicada, por lo que, como en el caso de la tragedia, el personaje constantemente está en peligro de muerte. No obstante, a lo largo de los acontecimientos, descubre que la oposición no era tan insuperable como parecía, es decir, pasa a ser un problema más bien a nivel de la sociedad, y como consecuencia, se provoca un cambio de tono en la estructura del género hacia la comedia (y de ahí el nombre del género), donde el *dramatis personae* se transforma en un personaje dominante de la situación sobre la que se puede alcanzar el triunfo. El resultado, por lo tanto, será que siempre alcanza sus objetivos y se convierte en un triunfador de algo que en un principio ni siquiera parecía ser su problema.

² Aunque como se verá, este género también posee algunas características propias de la farsa.

Luces de la ciudad (Chaplin, 1931) es un ejemplo de tragicomedia. En la trama, *Charlot* es un vagabundo que amanece en medio de un basurero, aunque esta situación, aparentemente, no le causa ninguna preocupación, pues se le ve relajado y tranquilo. De hecho, ahí mismo comienza a buscar su primer alimento; luego de comer comienza su paseo por la ciudad. De pronto, en una calle transitada descubre a una bella joven vendiendo flores y, después de unos momentos de contemplarla, se da cuenta de que es ciega. *Charlot* decide seguirla, cuando llegan a su casa, se entera, por la conversación que la chica tiene con su madre, que la enfermedad de la joven es curable pero se trata de una operación costosa y evidentemente las mujeres no tienen medios (y mucho menos él) para poder realizarla.

Charlot se da a la tarea de conseguir dinero para que la muchacha se opere. Por azahar llega hasta las orillas de un río donde un hombre pretende suicidarse intentando amarrar una piedra a su pie para que ésta lo sumerja en el agua, pero como está borracho amarra la cuerda al pie de *Charlot*, obviamente que al arrojarla al río, el que sale disparado es *Charlot*, quien con dificultades logra salir del problema. El hombre queda profundamente agradecido con *Charlot* “por haberlo salvado”, le pide que lo acompañe a su casa para darle una recompensa, incluso le suplica que se quede a dormir, a lo que *Charlot* accede esperando cobrar la recompensa. Al otro día, ya sobrio, el hombre no lo reconoce y lo corre de la casa.

Esta situación se repetirá varias veces, en las que Charlot expone constantemente su vida. Al final, después de muchos problemas similares con el hombre rico, Charlot reúne suficiente dinero para la operación de la joven y se lo entrega de manera anónima. Ella es operada con éxito y recupera su vista. Pasa un tiempo, Charlot reaparece tan empobrecido como al principio pero reencuentra a la muchacha, quien ahora tiene una florería aparentemente exitosa, ella lo ve y como es bondadosa pretende ayudarlo, lo que él rechaza. Cuando ella toca las manos de Charlot lo reconoce y le agradece todo lo que hizo por ella, finalmente se despiden. Como podemos apreciar, Charlot no buscaba el amor de la mujer (aunque es obvio que hay una atracción mutua) sino ayudarle a recuperar



la vista, superando todos los peligros; como *dramatis personae*, logró su objetivo.

En este punto es importante destacar que los cinco géneros dramáticos anteriores, por las intenciones, funciones del *dramatis personae* y de la oposición, así como por la forma en que se da el resultado, tienen la misma estructura.

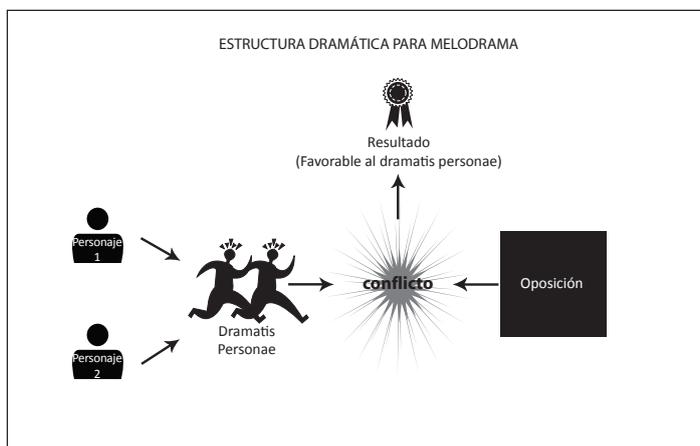
En los dos géneros siguientes, melodrama y pieza, se presentan sutiles variaciones, aunque en lo fundamental, se trata de la misma estructura.

El melodrama

Aunque en este género se mantiene la misma estructura del conflicto dramático, en el melodrama se presenta un caso único, ya que a diferencia de lo que ocurre en los géneros anteriores, el *dramatis personae* no consta de un personaje, sino que está conformado por dos, quienes deben unir sus fuerzas y características individuales para alcanzar su objetivo. Se trata de personajes complementarios donde uno no funciona sin el otro. Por ejemplo, uno es hábil y el otro fuerte; uno es valiente y el otro inteligente, etcétera.

En el melodrama, como regla general, el conflicto tiene que ver con el amor como pretexto para la unión (sin embargo, es factible encontrar otro tipo de razones). Por lo mismo, la sociedad o parte de ésta, como pueden

ser las familias, representa la oposición. De nuevo, se trata de un *cliché*, pero no necesariamente es una regla. Por supuesto, como *el amor siempre triunfa*, el resultado siempre les es favorable y consiguen su objetivo de permanecer juntos para siempre. Con estos principios el esquema del melodrama puede presentarse de la siguiente manera:



Un claro ejemplo de melodrama es el musical *Amor sin barreras* (Robbins, 1961), una adaptación moderna de la obra *Romeo y Julieta* de William Shakespeare, donde Tony, un hijo de inmigrantes irlandeses y María, hija de puertorriqueños, se conocen y enamoran en Nueva York. Por su origen diferente, las respectivas familias y pandillas a las que pertenecen cada uno, se oponen a su relación. A pesar

de todo, ellos insisten en sus planes. Al final, ambos son muertos por la rivalidad entre las pandillas, sin embargo, queda claro que lograron su propósito de estar juntos. El ejemplo es importante porque muestra cómo en el melodrama, como en la comedia, en ocasiones el *dramatis personae* muere alcanzando su objetivo, lo cual comprueba la funcionalidad de la estructura del conflicto.

La pieza

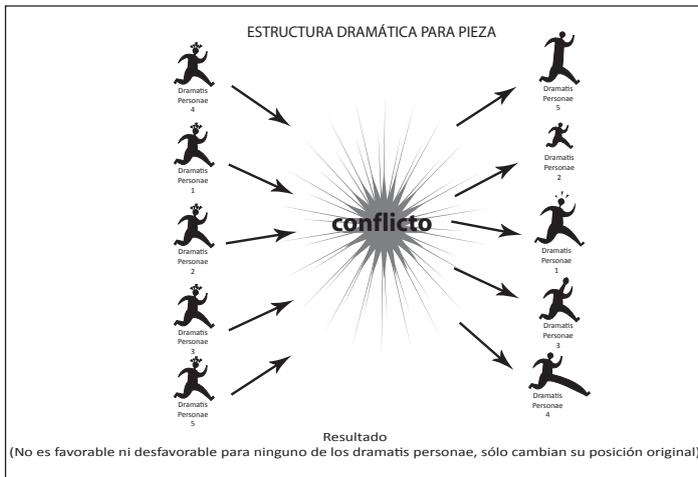
Se trata del género dramático más interesante y complejo, aunque eso lo hace, precisamente, el más complicado de construir, ya que no existe sólo un *dramatis personae* sino varios, que en determinado momento de la historia llegan a chocar entre sí. En este caso, aparentemente, ninguno desea algo, pero existe una motivación común (no siempre muy clara) que los involucra directamente en el conflicto. Debido a ello, también se puede decir que ninguno de ellos establece claramente la posición de plantear el conflicto o de representar una oposición, más bien, la característica particular de este género es que los personajes involucrados representan individualmente a una determinada capa o un grupo de la sociedad, lo que les hace ver y asumir la problemática desde diferentes puntos de vista.

Sin duda, es en este género donde los estereotipos son más endebles, pues prácticamente no existe un rol

específico como *el malo* o *el bueno*, más bien, cada personaje actúa movido por sus propios sentimientos. Con esto, no debe sorprender el hecho de que los *dramatis personae* del género de la pieza en el momento de la resolución del conflicto ni triunfan ni son derrotados, sino que más bien ocurre un reacomodo social que los coloca en una posición diferente a la que tenían cuando comenzó la historia. En el esquema de la pieza se detectan fácilmente sus diferencias con el esquema generalizado del resto de los géneros:

Un ejemplo cinematográfico muy ilustrativo del género dramático de pieza es *Balas sobre Nueva York* (Woody Allen, 1996) donde con el pretexto del montaje de una obra teatral se reúnen diversos personajes aparentemente sin ninguna relación entre sí: David, un escritor que siente que sus obras anteriores fracasaron porque él no las dirigió y ahora quiere hacerlo; tiene una novia a la que ama, Ellen; Valenti, un poderoso mafioso que tiene una amante, Olive, ignorante y tonta que quiere ser actriz por lo que Valenti decide invertir dinero en producir la obra; Julián, el productor de la obra, que reúne a diferentes actores con mayor experiencia para proteger la inversión (y su vida); Helen, un vieja y alcohólica actriz que fue exitosa y que en un principio rechaza trabajar con un director novato; Warner, un viejo actor con experiencia pero comedor impulsivo; Cheech, un matón que cuida a Olive por órdenes de Valenti y otros dos o tres personajes más.

Se trata de una clásica situación de pieza donde no hay un *dramatis personae*, sino varios, ya que todos ellos quieren algo en especial y están reunidos por un motivo particular de interés común, en este caso la obra de teatro. A lo largo de la historia, todos tienen que ver entre sí de alguna manera, ya que lo que hace uno afecta al resto. Al final se presentan los cambios que reubican a todos los personajes en situaciones diferentes a las que vivían cuando comenzó la historia: David y Cheech se hacen muy amigos, ya que este último tiene excelentes ideas para la obra; David descubre que no es tan genial como él pensaba; Olive se enamora de Warner, el actor experimentado; David se enamora de Helen pero regresa con su novia; Cheech mata a Olive, Valenti mata a Cheech. Al



final, la obra es un éxito pero David, consciente de que no es el genio que creía le pide a Ellen, su novia, que huyan para casarse. En esta película, como en todas las piezas, no hay ganadores o perdedores claros como resultado del conflicto, sólo se produce un reacomodo social entre todas las partes.

La pieza es el último de los géneros dramáticos que surgen de la estructura planteada por el conflicto dramático.

El género cinematográfico

A diferencia del género dramático, que es un concepto sólido y perfectamente delimitado en sus alcances y variables, el *género cinematográfico*, por el contrario, es inestable y difícil de delimitar, ya que se mueve de manera demasiado libre abarcando absolutamente todo lo relacionado con cualquier forma cinematográfica. Para fines prácticos y específicos de este texto, se ha optado por construir una definición, lo más concreta posible; el *género cinematográfico es la suma de características visuales y sonoras que identifican a un grupo de películas y al mismo tiempo las diferencian del resto.*

Esto quiere decir que una película, no sólo de ficción, sino de cualquier tipo, posee características particulares, ya sea en el espacio o en el tiempo, aspectos como el vestuario, los objetos, las locaciones, la música,

el lenguaje, etcétera, que permiten ubicarla en el universo del género cinematográfico dentro de un determinado grupo con características similares. Por ejemplo, si los personajes masculinos visten pantalón de mezclilla, chamarra de cuero, botas, sombrero, montan caballo, viajan en carreta, hablan en inglés, cantan canciones *country* y la historia se desarrolla en Estados Unidos hacia principios del siglo XIX, no habrá dudas de que el género cinematográfico de esa película es un *western*; o bien, si la historia se desarrolla en el espacio, hay astronautas, naves, robots, tecnología, diversas constelaciones, planetas y estrellas e incluso monstruos irreconocibles, no hay duda, se trata de ciencia ficción; si los personajes cantan sus parlamentos en lugar de hablarlos, entonces es un musical; si los personajes no son reales pero están dibujados o creados en computadora, entonces es un filme de dibujos animados. En ninguno de los dos últimos casos importa cómo vistan ni en la época en la que se desarrolla la historia, el rasgo que destaca es que se trata de dibujos de animación y, por lo tanto, de ahí se toma el nombre del género para identificarlo; o bien, si la historia se desarrolla a lo largo de un camino o una carretera, se estaría hablando de un *roadmovie* o *roadpicture* sin importar de qué trate exactamente la película.

Es más, la definición de género cinematográfico es tan volátil que no se podría determinar cuántos existen, pues éstos aparecen y desaparecen conforme se hace una película con nuevas características, a diferencia del

dramático, es variable. En este sentido, incluso, puede asignarse un género cinematográfico a una película que carezca de una historia, por ejemplo, películas generalmente breves como las de arte, experimentales, científicas, etcétera. Por supuesto, esto quiere decir que el género cinematográfico no es privativo del cine de ficción.

Como se puede ver, no hay reglas precisas respecto a qué determina un género cinematográfico, lo que sí es un hecho, específicamente hablando del cine de ficción, es que una vez decidido el género dramático, éste será la referencia más inmediata.

Una vez que existe la estructura dramática se le puede colocar cualquier género cinematográfico y ésta debe funcionar correctamente en cualquier caso. De esta manera, el *dramatis personae* se puede concebir como astronauta, vaquero o pirata, pero sus funciones dramáticas no se alteran, ocurre lo mismo con la oposición y, por supuesto, con el resultado final. Podrá cambiar el género cinematográfico pero el género dramático seguirá siendo el mismo en cualquiera de los casos. Se puede tomar como ejemplo de lo anterior las diferentes versiones de *Romeo y Julieta* con sus cambios de nombres en los personajes o en la época en que se desarrollan (y por lo tanto de género: histórico, musical, animación); al final, siempre se tendrá como base la misma historia, mismo género dramático, pero diferente género cinematográfico.

La trama

La trama es la estructura narrativa de la historia que se desarrolla a partir de la estructura dramática planteada originalmente. De manera general, puede decirse que se plantea de forma lineal, aunque la estructura final dependerá de la última versión del guion literario. Esta estructura narrativa divide a la historia en secciones y momentos, cada uno de éstos presenta varios elementos característicos que adquieren una posición y función específica con respecto al resto de las otras secciones y momentos.

La trama basa su desarrollo fundamentalmente en el espectro de la temporalidad. En este sentido, es importante señalar que cualquier narración cinematográfica, sea de largometraje o de cortometraje, guarda muchas semejanzas entre ambos formatos aunque, obviamente, también ambos presentan sus propias características individuales.

La trama del largometraje de ficción

En general la estructura de la trama de un largometraje está dividida en tres grandes partes: enlace, desarrollo y desenlace; así como en dos momentos o puntos de definición: uno, de hecho, no siempre existe y es conocido como punto argumental y el otro, por el contrario, siempre aparece y en realidad se trata del momento más importante de la trama, llamado clímax dramático.

El enlace

Es la parte fundamental, el arranque de la trama. Dado que es el principio de toda la narración por venir, con todos los elementos involucrados en el proceso, en ocasiones muy complejo, está dividido en dos fases para facilitar su comprensión: la introducción y el planteamiento.

La introducción

En la introducción se conocen los personajes principales de la historia, sus características particulares y el entorno en el que se desenvuelven, dado que estos personajes son los que se van a ver involucrados en el conflicto dramático. Por supuesto y de acuerdo con lo antes visto, uno de estos personajes representa al *dramatis personae* y el otro será su oposición. En conjunto, ambos representan a las llamadas fuerzas dramáticas primarias.

Para ejemplificar esto se puede retomar nuevamente el caso de *El rey león*, donde la introducción presenta las fuerzas dramáticas principales. Por un lado, el reino de la selva, formado por un rey, Mufasa, una reina, Sarabi, el consejero principal, Rafiki, y por supuesto, el nuevo heredero, Simba; rodeados todos por el pueblo que feliz celebra el nacimiento del futuro rey de la selva. Al mismo tiempo en que esto ocurre, el hermano del rey y tío de Simba, Scar, está en un lugar apartado precisamente re-

pu diendo la celebraci3n pues considera que 3l, a pesar del nacimiento de Simba, deber3a ser el futuro rey.

El planteamiento

La principal caracter3stica del planteamiento es establecer el conflicto dram3tico entre las fuerzas dram3ticas primarias. Es decir, es el momento en el que se se3ala cu3l de las fuerzas dram3ticas primarias es el *dramatis personae* y qu3 es lo que quiere; as3 como qu3, qui3n o qui3nes se oponen a que logre sus objetivos. En este momento se inicia la historia, desde el punto de vista dram3tico.

Adem3s de presentar el conflicto dram3tico, el planteamiento tambi3n presenta a las llamadas *fuerzas dram3ticas secundarias*, que son personajes que de una u otra manera apoyan a las fuerzas dram3ticas primarias para lograr sus respectivos objetivos, pues de ello depende que tambi3n salgan beneficiadas con el triunfo que obtengan en el conflicto.

En *El rey le3n*, el planteamiento ocurre en el momento en que Skar manifiesta que *quiere* ser el rey y est3 dispuesto a hacer lo que sea para lograrlo, como destruir a quien se oponga a ello. Mientras que, como oposici3n est3 el reino, con todos sus integrantes unidos en una causa com3n. Es por eso que en el enlace se presentan todos los integrantes involucrados en el conflicto.

En cuanto a las fuerzas dramáticas secundarias, es claro que para Skar son las hienas quienes lo van a apoyar a conseguir su meta. De parte del reino, estas fuerzas dramáticas secundarias están representadas por varios de los súbditos que están relacionados de una u otra manera con el reino y a la vez unos con otros: Sasú, Rafiki, Nala, Pumba, Timor, entre otros.

El punto argumental

El punto argumental es el elemento más flexible dentro de la estructura de la trama, sólo en algunas ocasiones llega a aparecer, específicamente entre el enlace y el desarrollo de la historia. Se trata de un momento y no de una parte estructural necesaria, dependiendo del manejo de la historia. Sin embargo, debe señalarse que en los casos donde aparece se convierte en un hecho trascendente tanto para el desarrollo de la trama como para la historia en general.

En esencia, la función del punto argumental es cambiar el curso original de la historia reformulando el planteamiento original del conflicto dramático a partir de una situación sorpresiva e inesperada, como puede ser la eliminación de uno o varios personajes o, incluso, del mismo *dramatis personae*; también alterando las intenciones originales de algunos o todos los personajes

involucrados en el conflicto dramático. Si ocurre alguno de estos casos, el conflicto se replantea desde una nueva perspectiva, que puede o no, conservar el conflicto dramático original.

Siguiendo el ejemplo de *El rey león*, puede señalarse que en la historia sí existe un punto argumental. Éste ocurre cuando Skar, en su búsqueda de convertirse en rey asesina a Mufasa, quien representa su principal obstáculo para ser rey. Al mismo tiempo, hace sentir a Simba culpable de esa muerte, forzándolo al exilio, de alguna manera Skar consigue lo que quería pues se convierte en el rey, por lo tanto, en apariencia el conflicto original que desató la historia está resuelto. Sin embargo, la historia no se detiene en este punto pero se debe replantear, teniendo en cuenta que si bien Mufasa era el rey, era sólo una parte de la estructura de todo el reino, por tanto, aunque él no lo sepa, todavía queda una esperanza para Simba.

El desarrollo

Es la etapa estructural de mayor tamaño de la historia, dado que es donde, como el nombre lo indica, la mayoría de las situaciones se van transformando de acuerdo con las acciones que ejecutan todos los personajes en la búsqueda de alcanzar sus respectivos objetivos. Por lo gene-

ral, al haber fuerzas dramáticas opuestas, tanto primarias como secundarias, representadas por los diversos personajes de un largometraje, existen varias posibilidades de solución al conflicto. Pero también pueden resultar nada más soluciones parciales, como enfrentamientos en los que ninguna de las fuerzas dramáticas resulta totalmente vencedora o derrotada, de modo que el conflicto continúa, pues sólo existe una solución final que es el triunfo total de una de las fuerzas dramáticas primarias, el *dramatis personae* o su oposición. Otra posibilidad que puede aparecer en el desarrollo para enriquecerse, son las historias alternas a la principal, es decir, conflictos que enfrentan algunos personajes secundarios que se desarrollan de manera simultánea al principal.

Básicamente, puede decirse que el desarrollo presenta el *cómo* ocurren las cosas dando todas las posibles alternativas de solución al conflicto, pero al mismo tiempo, el *cómo* se llega al enfrentamiento final entre las fuerzas dramáticas principales para resolver el conflicto original de la historia, es decir, el clímax dramático. En el caso de *El rey león*, el desarrollo comienza cuando Simba se va exiliado y cómo va asimilando su situación. Los consejos que recibe de sus amigos que lo convencen de que debe regresar, los peligros intermitentes a los que están expuestos y, finalmente, cómo decide enfrentar a Skar para reclamar el reino que en realidad le pertenece.

El clímax dramático

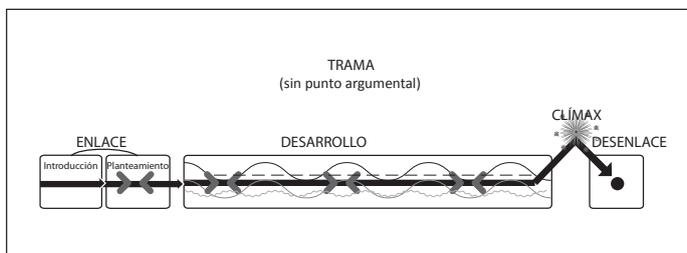
Es el punto más importante de la historia, donde se llega, finalmente, al irremediable enfrentamiento entre las dos fuerzas dramáticas primarias. No se trata de una parte desarrollada, sino de un momento que muestra el choque final donde una de las dos fuerzas debe resultar ganadora absoluta del conflicto planteado, es decir, cuando el *dramatis personae* consigue totalmente su meta o no. En *El rey león*, evidentemente el clímax llega en el momento en el que Scar y Simba se enfrentan en el combate final que es ganado por Simba.

El desenlace

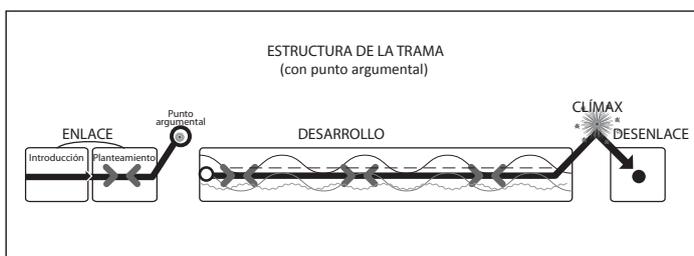
Se trata de la parte final de la trama y presenta a las fuerzas dramáticas primarias asumiendo las consecuencias de sus actos desarrollados durante la trama, para alcanzar las metas planteadas en el conflicto. Consecuencias que pueden ser muy diversas, positivas o negativas, según sea el contexto planteado por el género dramático en el que se desarrolla la historia. En *El rey león*, como se dijo, se trata de una tragedia donde el *dramatis personae* Scar, muere debido a su ambición, y por el lado de la oposición, Simba recupera lo que por origen le pertenecía: su reino.

Un esquema posible de la estructura de la trama de un largometraje sin punto argumental, sería el siguiente:

CORTOMETRAJE DE FICCIÓN



Mientras que con punto argumental podría representarse así:



EL TIEMPO EN EL GUION DE FICCIÓN (DEL LARGO AL CORTOMETRAJE)¹

La diferencia más evidente entre un largometraje y un cortometraje de ficción es la duración temporal entre los dos formatos. Tal situación en apariencia no es fundamental, no obstante, dado que el presente texto pretende dejar clara la diferencia que existe entre escribir un guion para largometraje y uno para cortometraje, es necesario dejar muy claro que el éxito de tal empresa está basado precisamente en comprender tal diferencia temporal.

Son varios los factores que determinan la duración de una película, pero entre los principales debe estar el tipo de historia que se pretende desarrollar. Sea cual sea la razón para optar por uno u otro formato, la meta es presentar un proyecto que satisfaga los intereses de todos los

¹ Vale la pena aclarar que aunque en este texto se habla de cine de ficción, los conceptos largometraje y cortometraje son aplicables a cualquier otro género cinematográfico, es decir, es posible utilizarlos para designar de igual manera documentales, experimentales, didácticos, científicos, etcétera.

involucrados, empezando por un guion adecuado para el formato seleccionado. En cuestión de tiempo, las semejanzas y diferencias estructurales surgen de inmediato.

De hecho, la situación es tan fundamental (y así debe ser vista), que es necesario precisar que en el guion cinematográfico de ficción no se maneja *un* tiempo, sino dos: el primero, el llamado el *tiempo real*, también conocido como tiempo pantalla, y el segundo, el *tiempo narrativo*, también conocido como tiempo cinematográfico.

Tiempo real o pantalla

El *tiempo real* es el que dura una película en proyección. En términos generales se puede decir que un largometraje dura más de una hora; mientras que un cortometraje dura menos de 30 minutos, lo más común en este último es encontrar películas de menos de 15 minutos. En la fase de la escritura del guion el tiempo se puede calcular de manera aproximada por el número de cuartillas; que equivale aproximadamente a 80% de la duración de la película en tiempo pantalla.

Sólo falta agregar que el tiempo pantalla es directamente proporcional con el trabajo invertido a su producción. Todo dura más para un largometraje, desde la preparación, pasando por la realización, la posproducción y, finalmente, la exhibición.

Tiempo narrativo o cinematográfico

El tiempo narrativo o cinematográfico es aquel que la historia relata, es decir, el representado y desarrollado durante el filme; es el tiempo en el que transcurren los acontecimientos. Por supuesto, éste debe adaptarse al tiempo real, ya que generalmente una historia de ficción refleja un tiempo narrativo más largo que el tiempo real o de pantalla. Sin embargo, debe quedar claro que ni en el cortometraje ni en el largometraje de ficción existen reglas absolutas para el manejo del tiempo narrativo. Por esa razón, éste es completamente variable, se puede referir a minutos (que sería lo más cercano a la realidad), a horas, días o hasta meses y años. Esta situación desde luego, se puede detectar y debe resolver desde la estructura básica de la historia, misma que está planteada por la concepción de la ficción que funciona como la base creativa en cualquiera de los dos formatos.

Por otra parte, se debe considerar que este transcurrir temporal se resuelve en la estructura narrativa de la trama, que por lo general es lineal, pero no siempre ocurre de esa manera, ya que puede ser presentada de diversas formas, como por ejemplo, a partir del desarrollo paralelo o bien, utilizando saltos temporales, e incluso, puede transcurrir en sentido inverso, es decir, avanzar de atrás hacia adelante, lo que complica de manera importante la narración.

De esta manera, está claro que ambos formatos, el largo y el cortometraje, tienen varios aspectos fundamentales en común. Las diferencias son pocas pero importantes, sobre todo en el proceso de la escritura del guion respectivo. Pero para entender tales diferencias lo mejor es conocer a fondo las semejanzas y de ahí comenzar a comprender el proceso de creación de un cortometraje de ficción.

Si bien, como se acaba de mencionar, la diferencia más evidente es la duración temporal, estas reflexiones sobre el tiempo en el cine de ficción muestran la importancia que este factor tiene respecto al trabajo de creación fílmica. Sin embargo, no es tan fácil darse cuenta que no es lo mismo escribir una película que va a durar dos horas, que otra que no pretende llegar a los 30 minutos. Sin duda, esta diferencia de tiempo es la más clara, aunque es preciso destacar que no es la única.

Para analizar la compleja situación entre los dos formatos, es necesario explicar que el largo y el cortometraje también comparten semejanzas formales que están marcadas por el hecho de que ambos tienen como base estructural el drama, por lo tanto, la estructura dramática prevalece en ambos y por principio, los dos deberían funcionar de la misma manera. Sin embargo, si se aceptara de inmediato tal afirmación, no habría ninguna razón para profundizar en sus diferencias, mismas que, sin duda, deben ser consideradas al momento de escribir un guion para uno u otro formato. Tales diferencias deben

ser puntualizadas para no cometer errores elementales como el querer desarrollar una historia demasiado compleja en una estructura menor en la que no pueda desarrollarse adecuadamente y, finalmente, obtener resultados que irremediablemente resultarían fallidos. En realidad, de lo que se debe hablar, es de la manera adecuada de abordar uno y otro formato.

Hasta este punto, el texto ha lidiado con lo referido a las estructuras del largometraje de ficción, tanto la dramática como la de la trama, ahora es momento de aprovechar ese conocimiento para analizar las semejanzas y las diferencias entre ambos formatos, y así abordar con claridad, de la manera más adecuada, el guion de cortometraje.

La estructura dramática en el cortometraje de ficción

Sin duda la semejanza más importante entre un guion de largometraje y uno de cortometraje está en la estructura dramática, ya que ambos formatos la comparten completamente. Es decir, *toda* estructura de ficción funciona exactamente de la misma manera. Los dos se basan en el conflicto dramático que indica:

Alguien quiere algo,
algo o alguien se le opone y
al final hay un resultado.

Donde además al *alguien* se le denomina *dramatis personae*, que cumple las mismas funciones ante una oposición que, para que funcione adecuadamente, debe ser igual o más poderosa que él y donde finalmente hay un resultado: que el *dramatis personae* logre su objetivo o no. Por lo tanto, en apariencia, una sinopsis bien estructurada debería poder utilizarse tanto en un largo o en un cortometraje; sin embargo, una vez más, es necesario recurrir a un análisis estructural para comprender las diferencias.

Para empezar, se debe recordar que en el caso del largometraje cada uno de los elementos tiene sus propias características, con complejidades tan sofisticadas y diversas que, de manera individual o combinada, determinan las variaciones estructurales que dan como resultado los géneros dramáticos. Sólo se debe puntualizar que precisamente el desarrollo de tales características requiere de un proceso temporal amplio para una perfecta comprensión de todos esos elementos. Por lo tanto, desde este momento aparece como factor omnipresente el tiempo. Si para comprender a los personajes y sus acciones, ambos de gran complejidad, es necesario un tiempo extendido, en el cortometraje, precisamente, por el tiempo, no pueden existir ni esos personajes ni ese tipo de acciones.

En el cortometraje ni el *dramatis personae* ni su oposición pueden ser representados por personajes complejos, pues por limitaciones de tiempo es imposible desarrollarlos en todas sus dimensiones. Si acaso, por tratarse de un factor evidentemente visual, la única dimensión que

en realidad puede utilizarse es la fisiológica, es decir, la que describe el aspecto físico del personaje, su vestimenta, pero no más de eso. En consecuencia, el *dramatis personae* del cortometraje es un personaje simple, sencillo, al cual no se le conoce, no presenta antecedentes ni una forma evidente de pensamiento.

Como resultado de esto, los personajes de un cortometraje son fácilmente reconocibles en su apariencia y simples en su comportamiento. En otras palabras, no es lo mismo *querer conquistar al mundo* que *querer escapar de la cárcel*. Lo que *quiere* el *dramatis personae* de un cortometraje es algo sencillo y fácil (por lo menos en apariencia) de conseguir. Cualquier deseo más complicado requerirá, inevitablemente, más tiempo para desarrollarse.

Desde luego que la misma situación se presenta en el caso de la oposición al deseo del *dramatis personae*. Si bien en el caso del largometraje ésta incluso podía llegar a una representación tan poderosa como Dios, su situación en el cortometraje irremediablemente, debe reducirse a algo más acorde con el nivel que en este nuevo contexto presenta el *dramatis personae*, aunque siempre respetándose el principio de que toda oposición, en cuanto a fuerza, debe ser siempre igual o superior a la del *dramatis personae*.

Por último, el resultado, en lo básico, no cambia en esta estructura, es decir, el *dramatis personae* logra su objetivo o no. Aunque nunca con las mismas consecuencias que presenta en la estructura del largometraje que, incluso llegan a caracterizar un género dramático.

Como resultado de esta simplificación estructural, el planteamiento de un conflicto dramático para un cortometraje es más sencillo, es decir, no se trata de transformar radicalmente la vida o la existencia del *dramatis personae*, sino de que solamente sea capaz de resolver una *situación* determinada que en ese momento se le presenta. Y, precisamente, esa situación es lo que distingue estructuralmente a un largometraje de un cortometraje, mientras en el primero se resuelven *personajes*, en el segundo se resuelven *situaciones*, y más concretamente, en el cortometraje de ficción se resuelve *una* situación.

Por lo tanto, en un cortometraje se presentan situaciones que *deben* resolverse en cuestión de minutos, máximo horas (salir de la cárcel, comprar algo, “ligar” a una persona, llegar a un lugar, rescatar a alguien, etcétera). De otra manera, siempre existirá “el peligro” de no poder explicar la situación de la historia en el tiempo que marca el formato. Al final, todo tiene que ver con el tiempo, la historia de personaje es larga, en cambio la historia de una situación es corta. Como consecuencia de estos cambios, en el formato del cortometraje se pierden características que posee el largometraje, por ejemplo, no existen los géneros dramáticos.²

² Por otra parte, sí se conserva el concepto de género cinematográfico, aunque es preciso recordar que éste no es una característica estructural. Por lo que debe quedar claro que existen *westerns*, *thrillers*, ciencia ficción, acción, etcétera, tanto en formato de largometraje como de cortometraje.

Es preciso señalar que si bien el conflicto del cortometraje es sencillo, la historia que se desarrolle a partir del mismo no tiene que serlo. De lo único que se trata es de establecer que tanto el largo como el cortometraje comparten una misma estructura, que funciona de la misma manera en cualquiera de los dos formatos y que se trata sólo de un primer paso para construir una historia que posteriormente pueda desarrollarse en un guion literario.

La trama del cortometraje de ficción

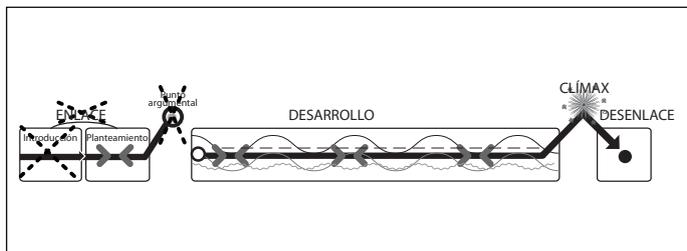
Ya se ha mencionado que la principal diferencia entre el largo y el cortometraje es que mientras el primero desarrolla personajes, el segundo resuelve situaciones. Esto se plantea en el manejo del tiempo, en sus dos valores, tanto el *tiempo real* como el *tiempo narrativo*. Es evidente que en el tiempo de un corto (30 minutos o menos), sería imposible meter la misma información que aquella que se puede incluir en las dos horas (o más) de un largometraje. Todo ocurre más rápido en un cortometraje. Por supuesto, al construir una trama para cortometraje, lo fundamental es saber cuál historia puede desarrollarse en ese tiempo. Como ocurre muchas veces en este proceso artístico, no se trata de una regla inamovible, pero sí es una buena guía para reducir el riesgo de tratar de meter demasiada información en un formato no adecuado para la misma.

El planteamiento

Debido a lo reducido del tiempo no es posible que la trama del corto tenga las mismas partes que las que presenta el largometraje, por lo que al tratarse de una historia que resuelve situaciones y no personajes, la introducción (presente en el largometraje y donde se presentan a las principales fuerzas dramáticas) se suprime, pues como ya se mencionó, no es necesario conocerlos tan detenidamente, incluso, en muchas ocasiones ni sus nombres sabemos y los ubicamos sólo por su dimensión fisiológica, es decir, por su apariencia.

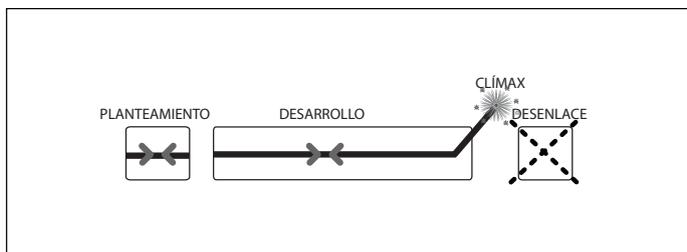
Como consecuencia de eliminar la introducción, el planteamiento (siempre necesario), queda solo; por lo tanto la trama del cortometraje inicia con éste, el cual aparece muy pronto en la historia, ayudando a que tanto el tiempo real como el narrativo se acorten de manera sensible.

Por la misma razón del tiempo, el *punto argumental*, que en ocasiones aparece en el largometraje, *nunca* existe en un corto, ya que es imposible replantear el conflicto original, pues esto alargaría la duración de la historia, tanto narrativa como de manera real. No podemos olvidar que el cortometraje debe plantearse de manera lineal y directa; es decir, del conflicto se pasa directamente al desarrollo.



El desarrollo

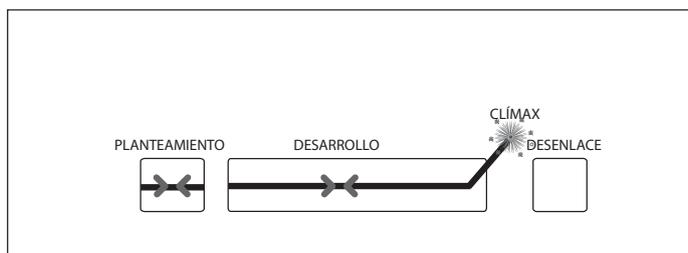
El desarrollo de la trama en el cortometraje tiene exactamente la misma función que en un largo; se trata de presentar las diferentes posibilidades de resolución que tiene el conflicto dramático. Con la particularidad de que al tratarse de la resolución de sólo *una* situación, dichas posibilidades se reducen al mínimo, es decir a dos: que el personaje que encarna al *dramatis personae* logre su objetivo o no.



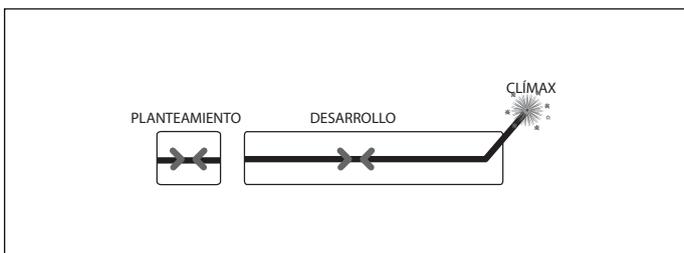
El clímax dramático

El clímax dramático de un corto funciona de la misma manera que en un largometraje: es el momento en el que los personajes principales, o fuerzas dramáticas, se enfrentan y resuelven el conflicto. Sin embargo, es importante resaltar la característica particular del corto de ficción con respecto al largometraje: que el clímax al mismo tiempo que resuelve el conflicto dramático, representa también el final de la historia. Es decir, a diferencia de lo que ocurre en el largometraje, donde existe un desenlace, en el cortometraje, no lo hay.

Al presentar de esta manera el final, el cortometraje de ficción, tiene la intención de dar un final sorpresivo, abierto y sin ninguna explicación al espectador.



Con estos cambios, la estructura de la trama del cortometraje queda finalmente de la siguiente manera:



EL PROCESO DE ESCRITURA DEL GUIÓN DE CORTOMETRAJE DE FICCIÓN

Una vez comprendidos los elementos dramático-estructurales y narrativos para la construcción de un guion de cortometraje, el siguiente paso es la escritura. De la misma manera que ocurre con la estructura, escribir un guion literario lleva un desarrollo paulatino que parte, precisamente, de lo más básico y que también es lo más importante. Las tres etapas del desarrollo de escritura son: la sinopsis, el argumento y, finalmente, el guion en sí.

La sinopsis

La sinopsis consiste en un párrafo breve (quizás no más de tres renglones) que pretende establecer sólida y claramente el conflicto dramático (es decir, el *alguien quiere algo, algo o alguien se le opone y hay un resultado*). Es la traslación del conflicto en un breve escrito que sustituye la designación de los elementos del conflicto con los nombres de los personajes y de la situación de la historia, inclu-

yendo el final. Sin duda esta sinopsis representa la base, el esqueleto, del que parte toda la historia por desarrollar; la misma puede plantearse de forma muy sencilla al equipararla con la estructura del conflicto:

Alguién quiere algo: Juanito quiere comprar un dulce,
Algo o alguien se le opone: No tiene dinero
Hay un resultado: Al final, sí logra comprar su dulce.

La sinopsis final podría establecerse de la siguiente forma:

Juanito, un niño de unos 8 años quiere comprar un dulce, se le opone que no tiene dinero, finalmente lo logra.

En la sinopsis sólo están presentes los elementos más importantes, incluyendo el final ya que siempre es necesario saber hacia dónde se dirige la historia.¹

Desde el establecimiento de la sinopsis para un posible cortometraje deben quedar claras las condiciones acerca del manejo del tiempo que marca el formato: resolver una situación. Una circunstancia importante que se debe detectar en esta etapa primaria (dado que formalmente tanto la sinopsis del cortometraje como la del lar-

¹ Es importante hacer notar que este tipo de sinopsis para un guion incluye el final claramente establecido, que no se trata de una sinopsis de tipo periodístico (más conocida) y que, por supuesto, no revela el final para que el espectador lo descubra cuando ve la película.

gometraje son muy parecidas), es que cuando la sinopsis no está planteada para un corto, sino más bien para un largometraje, es porque intenta desarrollar un personaje en lugar de una situación. Un ejemplo de sinopsis no adecuada para un corto podría ser:

Pedro, enamorado de Mariana, quiere casarse con ella, se le opone la familia de ella, al final lo logra.

No cabe duda de que este ejemplo de sinopsis está bien planteado, pues se basa claramente en la estructura del conflicto dramático, sin embargo, el “proceso” de enamorarse primero y luego casarse, difícilmente podría desarrollarse en un tiempo breve; es decir, trata muchas situaciones y no una. Para conocer toda la problemática se tendrían que explicar elementos importantes, por ejemplo, la relación previa entre los personajes que quieren casarse. Este deseo es resultado de un proceso vivencial que los lleva a plantear una nueva etapa, aunque con la oposición de la familia de ella, lo cual complica aún más toda la situación. Desde luego, no se trata de una sinopsis mal planteada, simplemente no es adecuada para desarrollarse en un cortometraje, más bien podría funcionar en el formato del largometraje. Si esta sinopsis se cambia por una más sencilla y específica como:

Pedro quiere tener sexo con Mariana, se le opone que los padres de ella están en la casa, al final sí lo logra.

Como puede verse, los personajes son los mismos y la problemática de pareja es muy semejante, sólo que ahora el fin buscado es más específico y lograrlo no llevará más que minutos o máximo horas. Se trata de *una* situación que se puede resolver en una historia breve, ideal para un cortometraje. El conflicto plantea sólo una situación, pero no existe la necesidad de conocer características particulares relativas a los personajes, sólo aquello que quieren resolver, lo que, en apariencia, será resuelto (o no) rápidamente.

El argumento

El siguiente paso para la escritura del guion literario es el argumento, que es la descripción total de la historia, narrada de forma lineal de principio a fin. Se trata de una evolución de la sinopsis, que necesariamente se extiende en el desarrollo de la narración y la descripción. Se describen brevemente pero con precisión los personajes principales y los lugares donde ocurre la historia, así como las acciones o situaciones más trascendentes.

Para hacer funcional la brevedad, el argumento permite el uso del lenguaje literario en todas sus descripciones, de esta manera mantiene la atención en la historia, evitando (por el momento) los detalles no necesarios. Un ejemplo de esto sería la utilización de adjetivos para describir a los personajes o los lugares, algo que, como

se verá más adelante, no es posible en la versión final del guion. Otro recurso que se utiliza en el argumento es que todavía no se desarrollan los diálogos, apenas están sugeridos en la descripción de las situaciones, que en este punto son lo más importante a desarrollar.

Podría decirse que el argumento es la historia tal y como le sería contada a alguien interesado en ella y que tal vez podría producirla. De hecho, si llevamos esto a la práctica, es cuando se presenta un proyecto para su posible producción, es muy difícil que un productor tenga tiempo o simplemente se interese por leer un guion plenamente desarrollado (incluso de cortometraje), por lo general sólo leerá el argumento. De ahí la importancia de que éste posea una sólida estructura, que destaque los puntos de interés y resalte los personajes y situaciones más atractivas.

Dado que se trata de un argumento de cortometraje no puede ser demasiado largo (aunque resulte obvio mencionarlo), es recomendable considerar que su extensión ideal será un párrafo breve, no mayor a media cuartilla. Esta extensión deberá ser suficiente para abarcar lo que ocurre en la historia, tanto en tiempo real como en tiempo narrativo. Finalmente, un punto importante a señalar es que de una sinopsis pueden surgir diversos argumentos, ya que la primera sólo se trata de una estructura base con varias posibilidades de desarrollo.

Ejemplo:

Juanito, un niño de ocho años, camina por la calle y se detiene frente a una dulcería donde ve un enorme paletón de chocolate. Se busca en las bolsas pero no encuentra ningún dinero en ellas. Entonces intenta robar el paletón de diversas maneras; primero, distraendo al encargado, pero es sorprendido por éste que lo saca con regaños de la tienda. Juanito permanece en la calle unos momentos pero luego, con gran decisión entra a la tienda y de la manera más rápida que puede, toma el paletón e intenta salir corriendo, sin embargo, nuevamente es sorprendido por el encargado que ahora lo toma de la oreja y lo saca de un fuerte empujón de la tienda. Juanito queda en la calle realmente molesto. De pronto, a lo lejos ve a una mujer elegante acercándose al lugar donde se encuentra él y sonríe maliciosamente. Cuando la mujer está cerca Juanito comienza a llorar tristemente. La mujer le pregunta qué le pasa y él contesta que perdió el dinero que tenía para comprar el paletón y que su mamá lo va a regañar. La mujer duda unos momentos pero luego entra a la tienda y enseguida sale con el paletón que finalmente entrega a Juanito, éste sonríe y caballerosamente da las gracias a la mujer, que a su vez se aleja. El encargado sale de la tienda mientras Juanito se aleja, éste voltea y hace un gesto de triunfo mientras el encargado sólo mueve la cabeza.

El guion literario

El guion literario es la fase final de la escritura, específicamente hablando de la labor que ejecuta un guionista.

Es la descripción *detallada* de la historia en todos sus elementos: los personajes, los espacios en los que se desarrolla la trama y las acciones que la constituyen; incluye todos los diálogos que expresan los personajes o un posible narrador. Se escribe en el orden en que se va a contar (filmar) la historia, esto es importante ya que a diferencia de lo que ocurre en la escritura del argumento, donde la historia se cuenta linealmente y de principio a fin, el guion literario ya muestra si existen alteraciones temporales como saltos hacia atrás (*flashbacks*) o hacia adelante (*flashforwards*), si hay historias paralelas, etcétera.

A diferencia del argumento (que permite un cierto lenguaje literario), en el caso del guion el lenguaje es más concreto, pues se trata de que sea funcional, incluso se ve obligado a romper algunas reglas de redacción básica, como la de no repetir de manera continua los nombres de los personajes y utilizar pronombres o sinónimos. En un guion, si se ha identificado a un personaje con un determinado nombre, ese mismo será siempre su designación (por ejemplo, JUAN, y no él, o el muchacho, o el joven, etcétera). Es decir, los personajes siempre se llaman igual y no se permiten sustituciones o cambios de designación y los pronombres sólo se usan el mínimo y cuando es evidente que se trata del mismo personaje.

Dado que en el guion literario se incluyen todos los elementos que lo constituyen, una regla importante es que todo lo que describe en él debe ser “visualizable”, es decir, susceptible de ser visto, y que todos los elementos

que lo forman se puedan construir como imagen en una pantalla.

Se debe estar consciente de que no es viable guardar, limitar o evitar información necesaria para ilustrar el guion con el fin de sorprender al lector o al espectador. Es decir, se debe ser muy claro cuando se trata, por ejemplo, de un personaje que ya apareció anteriormente, pero ahora se quiere sorprender a otro personaje y no se menciona al primero por su nombre. En realidad, ese personaje seguirá siendo el mismo, sólo que su presencia dentro de la historia se modifica, lo que se hace únicamente en la descripción.

Una característica *anticlimática* del guion es que no permite que *existan* sorpresas; siempre se sabe quién es el asesino, o a quién pertenece *la mano misteriosa*, o si el personaje finge estar muerto y no lo está. Es necesario recordar que el guionista es el narrador *omnipresente* y siempre sabe lo que ocurre con los personajes y sus acciones.

Dado que la versión final de un guion contiene y describe la historia narrada, incluyendo todas sus acciones y situaciones tan detalladamente como sea posible, los personajes, los lugares y las acciones deben estar perfectamente descritas para que puedan “verse”, primero mentalmente para luego llevarlas a su preparación y realización para que existan físicamente, reales o recreadas. Por último, el guion literario está dividido por unidades espacio-temporales llamadas secuencias.

La secuencia

La secuencia es una unidad narrativa que describe una serie de acciones que ocurren en un mismo tiempo y en un mismo lugar; desde luego, incluye los diálogos de los personajes (si es que los hay).

Lo primero que debe quedar claro es que la secuencia no tiene duración definida, ni por el número de acciones ni por la duración que éstas proyecten. Puede ser muy breve (al estar constituida por una acción muy corta) o bien, puede ser tan larga como la película misma, es decir, una película de una secuencia. Esto supone que mientras no cambien las circunstancias espacio-temporales planteadas en su origen, la secuencia se mantendrá.

Lo más común es que una película (aunque se trate de un cortometraje), contenga varias secuencias que se van combinando para armar narrativamente la historia. Con el fin de manejar los conceptos de espacio y tiempo narrativos en el contexto de la secuencia, ambos han sido delimitados a sus expresiones mínimas pero a la vez, más claras. En el caso del espacio narrativo son:

INTERIOR O EXTERIOR

INTERIOR: tiene que ver con lo que ocurre en un espacio cerrado perfectamente delimitado (generalmente por las paredes del mismo espacio), pueden ser pequeños,

como una recámara, un baño o una sala, o más grandes, como un salón de baile, un auditorio, etcétera.

EXTERIOR: se refiere a las acciones que ocurren en un espacio abierto, delimitado o no. A veces es posible delimitarlo físicamente (jardín, patio, balcón, etcétera); cuando no es así, el espacio se identifica de manera general (bosque, calle, selva, etcétera).

Respecto del manejo temporal de la secuencia, el tiempo narrativo se identifica también por dos:

DÍA o NOCHE.

DÍA: acciones que tienen como referente la luz natural.

NOCHE: acciones que tienen como referente la ausencia de luz natural.

La designación de una secuencia será el resultado de la combinación de estos factores, que se limitan a cuatro encabezados para identificar a una secuencia:

EXTERIOR-DÍA
EXTERIOR-NOCHE
INTERIOR-DÍA
INTERIOR-NOCHE

Cualquier secuencia que ocurra en el contexto de un guion literario, tendrá alguno de estos encabezados (donde EXTERIOR e INTERIOR van abreviados), y para mayor

precisión siempre se debe agregar una descripción breve del espacio en el que se va a desarrollar la secuencia, por ejemplo:

INT-DÍA/BAÑO.
INT-NOCHE/RECÁMARA.
EXT-DÍA/PARQUE.
EXT-NOCHE/BOSQUE.

El proceso de distinguir las secuencias no sólo tiene una función narrativa, también se aprovecha cuando el guion se lleva a la fase de producción, donde se establecerá el número de secuencias, cuántas se desarrollan en espacios cerrados o abiertos, cuántos personajes intervienen en cada una de ellas y qué elementos de escenografía o utilería son necesarios. Todo esto será desglosado en el proceso de producción, cuya base es este mismo guion.

Los cambios de secuencia

Como se ha dicho, mientras una secuencia mantenga sus acciones en el mismo campo espacio-temporal, seguirá siendo la misma. Sin embargo, es obvio que una narración puede ofrecer variaciones narrativas, por lo que siempre está abierta la posibilidad del cambio de secuencias para modificar el ritmo de la historia, el sentido,

la perspectiva, etcétera. Generalmente las secuencias se cambian por tres razones:

- Por cambio de espacio.
- Por cambio de tiempo.
- Por cambio de ambos (espacio y tiempo).

El cambio de secuencia por espacio

Es pertinente aclarar que un espacio narrativo no puede ser una casa, un departamento o un edificio, ya que todos estos lugares contienen a su vez varios espacios, por lo que cada uno de éstos representará el espacio definido. Tal delimitación del espacio *interior* no sólo tiene la intención de acotar la unidad narrativa, sino que también puede servir para prevenir el trabajo de producción, como por ejemplo saber que un espacio interior por lo general requerirá iluminación artificial.

En el caso de los espacios exteriores, que como ya se mencionó son áreas abiertas sin una delimitación específica, éstas se acotan a partir de su función práctica, de lo que abarque la actividad que se lleve a cabo en ellas; por ejemplo, un campo de fútbol, un parque, o una calle. Y obviamente, en este caso la iluminación generalmente es natural a menos que especifique otra cosa.

Mientras las acciones se desarrollen dentro del espacio narrativo como tal, la secuencia seguirá manteniendo

su nombre. Pero una secuencia varia cuando se cambia de espacio; por ejemplo, si un personaje sale del espacio en donde se desarrolla la secuencia y llega a otro, es otra secuencia; o bien, si se establecen dos espacios diferentes, aun conectados en un mismo tiempo, por ejemplo, dos personajes que sostienen una conversación telefónica, cada que se cambie el espacio para ver al respectivo personaje, cada cambio representa una secuencia diferente, sin importar que se esté regresando al mismo espacio ni tampoco la duración de la misma.

El cambio de secuencia por tiempo

La segunda manera de cambiar de secuencia es por la variación en el tiempo narrativo. Esto pasa cuando sin cambiar de espacio ocurre una variación del tiempo, hacia atrás o hacia adelante, se provoca un “hueco” temporal narrativo, una *elipsis*, en la que no se sabe qué ni cómo ocurrió. Un ejemplo de esta situación ocurre cuando se establece que un personaje se levanta de su cama, toma una toalla y se mete al baño. La siguiente descripción es cuando el personaje que sale todo mojado con la toalla enredada a su cuerpo. Como consecuencia hay un tiempo que no existe narrativamente y esto provoca el cambio de secuencia.

El cambio de secuencia por espacio y tiempo

La tercera forma de cambio de secuencia es cuando varían tanto el espacio como el tiempo. Este método es evidente, ya que la situación planteada es nueva, tanto en tiempo como en espacio sin importar distancia o periodo. Un ejemplo claro de esto sería que un personaje esté en un espacio (su recámara, por ejemplo) y queda pensativo por un momento. En la siguiente imagen se ve al mismo personaje con ropa diferente en otro lugar, por ejemplo, en un jardín, rodeado de mucha gente y en una acción completamente nueva. Esta transición marca un cambio de secuencia.

En ocasiones existen cambios de espacio o de tiempo (o de ambos) que en la narración cinematográfica ocurren frecuentemente, son recursos conocidos por nombres que los identifican fácilmente, por ejemplo, *flashback* (un retroceso en el tiempo) o un *flashforward* (un avance en la historia). Éstos se deben entender como tales en cuanto son parte de la película y en su origen fueron concebidos para así ser comprendidos. Sin embargo, cuando todavía son parte de un guion, se deben describir como cualquier otra secuencia y no por dichos nombres, que ya son resultado del efecto temporal o espacial que se pretendía lograr.

Lo mismo ocurre cuando se trata de un sueño o un recuerdo. Nunca se debe escribir que el *personaje sueña con*

estar con su novia, por ejemplo. Lo correcto es escribir la secuencia completa en la que él está con ella. El espectador, en su momento, *deberá* entender, por cómo está narrado el evento, que efectivamente se trata de un sueño.

Descripción de las secuencias

La descripción de las secuencias es la especificación detallada de los personajes, los espacios, las acciones, que en dicho contexto narrativo se desarrollan, así como de los diálogos o eventuales voces y sonidos en *off*.² En realidad no existe un orden para realizar esta descripción, más bien se determina por la importancia que estos elementos adquieran dentro de la historia.

Por último, pero muy importante: para realizar las descripciones de las secuencias de un guion se utiliza siempre el tiempo verbal presente y en tercera persona, singular o plural: él camina, ellos ríen, etcétera.

Descripción de los personajes

En cuanto a los personajes, anteriormente se han considerado sus características en las llamadas *dimensiones del*

² Las voces y sonidos en *off* son aquellos que no muestran las fuentes que los producen.

personaje, que se mencionó son la psicológica, la sociológica y la psicológica. Éstas se abordan sólo en el caso de la construcción de los personajes de un largometraje, pues para el caso del cortometraje, únicamente existe la dimensión fisiológica, pues sólo se puede escribir lo que es visible, como el aspecto físico y la vestimenta.

En el cuerpo de un guion no se puede hablar de características no visibles, como que un personaje sea bueno o feliz, malvado o inteligente; tampoco se puede escribir que un personaje es “un estudiante” porque no hay manera de comprobarlo visualmente. Eso se “entenderá” cuando se encuentre en una escuela, en un salón de clases o con compañeros en el mismo espacio. Incluso, en entornos como éstos, la situación puede ser engañosa, pues es posible creer que un personaje es rico porque se vea bien vestido y dentro de un auto lujoso, sin embargo, puede tratarse de una apariencia momentánea e ilusoria, de un disfraz para la ocasión. Lo que en realidad comprueba la situación social de ese personaje (si es que es importante para la historia) es la suma de actitudes, actividades, acciones que lleven al lector-espectador hacia esa conclusión. Por el personaje hablarán sus acciones y los espacios en los que se mueve.

Para los personajes es muy significativo el espacio en el que se desenvuelvan. El tipo de ambiente que los rodea y su lenguaje aportarán una idea más completa de ese personaje, aunque tampoco se trata de una descripción exacta y del todo veraz.

Todos los personajes que aparecen en un guion deben describirse, y el detalle con el que se haga dicha descripción dependerá de su importancia en la estructura de la historia. Los personajes principales, por ejemplo, deben ser descritos, comenzando por su nombre (en mayúsculas) con el mayor detalle, tanto de su aspecto físico como en su manera de vestir, asimismo sus características particulares. La minuciosidad de la descripción puede disminuir en los personajes secundarios, los *bits*³ o los extras, que sólo requerirán una descripción general que incluso puede ser la que identifica su profesión y sólo se agregarán, si así se considera necesario, algunas características particulares.

Es importante mencionar que todos los personajes deben llevar un nombre (aunque éste nunca se mencione en la historia) para identificarlos y distinguirlos de otros dentro de la estructura del guion. Además de nombres propios, como en el caso de su descripción, para nombrarlos se pueden utilizar las características particulares de su profesión, es decir, POLICÍA, VENDEDOR, SEÑORA, JOVEN, etcétera, y éste será su “nombre” en la historia. En el caso de que aparezcan varios personajes con características similares, se pueden identificar numerándolas como POLICÍA 1, POLICÍA 2, etcétera, con el fin de distinguirlos unos de otros.

³ Personajes secundarios que tienen solamente algunas apariciones en la historia.

Ejemplo:

EXT/NOCHE-CALLE

JUAN, un joven de aproximadamente 20 años, viste una camiseta estampada con el nombre del grupo *The Who*, pantalón de mezclilla desgastado, tenis sucios y muy usados. Su cabello luce desarreglado y tiene un tatuaje en el brazo izquierdo que dice “Lulú”. Desde el fondo de la calle entra una patrulla y se detiene junto a un poste, de la patrulla baja el POLICÍA 1, viejo pero fornido, mastica un chicle. Luego baja el POLICÍA 2, mucho más joven que el POLICÍA 1, con el uniforme un tanto desarreglado. JUAN mira de reojo a los dos POLICÍAS. POLICÍA 2 a su vez voltea a mirarlo fijamente...

La escritura en mayúsculas del nombre de los personajes tiene dos excepciones, una, cuando se indica la pertenencia de algo, como por ejemplo, la casa de María o el taller de Pedro. En este caso no se trata de los personajes en sí, sino de un objeto que les pertenece. La segunda ocurre cuando el o los nombres están dentro del diálogo mismo, es decir, tampoco se trata de los personajes como tal, sino que sólo se hace mención a ellos, quienes en ocasiones no están presentes en la secuencia.

Ejemplo:

EXT/DÍA-CALLE

MARÍA camina por una calle muy transitada, de pronto observa a JUAN quien va un poco delante de ella, sonrío y se dirige a él.

MARÍA (gritando):
¡Juan!, Juan, no has visto a Paula?

JUAN voltea, sonriendo también

JUAN: Sí está en casa de mi tía Silvia.

La descripción que se haga de cada uno de los personajes que se presenten en el guion debe realizarse la primera vez que aparezcan y se mantendrá igual siempre que aparezca el personaje en otra parte de la historia, sin necesidad de repetir dicha descripción, a menos que ésta cambie. En ese caso se hará la nueva descripción y ocurrirá lo mismo, se mantendrá igual hasta que haya algún cambio a destacar.

Ejemplo:

INT/NOCHE-RECÁMARA.

La habitación es austera, sólo hay una cama individual, un pequeño escritorio con una *laptop* abierta. En el buró junto a la cama hay una foto de mujer. JUAN, un joven de unos 20 años, vestido con pantalón de mezclilla, playera deportiva tipo polo y tenis de marca, entra a la habitación y coloca su celular en el buró, luego va directo hacia la puerta del baño, que está al fondo de la habitación.

INT/DÍA-RECÁMARA

La habitación está arreglada de la misma manera excepto que ahora JUAN está dormido y viste sólo calzoncillos. De pronto suena el timbre del celular...

Descripción de los espacios

Este proceso es similar al que ocurre con los personajes. La descripción será tan detallada como sea necesario para destacar un cierto ambiente; o bien será generalizada cuando el nombre del espacio señale por sí mismo características propias, intrínsecas del lugar (un salón de clases, una cocina, etcétera). Por supuesto, entre más detallada resulte la descripción, más sencillo será llevarla a una visualización y por lo tanto a su posible recreación.

Ejemplo:

INT/DÍA-BAÑO.

Un baño pequeño con una silla de plástico sobre la que hay un cenicero limpio y un espejo que está roto. Del gancho de la pared cuelga una bata de baño verde desgastada.

De la misma forma que con los personajes, tampoco será necesario repetir la descripción si dicho espacio vuelve a aparecer secuencias más adelante, a menos que haya cambios importantes y notables.

Ejemplo:

INT/NOCHE-BAÑO.

El baño está iluminado por un foco de pocos watts, el cenicero está ahora sobre el lavabo y lleno de ceniza y colillas de cigarro. La bata que estaba colgada ya no está.

Descripción de las acciones

Las acciones son los movimientos, los gestos, las miradas de los personajes, los animales, las cosas. Dichas acciones se describen de la misma manera que los elementos anteriores, tan generales o tan detallados como sea la importancia que tengan dentro de la secuencia; por ejemplo, una pelea es muy difícil de describir en todas sus acciones pero se puede hacer énfasis en alguna acción en particular, como pudiera ser un golpe preciso.

Ejemplo:

INT/NOCHE-BAR.

El bar está completamente tranquilo, de pronto al fondo se empiezan a escuchar gritos e inicia una pelea, la gente comienza a correr alejándose del centro de la riña. JUAN toma una botella y la estrella en la cabeza de MARIO, un joven de aproximadamente su misma edad que viste traje azul y corbata.

Por otra parte, debe quedar claro que las intenciones no son acciones. No se pueden decir cosas como *Mario quiere matar a Juan* o *Juan ama apasionadamente a María*.

Los diálogos

Los diálogos son los parlamentos que expresan tanto los personajes como un posible narrador y son fundamen-

tales en el guion literario. En el primer caso, funcionan como complemento de los personajes ya que los caracterizan en su manera de hablar, el tono que utilizan y el volumen que imprimen a sus intervenciones. De esta manera se da información sobre si los personajes se identifican con alguna clase social, o se trata de personas de determinada región o incluso extranjeros. Los diálogos no sólo son palabras, sino también expresiones de alegría, dolor, sorpresa, etcétera (¡hey!, ¡ay!, ¡uff!, ¡oooh!). Sirven para dar un énfasis a la acción.

En el caso de un narrador, los diálogos por lo general son explicativos y complementan información no visible en la imagen.

Los diálogos son esenciales para comprender el sentido de un guion, sin embargo, es necesario saber utilizarlos correctamente pues es un error común abusar de ellos. No debe olvidarse que un cortometraje de ficción es un medio *audiovisual*, y en este sentido siempre será preferente que la imagen predomine sobre el diálogo. Éste debe complementar la información visual, servirle como un apoyo más de información.

Es posible darle una cierta intensidad o entonación al diálogo colocando una pequeña acotación que lo indique de tal o cual manera. Esta indicación se coloca después del nombre del personaje que emite el diálogo. Es importante hacer énfasis en que esta anotación sólo indica tonos a la manera de emitir el diálogo como tal: *murmurando, gritando, con sorpresa, con temor*, etcétera.

Ejemplo:

JUAN (murmurando):

Mira nada más, ¿qué hiciste? Por andar de caliente, te partieron todo el hocico. A María le va a dar mucho gusto verte así.

Por supuesto, los diálogos van colocados donde son necesarios, es decir, intercalados en el interior de las secuencias entre las descripciones de las acciones.

Ejemplo:

I. INT/DÍA-BAÑO

JUAN, un joven de unos 20 años, viste camisa a cuadros, pantalón de mezclilla y tenis. La camisa está rota y le faltan botones. Los pantalones están sucios y rotos. Su cabello despeinado. Tiene un gran moretón en el ojo izquierdo. Se mira al espejo y se toca su cicatriz de la cara y hace un gesto de dolor. El baño está desordenado y muchas cosas están rotas, destaca el pescado amarillo que cuelga roto en dos grandes trozos. JUAN se mira directamente en el espejo

JUAN (reflexivo):

Mira nada más, ¿qué hiciste? Por andar de caliente, te partieron todo el hocico. A María le va a dar mucho gusto verte así.

JUAN se toca una de las heridas y emite un pequeño gesto de dolor.

JUAN (adolorido):

¡Ay, carajo!

De pronto se escuchan ruidos de una puerta alejada del baño.

Como recomendación, se debe procurar (aunque no es una regla estricta) que los diálogos en un guion literario no sean demasiado largos, ya que pueden restar atención al elemento visual, además dan la impresión de que fue necesario explicar verbalmente lo que no se pudo decir con los recursos visuales propios del lenguaje cinematográfico y un diálogo demasiado extenso será más difícil de aprender para los actores y actrices.

El formato del guion literario

En realidad, en los últimos temas, ya se ha hablado de varias maneras de los elementos que integran el formato del guion literario. Este último apartado pretende solamente cerrar con aspectos más generales como una forma de redondear la idea de la estructura de dicho formato.

Por lo general, al formato de guion literario se le conoce como de *una* columna. A pesar de esta denominación, puede decirse que en realidad se utilizan dos columnas (aunque vayan intercaladas, la diferencia es evidente); por un lado la relativa a las descripciones de los personajes, los espacios y las acciones. Ésta va justo

donde termina el margen izquierdo de la página y abarca todo el largo del renglón; por el otro lado, una *segunda* columna, es la de los diálogos de los personajes que va en un segundo margen o margen interno, que puede situarse a unos diez golpes del margen izquierdo original. La idea de esta colocación es, desde luego, distinguir claramente las diferencias prácticas entre dos tipos de texto respecto a su utilidad. Por un lado, la columna de descripciones sirve para todo el personal de la producción, pues en ésta se reflejan todas las necesidades de la producción, desde locaciones, escenografía, utilería, actores, etcétera.

La columna de los diálogos podría decirse que está dirigida a personal más específico dentro de la misma producción, es decir, al director y a los actores. Pues son ellos quienes se encargan del aspecto interpretativo de la historia. En dicha columna además de los diálogos, solamente se hacen indicaciones que únicamente son resueltas por los actores y actrices, por supuesto, bajo la supervisión del director.

Por ello es importante mencionar que el guion literario no lleva ninguna acotación de tipo técnico, pues se trata de un trabajo más cercano a un proceso literario donde el guionista está preocupado fundamentalmente por narrar una historia y no por los aspectos que conciernen al lenguaje cinematográfico y, mucho menos, a los aspectos técnicos que son precisados en el guion técnico.

Como es común en estos casos, también existe una excepción a la regla (ya mencionada con anterioridad

pero que vale la pena reforzar), y ésta es precisamente la relativa a los diálogos de los personajes, donde no debe sorprender la indicación *en off*, la cual debe ir colocada después del nombre del personaje y entre paréntesis. Se dice que un personaje habla *en off* por dos razones, una, cuando *habla* pero no está presente físicamente o simplemente no se ve; dos, cuando está presente y *habla* pero no mueve su boca y sólo se escucha su voz, es decir, su pensamiento.⁴

También entre las indicaciones prácticas para la escritura del guion literario, es importante indicar que éste se escribe a renglón seguido, esto concierne a las descripciones y a los diálogos, fundamentalmente. Sin embargo, con el fin de separar claramente todas las partes estructurales del formato es importante señalar que para separarlas siempre se coloca un doble espacio entre:

- Secuencia y secuencia.
- Secuencia y diálogo.
- Diálogo y diálogo.

Otro elemento formal importante para prevenir algún posible error en la lectura del guion, así como para establecer claramente el tamaño de las secuencias, en los casos en que una secuencia no termine en la misma

⁴ La misma acotación se utiliza para el caso de un narrador y de un sonido.

página donde se inició, se indica al final de la página con la señalización *CONTINÚA...* y al iniciarla en la siguiente página, se indica: *CONTINÚA SECUENCIA #...*, sin que sea necesario repetir todo el título original de la secuencia.

Para finalizar este breve manual sería conveniente hacer un par de precisiones. Por un lado, la creación de un guion literario es una tarea individual que requiere toda la concentración y habilidad del escritor o guionista. Sin embargo, en lo que sea posible se recomendaría simultáneamente convertir esta acción en una tarea colectiva, ya que siempre será de gran ayuda, especialmente cuando se encuentran obstáculos en la narración, la opinión o una mirada diferente (compañeros de clase, familiares o amigos), siempre fresca y, sobre todo, con otra perspectiva del mismo problema en desarrollo.

Por otro lado, se debe hacer énfasis en que un guion literario, como su nombre lo indica, es solamente *una guía*, y aunque la idea elemental es seguirlo tan cerca como sea posible, al mismo tiempo se trata de un plan de trabajo que siempre es susceptible de cambios inesperados o no planeados durante la filmación, grabación e incluso en el proceso de montaje del producto final.

ANEXO

Sinopsis, argumento y guion literario
del cortometraje de ficción

Te invitamos

Sinopsis

Un niño quiere ir a una fiesta, se le opone su mamá, al final lo logra.

Te invitamos

Argumento

Israel, un niño de unos diez años, juega en la calle con su helicóptero de juguete. En un intento por volarlo más alto, el juguete cae en el estacionamiento de una casa particular. Israel se acerca y toca el timbre pero nadie contesta. Israel trata de alcanzar su juguete a través de la puerta, pero no lo logra. Finalmente salta la barda y rescata su juguete. Cuando está por saltar hacia afuera de la casa, se da cuenta que la puerta principal de la casa está entreabierta y observa que hay un coche de juguete moviéndose dentro de la casa. Israel se acerca y de pronto, escucha voces que vienen del interior. Israel sigilosamente se aproxima y ve a una joven pareja de esposos preparando una fiesta infantil. Israel también nota que sobre la mesa está un pastel, vasos y platos de papel. En la pared, globos y serpentinas. La pareja no se da cuenta de la presencia de Israel pero éste accidentalmente deja caer su helicóptero de juguete y hace ruido. Ella no reacciona pero el hombre voltea rápidamente hacia donde está Israel, sin descubrirlo. Israel decide salir de la casa y lo hace con el mismo cuidado que entró.

Israel salta la barda y corre alejándose. Llega a su casa, donde su mamá prepara comida. Después de unos minutos de observarla, Israel le pide permiso para ir a una fiesta, a lo que su mamá se niega pues no conoce a

quien supuestamente invita a Israel. Molesto, Israel sale de su casa y regresa a la casa en donde se prepara la fiesta y salta de nuevo la raja.

Israel entra a la casa y observa hacia donde estaba la pajera pero ahora solamente está la mujer siguiendo los preparativos de la fiesta. De pronto, el hombre llega por detrás y sorprende a Israel que no sabe cómo explicar su presencia en el lugar, sin embargo la mujer resuelve la situación asumiendo que Israel es amigo de su hijo René y que llega temprano a la fiesta. Israel acepta la situación.

Israel es atendido amablemente, incluso, juega con los juguetes de René, pero en un momento se extraña de que no llegan más niños a la fiesta. El hombre pide a Israel no preocuparse y de inmediato la mujer los invita a cortar el pastel. Israel comenta que es mejor retirarse pues ya se hizo tarde. El hombre le responde que lo hará pero después de cortar el pastel.

Cuando llegan al comedor, Israel se lleva una sorpresa pues en la mesa está sentado un niño muerto, disecado pero vestido para fiesta. Israel quiere huir pero la pareja se lo impide diciéndole que no se podrá ir por un tiempo. Israel grita desesperado.

Guion literario

Te invitamos

Por Carlos Vega

SEC. I EXT.-DÍA-CALLE

ISRAEL, un niño de aproximadamente once años, *de apariencia regular, güerito, se encuentra jugando con una pelota sobre la calle que se ve solitaria. Patea la pelota sobre la pared repetidamente. Súbitamente la pateo más fuerte, la pelota sale volando hacia el patio de una casa. ISRAEL se aproxima a la casa, observa la pelota y trata de alcanzarla, con la mano primero y con el pie, al no lograr su objetivo va hacia el timbre y una vez, al no haber ninguna respuesta, insiste repetidamente. ISRAEL se pasea frente a la casa observando hacia dentro, luego voltea hacia la calle y al no ver a nadie decide escalar la puerta y brincar la pared.*

SEC. II EXT-DIA-PATIO.

ISRAEL cae dentro del patio que pertenece a una casa de apariencia normal y rápidamente toma su pelota, se dirige hacia el lugar por donde saltó cuando de pronto escucha un ruido proveniente de la entrada principal de la casa y voltea extrañado, irremediamente se acerca y empuja un poco la puerta principal que está abierta. En el interior está un cochecito de juguete funcionando y abre más la puerta.

SEC. III. INT-DÍA-RECIBIDOR.

ISRAEL está dentro de un recibidor con escasa decoración observando hipnotizado el cochecito, de pronto al fondo se escuchan voces que provienen del interior de la casa.

ESPOSO (en off)

¿Qué te parece esa? Es más alegre ¿no?

ESPOSA (en off):

Sí, también está bonita, déjala.

ESPOSO (en off):

¿Dejo sólo estos o pongo más?

ESPOSA (en off):

Un par más en aquella esquina y ya.

ISRAEL se sorprende un poco pero no se detiene y sigue caminando hacia donde provienen la voces, cuando llega al final de la pared descubre una escena que lo deja fascinado. La ESPOSA, una mujer joven y elegantemente vestida se encuentra arreglando una mesa como para fiesta infantil, incluyendo adornos, muñequitos llenos de dulces, refrescos y un gran pastel en el centro. El ESPOSO, un hombre joven y arreglado con pantalón elegante y suéter deportivo, la ayuda decorando las paredes y el techo con globos de colores. Ellos no se dan cuenta de la presencia de ISRAEL. El ESPOSO, de pronto se detiene en su tarea y adopta una posición reflexiva mirando los adornos.

Continúa...

CONT. SEC. III

ESPOSO (reflexivo):

El año pasado con los adornos que pusimos no se veía tan alegre la mesa.

La ESPOSA lo observa amorosa y sonrío y como para animarlo le hace indicaciones.

ESPOSA:

Pon un lugar más mi amor

ISRAEL observa la escena y accidentalmente deja caer su pelota haciendo un ligero ruido. Recoge inmediatamente y se esconde. El ESPOSO voltea hacia donde está ISRAEL pero no alcanza a verlo y pregunta a la ESPOSA:

ESPOSO:

Mi vida, ¿has visto al gato?

La ESPOSA, que no reaccionó hacia el ruido responde desinteresada

ESPOSA:

El gato está en la cocina.

Ambos retoman su actividad con dedicación. ISRAEL que está muy asustado se va deslizando pegado a la pared con mucho sigilo y sale de la casa.

SEC. IV. EXT-DIA-PATIO

ISRAEL sale corriendo de la casa, salta con rapidez la barda y corre sobre la calle.

SEC. V. INT.-DIA-COCINA

En una cocina amplia con muchos trastos modernos se encuentra una SEÑORA joven, de alrededor de 30 años, vestida casualmente pero con un delantal y limpiando algunos pescados bajo la llave del fregadero. De pronto aparece ISRAEL sonriendo

ISRAEL:

Hola má, ¿qué haces?

SEÑORA:

¿No ves?, preparando la cena.

ISRAEL (dubitativo):

Ah... es que te iba a decir que si me dejabas ir a una fiesta

La SEÑORA voltea extrañada hacia ISRAEL

SEÑORA:

¿Una fiesta?, ¿a dónde?, ¿a casa de quién?

ISRAEL duda un poco y comienza a botar su pelota nerviosamente

ISRAEL:

Ay, Má, de un amigo.

Continúa...

CONT. SEC. V

La SEÑORA responde molesta.

SEÑORA:

No me habías dicho nada

ISRAEL:

Es de la escuela, no lo conoces.

La SEÑORA extrañada.

SEÑORA:

Si no lo conozco, ¿cómo voy a dejarte ir?

ISRAEL comienza a impacientarse.

ISRAEL:

Pues no conoces a todos mis amigos.

La SEÑORA se molesta por la actitud de ISRAEL

SEÑORA.

Si no lo conozco no vas.

Y en actitud severa golpea el fregadero con el cuchillo

SEÑORA:

¡Y ya!

Continúa...

CONT. SEC. V

ISRAEL responde molesto

ISRAEL:
¡Ay má!

Y sale de la cocina.

SEC. VI EXT-DÍA-CALLE

ISRAEL camina lentamente por la misma calle, va botando su pelota, de pronto se encuentra frente a la misma casa que estuvo antes, voltea hacia los lados y arroja su pelota hacia el patio, enseguida trepa la barda.

SEC. VII. INT-DÍA-RECIBIDOR.

ISRAEL está en el recibidor, una vez más escondido mirando hacia el comedor de la casa. En el comedor sólo está la ESPOSA que sigue preparando la mesa delicadamente. ISRAEL de pronto siente sobre su espalda una mano y una voz se dirige a él.

ESPOSO:
Hola, ¿quién eres?

ISRAEL voltea muy sorprendido y no puede responder claramente

ISRAEL (titubeante):
Is...rael.

Continúa...

CONT. SEC. VII

ESPOSO:

¿Y qué estás haciendo?

ISRAEL (nervioso):

Nada, nada más veía.

La ESPOSA se acerca al escuchar las voces de ambos.

ESPOSA:

¿Qué pasa?

ESPOSO:

Mira, ya tenemos una visita

La ESPOSA se inclina hacia ISRAEL

ESPOSA:

Hola, ¿cómo te llamas?

ISRAEL (nervioso):

Israel

ESPOSA:

¿Eres amigo de Renecito?

ISRAEL la mira extrañado

ISRAEL:

No, no, sí, sí.

Continúa...

CONT. SEC. VII

ESPOSA:

Ah, sí, creo que Renecito me ha hablado de ti.

ISRAEL la mira extrañado

ISRAEL:

Sí, pero, es que nos vemos muy poco.

La ESPOSA se dirige al ESPOSO

ESPOSA:

Oye, Renecito no nos avisó que venía Israel.

ESPOSO:

No nos avisó, pero a eso le ponemos remedio de Inmediato.

El ESPOSO abraza amigablemente a ISRAEL

ESPOSO:

Mi vida, pon un lugar más, sube por René y aquí nosotros te esperamos.

ISRAEL mira a uno y otro sin comprender qué sucede.

ESPOSA:

Me parece muy bien.

Continúa...

CONT. SEC. VII

Luego se dirige a ISRAEL

ESPOSA:

¿Y a ti?

ISRAEL:

Pues... si quieren.

ESPOSA:

Bueno, pero antes te traigo un refresco.

La ESPOSA se retira haciéndole una caricia a ISRAEL que la sigue con la mirada. Mientras se aleja, se dirige al ESPOSO

ESPOSA:

¿Por qué no mientras le enseñas la casa a Israel mi amor?

ESPOSO:

Claro, muy buena idea mi cielo.

El ESPOSO se dirige a ISRAEL y lo conduce hacia dentro de la sala

ESPOSO:

Ven Israel, siéntate un momento, a ver, pláticame, ¿te gustan mucho las fiestas?

SEC. VIII. INT.-DÍA-SALA.

ISRAEL y el ESPOSO llegan a una amplia sala, un lugar que podría parecer normal, excepto por las pequeñas aves desecadas colocadas en diversas partes, sobre la mesa de centro, arriba de la vitrina, etcétera. ISRAEL se sienta en un amplio sillón y el ESPOSO en el sillón de enfrente.

ISRAEL:
¡Uyy!, un chorro.

ESPOSO (sonriendo)
Ésta te va a gustar

ISRAEL:
¿Y va a haber muchos invitados?

El ESPOSO parece evadir la pregunta

ESPOSO:
Y dime, ¿dónde conociste a René?

ISRAEL que distraído observaba un ave contesta

ISRAEL:
¿René? ¿Cuál René?

ESPOSO:
Mi hijo, tu amigo.

ISRAEL parece darse cuenta de su error y contesta rápidamente.

Continúa...

CONT. SEC. VIII

ISRAEL:

Ah sí, lo conocí en la calle.

El ESPOSO, se levanta de su sillón con una mirada de duda, se acerca a un mueble donde junto a un ave está una cajetilla de cigarros, toma uno y lo enciende. ISRAEL lo observa detenidamente haciendo un gesto de haber cometido un error. En ese momento entra la ESPOSA llevando un vaso y refresco y eso viene a aliviar un poco la tensión de la situación.

ESPOSA:

Ten, es coca, le puse un poco de hielo.

ISRAEL:

Gracias.

ISRAEL toma el refresco y bebe de inmediato, la ESPOSA se acerca al ESPOSO e ISRAEL los mira de reojo mientras bebe. La ESPOSA se dirige a ISRAEL.

ESPOSA:

Renecito ya casi está listo, le va a dar mucho gusto verte.

Luego se dirige al ESPOSO:

ESPOSA:

Bueno, los dejo otra vez, subo a peinarlo y bajamos en seguida, ¿ok?

Continúa...

CONT. SEC. VIII

ESPOSO:

Claro mi amor.

La ESPOSA se aleja saliendo de la sala, el ESPOSO la sigue con la mirada y luego se dirige a ISRAEL amigablemente.

ESPOSO:

Ven, quiero enseñarte algo.

ISRAEL se levanta de su asiento y sigue al ESPOSO hacia el fondo de la sala

ISRAEL:

¿Qué es?

ESPOSO:

Ya verás.

Ambos llegan hasta un mueble donde hay muchos y variados juguetes de niño, avioncitos, coches, trenes, etcétera, todos muy llamativos. El ESPOSO toma uno de ellos y se lo muestra a ISRAEL que está encantado.

ESPOSO:

Mira Israel, estos son los juguetes favoritos de René, quizás no los conozcas porque no se los dejamos sacar muy seguido, son muy caros y los puede romper.

Continúa...

CONT. SEC. VIII

ISRAEL (emocionado)
¡Qué bonitos!

ISRAEL señala otro de los juguetes.

ISRAEL:
¿Puedo tomar éste?

ESPOSO:
Claro, el que quieras. Espérame aquí, te voy a enseñar uno muy especial.

El ESPOSO sale de la habitación dejando sólo a ISRAEL que comienza a jugar con un avión haciendo ruidos. De pronto, ve algo que le llama la atención y fija su mirada. Es un gato que parece mirarlo también fijamente. ISRAEL lo llama moviendo la mano

ISRAEL:
Bicho, bichito

El gato no se mueve porque está disecado pero ISRAEL no se da cuenta y reacciona cuando escucha la voz del ESPOSO.

ESPOSO:
Mira, ¿a ver qué te parece éste?

Continúa...

CONT. SEC. VIII

ISRAEL voltea y el juguete que le muestra el ESPOSO es el cochecito que estaba caminando solo en la puerta cuando entró a la casa por primera vez. Lo mira extrañado pero lo toma con emoción.

ISRAEL:
Está padrísimo.

El ESPOSO se lo da

ESPOSO:
Préndelo, te va a gustar más con las luces.

ISRAEL enciende el cochecito y lo coloca en el piso ante la vista complaciente del ESPOSO.

SEC. IX. INT.-NOCHE-SALA

Ahora en la sala se ven prácticamente todos los juguetes regados por toda la habitación, señal de que ha pasado mucho tiempo. Al fondo se ve la ventana que da a la calle y ahora ya es de noche. La luz de la casa está prendida. ISRAEL continúa jugando pero reacciona ante la voz de la ESPOSA a lo lejos

ESPOSA (gritando en off):
Vengan, ya está listo, vamos a partir el pastel.

ISRAEL que está extrañado por la oscuridad de la calle se dirige al ESPOSO.

Continúa...

CONT. SEC. IX

ISRAEL:

Oiga señor, ¿y ya no van a venir más niños?

El ESPOSO parece no notar la pregunta de ISRAEL y se levanta apresurándolo a hacer lo mismo.

ESPOSO:

Ándale, vamos a la mesa.

ISRAEL:

Híjole, es que ya es bien tarde y mi mamá me dijo que llegara temprano.

El ESPOSO parece no hacer mucho caso de las protestas de ISRAEL y mientras habla prácticamente lo va empujando con rumbo al comedor.

ESPOSO:

No te preocupes, tú te quedas a la fiesta, después le avisamos ¡y ya!

ISRAEL se detiene.

ISRAEL:

Pero es que ya es bien tarde...

ESPOSA (gritando a lo lejos, en off):

¡Ya estamos listos!

Continúa...

CONT. SEC. IX

El ESPOSO vuelve a empujar suavemente a ISRAEL.

ESPOSO:

¿Ya ves?, no los hagamos esperar, el pastel está riquísimo, te va a encantar.

ISRAEL todavía un poco dubitativo es convencido por la idea del pastel, sonrío y avanza hacia el comedor.

ISRAEL:

Bueno, pero luego, luego, me voy

ESPOSO (burlón)

Ya veremos.

SEC. X. INT.-NOCHE-COMEDOR.

Ambos llegan al comedor, de pronto ISRAEL se detiene en seco y queda perplejo ante lo que ve, no puede avanzar más a pesar de los pequeños empujones que le da el ESPOSO. ISRAEL mira hacia el frente y hacia el ESPOSO sin comprender y al mismo tiempo no puede hablar.

ESPOSO:

¿Qué pasa?

ISRAEL (nervioso):

Es que...

Continúa...

CONT. SEC. X

El ESPOSO vuelve a empujar a ISRAEL.

ESPOSO:

¿Qué pasa muchacho?, siéntate.

Lo que ve ISRAEL es una escena tétrica: en la mesa del comedor totalmente decorado para fiesta infantil, está sentado RENECHITO, un niño demacrado, con la vista fija y sin movimiento (está disecado), pero vestido para la fiesta, incluso con un gorrito en la cabeza. La ESPOSA le acaricia el pelo cariñosamente. ISRAEL no sabe qué hacer.

ISRAEL (muy nervioso):

Mejor me voy...

El ESPOSO comienza a disgustarse

ESPOSO:

¿Cómo que te vas?, apenas comienza la fiesta.

La ESPOSA deja a RENECHITO y se acerca afectuosamente a ISRAEL quien está muy nervioso.

ESPOSA (cariñosa):

Pero Israel, si nos vamos a divertir muchísimo.

ISRAEL trata de conservar la calma aunque está a punto de llorar.

Continúa...

CONT. SEC. X

ISRAEL:

Es que ya es tarde.

El ESPOSO, quien se nota disgustado prácticamente intenta arrastrar a ISRAEL.

ESPOSO:

Vamos, siéntate junto a René.

Luego se dirige a RENECHITO.

ESPOSO (gritando):

¡René, mira quién vino a tu fiesta!

ISRAEL mira hacia todos lados sin comprender. La ESPOSA le toma la cara y lo mira fijamente.

ESPOSA:

¿Quieres pastel?

ISRAEL está a punto de llorar.

ISRAEL:

No, ya me quiero ir.

ESPOSA:

¿Cómo que no quieres pastel?, no le puedes hacer esto a René

Continúa...

CONT. SEC. X

ISRAEL (casi llorando):
Ya me quiero ir.

ESPOSA:
Pero si después de la fiesta todos vamos a jugar.

ISRAEL:
¿Quién, quién va a jugar?

Ahora el esposo toma la cara de ISRAEL.

ESPOSO (amenazante):
No te podrás ir por un tiempo, un buen tiempo.

ESPOSA (tiernamente):
Eres y serás el invitado a la fiesta de Renecito.

ESPOSO:
Siempre,

ISRAEL se revuelve desesperado intentando liberarse de los brazos de ambos.

ISRAEL (desesperado):
Déjenme ir... déjenme ir...

CORTOMETRAJE DE FICCIÓN

SEC. XI. EXT.-NOCHE-CALLE.

Se ve la fachada de la casa desde la calle, algunas luces encendidas pero no se ve pasar a nadie.

ISRAEL (gritando, en off):
¡Déjenme salir!... ¡déjenme salir!

FIN

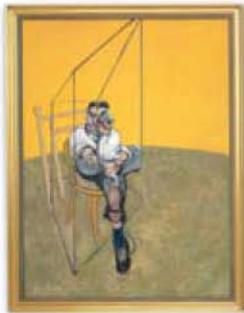
BIBLIOGRAFÍA

- Egri, Lajos (s/f). *Cómo escribir un drama*, México: CUEC-UNAM.
- Lawson, John Howard (s/f). *Teoría y técnica del guion cinematográfico*, México: CUEC-UNAM.
- Reyes, Virginia (2006). *La función del narrador en los dibujos animados* (tesis de maestría), México: UNAM.

FILMOGRAFÍA

- Amor sin barreras* (*West Side Story*). Jerome Robbins, Estados Unidos, 1961.
- Balas sobre Nueva York* (*Bullets Over Broadway*). Woody Allen, Estados Unidos, 1996.
- Corazón Valiente* (*Braveheart*). Estados Unidos-Irlanda, 1995.
- El rey león* (*The Lion King*). Roger Allers y Rob Minkoff, Estados Unidos, 1994.
- Forrest Gump* (*Forrest Gump*). Robert Zemeckis, Estados Unidos, 1994.
- Gnomeo y Julieta* (*Gnomeo & Juliet*). Kelly Ashbury, Estados Unidos, 2011.
- Luces de la ciudad* (*City lights*). Charles Chaplin, Estados Unidos, 1936.
- Naranja Mecánica* (*A Clockwork Orange*). Inglaterra, 1971.
- Romeo y Julieta* (*Romeo + Juliet*). Baz Luhrmann, Australia, 1996.
- Romeo y Julieta* (*Romeo and Juliet*). Franco Zeffirelli, Italia, 1968.
- Seven* (*Seven*). David Fincher, Estados Unidos, 1995.

Cortometraje de ficción. Manual del guionista,
de Carlos Vega Escalante, se terminó de imprimir
en diciembre de 2016.
Edición e impresión: Váksu, entre palabras editores,
tel. 01 (427) 138 1568, vaksu.editores@gmail.com.
Tiraje: 1000 ejemplares.





Publicaciones

Este manual ofrece un breve método de escritura de guion de ficción para el formato denominado cortometraje, es decir, películas con una duración menor a treinta minutos. Su elaboración corresponde a la inquietud de llenar un hueco en la literatura especializada con un texto diseñado en particular para este formato.

El objetivo es ofrecer una guía y una base para comprender los aspectos generales y particulares de la escritura de un guion de cortometraje, así como un referente práctico y visual de sus características.

