**EXTRACTOS DEL LIBRO DE LINDA SEGER**

***“COMO HACER DE UN BUEN GUION UN GUION EXTRAORDINARIO”***

**El Planteamiento (set-up) (Exposición)**

Los primeros minutos de una historia pueden ser los más importantes. La mayoría de los guiones tienen problemas con el planteamiento porque es poco claro, porque no está bien centrado o porque plantea todo menos la historia que se quiere plantear.

El propósito del planteamiento es proporcionar la información básica que necesitamos para que la historia comience: ¿Cuál es el estilo? ¿Quiénes son los personajes principales? ¿De qué trata la historia? ¿Dónde tiene lugar? ¿Es una comedia, un drama, una farsa, una tragedia?

El planteamiento se construye para darnos una pista acerca de la columna vertebral o dirección de la historia. Centra la situación en una línea argumental coherente, pone en marcha el relato y orienta al espectador de forma que pueda seguir la película sin preguntarse continuamente: “¿De qué va esto?”, “¿Qué están haciendo ahora?”, “¿Por qué hacen eso?”

**Comenzar con una imagen**

En la mayoría de las buenas películas, el planteamiento comienza con una imagen. Vemos algo que nos proporciona una idea adecuada del lugar, ambiente o época en que se desarrolla la historia, y en ocasiones hasta del tema. Esta primera imagen puede ser una batalla espacial (La guerra de las galaxias), bandas callejeras en Nueva York (“West side story”), una mujer cantando en lo alto de un monte (“Sonrisas y lágrimas”), o las estatuas de leones que custodian amenazadoramente una biblioteca hechizada (“Los Cazafantasmas”).

Las películas que comienzan con diálogo, en lugar de hacerlo con una determinada imagen visual, resultan más difíciles de seguir. Esto es así porque el ojo capta los detalles con mucha más rapidez que el oído. Si se proporciona de palabra información clave, antes que el público haya entrado en la historia, o se haya hecho una idea del estilo, o del modo de hablar de un personaje, será difícil que recuerde esa información y probablemente no la incorpore. Al escribir procura, por lo tanto, comenzar con una imagen, una sensación, una información de dónde estamos, del ritmo, del estilo de la película. Dinos todo lo que puedas con esa imagen. Métenos en el ambiente de la historia y, si es posible, crea una metáfora que nos diga algo del tema a través de las imágenes.

Algunas de las películas más populares han creado imágenes vibrantes y memorables. Tomemos, por ejemplo: “Testigo en peligro”. Los primeros tres minutos de “Testigo en peligro” están dedicados casi por completo a la pura imagen. Con música de fondo, podemos ver:

Un trigal agitado por el viento. Gente amish con sus trajes negros típicos, caminando a través del trigal. Carros amish avanzando al trote de los caballos. Una granja. Un funeral. Rostros y las primeras palabras que escuchamos son en alemán antiguo.

Podríamos preguntarnos, después de ver estos minutos, “¿qué nos dicen estas imágenes?”, “¿qué información nos proporcionan?” “Testigo en peligro” comienza con un ritmo particular y un paso lento y lírico. Estos primeros momentos nos presentan un pueblo agradable, una comunidad, un sentido de participación y apoyo mutuo. Gentes que viven cerca de su tierra, como se sugiere por las imágenes del trigal. Su vida es mucho más lenta que la vida de la ciudad. Sentimos que estas gentes tienen lazos estrechos entre ellos y con la tierra en la que viven.

Con estos primeros minutos de película, se ha comenzado a plantear el tema. El tema de la “comunidad”. A medida que avanza la historia, veremos perfilarse esta imagen de comunidad y su contraste con el mundo de la policía, mucho más acelerado y violento.

Observamos también que no hay diálogo. La imagen lo dice todo, detalle a detalle, hasta que adquirimos conciencia del lugar, ritmo, ambiente y textura del relato.

**El elemento catalizador**

Después de la imagen inicial comienza propiamente la historia. Necesitamos que nos presenten a todos los personajes importantes que van a formar parte de la trama. Necesitamos información acerca de la situación: ¿Dónde estamos? ¿Qué pasa aquí? Y algo, algún suceso, debe comenzar el relato. Yo llamo a este particular suceso “catalyst” (detonante o catalizador).

Con el detonante arranca la acción de la historia. Algo pasa - una explosión, un asesinato, llega una carta, quizá tía Mary aparece por la puerta- y, desde ese momento, la historia queda definida. Ya sabemos cuál va a ser su columna vertebral.

El detonante es el primer “empujón” que pone en marcha la trama. Algo pasa, o alguien toma una decisión. EI personaje principal se pone en movimiento. La historia ha comenzado.

Hay distintos tipos de detonantes. Los más fuertes son las acciones específicas que comienzan una historia. En “Testigo en peligro” se produce un asesinato y John Book es llamado a resolverlo.

El término “catalizador” está tomado de la Química: es el elemento que sin intervenir directamente en una reacción química la acelera o la hace posible. En el guion el sentido de este elemento “catalizador” es poner en marcha el relato. Unas veces lo hará por sí mismo. cumpliendo la función del “detonante” de una explosión, y otras veces haciéndolo posible o acelerando la reacción de “otros” elementos de la historia . Por esta razón lo traduciré unas veces como “detonante” y otras como elemento “catalizador". (N. del T.)

Algunas veces el detonante se expresa a través del diálogo. Es entonces una pieza de información que recibe un personaje y nos orienta acerca del tema de la historia. Esto es habitual en muchos telefilms que, a menudo tratan problemas sociales o enfermedades: una mujer recibe la noticia de que tiene cáncer, o un hombre es llamado por el jefe que le da la noticia de su ascenso.

Otras veces el detonante es de situación: una serie de incidentes o sucesos que construyen una situación a lo largo de un periodo de tiempo. En “Regreso al futuro” no sabemos nada acerca de la máquina del tiempo hasta después de 22 minutos de película, pero sí sabemos que un inventor loco es uno de los personajes principales. Sabemos también que Marty ha quedado con él a la una y cuarto de la madrugada en el centro comercial de Twin Pines, y que la cita es importante ... y secreta. A medida que se va construyendo la situación, nos sentimos cada vez más interesados, hasta que, hacia el final del primer acto, la línea argumental se define con claridad.

“Tootsie” tiene también un comienzo de situación. Sabemos que Michael es un actor sin trabajo. Sabemos que es un hombre muy difícil de trabajar con él. Sabemos que es buen actor pero que nadie le contrata por culpa de su carácter rebelde y arrogante. Y sabemos que hay un trabajo disponible para una mujer en un serial de TV. Se tarda prácticamente la totalidad del primer acto en construir esta información, pero al final del mismo estamos suficientemente orientados y la historia está preparada para desarrollarse.

El planteamiento de la película. sin embargo, no está completo todavía. Aunque la imagen inicial nos haya orientado y el detonante haya comenzado la historia, falta un ingrediente más antes de ponernos definitivamente en marcha.

Toda historia, en cierto sentido, tiene algo de misterio. Suscita una pregunta en el planteamiento que será contestada en el clímax. De ordinario se plantea un problema o se presenta una situación que debe ser resuelta. Esta situación o problema nos plantea una pregunta del tipo: “¿Conseguirá John Book atrapar al asesino?” (“Testigo en peligro”).

Una vez planteada, todo lo que sucede en la historia se relaciona con esa cuestión. La mayor parte de las veces la cuestión central se contesta afirmativamente al final de la historia. “¿Conseguirá John Book atrapar al asesino?” Sí. Pero no sabremos la respuesta hasta entonces. Y aunque el final lo podamos adivinar, permanecemos interesados en lo que sucederá a lo largo del camino.

Una vez que se ha suscitado la cuestión central, el planteamiento está completo. La historia está ya dispuesta para desarrollarse.

**La acción del primer acto**

Entre el planteamiento y el primer punto de giro es necesario más información para orientarnos en la historia. Tenemos que saber más cosas acerca de los personajes. Necesitamos verlos en acción antes de que se desarrollen en el segundo acto. Puede que tengamos que conocer más datos sobre su historia anterior (back story) o su situación presente. ¿De dónde viene el personaje? ¿Qué es lo que le motiva'? ¿Cuál es el conflicto central? ¿Quién es el antagonista?

Para analizar el primer acto, necesitamos entender los beats" (pulsos) importantes que preparan el desarrollo de la historia.

(Beats: literalmente “golpe”. “pulso”, “latido”. En música “tiempo”. Utilizaré el término original inglés, por considerarlo más aproo piado que una traducción. (N. Del T)

Podemos considerar un beat como un incidente o suceso dramático. En música, una sucesión de beats forma un compás. Al incorporar más beats, se forma una frase musical, luego una melodía, y por fin la canción completa. Un drama funciona de modo similar. Momentos dramáticos individuales, uno tras otro, crean una escena. Los de varias escenas, uno tras otro, crean un acto, y los de cada acto, uno tras otro, crean la historia.

En “Testigo en peligro”, hay una sucesión de beats necesarios para definir la acción del primer acto: el intento de identificar al asesino.

Jobn Book muestra a Samuel un sospechoso para que lo identifique.

John arregla las cosas para que Raquel y Samuel se queden otro día más en la ciudad.

John muestra a Samuel una fila de sospechosos tras un cristal.

John muestra a Samuel fotografías de más sospechosos.

Samuel ve la foto de McFce y lo identifica como el asesino.

John Book se lo dice al Jefe de Policía, Paul Schaeffer .

McFee intenta matar a John y éste se da cuenta de que Paul está implicado en el asesinato.

Estos beats no son el centro principal de la historia. No constituyen su núcleo central, pero nos preparan para lo que sucederá a continuación.

**Los “puntos de giro” (o “puntos de quiebre”)**

Una buena historia siempre ha de mantener el interés. Y ello se logra por los giros y quiebres de la acción, impredecibles e intrigantes a lo largo de todo el camino hasta el final. Si la historia fuera completamente lineal, desde el primer empujón del detonante hasta el clímax, perdería su interés dramático.

Aunque los giros y quiebres pueden suceder a lo largo de la historia, en la estructura de tres actos hay dos puntos de giro que necesariamente han de tener lugar para que la acción se mantenga en movimiento: uno al comienzo del segundo acto y otro al comienzo del tercero. Estos puntos contribuyen a cambiar de dirección la historia: se desarrollan nuevos sucesos. Se toman nuevas decisiones. Como resultado de estos dos puntos de giro, la historia adquiere impulso (momentum) y no se desdibuja .

Por lo general, el primer punto de giro se presenta aproximadamente a la media hora de película y el segundo veinte o treinta minutos antes del final. Cada uno de ellos cumple las siguientes funciones:

Hace girar la acción en una nueva dirección. Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta. Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal.

Eleva el riesgo y lo que está en juego.

Introduce la historia en el siguiente acto.

Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción.

Un punto de giro con fuerza cumplirá todas estas funciones, aunque otras veces cubrirá algunas de ellas.

“Testigo en peligro” es uno de los mejores ejemplos de guion con estructura ajustada, y sus puntos de giro tienen extraordinaria fuerza.

El primer punto de giro tiene lugar alrededor del minuto treinta y dos, justo después de que John Book termine de explicarle al Jefe de Policía, Paul Schaeffer, que el chico ha identificado a McFee.

Schaeffer le pregunta: “¿Quién más lo sabe?” Book le responde: “Sólo nosotros dos”. Schaeffer le recomienda que mantenga la reserva. John Book regresa entonces a su casa, y es recibido a tiros por McFee en el garaje. En el momento en que es herido por una de las balas recuerda la pregunta de Schaeffcr “¿Quién más lo sabe?”, y su respuesta: “Sólo nosotros dos”.

Observemos el resultado: hasta ahora, John ha seguido los canales habituales para descubrir a un asesino. Ha examinado a los sospechosos, ha resuelto el caso y lo ha dejado en manos de su jefe, quien le ha dicho que a partir de ahora se ocupará él de todo. Su trabajo da la impresión de haber terminado y la acción prácticamente se ha detenido. Sin embargo, tras el punto de giro, todo ha cambiado por completo. Se produce súbitamente una acción fuerte - un tiroteo- con ella, John se da cuenta de que Paul está involucrado en el asesinato.

En este punto nos volvemos a preguntar: “¿Conseguirá John atrapar al asesino?” Inmediatamente antes la respuesta parecía ser “si”. Ahora parece ser “puede que no”.

El riesgo es ahora mucho más alto. John tiene que marcharse, escapar. Su vida está ahora en peligro, por primera vez; al igual que las de Raquel y Samuel. Es en este momento cuando John toma varias decisiones: destruir los archivos, llevarse a Raquel y a Samuel de vuelta a la granja y escapar hasta que la situación se despeje.

En “Testigo en peligro” , vemos un ejemplo de punto de giro que contiene dos momentos diferentes. El primero tiene lugar cuando John es herido y se da cuenta de que Paul es un asesino. Esto hace girar la acción y nos saca del primer acto. Pero necesitamos otro momento que nos introduzca en el segundo. Hasta aquí sólo sabemos que John pretende escapar, pero la acción de quedarse en la granja amish, donde transcurre el segundo acto, no ha comenzado todavía. Comienza cuando John se desvanece a causa de su herida, su coche se estrella contra el palomar, y necesita ser escondido en la granja de Lapp. Un momento antes, la intención de John era huir donde fuera, y la acción del segundo acto podía haberse desarrollado en torno a un hombre tratando de ocultarse en cualquier hotel mugriento. Ahora, John se ve obligado a quedarse en la granja amish, y el segundo acto se desarrollará en torno a lo que sucede como resultado.

**El segundo punto de giro**

El segundo punto de giro cambia también el curso de la acción, introduciendo la historia en el tercer acto. Cumple las mismas funciones que el primer punto de giro:

Hace girar la acción en una dirección nueva. Vuelve a suscitar la cuestión central, y nos hace dudar acerca de su respuesta. Suele provocar una decisión o un compromiso en el protagonista.

Eleva el riesgo y lo que está en juego.

Empuja la historia dentro del siguiente acto.

Nos introduce en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción.

Pero el segundo punto de giro hace una cosa más: acelera la acción. Hace el tercer acto más intenso que los otros dos . Proporciona un sentido de urgencia o impulso a la historia. Empuja al relato hacia su final.

En “Testigo en peligro”, el segundo punto de giro tiene lugar cuando John es descubierto y Paul y McFee averiguan dónde se está escondiendo. Este descubrimiento se desvela en pasos sucesivos:

John se entera de que su socio ha sido asesinado y le dice a Paul que va a ir a por él.

Cuando varios matones provocan a los amish, John reacciona violentamente, partiéndole a uno de ellos la nariz.

Un policía dobla en ese momento la esquina y se da cuenta de que ése es el hombre buscado por Paul. Fuera de pantalla, comunica a Paul que John se aloja en Eli Lapp.

El segundo punto de giro tiene lugar en el momento en que John golpea al matón. Esto, junto con la identificación del policía, cambia la dirección de la historia y conduce a la confrontación final en el tercer acto.

**El “gran final”.**

El clímax suele presentarse en las últimas cinco páginas del guion, seguido de una breve resolución que ata todos los cabos sueltos. El clímax es el final de la historia: es el gran final. Es el momento en que se resuelve el problema, se contesta la cuestión central, se acaba la tensión y se arregla todo.

John captura a Paul y no queda ya más que decir adiós.

Una vez que se alcanza el clímax, la fiesta se ha acabado y es hora de marcharse a casa. Ya no queda nada más que decir, y lo mejor es no decir nada más. Aunque la tentación puede ser prolongar la historia, o añadir otra pieza de información, o una imagen más, todo ha terminado y es el momento de escribir “Fin”,

**Problemas con la estructura**

Rara vez verás una película donde cada uno de los actos esté perfectamente estructurado. No todo el mundo en Hollywood sabe cómo estructurar un guion, ni todo guionista brillante es necesariamente un brillante estructurador. Como resultado, la mayoría de las películas tienen lagunas en alguno de sus tres actos.

Algunas veces encontrarás una exposición demasiado lenta. Por ejemplo, “Gracias y favores” (“Tender Mercies”), película brillante, tiene una exposición larga y sutil, que exige una buena dosis de paciencia hasta que la historia comienza. Lo mismo sucede con “El beso de la mujer araña”, que introduce el primer detonante (cuando el personaje de William Hurt accede a traicionar y reunir información de su compañero de celda), unos veinte minutos después de comenzar la película. En el cine el espectador puede aguantar más, ya que poca gente se va de la sala en los primeros veinte minutos. En la televisión, sin embargo, una exposición lenta es mortal y suele conducir automáticamente al cambio de canal.

Hay películas que esperan demasiado antes del primer punto de giro, lo que hace que la acción se empantane en el primer acto y se condense el desarrollo del segundo. Esto conduce con facilidad a la pérdida del interés del público .

Otras películas sitúan el segundo punto de giro demasiado pronto, provocando el empantanamiento en el tercer acto; o lo sitúan demasiado tarde, de forma que no queda tiempo suficiente para desarrollar la tensión y el suspense que deben conducir al gran final.

Hay películas que tienen una resolución muy larga, que sigue y sigue, mucho después de que se haya alcanzado el clímax. Tanto “Pasaje a la India” como “El color púrpura” recibieron críticas por sus resoluciones de más de veinte minutos. Si la resolución es demasiado larga, el público recibe la impresión de que no hay un final claro o de que ya ha visto el final y se pregunta por qué la película no termina todavía.

“Testigo en peligro” es una buena película para estudiar la estructura. Es clara, ajustada, y se observa muy bien el paso de un acto al siguiente, así como el cambio de escenario y de acción que se produce.

Por lo general, si escribes un guion es porque tienes algo que decir o alguna idea que quieres exponer. Por fortuna, la forma dramática deja siempre hueco para un camino muy específico por donde llevar esa idea: la trama secundaria o subtrama.

Se ha dicho que la trama principal conduce la acción, y las secundarias, el tema. Algunos dicen que la subtrama es aquello de lo que una historia “trata realmente”. Puedes preguntar a varios guionistas por qué escribieron un guion determinado, y probablemente comiencen a hablarte de la subtrama.

En una conversación reciente con William Kelley, uno de los escritores de “Testigo en peligro”, confesó que lo que realmente le interesaba era la relación entre John Book y Raquel. Quería explorar sus mundos diferentes. La subtrama de la historia de amor fue el camino que utilizó para hacerlo.

La función principal de una trama secundaria es “dar dimensión” al guion. En realidad es la que conduce el tema y profundiza en la historia, de forma que ésta no sea una simple anécdota lineal guiada por la mera acción.

Las tramas secundarias pueden tratar de cualquier asunto. A menudo son historias de amor que revelan dimensiones adicionales de los personajes. Algunas veces tratan temas individuales importantes: la identidad, la integridad, la avaricia, el amor, o el “encontrarse a uno mismo”. Otras veces una trama secundaria descubre la vulnerabilidad de un personaje. Podemos verlo con frecuencia en películas policiacas, en las que el protagonista ha de ser fuerte y estar preparado para cualquier eventualidad que pueda suceder en la trama; pero cuando está a solas con su novia, o con su madre, sale a relucir su talón de Aquiles.

En ocasiones, las metas de un personaje, sus sueños o sus deseos los vemos reflejados en la trama secundaria. Es como si el personaje estuviera demasiado ocupado “haciendo” la trama principal, como para decirnos algo acerca de sí mismo. La línea argumental secundaria (sub-plot) da al personaje ocasión para relajarse, soñar, desear o pensar en algo más profundo.

Dicha línea puede mostrarnos la transformación de los personajes. Puede mostrarnos, paso a paso, cómo evoluciona la identidad de un personaje, o su seguridad y confianza en sí mismo. Nos ayuda a ver por qué y cómo un personaje cambia.

En muchas obras las tramas secundarias son lo más importante. En “Testigo en peligro”, por ejemplo, la trama principal es muy convencional. Hemos visto tramas similares en cientos de telefilms. Pero la trama de Raquel y John hace de la historia algo único y especial. Es lo que recordamos mejor de la película, lo que realmente nos interesa.

**La estructura de las tramas secundarias**

Al igual que el argumento principal, los argumentos secundarios tienen también su principio, su medio y su final. Una buena trama secundaria tiene puntos de giro, un planteamiento claro, un desarrollo y un desenlace final. Los puntos de giro de una trama secundaria pueden reforzar los de la trama principal, si tienen lugar justo antes o después de los puntos de giro principales. Otras veces se encuentran muy separados (por ejemplo, si el punto de giro de una trama secundaria tiene lugar en la mitad del acto segundo o del acto tercero). Hay ocasiones en que una trama secundaria no comienza hasta después del primer punto de giro de la trama principal.

Casi todas las películas tienen tramas secundarias. Algunas logran gran parte de su éxito por la habilidad con que se utilizan. Tres buenos ejemplos son “Testigo en peligro”, “Regreso al futuro” y “Tootsíe”. Cada una de sus tramas secundarias presenta un reto específico, además de estar bien estructuradas y añadir valiosos elementos a la historia.

“Testigo en peligro”, utiliza la subtrama de forma singular en el segundo acto. La trama principal de “Testigo en peligro” gira en torno a la cuestión central: “¿Conseguirá John atrapar al asesino?” Esta es la línea argumental que impulsa y que mantiene la película en tensión. Sin embargo, la trama secundaria de la relación entre John y Raquel se convierte en el centro del segundo acto. Después, en el acto tercero, regresamos a la trama principal hasta el tiroteo final entre John, McFee y Paul.

La trama de John y Raquel en “Testigo en peligro” tiene una estructura clara, al igual que la trama principal de la película. El planteamiento se produce, en el primer caso, cuando John y Raquel se encuentran. El primer punto de giro tiene lugar al principio del segundo acto, cuando Raquel cuida de John y cambian sus sentimientos mutuos. El desarrollo de la trama secundaria continúa durante el segundo acto, a medida que progresa la relación entre ambos, en el desayuno, en el baile y en la construcción del granero. El segundo punto de giro tiene lugar cuando se besan, lo que eleva la tensión de su relación y suscita, de nuevo, la cuestión central de la trama secundaria: “¿Permanecerán juntos John y Raquel". El clímax tiene lugar cuando John arroja su arma por salvarle la vida y la resolución cuando le dice adiós.

En esta trama secundaria, los puntos de giro tienen lugar inmediatamente después de los de la trama principal. Si tuviéramos que hacer un esquema de la trama principal (historia A) y de la trama secundaria (historia B), podríamos esquematizarla así:

Planteamiento: A) El asesinato. B) Encuentro de John y Raquel.

Primer punto de giro: A) Tiroteo en el garaje. B) Raquel cuida de John.

Segundo punto de giro: A) John golpea al matón. B) John y Raquel se besan.

Clímax: A) Paul es capturado. B) John salva a Raquel.

Resolución: A) John regresa a casa. B) John dice adiós.

Durante el segundo acto, la trama secundaria toma el protagonismo de la película. Este uso, poco habitual, de una trama secundaria puede ser peligroso, especialmente porque el segundo acto ordinariamente desarrolla la trama principal y es el centro de la historia. Sin embargo, en las manos hábiles de los guionistas de “Testigo en peligro”, podemos ver los diversos métodos que han utilizado para conseguir el progreso de la principal en el segundo acto, y mantener el riesgo de John, mientras estamos centrados en la trama secundaria. Durante el segundo acto, volvemos cinco veces a la trama principal. Vemos escenas en las que John telefonea a su socio para ver si puede regresar. Vemos a su socio interrogado por Paul. Y al final del segundo acto nos enteramos de que el socio ha sido asesinado, lo que obliga a John a actuar.

**Aplicaciones**

A medida que trabajas con tu trama secundaria, sepárala de tu historia principal de forma que puedas ver con claridad que tal funciona por sí sola. Si no puedes determinar cuál es tu historia “A”, cuál es tu historia “B”, pregúntate a ti mismo: “¿De dónde proviene el movimiento de la historia'? “¿Dónde esta la mayor parte de la acción"- Lo más probable es que ésa sea tu trama principal. Después pregúntate: “¿Cuál es mi tema? ¿Qué es lo que quiero decir? ¿A través de qué lo quiero decir?”. Lo más probable es que ésta sea tu trama secundaria.

Al separar tus tramas principal y secundaria, comprueba cómo has estructurado cada una de ellas. Fíjate en el planteamiento de la trama secundaria. Determina con claridad lo que sucede en el acto primero, en el segundo y en el tercero. Por lo general es más difícil ver con claridad la estructura de una subtrama. Es posible que tengas que preguntarte: “¿Cuál es el desarrollo de esta trama secundaria?” Una vez que lo determines, recórrelo "marcha atrás” hasta el comienzo. Ese será probablemente tu primer punto de giro. Desde ahí, “hacia delante”, mira a ver cuándo el desarrollo gira de nuevo. ¿Hay algún lugar donde la subtrama alcanza mayor urgencia e intensidad? Si es así, es posible que ése sea el segundo punto de giro.

Asegúrate que una vez que se produce el clímax de la trama principal los clímax de la(s) trama(s) secundaria(s) se suceden con rapidez.

Conseguir que funcionen las tramas secundarias es una de las tareas mas importantes al escribir. Hazte a ti mismo las siguientes preguntas, a medida que ajustas y clarificas tu reescritura:

¿Necesito esta trama secundaria? ¿Añade algo a mi historia? ¿Se interfiere en ella? ¿Le da mayor dimensión?

¿Cuántas tramas secundarias tengo? Si tengo más de tres o cuatro, ¿hay algunas, que pueda eliminar para centrar mejor la trama principal y las tramas “B” y “C”?

¿Tengo una estructura clara para cada trama secundaria. con un planteamiento claro. puntos de giros claros un clímax claro , especialmente para las tramas , ”B”, y ”C”?

“¿Está el final de mi trama secundaria cercano al clímax de mi trama principal'?

Si tu trama secundaria tiene una estructura ajustada, da mayor dimensión a la principal y se integra en ella, tendrás probablemente una subtrama dramática y que funciona bien, que puedes aprovechar para decir con solidez lo que quieras decir. Ahora el reto es mantener el guion en movimiento, especialmente en el periodo más difícil: el segundo acto.

El segundo acto puede parecer interminable. A los guionistas les obliga a mantener la historia en movimiento durante cuarenta y cinco o sesenta páginas. Al público que va al cine, un segundo acto que no funciona le hace bostezar, salir a comprar palomitas y asegurar que nunca más volverá a ver otra película de ese director.

La mayoría de los problemas del segundo acto proviene de la falta de impulso y de la dispersión de la línea argumental. ¡La película no se mueve! No estamos seguros de qué

dispersión de la línea argumental. ¡La película no se mueve! No estamos seguros de qué pasa, ni de por qué pasa.

Estos problemas suelen plantearse porque la película se desvía de su columna vertebral. Aparecen escenas sin ninguna relación, que la enturbian y la empantanan. O los personajes empiezan a hablar en lugar de actuar, o la historia evoluciona demasiado de prisa - o demasiado despacio - y se pierden beats (pulsos dramáticos) o se pasan por alto.

Un planteamiento y desarrollo claro del primer acto ayudarán a la claridad del segundo. Un primer punto de giro fuerte facilita mucho el que el segundo acto se mueva con fluidez, pero hay otros elementos necesarios para que el segundo acto mantenga al público interesado durante una hora o más.

**¿Qué es el impulso del guion?**

El impulso tiene lugar cuando una escena conduce a la siguiente y así sucesivamente. Cuando las escenas están conectadas en una relación de causa-efecto, cada una de ellas hace progresar la acción acercándola al clímax.

Naturalmente, éste es un modo muy simple de explicar algo que es complejo. Algunas escenas tienen solamente pequeños puntos de historia y se centran en la tramas secundarias o en la revelación de los personajes. Si cada escena nos llevara hacia adelante por un camino directo, avanzando hacia el clímax sin ningún tipo de quiebre ni obstáculo, la historia perdería sutileza y volumen. Por ahora pensemos en el impulso como escenas de acción-reacción. Más adelante, a medida que relacionemos idea y personajes, iremos integrando las complejidades.

Cualquiera buena película puede demostrar esta relación de causa-efecto. Fijémonos en el final del primer acto en “Testigo en peligro”, donde vemos un impulso muy fuerte de escena a escena. Los beats (pulsos dramáticos), se enlazan de esta manera:

Samuel señala a McFee como el asesino. Esto conduce directamente a la siguiente escena:

John Book visita a Paul y le habla de McFee.

Paul le dice que lo mantenga en secreto.

Esto conduce directamente a la siguiente escena:

John regresa tranquilamente a su apartamento y es recibido él tiros por Mcfee. John se da cuenta de que Paul está implicado en el asesinato.

Esto conduce directamente a la siguiente escena:

John pasa a buscar a Raquel y a Sam, toma prestado el coche de Elaine y los lleva a la granja amish .

Esto conduce directamente a la siguiente escena:

A causa de su herida, John se desmaya.

Esto conduce directamente al segundo acto, donde John se esconde en la granja amish.

Obsérvese cómo cada escena se relaciona con la escena siguiente. A esto es a lo que llamamos impulso, que continuamente hace progresar la historia.

**Punto de acción**

Las acciones que hacen progresar la historia se denominan puntos de acción, Un punto de acción es un suceso dramático que provoca una reacción. Normalmente esta reacción provoca otra acción. Como esta acción es dramática y visual (no se expresa a través de diálogo), empuja continuamente la historia hacia adelante,

Podríamos definir un punto de acción como una acción que pide una respuesta.

Aunque los puntos de acción se utilizan en todos los actos, son particularmente importantes en el segundo, donde el guion necesita impulso durante un período de tiempo más largo. Hay diferentes puntos de acción que pueden ser empleados. Ya hemos hablado de los puntos de giro, que son puntos de acción al final de los actos primero y segundo. Otros puntos de acción posibles son la barrera, la complicación y el revés.

**La barrera**

En muchas películas, un personaje intenta algo (quizás sigue una pista o realiza una determinada acción) que no resulta porque no conduce a ningún sitio. El personaje ha topado con una barrera. Se ha encontrado con un muro de ladrillo y debe cambiar de dirección e intentar otra acción. La barrera es un punto de acción porque fuerza al personaje a tomar una nueva decisión, comenzar una acción nueva o continuar en otra dirección.

El funcionamiento de las barreras es el siguiente: Detienen la acción por un momento y fuerzan al personaje a rodear la barrera y continuar. La historia no se desarrolla al margen de la barrera: se desarrolla a partir de la decisión de intentar otra acción. Supongamos que soy un vendedor y llamo a la puerta 1 para ofrecer mi producto. El cliente dice “No”. Eso es una barrera. Entonces llamo a la puerta 2 para intentarlo otra vez . El cliente siguiente vuelve a decir “No”. Esto es otra barrera. Por fin, llamo a la puerta 3 y alguien realiza una compra importante. Como resultado de esta venta me voy y lo celebro con el jefe. En el curso de la celebración el jefe me asciende. Como resultado del ascenso me dan un despacho y dejo de tener que ir por ahí vendiendo de puerta en puerta.

Las barreras conducen a acciones sucesivas, pero el desarrollo real y el impulso derivan de la última acción, en la que la barrera es superada.

En “Testigo en peligro”, Paul trata de encontrar a John en la granja amish. Llama a la policía de Lancaster, que no tiene modo de localizarlo porque los amish no usan teléfono (barrera). Paul interroga al compañero de John, quien rehúsa hablar (barrera). Finalmente. Paul mata al compañero, lo que indirectamente causa el que John revele dónde está escondido.

Las barreras se pueden encontrar en la mayoría de la películas. Se utilizan principalmente en historias policiacas, de misterio, de acción-aventura y, de cuando en cuando, en dramas y comedias. Pueden utilizarse varias en una misma película, pero si se usan demasiadas, la historia se volverá repetitiva, como si no avanzara hacia ningún sitio. Si se utilizan con moderación, las barreras pueden hacer mucho para que progrese la historia.

**La complicación**

Una complicación es un punto de acción que no provoca una respuesta inmediata. Algo pasa, pero la reacción no vendrá hasta más tarde. Tendremos que esperar a que ocurra y anticipamos la inevitable respuesta.

**El revés**

El punto de acción más fuerte es el revés: Un revés produce un cambio de 180 grados en la dirección de la historia. Pasa de una dirección positiva a una negativa, o de una negativa a una positiva. Es más fuerte que la mayoría de los puntos de giro, que cambian el curso de la acción, pero sin llegar a invertirlo. Un revés es un giro completo.

Los reveses pueden ser físicos o emocionales. Pueden invertir la acción o las emociones del personaje.

Establecer un revés en el primer o segundo punto de inflexión puede ser un modo particularmente bueno de proporcionar impulso a los actos segundo y tercero, pero los reveses pueden funcionar en cualquier parte. En películas de terror es frecuente el revés cuando todo el mundo se siente ya a salvo y lo celebra, y en ese preciso momento el monstruo aparece por la ventana.

En películas policiacas vemos reveses cuando el policía a punto de abandonar encaja de improviso dos piezas juntas y halla la solución del caso.

En una película de amor vemos funcionar los reveses cuando el soldado perdido regresa inesperadamente junto a su amada. O cuando el amado o la amada, en el lecho de la muerte, se recupera de repente.

Así como una barrera hace progresar la historia forzando a nuevas decisiones y la complicación adelanta una acción que vendrá después, el revés catapulta la historia forzándola a tomar una nueva dirección, que originará un desarrollo nuevo. Es tal el impulso que desarrolla que raras veces se necesitan más de dos reveses en un guion .

**Secuencia de escenas**

Hemos visto que el impulso se gana a través de los puntos de acción. . Éstos crean escenas de acción-reacción donde cada escena conduce a la siguiente, haciendo progresar la historia en dirección al clímax.

En ocasiones estas escenas de acción-reacción se agrupan en torno a una mini-línea argumental. Crean un principio, un medio y un final propio, planteando una situación, construyéndola y alcanzando el clímax sin interrupción de tramas secundarias. Este tipo de escenas son las que proporcionan el mayor impulso, y reciben el nombre de secuencias de escenas.

La mayoría de las secuencias de escenas son relativamente cortas, variando entre los tres y los siete minutos. Ocasionalmente, una secuencia de escenas puede construir el tercer acto entero, como en “Testigo en peligro”, donde está constituido por una secuencia de escenas larga, de quince minutos.

Muchas de las escenas más memorables del Cine son secuencias de escenas. El incendio de Atlanta, de “Lo que el viento se llevó”. es una secuencia de escenas de siete minutos. La escena de la tormenta de En “Un lugar del corazón” es otra secuencia de escenas de siete minutos. La última batalla de “La guerra de las galaxias” es una secuencia de escenas, al igual que la huida en el “Halcón milenario”. La huida, pasada la fortaleza de Shona, en La “Reina de Africa” es también una secuencia de escenas de siete minutos.

En “Lo que el viento se llevó” tenemos dos brillantes ejemplos de secuencia de escenas, una detrás de la otra: la primera es “Melanie dando a luz” y la segunda “El incendio de Atlanta”. Las dos duran siete minutos y son probablemente dos de las escenas más memorables de toda la película. Estudiándolas podemos ver cómo contribuyen a centrar e impulsar la historia.

“Melanie dando a luz” comienza después de que el sitio de Atlanta dura ya 35 días. Previendo que Atlanta va a ser tomada por los yankees, los soldados y la gente del pueblo comienzan a abandonar la ciudad. Justo en este momento se le presentan a Melanie los dolores de parto.

Planteamiento: Melanie comienza con los dolores de parto.

Primer punto de inflexión: Escarlata envía a Prissy en busca del doctor.

Desarrollo: Prissy regresa diciendo que el doctor no puede venir.

Segundo punto de inflexión: Le dicen a Escarlata que actúe de matrona.

Clímax: Melanie tiene el niño.

La escena de “El incendio de Atlanta” funciona del mismo modo:

Planteamiento: Prissy va a por Rhett, pidiéndole ayuda para huir. Primer punto de inflexión: Rhett acude para llevárselas de allí.

Desarrollo: Unos hombres tratan de detener su carruaje, la multitud trata de conseguir el caballo, y Rhett anuncia que deben pasar el polvorín antes de que haga explosión.

Segundo punto de inflexión: Llegan al polvorín de municiones, que ya está ardiendo. Esto pone su fuga en peligro.

Desarrollo: Escapan a través de las llamas.

Clímax: Logran pasar justo antes de que el polvorín haga explosión.

Resolución: Salen de la ciudad a salvo, y Rhett se marcha.

Las secuencias de escenas, como cualquier punto de acción, pueden darse en cualquier momento de la historia. Muchas veces una secuencia de escenas tiene lugar poco después de la mitad del segundo acto, cuando éste corre peligro de empantanarse. Algunas veces una secuencia de escenas cubre la mayor parte del tercer acto, como en “Testigo en peligro”, en que todo el acto se construye alrededor de una idea sin que disminuya la tensión. De cuando en cuando aparece una secuencia de escenas en el primer acto, bien para establecer un planteamiento muy atractivo o bien para llevarnos más allá del primer punto de inflexión.

Steven Spielberg, maestro moderno del impulso, utiliza a menudo secuencias de escenas. Podemos citar como ejemplo, en “Regreso al futuro”, la persecución de Biff a Marty en la que acaba estrellándose contra un volquete de estiércol. En Tiburón hay varias, tales como “El intento de caza con arpón”, la secuencia de “la jaula” y la de la “victoria final”.

Esto no significa que Steven Spielberg imponga secuencias de escenas en sus guiones. Dudo mucho que Spielberg se levante por la mañana diciendo: “hoy voy a hacer una secuencia de escenas”. Spielberg, como muchos de los mejores narradores de historias, tiene un sentido instintivo para el impulso. Por lo general, sin embargo, el instinto debe ser entrenado a conciencia.

**Problemas con el impulso**

La falta de impulso es uno de los problemas más comunes de las películas. Suele ocurrir cuando falta una estructura clara en tres actos con puntos de giro definidos que mantengan la historia en movimiento. Algunas veces tiene lugar porque ciertas escenas tocan la historia sólo tangencialmente, en lugar de mantenerse centradas en la línea argumental.

Desgraciadamente, muchas veces los problemas de impulso no se diagnostican, y como consecuencia, no se resuelven.

La mayoría de los directores de cine intentan resolver la falta de impulso añadiendo más acción a la historia. Es frecuente observar una serie policiaca de TV que añade una persecución de coches, una pelea a puñetazos o un tiroteo, cada vez que la historia parece empantanarse. Desafortunadamente, este tipo de acciones rara vez resuelve el problema. Con frecuencia desvían la historia fuera de su eje propio, frenando el impulso todavía más, especialmente después de que la acción termina. Hay también cineastas que confunden el impulso (momentum) con el paso (pacíng). Para resolver un problema de impulso, aceleran el paso de la historia, apresurando tanto la trama algunas veces que no hay ni un momento de distensión para el público. Si el paso es demasiado rápido el público no puede seguir la historia. Por tanto, en lugar de ir “con” la historia, el público siente como si fuera detrás de ella.

De todas formas, la pérdida de interés por parte del público no siempre proviene de una falta de impulso aunque a veces pueda parecerlo. Si una historia es demasiado predecible, si no hay tramas secundarias que le den volumen, o si los personajes son estereotipos que no nos involucran, la acción perderá interés. En estos casos hay que centrarse en el desarrollo de la línea argumental de la trama principal, de las secundarias y del tema, asegurándose, por supuesto, de que se les proporciona el impulso adecuado.

**Aplicaciones**

Ninguna de las “herramientas” estudiadas puede ser impuesta en un guion: cualquiera de ellas ha de estar integrada en la historia. Resultan, sin embargo, elementos muy útiles para reforzar un guion que “casi” tiene un revés o una complicación o una secuencia de escenas.

Para utilizar estos elementos es importante entenderlos bien. Un modo posible de comenzar a hacerlo es ver películas con el objetivo específico de identificarlos. Muchos se apoyan más en un elemento que en los demás. Otras los utilizan todos.

Fíjate en el uso de reveses en “Los cazafantasmas” (por ejemplo cuando el “defensor” del medio ambiente libera a todos los fantasmas). Observa también el uso de secuencias de escenas en cualquiera de las películas de Spielberg, o en “Los gritos del silencio” (“The Kílllng Fields”: la huida de Dith Pran está hecha a base de varias secuencias de escenas.

Una vez que tengas claro cómo actúa cada uno de estos elementos en películas concretas, será mucho más fácil que los identifiques y los emplees en tus propios guiones.

Las secuencias de escenas pueden crearse con muy poco esfuerzo después del primer borrador. Con frecuencia, las escenas de acción-reacción giran en torno a diversas ideas más que en torno a una sola. Para crear una secuencia de escenas, el escritor puede tomar las escenas relacionadas con una idea y encadenadas una tras otra para

Un revés se puede establecer, también con facilidad, resaltando y reforzando un punto de acción. Piensa, por ejemplo, en cómo “Los cazafantasmas” pierden súbita e inesperadamente su trabajo, nada más ver el fantasma de la biblioteca. Si la secuencia se hubiera construido sin el revés, si al regresar a la oficina no hubieran recibido más que una vaga amenaza del decanato, la situación perdería fuerza dramática. El revés. en cambio, invierte la situación (tanto física como emocionalmente) y provoca una decisión que catapulta la historia hacia adelante.

Se pueden crear reveses emocionales fuertes buscando momentos emotivos que puedan ser reforzados o extendidos. Si tu protagonista está “un poco triste” y va a pasar a estar “algo contento”, mira a ver si es posible crear una transformación “de la desesperación al éxtasis” para conseguir mayor impacto. O pasar de la euforia al terror.

En resumen. estudia el guion y pregúntate a ti mismo:

¿Cómo se utilizan los puntos de acción? ¿Está la historia ganando impulso a través de los puntos de acción o utiliza diálogo para hacerla progresar?

¿Qué tipo de puntos de acción tengo en mi guion? ¿Barreras? ¿Complicaciones'? ¿Reveses? ¿Cuándo suceden y cada cuánto tiempo?

¿Hay alguna secuencia de escenas en el guion? ¿Cuándo tiene lugar? ¿Cómo funciona para dar energía a la historia?

¿Se va mi guion por la tangente o permanece centrado en el desarrollo de la trama principal y de las secundarias?

¿Puedo construir puntos de acción o secuencias de escenas a partir de los elementos dramáticos que ya estoy utilizando en mi historia?

Sobre todo, recuerda que mientras haya acciones y reacciones que estén relacionadas con la línea argumental, tu guion: se desarrollará como es debido. No es preciso contar con “grandes acciones.... Ni siquiera las acciones físicas necesitan respuestas físicas dramáticas para hacer progresar tu historia. Unas veces harás avanzar la historia con acciones físicas; otras veces. con el diálogo y otras, con la respuesta emocional de los personajes. Mientras haya conexión entre ellas, y mientras tengas una estructura que soporte la historia, tu guion se moverá bien.

Con esta idea en la cabeza. no te preocupe el que tu guion sea más lento que “Rambo” o que una película de James Bond, o que el ritmo de una escena de acción-aventura se frene con una escena de amor. Mientras las escenas sigan el principio de acción-reacción, tu guion seguirá en la dirección apropiada, estará bien centrado en torno a la historia y mantendrá el impulso que necesita.

Analiza qué tipos de puntos de acción has utilizado, y cómo mantienes la historia en movimiento durante el segundo acto. No impongas nada a tu historia si no le es propio, pero no tengas miedo de ser fuerte y dramático. La historia, y particularmente el segundo acto, necesita empuje y fuerza para mantenerse apasionante, y para mantener el impulso continuo.

**La unidad e integridad del guion**

Toda forma artística manifiesta un sentido de unidad. Cuando escuchamos una pieza musical. contemplamos una pintura o cuando vemos una película. nos gusta sentirla corno algo completo, coherente. Esa cohesión y unidad se adquiere de manera diferente según la manifestación artística de que se trate.

Los usos musicales, como es lógico, recurren a motivos musicales o a ritmos. Un determinado instrumento puede, por ejemplo, ser el que desarrolle el tema principal a lo largo de una sinfonía. O quizás los trombones, trompetas o tambores, repiten una y otra vez una melodía, o un ritmo. La música adquiere su sentido de cohesión porque advertimos un principio, un medio y un final, y cuenta con las repeticiones como recurso para fortalecer la unidad de la pieza.

En pintura, un color o una forma determinada pueden también repetirse. O el mismo tipo de material o la misma figura pueden aparecer varias veces. La arquitectura obtiene cohesión con la repetición de patrones en ventanas y arcos, o con el uso de la luz.

El cine también necesita un sentido de unidad y de integración. Los guiones ganan cohesión a través del uso de la anticipación (foreshadowing) y el cumplimiento (pay off) a través de los motivos recurrentes, de la repetición y de los contrastes.

**Anticipación y cumplimiento**

Todos hemos visto películas donde la cámara enfoca un cuchillo que más tarde será utilizado para cometer un crimen, o donde se anticipa una amenaza que se realizará después. Son, éstos, dos ejemplos obvios de la utilización del foreshadowing (anticipación) y pay off (cumplimiento).

La anticipación es una pista visual o de diálogo que se da para plantear algo que sucederá después (pay off). El uso de la anticipación y del cumplimiento no es propio de ningún género en especial, sino patrimonio común de todos ellos. Es habitual en películas de misterio, donde el público necesita ayuda frecuente para seguir las complicadas pistas que conducen a la solución. También es habitual en comedias, donde los golpes de humor necesitan ser preparados, o anticipados, para conseguir mayor efecto, “Testigo en peligro” adquiere cohesión a través del motivo recurrente del trigo. El trigo se asocia con facilidad a la idea de una comunidad enraizada en su tierra. Es alimento, da vida y es orgánico. El trigo proporciona un sentido de la comunidad amish y de una forma de vida pacífica y sencilla. Al comienzo, vemos los trigales y a los amish caminando a través de ellos al regresar de un funeral. A lo largo de la película, las imágenes de trigo refuerzan la sencillez y cordialidad de esta comunidad, o adquieren, por contraste, fuerza dramática adicional. En la escena del funeral, el pan sobre la mesa para que la comunidad lo comparta. En la ciudad, Raquel y John lo comparten al comer un perrito caliente y un bollo en un restaurante de comida rápida. En el segundo acto, Raquel esconde las balas en la harina, mostrando el contraste entre las imágenes comunales pacíficas del trigo y la violencia de otra forma de vida. Y en el tercer acto, el trigo se convierte en arma mortal en el silo.

**Repetición y contraste.**

Cualquier recurso que repite una idea o una imagen en un guion puede considerarse como una repetición. La repetición puede realizarse a través de imágenes, del diálogo, del tratamiento de los personajes, del sonido o del uso combinado de todos estos elementos para mantener la atención del espectador concentrada en una idea.

Por ejemplo, si realizáramos una historia sobre un alcohólico, podríamos repetir esta información sobre el personaje de varios modos. En primer lugar podríamos presentarlo bebiendo; luego durmiendo “la mona”, después, en una casa repleta de botellas vacías. En otras escenas podríamos verlo tambaleándose por la calle, o buscando dinero para comprar cerveza o desesperado como consecuencia de una borrachera. Al utilizar diversas imágenes y características podemos mantener al público orientado si “enhebramos” convenientemente esta información a lo largo del guion.

“Testigo en peligro” juega con repeticiones sobre el tema del pacifismo de diversos modos. Emplea el motivo del trigo, conversaciones sobre la no-violencia... y, en la escena final, la comunidad entera se convierte en testigo del tiroteo y logra de tenerlo a través de su propia conducta no violenta.

Del mismo modo que la repetición ayuda a mantener el guion centrado en torno a una misma línea, el uso del contraste proporciona un efecto similar. El contraste se basa en nuestro recuerdo de algún elemento que será enfrentado a su opuesto en el futuro. Al haber comprobado la actitud amish, contraria a la violencia, entendemos la sorpresa de los aldeanos al final del segundo acto, ante la violenta respuesta de John a los sarcasmos de los matones, cuando golpea con fuerza a uno de ellos, de modo completamente opuesto a la conducta amish.

Contrastes, repeticiones, motivos, anticipaciones y cumplimientos son recursos para dar unidad a una historia, ajustar la línea temática y mantener a la audiencia centrada donde se desea.