



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Proceso de escritura de un guion cinematográfico. El grado

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Subiela Estupiña, Héctor

Tutor/a: Moral Martín, Francisco Javier

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

Resumen:

El presente trabajo expone el proceso de creación de un guion de largometraje. Estructuralmente es de carácter teórico-práctico. En primer lugar, repasa algunas de las teorías y procesos de escritura propuestas por diferentes autores y estudiosos: se evalúan sus principales aportaciones teóricas y metodológicas, a la vez que se añaden indicaciones de cómo estas se pueden aplicar a un proceso real de escritura a través de ejemplos concretos aportados por algunos guionistas relevantes.

En segundo lugar, se muestra cómo la teoría se ha aplicado en un caso real propio: la escritura de un guion de largometraje de ficción titulado provisionalmente *El grao*. Se describe el proceso de evolución de la historia a través de sus diferentes versiones, los problemas que han ido surgiendo y las soluciones aplicadas, la justificación de cada elección y las obras de referencia y fuentes de inspiración.

Abstract:

The present work exposes the process of a screenplay film creation. It has a theoretical-practical structure. In first place, it goes over some of the different theories and processes about screenplay writing proposed by different authors and scholars: evaluating their main theoretical and methodological contributions, adding at the same time instructions on how these can be applied in a screenwriting real process thought concrete examples provided by some relevant screen players.

In second place, it shows how the theory has been applied in a real concrete case: the writing of a fiction film named provisionally *El grao*. Describing the process of evolution of the story thought his different versions, the problems that has been arising and their solutions, the reason of each election and the reference and inspiration works.

Palabras clave:

Guion, cine, largometraje, película, escritura

Key words:

Script, cinema, film, screenwriting, writing

Índice

1.	Introducción	3
2.	Teoría de guion.....	4
2.1.	¿Qué es la teoría de guion?.....	4
2.2.	Nociones básicas	5
2.3.	El proceso de escritura	7
2.3.1.	El método de Robert McKee	7
2.3.2.	Otros métodos	9
2.3.3.	¿Cuánto se tarda en escribir un guion?.....	10
2.4.	Originalidad	11
2.5.	Diálogos.....	12
2.6.	Explicitud, sutileza y 2+2	14
2.7.	Documentación y realismo.....	15
2.8.	Personajes	16
3.	Los guionistas en su trabajo	18
4.	Escritura de <i>El grao</i>	22
4.1.	Experiencia y guiones previos	22
4.2.	Evolución del guion	24
4.2.1.	Primeras ideas	24
4.2.2.	Primeras versiones	26
4.2.3.	Última versión	30
4.3.	Explicación elecciones.....	32
4.3.	Referentes e inspiración.....	36
4.5.	Futuro del guion.....	38
5.	Conclusiones.....	39
6.	Bibliografía y recursos de internet	40
7.	Filmografía.....	41
8.	Otras fuentes de información	43
	Anexo: Guion de <i>El grao</i>	

1. Introducción

A pesar de lo que se pueda pensar la escritura de guion no consiste en sentarse frente al teclado un determinado número de horas. La habilidad para escribir no es algo innato que dependa únicamente de talento y creatividad. Lo cierto es que es un proceso complejo y tiene una parte importante de teoría que se puede estudiar y poner en práctica, y con la que se puede explicar en gran medida el éxito o fracaso de una historia. En este trabajo se va a repasar parte de esa teoría, para poner de manifiesto su importancia y aclarar en qué consiste realmente escribir un largometraje.

Lo primero que hay que subrayar (has utilizado antes ya aclarar y lo utilizas también después) es que este trabajo no pretende ser una guía completa de escritura. Ya se han escrito muchos libros fantásticos sobre teoría de guion, cualquiera de los citados en este trabajo sirve de ejemplo (*El guion* (2011), *Salva al gato* (2010), *El libro del guion* (1994), etc.). Pero a menudo surgen dudas y cometemos muchos errores cuando intentamos utilizar esta teoría.

Este trabajo pretende servir de guía de cómo dicha teoría se puede utilizar en la práctica de diversas maneras, ya que prácticamente nadie escribiría siguiendo al pie de la letra los pasos de un libro. El proceso de escritura es algo personal y cada autor decide cuando y como utilizar esa teoría. Para ello se va a recurrir a entrevistas realizadas a diferentes guionistas, en las que hablan de sus diferentes métodos. Y se va a mostrar cómo se refleja en algunas películas.

Hay que aclarar también que se van a repasar únicamente los aspectos que considero más importantes, que más me han guiado, y que en algunos casos se alejan un poco de la teoría académica que podemos encontrar en muchos libros.

En la segunda parte del trabajo se va a mostrar cómo he aplicado todo esto en la escritura del guion del largometraje *El grao*. Explicando la teoría que se ha tenido en cuenta, el proceso, los referentes, la evolución de la historia y el porqué de cada decisión.

Hay que aclarar por último que este trabajo se va a centrar en guiones de largometrajes de ficción. Ya que en otros formatos los procesos de escritura pueden cambiar. Por ejemplo, en los documentales por su naturaleza se guioniza menos; en cortometrajes el proceso es mucho más corto y requiere de menos pasos; en las series y en televisión es más común que se escriba entre varios guionistas, etc.

A nivel práctico el objetivo es conseguir escribir un guion de calidad aplicando la teoría mencionada. Como último objetivo tengo la esperanza de que este trabajo pueda ayudar a alguien que esté comenzando a escribir. Para ello he seleccionado lo que considero más útil y voy a compartir todos los errores que cometí al principio, ya que en mi caso, después de documentarme con toda la teoría, estaba perdido cuando me sentaba delante del teclado.

2. Teoría de guion

2.1. ¿Qué es la teoría de guion?

Como toda tarea artística, la escritura de guion también tiene una parte técnica o teórica que es importante conocer. Con ella se puede explicar en muchos casos por qué algunas películas funcionan y otras no. Sirve para detectar los fallos de las historias y darles solución. Otra de sus funciones es la de proporcionar a los guionistas un formato homogéneo y un vocabulario común para referirse a los diferentes recursos y elementos con el que comunicarse adecuadamente.

Para dar cuenta con más claridad de a qué nos referimos con teoría de guion, voy a explicar como ejemplo la (HTBS) *Hoja de Tiempos de Blake Snyder* (2010, pág. 104):

- 1- *Imagen de apertura* (1)
- 2- *Declaración del tema* (5)
- 3- *Planteamiento* (1-10)
- 4- *Catalizador* (12)
- 5- *Debate* (12-25)
- 6- *Transición al segundo acto* (25)
- 7- *Trama B* (30)
- 8- *Risas y juegos* (30-35)
- 9- *Punto intermedio* (55)
- 10- *Los malos estrechan el cerco* (55-75)
- 11- *Todo está perdido* (75)
- 12- *Noche oscura del alma* (75-85)
- 13- *Transición al tercer acto* (85)
- 14- *Final* (85-110)
- 15- *Imagen de cierre* (110)

En este esquema Snyder indica todas las partes y momentos que según él debe tener toda película y el momento exacto en que deben hacerlo (el número de la derecha indica la página de guion en que va). Esta estructura tan rígida es un caso extremo, pero sirve de ejemplo de cómo de técnico se puede llegar a ser.

2.2. Nociones básicas

Lo mejor para ver cómo es un guion es leer alguno. En seguida veremos que es un texto principalmente narrativo. No se trata en ningún caso de una lista de imágenes o planos. Lo primero que puede llamar la atención es el formato. Tiene una tipografía y tamaño de letra estandarizado y cada elemento tiene un espaciado concreto. Todo esto tiene un sentido. El formato está pensado así para que cada página de guion equivalga a un minuto de película. Y para que todo el mundo comprenda perfectamente qué se está diciendo en el guion. Si cada uno aplicara un modelo distinto no se entendería. Adjunto el fragmento de un guion como ejemplo del aspecto que tiene:

```
EXT. COMMS TRENCH - DAY - CONTINUOUS

A narrow Comms trench.

                SCHOFIELD
            Here-

The bread is stale, practically cardboard. Blake's teeth
struggle to get through it.

                BLAKE
            (mouth full of food)
            Tastes like old shoe.

                SCHOFIELD
            Cheer up. This time next week it'll
            be chicken dinner.

The trench drops deeper into the earth...

                BLAKE
            Not me. Leave got cancelled.
```

Figura 1: Fragmento guion 1917

Aunque puede parecer un quebradero de cabeza seguir el formato no es algo que nos deba suponer una molestia. Los programas de escritura de guion ya se adaptan a él automáticamente. Tampoco supone un gran problema si nos saltamos alguna regla del formato mientras se entienda. Siempre va a ser mejor tener un guion con una buena historia con el formato incorrecto e incluso con faltas de ortografía que un guion escrito a la perfección con una mala historia.

En un guion no se puede escribir nada que no se pueda ver. Con esto sí que hay que ser estrictos. En literatura podemos escribir páginas y páginas con los pensamientos de los personajes. En cine no sirve de nada porque no podemos leer sus pensamientos. Tendremos que mostrarlo a través de sus acciones o diálogos. Un ejemplo sencillo: no debemos escribir “DANIEL está contento”, lo correcto sería escribir “DANIEL sonríe”.

Tampoco sirve de nada adornar el guion con un lenguaje literario porque no se va a ver. Esto no quiere decir que lo debamos escribir de cualquier manera. El lenguaje que utilicemos debe ser preciso y evocador.

Al mismo tiempo, y aunque puede parecer contradictorio, tampoco debemos escribir demasiadas indicaciones sobre los planos con que se mostraría la acción en pantalla. Lo normativo es no dar ninguna indicación de planimetría. En la realidad son muchos los guiones en los que encontramos indicaciones de cámara. El guion de *1917* (2019) empieza así directamente: “NOTE: The following script takes place in real time, and -with the exception of one moment- is written and designed to be one single continuous shot”.

En parte es así porque indicando los planos estamos haciendo el trabajo que debería hacer el director posteriormente. Por este mismo motivo tampoco se debería abusar de indicaciones sobre iluminación, vestuario, interpretación, etc. A menos que sean cosas importantes para la historia. Porque estaríamos haciendo el trabajo de otros departamentos. Hacer esto puede dar la sensación de que no sabemos cómo se escribe un guion, y es posible que estas indicaciones no se sigan después.

Dejando de lado el formato. Los guiones suelen tener entre noventa y ciento veinte páginas, una página por minuto como hemos dicho. Estos se dividen por escenas, es decir unidades de tiempo y espacio. Cuando cambiamos de lugar o de momento cambiamos de escena. Un guion suele tener entre treinta y cincuenta escenas, y cada una dura de media dos minutos y medio.

Como hemos anticipado antes lo más importante de un guion es la historia, y esta también tiene su teoría. Generalmente las historias se estructuran en tres grandes partes, llamadas actos (Se pueden hacer historias con más de tres actos, y con menos; pero estas son extremadamente poco frecuentes). Aristóteles en el siglo cuatro antes de cristo fue en primero en hablar de esta estructura. Estos conforman la estructura típica de introducción, nudo y desenlace. Cada uno de estos actos está separa por puntos de giro, estos están centrados en las decisiones de los personajes y suponen un cambio en el rumbo de la historia.

Dentro de cada acto podemos encontrar subdivisiones y puntos clave para la estructura de la historia. Por ejemplo, en el primer acto se encuentra el detonante, es el que “pone en marcha la historia [...] debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que exista en la vida del protagonista” (McKee, 2011, pág. 233). Hace que el protagonista quiera volver a “equilibrar” su vida, y con eso comienza la historia. Podemos encontrar muchas propuestas de estructuras, como la que hemos visto de Blake Snyder en el apartado anterior.

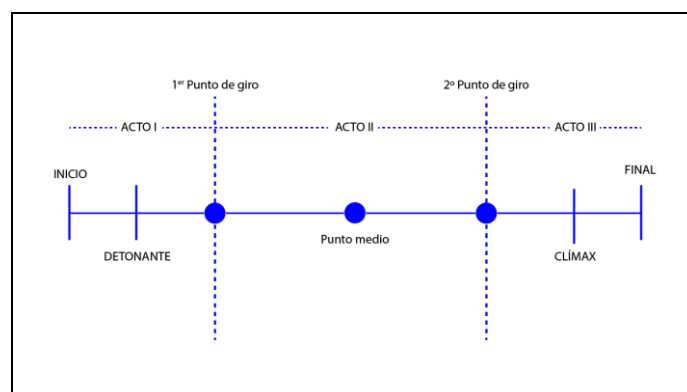


Figura 2. Esquema de los tres actos. Asemblys.

Es interesante mencionar que toda esta teoría referente a la historia no es inherente a los guiones, se puede aplicar a cualquier historia en otros medios: literatura, teatro, etc.

2.3. El proceso de escritura

2.3.1. El método de Robert McKee

A diferencia de lo que se suele pensar, la mayoría del proceso de escritura del guion no consiste en la escritura en sí. En el imaginario colectivo, creado irónicamente en parte por el cine, el trabajo del guionista consiste en sentarse un determinado número de horas delante de la máquina de escribir (u ordenador) tecleando página tras página hasta escribir el *The end*.

Lo cierto es que es un proceso mucho más complejo y que abarca varias fases. La propuesta más interesante sobre cómo llevarlo a cabo me parece la de Robert McKee.

Así empieza Robert McKee el capítulo 19 de su libro *El guion* (2011, pág. 487); capítulo que dedica exclusivamente (al igual que yo en este trabajo) a hablar de los procesos de escritura, cuya importancia parece evidente: “En general, la diferencia entre quienes tiene éxito y quienes no obtienen reconocimiento estriba en los distintos métodos de trabajo que utilizan: de dentro afuera contra de fuera adentro”.

Esto es a lo que se refiere McKee con “Escribir desde fuera hacia dentro” (2011, pág. 487-189):

“El escritor mediocre tiende a tener una forma de escribir parecida a la siguiente: sueña una idea, la rumia durante un tiempo y se apresura directamente al teclado. [...]. Imagina y escribe, escribe y sueña hasta alcanzar la página ciento veinte y detenerse.

Entonces entrega fotocopias a sus amigos y espera sus reacciones: [...] acumula las reacciones de sus amigos y sus propios pensamientos y comienza un segundo borrador. [...] Se aferra [...] a sus escenas favoritas hasta que al final surge una nueva versión. Hace copias y las entrega a sus amigos, quedando a la espera de sus reacciones.

El escritor entonces prepara un tercer borrador, y un cuarto, y un quinto, pero el proceso es siempre el mismo: se aferra a sus situaciones favoritas, enrollando las partes nuevas de la narración a su alrededor con la esperanza de encontrar una historia que funcione.

Finalmente transcurre un año y se ha quemado. Declara que su guion está perfecto y se lo entrega a su agente [...] y empieza a recibir los informes de quienes lo leen: «Muy agradablemente escrito, buena energía, diálogo interpretable, una descripción de escenas vívida, buena atención prestada a los detalles, la historia apesta. OLVIDAR». El guionista echa la culpa a los gustos filisteos de Hollywood y se prepara para su siguiente proyecto”.

Esta definición concuerda bastante con lo que solemos pensar erróneamente cuando nos imaginamos el trabajo del guionista. La manera correcta, que McKee llama “escribir desde dentro hacia fuera” es la siguiente (2011, pág. 489-491):

“Los guionistas de éxito [...] suelen dedicar la primera hora [...] a rellenar pilas de tarjetas. En esas tarjetas crean el resumen en pasos de la historia.

Como implica el término, [...] es la historia narrada paso a paso. Utilizando fragmentos de una o dos frases, el guionista describe [...] qué ocurre en cada escena [...]. Por ejemplo: «El entra, esperando encontrarla en casa, pero en su lugar descubre su nota diciéndole que se ha ido para siempre»

En la parte trasera de cada tarjeta el guionista indica qué paso percibe que está dando esta escena respecto al diseño de la historia, por lo menos por el momento. ¿Qué escenas presentan el incidente incitador? ¿Cuál es el incidente incitador? ¿El clímax del primer acto? [...] El guionista hace lo mismo para la trama central y las tramas secundarias. [...] El buen gusto y la experiencia le dicen que el noventa por ciento [...] será como mucho mediocre. En su paciente búsqueda de la calidad, debe crear mucho más material del que pueda utilizar y, después, destruirlo [...].

Es decir que, de esta manera, a diferencia de la anterior, dedica un tiempo (y de hecho mucho) a planificar y evaluar la historia y su estructura, en lugar de escribir las ideas conforme se nos ocurren. Además, este método favorece el tener más ideas y compararlas entre ellas. Así continua McKee (2011, pág. 489-491):

Finalmente, tras semanas o meses, el guionista descubre su clímax narrativo. Con el presente revisa lo escrito, lo cambia según considere necesario y hacia atrás, partiendo del clímax. Por fin tiene una historia.

Es en ese momento cuando se aproxima a sus amigos, [...] les invita a una taza de café y les pide diez minutos. Entonces les vende la idea de su historia. [...] si una historia no funciona en diez minutos, ¿cómo va a funcionar en ciento diez minutos? Todo lo que esté mal en la venta en diez minutos se multiplicará por diez en la pantalla.

[...] Cuando una historia que se vende a partir de su resumen en pasos es tan potente que provoca el silencio [...]. El guionista ya está listo para pasar a la siguiente fase; la biblia”.

A lo que McKee se refiere con la Biblia es a lo que muchos autores llaman tratamiento. Dice que pueden tener, sobre todo antiguamente, hasta doscientas o trescientas páginas. Otras pueden tener solamente diez páginas, pero para este autor no son verdaderas biblias.

Una vez hecha la biblia la última fase es la de guionización, que como he dicho es la que menos tiempo debería llevar en la mayoría de los casos. McKee advierte (pág. 495): “El guionista sabio pospone escribir el diálogo durante tanto tiempo como pueda porque la redacción prematura del diálogo mata la creatividad”.

2.3.2. Otros métodos

El método de McKee me parece excelente y muy completo. Aun así, me parece interesante complementarlo con las propuestas de un par de autores más.

Blake Snyder en el capítulo cinco de su libro *Salva al gato* (2010, pág. 139-145), habla también del *resumen en pasos*, detallando más sobre él y haciendo hincapié en su organización y soporte físico, él lo llama *El tablero*.

Al igual que McKee, Blake Snyder se refiere a una serie de tarjetas donde se resumen escenas. Además del resumen escribe el cambio emocional y el conflicto de cada una, y añade un código de color a cada trama. En este caso especifica que estas tarjetas se colocan en un tablón con una ordenación específica. Él hace mucho hincapié en el soporte físico: “Te puedes pasar toda una tarde en una tienda de material de oficina para elegir un tablón del tamaño justo. La mañana siguiente se te puede ir en decidir en qué pared lo cuelgas”.

Snyder divide el tablón en cuatro filas:

“La fila superior corresponde al primer acto; la segunda fila representa la primera mitad del segundo acto, hasta el punto intermedio; la tercera fila comprende desde el punto intermedio a la transición al tercer acto, y la cuarta fila corresponde al tercer acto, hasta la imagen de cierre”.

Cuando esté acabado cada una de estas filas tendrá diez fichas, cada ficha corresponde a una escena.

Blake Snyder es un escritor muy técnico como ya hemos visto. En este caso puede parecer exagerado. Aunque le tengo que dar la razón en la importancia que tienen los soportes de trabajo y cada uno tiene sus preferencias. Un guion es algo muy largo y hay que gestionar muchísimas ideas, por lo que es muy importante tener un sistema para apuntarlas, ordenarlas, verlas, etc.

Por su parte, Syd Field en *El libro del guión* (1994, pág. 185) dice lo siguiente sobre las fichas del resumen en pasos: “No se atenga rígidamente a las fichas. Deje que le guíen, no sea esclavo de ellas. Si frente a la máquina de escribir experimenta un momento de espontaneidad que le proporciona una historia mejor y más fluida, escríbala”.

Este autor habla de tres fases en la escritura (1994, pág. 185-187): La primera en la que se escribe todo lo que se nos ocurra. La segunda en la que se analiza lo que se ha escrito, se eliminan, se añaden y se reescriben escenas. La tercera fase es en la que “la historia se escribe realmente. Tiene que pulirla, enfatizarla, afinarla, afinarla y reescribirla, recortarla hasta la longitud deseada y hacer que toda ella cobre vida”

Field recomienda trabajar diariamente con un horario (1994, pág. 180 y 181). “Necesita dos o tres horas de soledad sin interrupciones. Puede que tarde algún tiempo en encontrar el momento ‘adecuado’ [...] Escribir es un trabajo que se hace día a día”.

Hace la siguiente advertencia (1994, pág. 182): “Después de escribir FUNDE A: EXT. CALLE – DÍA, se sentirá repentinamente asaltado por un irrefrenable impulso de sacarle punta a los lápices y limpiar su zona de trabajo. Encontrará una razón o excusa para no escribir. Eso es la resistencia”.

La procrastinación es algo muy común y que puede pasar con cualquier tarea, pero después el autor menciona un caso de “resistencia” muy importante y concreto de la escritura (1994, pág. 183):

“sentarse a escribir y, de repente, tener una idea para otro guión. Una idea mucho mejor, una idea tan original y emocionante que me hace preguntarme qué estoy escribiendo ‘este’ guión. [...] Límitese a apuntarla [...] y archívela. Si decide seguir la nueva idea y abandonar el proyecto original, descubrirá que vuelve a ocurrirle lo mismo [...], tendrá otra nueva idea, y así una y otra vez. Es la resistencia; un truco mental para, una manera de evitar ponerse a escribir”.

2.3.3. ¿Cuánto se tarda en escribir un guion?

Es muy tentador, sobre todo después de esta explicación, hacerse la pregunta de “¿Cuánto se tarda en escribir un guion?”. En realidad, es muy difícil calcular el tiempo, porque como he dicho no se trata de sentarse frente al teclado ciertas horas. Una vez dejas el teclado, te pasas mucho tiempo pensando en el guion mientras paseas, friegas los platos, intentas dormir, etc. Entonces, ¿contamos este tiempo? Y el tiempo que pasamos frente al teclado simplemente pensando y sin avanzar, o simplemente abstraídos, ¿Lo contamos también? ¿Y el tiempo que pasamos viendo películas o leyendo en busca de inspiración?

Además, muchas veces no se escribe del tirón. Es muy probable que en algún momento tengamos una idea para una historia, pero no empezamos a desarrollarla hasta meses después. También es muy común hacer pausas durante el desarrollo, dejar de trabajar en el guion durante algunas semanas, para así descontaminarnos y poder ver lo que hemos escrito de manera más objetiva.

Robert Mckee empieza el apartado que hemos comentado antes diciendo (2011, pág. 489): “hipotéticamente y siendo optimistas, un guión se puede redactar desde su primera idea hasta su versión final en seis meses”.

Hay guiones que han llevado mucho más tiempo, más adelante se menciona algún caso. Pero en la práctica en ocasiones ni siquiera disponemos de tanto tiempo, en el punto siguiente veremos varios casos.



Figura 3. *How to write a movie script in 14 days challenge*. The script lab.

Me parece muy significativo que existan libros como *How to write a movie in 21 days*. Y existen más con premisas parecidas.

Hace tiempo me enviaron un reto de escribir un guion en catorce días. El amigo que me lo pasó y yo intentamos hacerlo. No tuvimos ningún éxito, aunque es un ejercicio divertido, y puede ser didáctico. En internet hay muchos otros retos parecidos.

Billy Wilder dijo en su entrevista con Cameron Crowe (2000, pág. 131):

“Cuando vuelvo la vista atrás, es cierto que he hecho muchas películas. Y ahora... ahora... ahora voy más despacio. Ahora la gente escribe por si acaso, deprisa, pero deberían hacerlo mucho más despacio. Hace falta un año para escribir. Para acabarlo y pulirlo. Pero entonces escribía un guion detrás de otro. No puedo volver a vivir todo aquello. Ojalá pudiera. Haría menos películas y mejores”.

2.4. Originalidad

La original es algo que se suele premiar mucho. Con frecuencia nos dicen que debemos crear cosas que no se hayan hecho nunca. Personalmente soy bastante escéptico respecto a la originalidad, que a menudo se malentiende. Empezaré por citar a algunos de los autores que hemos visto hasta ahora, empezando por Blake Snyder (2010, pág. 47):

“Dar un giro original es el pan nuestro de cada día. Pero para aprender a evitar el tópico, para saber qué tradición estás renovando, hay que empezar por conocer esa tradición. Se requiere un conocimiento profundo de cientos de películas, especialmente de aquellas a las que se parece la tuya”.

Esto se puede extender más allá de los tópicos. Es decir, para hacer algo original, que no se haya hecho nunca, hay que conocer, e incluso diría dominar, lo que ya se ha hecho. Difícilmente podremos escribir con éxito una historia super innovadora con una estructura rupturista si no somos capaces de escribir antes una historia canónica. Esto me parece algo bastante claro y aplicable a todos los campos. Picasso ya dominaba la pintura realista antes del cubismo.

Hace tiempo, en un afán por ser original intentaba utilizar poco o nada de otras películas. Hoy en día lo considero en error. Como dice Snyder es necesario inspirarse en muchas otras obras.

Robert McKee también hace algunas reflexiones sobre otro aspecto de la originalidad (2011, pág. 232):

“La originalidad se encuentra en la lucha por alcanzar la autenticidad y no la excentricidad. En otras palabras, un estilo personal nunca se consigue solamente con base a un deseo consciente, sino que, una vez nuestro conocimiento como autores respecto a la ambientación y a los personajes encaja con nuestra personalidad, las decisiones que tomamos y la organización que creamos para toda esa masa de material será nuestra y de nadie más. Entonces es cuando nuestro trabajo se convierte en lo que como cada uno, originales”.

Estoy de acuerdo, como ya he dicho, en que la originalidad muchas veces se asocia erróneamente con la excentricidad. Además, me da la impresión de que en muchas ocasiones la originalidad se busca en la historia que contamos, y no en la manera de contarle, que a veces es lo más importante.

Me gustaría acabar con una reflexión personal. En la mayoría de casos, a la hora de crear solo podemos elegir entre dos opciones: copiar conscientemente o copiar inconscientemente. Voy a utilizar la fotografía como ejemplo para que quede lo más claro posible. Vamos a suponer que tenemos que hacer un retrato. Podemos imitar algún encuadre que recordemos de otra fotografía, alguna película, algún cuadro, etc. La otra opción es utilizar algún encuadre que nos parezca original y que no hayamos visto nunca. Sin embargo, ¿Realmente será la primera vez que alguien hace una fotografía con ese encuadre?, pensar que es así me parece ser demasiado ingenuo. Es prácticamente imposible que nadie lo haya hecho, o al menos de manera parecida, por lo que estaremos copiando igualmente, pero de manera inconsciente.

Me gustaría añadir también una reflexión que me hizo mi amigo Izan Serrano Asensi en una conversación que tuvimos sobre principios de 2019. Él hace música, y hablando sobre esto me dijo lo siguiente. Si intentas imitar a cierto músico haciendo una canción como si fuera suya (no copiando una canción nota por nota, sino intentando hacer una nueva canción que podría ser suya), el resultado siempre va a tener algo tuyo, aunque no quieras.

El propio Billy Wilder hacía esto (2000, pág. 240): “Durante muchos años, en mi pared colgaba ese letrero: “¿Cómo lo haría Lubitsch?”. Siempre lo miraba cuando estaba escribiendo un guion o preparando una película. “¿Por qué camino avanzaría Lubitsch? ¿Cómo le daría un aire natural a esto?”.

Con todo lo mencionado en este apartado no quiero hacer apología del plagio. No se trata de copiar escena por escena un guion. Se trata de recoger ideas de diferentes obras, utilizarlas cuando nos sean convenientes, adaptándolas según nuestras necesidades y preferencias, mezclándolas con otras ideas... Siempre con mucho conocimiento y respeto a los referentes originales, y sin negar ninguna autoría.

2.5. Diálogos

Se pueden dar muchos consejos sobre la escritura de diálogos. Por ejemplo, muchos autores (como Blake Snyder) coinciden en que cada personaje se tiene que distinguir perfectamente del resto por su forma de hablar. Si tapáramos el nombre de los personajes en el guion, por la forma de hablar deberíamos saber de quién es cada frase.

Pero prefiero centrarme en el consejo que da Robert McKee (2011, pág. 467): “El primer consejo para escribir un diálogo cinematográfico es no escribirlo. No debemos escribir jamás una frase de diálogo si somos capaces de crear una expresión visual que lo sustituya”. Más adelante añade lo siguiente (Pág. 495): “Habitualmente los guionistas valoran el diálogo de forma excesiva porque son las únicas palabras que escriben que en realidad llegan al público”. Es muy significativo que diga esto un autor que tiene otro libro dedicado exclusivamente a los diálogos (*El diálogo*, 2016).

Otro error común cuando se comienza a escribir es abusar del diálogo. Es un fallo muy muy común, en mi opinión el más frecuente en el cine actual. Hay cosas que es mucho mejor narrar a través de imágenes, o de subtexto. Causa mucho más efecto sobre el espectador. Además, en ocasiones el abuso de diálogo resulta irreal, los personajes verbalizan cosas que no harían en la vida real.

Hay varios cineastas clásicos que incluso dicen que la llegada del sonoro supuso un retraso para el cine. Hitchcock le dio la razón a Truffaut cuando le preguntó por esto (1974, pág. 65). Dijo que “Las películas mudas son la expresión más pura de cine”. Y añade después: “Yo me esfuerzo siempre en buscar primero la manera cinematográfica de contar una historia por la sucesión de los planos y de los fragmentos de película entre sí. Lo que se puede lamentar es que, con el advenimiento del sonoro, el cine se estancó bruscamente en una forma teatral”.

Una vez fui consciente de que cometía este fallo intentaba lo opuesto, quería narrarlo todo sin diálogo, como hacía Hitchcock. Si no lo conseguía me frustraba e igual desechaba las ideas por no poder narrarlo como quería. Como parece obvio lo ideal es encontrar un punto medio, narrar algunas cosas con imágenes y otras con diálogo. Lo difícil es elegir qué vas a narrar de cada manera.

Wilder dice esto a propósito de la voz en off, pero se puede aplicar al diálogo también (2000, pág. 139): “En mi opinión, es posible contar cosas en segundos, verdaderamente segundos, cosas que es mucho mejor oír que ver, porque no son demasiado importantes”.

Puede parecer muy difícil escribir sobre el papel diálogos que parezcan realistas. Para mí lo es. Pero aun así no creo que esto sea tan importante. En prácticamente ninguna película se habrán respetado todas las líneas de diálogo en el rodaje. Lo normal es que los diálogos se cambien, al menos ligeramente, en el rodaje si se ve que resulta poco natural. Puede ser que los vayan adaptando los actores o el director. Más adelante veremos que Billy Wilder comenta que iba reescribiendo los diálogos para que se adaptaran a cada actor y a cómo iba interpretando el personaje.

Lo mismo puede pasar con las coreografías de actores que a veces se describen en los guiones o con pequeños detalles o gestos de interpretación que podemos escribir en la acción o acotaciones. Los actores y el director los pueden ir modificando sobre la marcha sin que suponga un problema.

Por este otro motivo creo que no hay que obsesionarse con los diálogos. Aunque sí que es importante que aparezca la información que queremos que se transmita con ellos.

2.6. Explicitud, sutileza y 2+2

Algo que considero esencial en el cine es la sutileza. O para ser exactos el equilibrio entre la sutileza o la explicitud. A menudo la sutileza es la manera más interesante e impactante de contar las cosas. En 1998 Cameron Crowe y Billy Wilder comentaban lo siguiente (2001, pág. 276):

“CC: También ha desaparecido la sutileza. Las películas se hacen ahora, en general, para un público mundial, y todo se cuenta a martillazos.

BW: En mi opinión, es que nos dan muchas cosas a cambio de nada en televisión. Estamos demasiado [saciados]... Ya no queremos la cena, porque la hemos comido de lunes a domingo”.

Si en aquella época estos autores dijeron que las películas “se hacen para un público mundial” y que “estamos demasiado saciados”, ¿cómo estaremos actualmente con la extensión de internet y las plataformas de vídeo bajo demanda? Sobra decir que estoy completamente de acuerdo con los dos, y creo que esta tendencia ha ido en aumento. Es una lástima porque a menudo la sutileza es mucho más eficaz. Wilder lo explica así con lo que él llama *dos más dos* (2000, pág. 47):

“[Lubitsch] Comprendió que, si uno dice dos más dos, el público no necesita que le digan que es cuatro. Llega a la conclusión por su cuenta [...]. Siempre había alguna insinuación a la hora de plantear las situaciones, y la recompensa era la risa del público que había comprendido lo que quería decir. [...] le hizo pensar: “¡Dios mío, cuantas cosas se pueden hacer con la insinuación!” Cambió su vida; fue el comienzo del toque Lubitsch”.

Este punto está muy ligado con el anterior porque a menudo las cosas se cuentan de manera demasiado explícita a causa del abuso del diálogo, aunque no es el único elemento que interviene. Y también se puede ser sutil con el diálogo, como explica John Michael Hayes (2003, pág 155):

“Creo que es mejor insinuar las cosas; prefiero decir las cosas con alguna estratagema literaria que sea interesante a decirlas sin más ni más. Así que gran parte de mi diálogo es indirecto, con varios niveles de sentido, sentidos ocultos. Es más estimulante escribir así, y la gente se acuerda de las frases”.

Creo que es imprescindible poner algún ejemplo para que esto se entienda. El ejemplo hegemónico de *dos más dos* de Lubitsch es el de la película *Merry Widow* (1934). En una escena se muestra al espectador que la mujer de un rey tiene una relación con su ayudante. Lubitsch lo muestra de la siguiente manera: El rey se despide de su mujer y sale del dormitorio. Cuando el ayudante, que está mucho más delgado que el rey, ve que ha salido entra en el dormitorio. El rey se da cuenta de que se ha olvidado su cinturón. Vuelve a por él al dormitorio. Sale de allí con un cinturón, pero se da cuenta de que no es suyo porque es mucho más pequeño.

Desde luego es mucho más interesante mostrarlo así a que simplemente entre un día al dormitorio, se los encuentra a los dos metidos en la cama y empiecen a discutir. Es una manera de hacer original una situación que se ha contado (y vivido) miles de veces.

Como dice José Luis Garci (2019, pág. 9) “Lubitsch no filmará jamás la noche de bodas de unos recién casados, sino el desayuno de la pareja al día siguiente. No necesita más para decirnos como ha ido todo”.

Un ejemplo de cómo se podría aplicar esto utilizando diálogo es lo que hace Wilder en *El apartamento* (1960). El protagonista de la película, Baxter, está enamorado de la señorita Kubelick, la cual no está enamorada de él y tiene una relación con otro hombre. En cierto momento Baxter le dice a Kubelick las frases “será cuestión de gustos, se quiere o no se quiere” y “te lo escribiría, pero tengo muy mala ortografía”. Al final de la película Kubelick, tras oír hablar sobre Baxter, repite estas dos frases que él le dijo. Entonces sabemos que ella ha desarrollado, como mínimo, cierta simpatía hacia él. Sin necesidad de decir explícitamente que se ha enamorado de él.

2.7. Documentación y realismo

Muchos libros, si no todos, hablan del proceso de documentación necesario para la elaboración de un guion. Tengo que admitir que este proceso es necesario, pero tiene sus riesgos. Esta fase se puede alargar mucho, Linda Seger en su libro *Cómo crear personajes inolvidables* (1990, pág. 29) comenta varios ejemplos: James Brooks: “La investigación no termina nunca. Al filo de la noticia supuso un año de investigación absoluta y cuatro años de investigación en total”.

Por esto hay que tener cuidado, podemos correr el riesgo de alargarlo de manera innecesaria como excusa para procrastinar (No quiero decir que este sea el caso siempre que se hacen investigaciones largas). A mí mismo me está pasando para realizar este TFG, leyendo y releendo libros de guion y cine antes de ponerme a hacerlo.

Puede ser especialmente peligroso cuando se está empezando, por no saber cómo utilizar la información que estamos recopilando. Si es la primera vez, o de las primeras veces que escribimos un guion, me parece descabellado emplear meses de investigación si no estamos seguros de que vamos a tener la habilidad suficiente para sacar el guion adelante.

A mí mismo me pasó hace un tiempo. Le propuse a un amigo escribir el guion de una serie sobre La mili (El servicio militar obligatorio) española. Como ninguno de los dos habíamos hecho la mili y ni siquiera habíamos vivido la época empezamos a documentarnos. Me leí más de mil páginas acerca del tema (dos tesis doctorales, artículos, blogs, etc.), vi una película, entrevisté a seis personas (todavía tengo más de cinco horas de audio de entrevistas), etc. Pero finalmente decidimos no intentar escribir el guion, principalmente porque nos dimos cuenta de que era un proyecto demasiado ambicioso para dos nóveles como nosotros. Así que abandonamos el proyecto después de haber invertido ese tiempo en la documentación sin haber escrito una sola página.

Además, hay que saber cómo trasladar la información que se obtiene al guion. Una película no tiene por qué ser mejor por ser más realista. Yo antes cometía el error de pensar “¿Cómo pasaría esto en la vida real?”, cuando la pregunta correcta en la mayoría de los casos es “¿Cómo pasaría esto en el cine?”.

Sandra Martorell, profesora de la UPV, nos puso un ejemplo en clase de Dirección de arte en 2021: Un cráneo humano no es mucho más grande que un palmo, sin embargo, los que vemos en el cine suelen ser el doble de grandes que los reales. Pero funciona porque en nuestro imaginario colectivo son así, y si los pusieran de tamaño real quizás distraerían nuestra atención.

Si queremos trasladar algo al cine lo mejor es mirar cómo se ha hecho ya antes. Ya ha habido más de un siglo de cine en el que se ha investigado cómo adaptar de la manera más interesante posible la realidad a la pantalla. Si desaprovechamos esta experiencia heredada estamos empezando desde cero, perdiendo mucho tiempo y en la inmensa mayoría de los casos obteniendo resultados peores.

Un ejemplo conocido son las luchas con espadas en películas medievales. En la Edad Media las espadas que se hacían eran muy pesadas. Cada golpe que se daba con ellas era costoso y las peleas eran lentas. Sin embargo, en la gran mayoría de películas, las peleas son rapidísimas, manejan las espadas como si fueran mosquetes. Entonces, ¿deberían los cineastas ceñirse a la realidad histórica y hacer las peleas más lentas, aunque fueran menos interesantes? En mi opinión no. En casos como estos la realidad llega a ser opuesta a los estereotipos fijados en el imaginario colectivo de los espectadores.

En algunos casos, no necesitaremos llevar a cabo demasiada documentación, dependiendo del grado de realismo que requiera la película. Por ejemplo, en el filme *Ninotchka* (1939) se muestra la URSS comunista de la época, y toda ella se construye a través de los estereotipos que los occidentales tenían sobre ella: toda la población en una pobreza extrema y completamente ignorante de los avances y la vida en otras partes del mundo. Es decir, es todo una caricatura exagerada y poco realista. Pero no es problema porque no pretende ser realista y lo deja claro.

Un ejemplo muy diferente es el de la película *Gladiator* (2000). En la película Cómodo mata a su padre el emperador Marco Aurelio, que está enfermo de Tuberculosis. En la versión histórica oficial el emperador murió por la propia enfermedad. ¿Este “error” hace que la película sea peor? No. Para empezar porque la mayoría de espectadores no saben esto. ¿Y ahora que lo sabemos hace que la película sea peor? Igualmente creo que no.

Tampoco quiero decir que no haya que documentarse nunca. De hecho, casi siempre va a ser inevitable buscar algo de información. Si queremos hacer una película realista sobre cualquier tema, una película de época, que transcurra en algún lugar que no conocemos personalmente, de ciencia-ficción, etc. Va a ser inevitable hacer un proceso de documentación. Y tampoco hay que ver la documentación como un “tramite” necesario. Puede ser útil en el proceso creativo. Gracias a ella se nos pueden ocurrir todo tipo de ideas para nuestra historia.

2.8. Personajes

Hay escritores que dan mucha importancia a los personajes. Hay obras dónde parece que el peso recae más en los personajes que en la historia (en mi opinión *El guardián entre el centeno* (1951) es el mejor ejemplo). Hay escritores que dicen que incluso se puede empezar por definir a los personajes, y en base a ellos sacar la historia. Dany Campos en su video de YouTube 5.5 *Creación de personajes: diagrama de personajes* pone un buen ejemplo. Con esto también se puede ser

muy técnico: haciendo diagramas como el del video recién mencionado o haciendo fichas de personajes (se pueden encontrar infinidad de plantillas diferentes).

Muchos consideran que dos de las cosas más importantes de los personajes son su oficio y su pasado. El oficio es muy importante ya que es algo que ocupa mucho tiempo en nuestras vidas, una tercera parte de nuestro día, más o menos la mitad del tiempo que estamos despiertos. Es importante tanto si es vocacional como si no. El hecho de que el personaje tenga un trabajo que no le gusta también puede decir mucho de él. En caso de que no trabaje, y sea parado o estudiante le definirá igualmente.

El pasado del personaje es importantísimo, aunque no se muestre directamente en pantalla se va a ver reflejado: las personas somos como somos por lo que hemos vivido antes. La educación que hemos recibido, nuestras vivencias, nuestro aprendizaje, etc.

Robert McKee dice en su libro que lo que más define a un personaje son las elecciones que toma (sobre todo bajo presión), más que su "caracterización", que es (2011, pág. 131) "la suma de todas las cualidades observables".

Antes los personajes suponían un problema para mí. Tendía a intentar definirlos mucho antes de tener la historia (a veces usando fichas de personajes). Esto me daba problemas, ya que bloqueaba la historia. Se me ocurría una idea para continuar, pero pensaba "Espera, esto no encaja con (lo que he puesto en la ficha sobre) mi personaje" y la desechaba. Después tenía otra idea, y otra; y me pasaba lo mismo. Y cambiaba la historia en lugar de cambiar los personajes. No digo que priorizar la historia a los personajes sea mejor que priorizar los personajes a la historia, son dos maneras diferentes de trabajar válidas, pero a mí solo me funciona la primera.

Linda Seger habla de esto en su libro (1990, pág. 179 y 183): "Los personajes al igual que los escritores, pueden quedarse bloqueados [...]. En ocasiones el hecho de que un personaje no cobre vida no se debe a un problema con ese personaje, sino a un problema con la historia".

Linda Seger cita a Kun Kuedtke para hablar de esto:

"Si en realidad resulta que el personaje se niega a cobrar vida parece ser necesario única y exclusivamente desde el punto de vista de la historia, es posible que hayas descubierto un fallo en ella. No se trata de un defecto del personaje, sino de un problema relacionado con la historia".

Citando de nuevo a McKee (2011, pág. 131): "¿Qué es más importante?, la trama o los personajes? [...] No podemos valorar qué es más importante [...] porque la estructura es sus personajes y los personajes *son* su estructura". Tiene sentido si tenemos en cuenta que la historia la construyen los personajes con sus decisiones, que como dice el autor es que más les define.

3. Los guionistas en su trabajo

Hasta ahora hemos visto toda una serie de reglas y consejos. Pero como he ido indicando se trata solo de guías, que a cada persona pueden servirle o no. En la práctica los guionistas no escriben pensando en ajustarse a cientos de reglas como si estuvieran resolviendo un problema matemático. Nadie escribirá nunca siguiendo al pie de la letra todo lo que diga un libro sobre guion.

Además, todo lo dicho en el apartado anterior pretenden servir para escribir *arquitramas*, es decir historias de estructura clásica (El Guion, 2011). Si queremos escribir otro tipo de historia como hacen por ejemplo Lars Von Trier, David Lynch o Julia Ducournau pueden no ser útiles.

Hay que tener en cuenta que casi todos los libros sobre escritura de guion se han publicado a partir de los noventa. Por lo que los guionistas anteriores no contaban con estas herramientas. Aunque obviamente esta teoría existía, ya que al final se trata de una serie de indicaciones que se obtienen a base de analizar historias y ver qué funciona, de qué manera y por qué.

Lo cierto es que cada escritor tiene sus métodos, rutinas y manías; es lo que vamos a ver en este apartado. Los procesos y anécdotas de algunos guionistas, para ver como otras personas aplican lo que hemos visto ahora.

Como he dicho antes no podemos sentarnos a escribir pensando en seguir a rajatabla cientos de reglas, pero aunque no lo tengamos en mente seguiremos muchas de ellas de manera innata. Por ejemplo, Willy Wilder dijo (2000, pag 295) “no me gusta especular en exceso, pensar que tengo que debo guardar una orden, que el chico pierda a la chica al final del segundo acto, y luego el tercer acto... No, nunca pienso en eso. Es automático me parece”.

Lo que es curioso de este guionista, considerado por algunos como el mejor de todos los tiempos, es que no sabía escribir a máquina. George Axelrod contó lo siguiente (2003, pág. 63):

“Él no escribe el guion físicamente. Siempre es él quien se pasea y habla. No sabe escribir a máquina. Una vez le obligué a utilizar la máquina de escribir, cuando terminamos *La tentación vive arriba*. Le di la vuelta a la máquina y le dije: "Tienes que escribir 'The End'".

Sobre los soportes de trabajo cada uno tiene sus preferencias. Por ejemplo, en el documental *QT8* (2019), cuentan que Tarantino escribe sus guiones en una libreta utilizando bolígrafos de diferentes colores. En *Woody Allen: El documental* (2012) él mismo dice que sigue escribiendo a máquina incluso hoy.

Actualmente lo más normal es escribir a ordenador, con programas especializados de escritura de guion como Celtx o Scenarist. Personalmente me parece muy curioso que Scenarist tenga una función que imita el sonido de la máquina de escribir mientras tecleas.

Las rutinas y procesos de trabajo también son algo que puede dar mucho de qué hablar. Como se ha comentado Syd Field recomienda tener una rutina diaria con un horario. En su libro dice (1994, pág. 180):

“Yo trabajo cuatro horas al día, cinco días a la semana. John Milius escribe una hora al día, siete días a la semana, entre las cinco y las seis de la tarde. Stirling Silliphant [...] a

veces escribe doce horas al día. Paul Schrader trabaja una historia en su cabeza durante meses, contándosela a la gente hasta que la *conoce* perfectamente; luego se “lanza” y la escribe en unas dos semanas. Después se pasa semanas puliéndola y retocándola”.

Sobre los procesos de escritura podemos encontrar todo tipo de excentricidades. George Axelrod cuenta en una entrevista con Pat McGilligan que durante una temporada bebía y se drogaba para escribir (2003, pág. 73-75):

“¿Le ayudaba la bebida a escribir?

Al principio sí. Le diré por qué. Era una manera de meterse dentro. La verdadera escritura ocurre cuando te metes dentro. Cuando escribes y escribes y escribes y pasan dos horas y no recuerdas absolutamente nada de lo que has escrito y está todo ahí, sobre el papel, y es perfecto. [...]. Antes era capaz de hacerlo simplemente haciéndolo... cuando era más joven.

Y más adelante...

Intentaba provocarlo. De cualquier modo. Bebida, drogas. Hasta "speed", aunque el "speed" nunca fue muy bien. El "speed" no estaba mal. Durante un tiempo todo el mundo tomaba dexamil, pero no servía porque tenía amital, que hacía que todo pareciera divertido, aunque no lo fuera.

Yo tomo analgésicos alguna que otra vez para el dolor de cabeza o de espalda, y son bastante eficaces cuando tienes una fecha límite de entrega. [...]. Aunque a veces después te arruinan el resto del día. Pero si consigues entrar durante dos horas, estás en buena forma. [...]

Los escritores están dispuestos a sacrificar su salud y todo lo demás por lo que escriben. Con el tiempo, por supuesto, tienes que pagar por ello. [...]

El nivel de energía se quedó por los suelos. Un error de juicio. Las llamadas al buen juicio eran cada vez más desesperadas. [...]

¿Cuáles son sus trucos personales?

El mejor y más importante es la alternativa de la humillación total. Has aceptado el dinero y la fecha límite se acerca. [...]. Yo funciono mejor bajo presión. [...]

¿Tiene usted trucos o costumbres con los bolígrafos?

Hago solitarios.

[...] Para mí escribir es un proceso muy misterioso. Por ejemplo, no utilizo el ordenador porque me gusta la sensación de estar haciendo algo con las manos. [...]

¿Cuánto tiempo hace solitarios antes de ponerse a escribir?

A veces el día entero”.

Otro caso más extraño es el que describe la escritora Jay Presson Allen cuando le preguntan si ha sufrido algún “bloqueo del escritor” (2003, pág. 36-38):

“Sufrió un bloqueo en una ocasión y nunca más. Es una historia curiosa [...]. [...] fui a ver a mi médico [...] y le dije que quería probar con la hipnosis. Mi médico me dijo que el

mejor hipnotizador de la costa este estaba aquí [...], y estaba escribiendo un ensayo sobre el bloqueo del escritor. [...]

Así que pedí hora con el doctor. [...] Él dijo: “¿Por qué no hacemos algunas sesiones? Al mismo tiempo le enseñaré a autohipnotizarse, y puede hacerlo al menos dos veces al día en casa”. [...] “No espere un trance profundo porque no es necesario. Oirá el tráfico, los ruidos, etcétera...”

[...] empecé a hacer los ejercicios en casa mientras seguía viendo al doctor Wolberg. Él insistía en que yo soñaba con el libro, pero yo nunca soñaba con el libro. Ni siquiera abrí el libro.

[...] cuando se acabaron mis sesiones con el doctor Wolberg un amigo me prestó su casa a orillas del Hudson [...]. Siempre tengo que estar sola para escribir [...]. Sabía que no podía escribir la obra. [...]. No solo no había soñado con ella, ni siquiera había pensado en ella, marcado el libro, nada. Pensé: “Bueno, me sentaré a la máquina de escribir ocho horas al día durante las tres semanas que me quedan y por lo menos podré decirle a Bob que lo he intentado.”

[...] A la mañana siguiente hice otra vez mi pequeña tabla de ejercicios y luego me senté a la máquina y escribí lo único que se me ocurrió, que fue “Acto 1, Escena 1”. Volví en mí dieciocho horas después con más de un tercio de la obra escrito. Terminé de escribirla en tres días. Y el noventa y cinco por ciento de lo que escribí fue lo que se vio en escena. Fue como quitar el tapón de una bañera. Supe que nunca jamás volvería a sufrir un bloqueo”.

Un factor muy importante es que las condiciones y tiempos que tenemos para escribir nunca son los idóneos. Podemos encontrar una infinidad de ejemplo de guiones que se escribieron en condiciones adversas.

Charles B. Griffith, un guionista de películas de ciencia ficción de serie B describe todo tipo de situaciones marcianas. Como tener solamente cinco días para escribir un guion, en el caso de *Bucket of Blood* y *La tienda de los horrores (2003, pág. 141)*. O como la siguiente (2003, pág. 145):

“Él [Terry Southern] sacó la idea de la tira cómica francesa, pero no hizo nada más. Luego contrataron a otros catorce guionistas y por fin a mí. No me dieron el crédito porque fui el último. Reescribí como una cuarta parte de la película que ya estaba rodada, luego la volvieron a rodar y añadí la idea...”.

En situaciones como esta es obvio que el guionista no tiene prácticamente libertad, solamente puede reescribir partiendo de algo ya hecho. Por lo que el proceso de escritura será completamente diferente.

Billy Wilder cuenta que a menudo empezaban a rodar antes de tener el guion terminado (2000, Pag. 74 y 75):

“Tenía mi bloc Amarillo, yo escribía a mano, y él [Izzy Diamond] a máquina. Y luego comparábamos. Nos poníamos de acuerdo en algo y luego avanzábamos y retrocedíamos. [...] Iz me enseña las páginas y yo las corregía, trabajábamos sobre ellas. Y luego las enviábamos.

La mayoría de las veces [cuando el rodaje ya había empezado], seguíamos trabajando aún en el tercer acto. [...] Seguíamos escribiendo y haciendo cambios porque a los actores no siempre les gusta lo que se ha escrito para ellos. [...] De forma que esas cosas las íbamos corrigiendo a medida que avanzábamos [...]. Era divertida esa forma de hacer cine. Lo escribíamos un domingo y el lunes estábamos rodando”.

En el documental *Billy Wilder habla* (2006) cuenta que empezaron a grabar *Sabrina* cuando tenían el guion a mitad. Llegó un momento en que el rodaje avanzaba más rápido de lo que podían escribir. Wilder se lo contó a Audrey Hepburn, que era la actriz protagonista. Entonces ella le hizo un favor. Al día siguiente en el rodaje fingía que se equivocaba y que necesitaba descansos para retrasar el rodaje.

Yo mismo tuve la suerte de conocer de primera mano el caso de un guion que se tuvo que ir modificando sobre la marcha en condiciones adversas. Sobre febrero y marzo de 2020 asistí a un curso de *storytelling* de Nacho Ruipérez. Este autor nos contó que durante esas fechas tenía el rodaje de una película ambientada en las fallas de Valencia. Justo entonces empezó la pandemia, con ella la incertidumbre y las medidas sanitarias progresivas. Tuvo que ir reescribiendo el guion de manera improvisada adecuándose a las circunstancias cambiantes. El resultado desde luego fue muy diferente al del guion original.

Como hemos visto a lo largo de este punto la mayoría de guionistas no siguen los procesos de escritura descritos en los apartados teóricos. En muchos casos ni siquiera es posible por las condiciones en las que tienen que trabajar. Es muy difícil además oírles hablar de teoría de guion. Billy Wilder llega a decir que nunca piensa en eso. Aun así, creo que es necesario conocer esta teoría y así poder elegir de manera consciente si seguirla o no. Aunque no la utilicemos como guía principal está bien tenerla como recurso de ayuda.

4. Escritura de El grao

Una vez concluidos los apartados teóricos del trabajo, en esta segunda parte me centraré en el proceso de escritura del guion de largometraje de ficción titulado *El grao*. Esta segunda parte trata de un trabajo propio, por lo que es más personal. Me gustaría introducirlo con algo que escribí en cierto momento del trabajo:

“Escribir me supone una montaña rusa emocional. A veces resulta muy frustrante, pero cuando se me ocurre una buena idea la felicidad me puede durar varios días. A menudo me pregunto por qué sigo intentando escribir si además me quita tanto tiempo. La verdad es que no lo sé. Sigo teniendo mucha inseguridad a la hora de escribir y todavía no he encontrado un método con el que me sienta completamente a gusto, no sé si lo encontraré algún día. Aunque a base de cometer fallos he ido mejorando mis métodos y cada vez consigo mejores resultados y sin tanto esfuerzo”.

4.1. Experiencia y guiones previos.

Mi relación con la escritura de guion es complicada. Es un proceso que requiere de inspiración y eso puede resultar frustrante. A menudo puedo pasarme horas frente al ordenador sin sacar nada en claro, y después paseando por la calle se me ocurre una idea fantástica.

Mi caso es peculiar porque me introduje en el mundo del guion directamente por la parte técnica: con el curso de *storytelling* de Nacho Ruipérez, el libro de Robert McKee, etc. Y fue después cuando empecé a (intentar) escribir.

Empezar por ahí tuvo algunas desventajas, ya que quise aplicar al pie de la letra la teoría que había leído en los libros y no me funcionó demasiado bien. Pensé que por el simple hecho de haberlo estudiado ya sabría más que la gente que escribe por intuición *de fuera hacia dentro*. Además, el haber visto mucho cine también debería ser una ventaja, pero no lo aprovechaba, ya que quería ser super original y no “copiar” a ninguna película.

Antes de *El grao* he hecho muchos otros intentos de escritura, además de los que he comentado ya a lo largo del trabajo: Una serie sobre la mili, un largometraje con intenciones moralistas, una serie sobre un viajero del tiempo, varios cortometrajes, etc. Aunque la mayoría los abandoné en una fase temprana. Apenas estoy contento con el guion de *Asunto pendiente* y el de un par de cortometrajes más. Aunque todo lo que he intentado me ha servido para aprender mucho. Poco a poco, con la práctica, he ido mejorando a base de cometer todos los errores que he comentado hasta ahora y muchos más.

La primera vez que intenté escribir un largo empecé por hacer un *tablero* con el *resumen en pasos*. Me pasé mucho tiempo con él. Tenía más de una pared de mi cuarto ocupado con tarjetas. Decidí hacer todo en una única fila horizontal, en lugar de en cuatro como dice Snyder, porque lo veo más claro y me da más flexibilidad a la hora de hacer cambios y poner tarjetas con



Figura 4. Tablero con resumen en pasos.

información adicional o versiones de una misma escena. También tenía mis códigos de colores y algunas escenas (que dependían unas de otras por causa-consecuencia) unidas por hilos de lana de diferentes colores. Generalmente me gusta trabajar a ordenador, pero para el resumen por pasos y algunas cosas más, prefiero hacerlo en físico.

Lo que llegué a escribir de ese guion fue desastroso. Como explica McKee, cuando pasamos la información del resumen por pasos al guion puede

haber cosas que no funcionen como esperábamos. En mi caso no pensaba prácticamente en cómo se traduciría esa información al guion y después no funcionaba prácticamente nada.

Es muy fácil escribir en una tarjeta “Pau va a casa de Minerva, que todavía está enfadada, a disculparse por lo que pasó. Se acaban acostando”. Trasladar ese cambio de actitud al guion es otra cosa diferente.

Además, cuando trasladaba los resúmenes de las escenas al guion me limitaba a escribir de manera más extensa lo que ponía en las tarjetas (con mucho diálogo). Sin pensar alguna manera interesante o expresiva de contarlo.

Hoy en día, he aprendido bastante de estos errores. Sigo utilizando el resumen en pasos, aunque de manera menos rígida. Y aunque atente contra los consejos de todos los libros, me gusta escribir borradores de cuando en cuando, aunque todavía no haya acabado el resumen por pasos. Porque me ayuda a ver fallos (como los que he comentado antes), me puede dar ideas de cómo hacer ciertas escenas, se me pueden ocurrir otras ideas, veo de manera más precisa cuanto me va a ocupar, etc. Aunque si alguien decide hacer esto, debería tener cuidado de no encapricharse con absolutamente nada de estos borradores.

Ahora me dejo llevar más cuando escribo. No me obsesiono con las seguir las reglas. Aunque sí que reviso muy a menudo los libros sobre guion, pero es normalmente cuando tengo algún problema que sé identificar completamente o no sé cómo solucionarlo.

No sigo ningún tipo de rutina para escribir (no me funcionan para nada en general), escribo cuando puedo y tengo ganas. Normalmente lo cojo con muchas ganas durante unos pocos días seguido y después lo dejo una o dos semanas hasta que vuelvo. De esta manera, cuando retomo el guion después de cada descanso puedo “verlo desde fuera”, ya que cuando estamos muy metidos en el trabajo a menudo estamos enfrascados, no vemos todas las posibilidades y no detectamos los fallos. Además, muchas veces durante estos descansos, a veces incluso inconscientemente, voy rumiando el guion en mi cabeza y se me ocurren algunas ideas.

Una herramienta que utilizo mucho son listas de posibilidades. Para muchas de las elecciones que tengo que tomar hago una lista de posibilidades. En realidad, todos lo hacemos para prácticamente cualquier cosa, pensamos mentalmente en diferentes opciones y elegimos la que creemos mejor. Pero a mí me gusta ponerlo por escrito, así puedo ver todas juntas las diferentes posibilidades, anotar también las ventajas y desventajas, y así a menudo se me ocurren más

posibilidades. Otra versión de las listas de posibilidades son las listas de problemas y listas de soluciones que mencionaré más adelante.

Voy a poner un ejemplo sencillo. En cierto momento quería darle al protagonista de *El grao* una pequeña acción que hiciera mientras se aburría. Esta es la lista que hice:

CoinRoll (podría ser alguna moneda especial, como un amuleto para él)

Leer el periódico

Spinner

Juego de manos con cartas

Sudokus/crucigramas

Cubo de rubick

Limarse las uñas

Dibujar

Papiroflexia con papel de liar

En este apartado he hablado de mis experiencias con la escritura de guion previas a *El grao*. Lo he considerado imprescindible, ya que esa experiencia es la que ha hecho posible que pudiera llevarlo a cabo y que el resultado final (para bien o para mal) haya sido así. Además creo que ayudará a entender mejor los apartados siguientes.

4.2. Evolución del guion

4. 2. 1. Primeras ideas

En este último apartado voy a describir en detalle cómo ha sido el proceso de creación de *El grao*. Es un largometraje de ficción de cine negro. Lo primero debería ser explicar de dónde viene la idea.

En la asignatura de *Taller de géneros cinematográficos* teníamos que grabar un cortometraje en grupo. Decidimos hacerlo sobre cine negro. A mí se me ocurrió una idea que a mis compañeros les pareció buena, el problema es que era demasiado larga para un corto, y finalmente utilizamos otra. Pero me quedé con la idea en la cabeza y decidí desarrollarla igualmente.

Desde que empecé a escribirlo tenía en mente todo lo comentado hasta ahora. No quería abusar del diálogo. No iba a tener miedo a inspirarme en otras películas o incluso a “copiar”. No iba a ser demasiado explícito, iba a intentar contar las cosas de manera chula y original, mediante el *dos más dos* u otros métodos. Iba a “priorizar” la historia a los personajes. Y muy importante, no quería pasarme demasiado tiempo con la documentación si no era necesario.

Ernest Hemingway dijo: “El primer borrador de cualquier cosa es una mierda”. Este guion no es la excepción. La premisa inicial era la siguiente:

Germán es un guardia civil de mediana edad. No tiene gran éxito en su trabajo, ni con sus resultados ni en la relación con sus compañeros. Le tienen con un perdedor y le suelen mandar el trabajo que nadie quiere.

Un día aparece un hombre muerto en el puerto de Gandía, localidad donde trabaja. Todo apunta a que fue un suicidio, pero la ley obliga a abrir una investigación para certificarlo. Su jefe le manda el trabajo a él, dándole la orden de que certifique el suicidio alegando que no hay mucho que investigar.

Sin embargo, a Germán le da la sensación de que sí que hay algo sospechoso en el caso, no cree que sea un suicidio. Sigue investigando, sin que nadie en su cuartel le haga mucho caso, excepto por algún comentario de su jefe aconsejándole que cierre el caso.

Descubre que aquel hombre encontrado muerto estaba metido en asuntos de la mafia que operaba por el puerto. Habla con varias personas que le van dando diferentes pistas, pero no consigue que le conduzcan a nada.

Germán tiene un romance clandestino con la mujer de su jefe. Un día ella hace un comentario sobre su marido. Él consigue asociar ese comentario con la información que ha ido obteniendo y se da cuenta de que su jefe está implicado en el caso. Colabora con la mafia y está detrás del asesinato.

Cuando me planteaba el guion a partir de esta idea me lo imaginaba con un corte muy clásico. En parte me lo imaginaba así porque el surgimiento y auge del cine negro coincide con la época dorada de Hollywood.

Esto me preocupaba un poco por pensar que quizás no le interesaría a la gente por ser “antiguo y poco original”. Ya me había pasado lo mismo cuando grabamos *Asunto pendiente* (2021).

En seguida dejé de lado estas preocupaciones. Si hay muchas personas, que al igual que yo, les gusta ver películas antiguas, ¿Por qué no iba a gustarle ver una película actual hecha como cine clásico? Al fin y al cabo, creo que cada uno debería escribir la película que le gustaría ver.

Después pensé incluso que hubo todo un movimiento artístico que consistió en esto, me estoy refiriendo al Renacimiento. Leonardo Da Vinci o Miguel Ángel no dejaron de hacer su obra porque “ya se había hecho antes”.

Y no hace falta remontarse tan atrás, hoy en día tenemos varios ejemplos que han hecho esto y han tenido éxito: *The artist* (2011), *El crack cero* (2019), *Blancanieves* (2012), *Mank* (2020), etc.

Con todo esto en mente decidí seguir adelante con la idea.

4. 2. 2. Primeras versiones

Partiendo de la premisa fui desarrollando la idea, a base entre otras de hacer las listas de posibilidades, que ya he comentado, y de fijarme en películas del género. Finalmente llegué a la siguiente sinopsis:

Germán es un guardia civil de mediana edad. Después de una bronca de su jefe Lázaro, sale de trabajar del cuartel, pasa a comprar unas flores, llega a su casa, se arregla y prepara una mesa para dos. Se queda esperando, pero no llega nadie. Se le ocurre consultar el teléfono, tiene un mensaje en el buzón de voz de una mujer que le dice que al final no va a poder ir esa noche. Germán se queda chafado.

Después de su día libre, Germán llega al trabajo y le informan que Alfredo, un compañero, ha muerto accidentalmente la noche anterior. Le dicen que se le cayó en la cabeza un flotador salvavidas que se descolgó de un poste. Germán va a hablar con su jefe y se fija en una foto que tiene con su mujer. Lázaro le dice que a partir de ahora ocupará el puesto de su compañero fallecido, tendrá que patrullar el puerto por la noche.

Esa misma noche, va a patrullar el puerto por primera vez. Descubre un ramo de flores en el lugar donde murió su compañero. Ve algo que no le cuadra con lo que le han dicho sobre el accidente de su compañero. Coge uno de los flotadores salvavidas que hay por el puerto y ve que apenas pesan, difícilmente podrían hacer daño a alguien.

Esa noche llega a su casa una mujer con la que había quedado, vemos que es la misma que aparece en la foto junto a su jefe. Es Laura, con quien tiene un romance clandestino.

Germán va a decirle a Lázaro que el accidente de su compañero es extraño y deberían investigarlo. Su jefe le dice tajantemente que la muerte de Alfredo fue un accidente. Alude a sus fracasos en investigaciones anteriores y le dice que no cree problemas en el puerto.

Germán va a hablar con Laia, la viuda de Alfredo. Le dice que ella también piensa que la muerte de su marido no fue accidental. Laia le deja algunas pertenencias su marido, entre ellas encuentra unas anotaciones en código morse. Después de un rato intentando no consigue descifrar nada.

Germán se va a observar el puerto desde un espigón. Desde allí ve un barco que empieza a hacer una frecuencia de luces. Se le acerca otro barco, haciendo la misma frecuencia. Germán empieza a anotarla. Es la misma que tenía apuntada Alfredo.

Germán vuelve deprisa al puerto, siguiendo al barco de las luces y llega hasta donde atraca. Ve como los pescadores descargan del barco todo lo que han recogido y lo llevan hasta un almacén. Ese almacén se encuentra en el lugar donde murió Alfredo (ve allí el ramo de flores). Al rato la puerta del almacén se abre y salen unos cuantos pescadores con pescado, lo llevan hasta la lonja

y se van. Entonces Germán entra y pide registrar toda la instalación. Después de un rato solo encuentra pescado y le toca retirarse.

Esa noche Germán queda con Laura. Ve que ella tiene moratones. Laura le acaba contando a Germán que ha sido su marido, porque sospecha que tiene un amante.

Lázaro se entera de que Germán ha seguido investigando y causando problemas en el puerto. Dice que las supuestas averiguaciones son paranoias y le obliga a coger unas vacaciones, y le dice que cuando se reincorpore le asignará otro puesto.

Germán vuelve por su cuenta al almacén del puerto. Esta noche se queda observando a escondidas. Los pescadores llegan con la carga y cierran la puerta. Un rato después sale unos cuantos del almacén con pescado y otros se quedan. Al rato un hombre se acerca a la puerta cerrada, empieza a tararear una canción "Dónde las luces huyen del sol somos oportunidad...". Entonces le abren la puerta. Al rato sale con una mochila. Nada más irse llega otra persona, se acerca a la puerta y vuelve a tararear la misma canción. Le abren la puerta, sale con una mochila.

Germán sale de su escondite. Se acerca a la puerta. Canta la misma canción y le abren la puerta. Un hombre le da un maletín, Germán lo coge y se va. Cuando llega a casa lo abre, tiene varios fardos de cocaína dentro.

Al día siguiente Germán se presenta en el despacho de Lázaro. Le dice que la trama mafiosa que estaba investigando es real, y le muestra el maletín con la cocaína como prueba. Lázaro esta vez le da la razón a Germán y le dice que va a organizar una redada esa misma noche.

Esa noche un equipo de policías entra al almacén, pero no encuentran nada de lo que Germán había visto. Todo parece haber sido otro fracaso de Germán. Germán se queda muy extrañado y rabioso.

Germán vuelve al puerto por su cuenta, dispuesto a demostrar sus pesquisas y averiguar qué pasó la otra noche. Los mafiosos le atacan y consiguen salir de allí vivo por los pelos.

Germán está en casa con Laura, ella le está curando las heridas. Laura empieza a tararear una cancioncilla que le resulta familiar: "Dónde las luces huyen del sol somos oportunidad...". Germán, extrañado, le pregunta por esa canción, le dice que se le ha pegado porque su marido no para de tararearla. Entonces se da cuenta.

Germán va al despacho de su jefe. Le dice que lo ha descubierto todo y sabe que él está involucrado con la mafia. Es él quien hace que no haya casi seguridad en el puerto, quien encubrió la muerte de Alfredo, avisó de la redada, etc. Germán esposa a su jefe.

Poco después a Germán le ponen una bomba en el coche, pero explota cuando está Laura subida y no él. Inmediatamente Germán va a ver a Lázaro

que ya está en la cárcel, le enseña una de las pertenencias chamuscadas, de Laura. Se quedan mirándose, Germán enfadado y Lázaro absorto.

Un tiempo después, Germán está en el juzgado. En el banquillo de los acusados está Lázaro y varios de la mafia. Todos ellos salen condenados culpables. Germán ha sido ascendido de puesto. Está ordenando sus cosas en el despacho que era de su antiguo jefe. Pone una foto de Laura, en el mismo sitio dónde su jefe tenía la foto en que salía con ella.

Creo que es muy obvio que estas primeras versiones tenían problemas evidentes, y que intentaba solventarlos simplemente “poniendo la linterna”. Poner la linterna es una expresión que aprendí de Nacho Ruipérez y que utilizan algunas guionistas. Consiste en asumir un pequeño fallo del guion mostrándole al público que somos conscientes de él para que no lo parezca. Robert McKee (2011, pág. 442) lo define así (aunque no se refiere a ello con ese nombre): “Presentan el agujero [de guion] al público y después rechazan que se trata de un agujero”.

Un ejemplo clásico es el de *Casablanca*, cuando Rick dice "De todos los bares de todas las ciudades del mundo ella ha tenido que entrar en el mío". Solucionando así el posible problema de verosimilitud que podría suponer esa casualidad.

Otro ejemplo es el de *Terminator* (1984) con las paradojas de los viajes temporales. La protagonista verbaliza el problema directamente, pero de esa manera parece que le quita importancia: “¿Sabes, hijo? No lo entiendo. Si tú sabías que Reese iba a ser tu padre... entonces, ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Y qué significa que esto va a ocurrir otra vez... y otra...? ¿Sabes? Te podrías volver loco pensando en esto”.

En mi caso los problemas eran más grandes y no se podían solucionar tan fácilmente. Lo que suelo hacer entre una versión y otra es elaborar una lista de fallos, indicando todas las cosas que fallan en la historia, que faltan por desarrollar o son ambiguas. Estas son algunas de las cosas que apunté en su momento:

-Hacen falta más personajes

-Es muy corto, sobre todo la introducción

-Lo de la mafia es muy cutre:

No queda clara la implicación del jefe

Tres hombres de traje en un almacén?

Se les cuela Germán con tanta facilidad?

-Lo de la policía es muy cutre:

Por qué Lázaro no despide a Germán?

Le obliga cuando quiere a coger vacaciones?

Le mueve de puesto como quiere?

Patrulla él solo por el puerto? Qué raro

-Cosas que no cuadran:

Relación entre Lázaro y Subiela

Lo del arresto y juicio del final

Lo del flotador como excusa es muy cutre

Que no se investigue más la muerte de Alfredo

-Las escenas de Laura hay que hacerlas mejor

-El personaje de Germán falla

Una vez hecha la lista de fallos, hago una lista de posibilidades por cada uno de ellos. Además a veces añado anotaciones de cómo debería proceder, como "Documentarme más sobre x" o "Ver película x". En estas listas, como es normal, deliro mucho y apunto todas las ideas disparatadas que se me ocurren. Añado de nuevo un pequeño ejemplo:

-Germán tiene un compañero y es (también) él quien está compinchado con la mafia, ya desde antes que llegue Germán, cuando Alfredo.

-Insinuar que Germán puede tener algún tipo de alucinación, para que el espectador crea que lo que descubre pueden ser imaginaciones suyas.

-Germán va a hablar con el forense? Mira al menos el informe de la autopsia? O no se hace autopsia?

-Germán patrullaba el puerto junto a Alfredo. Alfredo empezó a descubrir lo del puerto mientras Germán estaba de vacaciones (mejor de baja, que esté escayolado o algo así). Entonces es cuando le matan. Germán se reincorpora y empieza a investigar.

-Hay que enmarañar más la investigación. Para que sea más complicado descubrir y que Lázaro pueda "apoyarle" en la investigación.

-Y si Lázaro le "sigue el juego" a Germán con la investigación?

-Y si hay algún jefe superior a Lázaro? Es el superior el mafioso? Germán al superior cuando quiere arrestar a Lázaro (Parecido a Antidisturbios)

Es necesario que diga que todas estas anotaciones que estoy mostrando han sido cambiadas para añadirlas al trabajo. Ya que siempre las hago todavía más desordenadas. Incluso las sinopsis las redacto como herramienta de trabajo, y si las leyera otra persona quizás no las entendería.

Como he dicho la historia tenía muchos fallos. La justificación de la muerte con la caída del flotador podía resultar incluso ridículo, sin duda debía cambiarlo por una muerte más realista. Quería introducir alguna pista falsa a lo largo de la investigación, nunca puede ser un camino recto, pero la de la lonja no aportaba absolutamente nada a la historia y no trasciende más allá de la escena en que la registra. Tenía que conseguir algo que realmente despistara la atención de la investigación.

El hecho de que Lázaro fuera tan blando a la hora de dejar que Germán siguiera investigando el caso sin duda resultaba poco creíble. Tenía que cambiar algo para que Lázaro no tuviera tanto control y conocimiento sobre él.

El hecho de que Germán tuviera desde un principio las pistas clave de la investigación, el código morse y la canción, tampoco me gustaba mucho. Quería retrasar algo más esa información.

El final era muy ambiguo, no tenía nada claro cómo hacer las escenas de la prisión, del juicio... Y no solo eso, en general no me gustaba. La cárcel y el juzgado eran elementos que no habían aparecido antes y me parecía que desentonaban con el resto de la historia.

Sin duda podría comentar muchas más deficiencias, pero creo que ya he mencionado suficientes como pasar al siguiente apartado en el que se muestra las soluciones que encontré para cada una de ellas.

4. 2. 3. Última versión

A lo largo del proceso acabé rellenando más de 100 páginas con ideas hasta llegar al resultado final. Entre medias pasé por varias versiones, algunas de ellas muy diferentes en las que incluso cambiaba el protagonista. Finalmente llegué a esta versión:

Germán es un detective privado de mediana edad. Alfredo va a visitarle a su despacho. Los dos son amigos y excompañeros de cuando Germán era guardia civil. Alfredo le enseña un reloj que se acaba de comprar. Cuando Alfredo se va Germán se da cuenta de que se ha olvidado su chaqueta.

Germán llega a su casa y recibe allí a Laura, una mujer con la que tiene un romance. Los dos comen chocolate juntos.

Al día siguiente Germán va hasta el cuartel de la guardia civil para devolverle la chaqueta a su amigo. Cuando llega le informan de que Alfredo ha muerto. Han encontrado su cadáver en un espigón. Germán va hasta allí. Está Lázaro, el jefe de la guardia civil, y un par de guardia civiles más. El cadáver de Alfredo tiene un impacto de bala. Le han quitado todo lo que llevaba encima. Solo han encontrado un pastillero lleno tirado en las rocas.

Al día siguiente Germán pasa por delante de una casa de empeños y ve allí el reloj de Alfredo. En la tienda le dan el nombre de quien lo vendió, fue el día anterior. Germán llama a la guardia civil para darle la información.

Al día siguiente Germán va al cuartel. Allí le informan de que ya han arrestado al hombre que él les dijo. Aunque él se declara inocente y dice que se encontró las cosas de Alfredo enterradas en la arena, todos están seguros de que es el culpable; el propio Lázaro encontró en casa del hombre la pistola de Alfredo. Le dicen que las pastillas que encontraron son para la diabetes.

Esa noche, después del funeral de Alfredo, Germán va hasta el espigón donde murió a llorar su pérdida. Entonces ve algo que le llama la atención. Un barco pequeño va hasta la orilla. Una vez allí, unos hombres pasan la carga del barco a un coche. Cuando han acabado el coche se va con la carga.

Germán queda con Laura y ella le dice, mientras comen chocolate, que su marido ha empezado a sospechar que le es infiel.

Al día siguiente Germán va al cuartel y cuenta lo que vio en la playa la noche anterior. Lázaro acepta hacer una redada para investigarlo. Germán se fija en una foto que tiene en el despacho, aparece Lázaro con Laura.

Esa noche Germán va con Lázaro y dos guardias civiles a la playa. Se quedan escondidos hasta que ven llegar al barco, entonces lo inspeccionan pero no encuentran nada extraño, solo pescado. Germán se queda muy extrañado.

Germán va a la cárcel a hablar con el sospechoso al que detuvieron, que está en prisión provisional. Insiste en que encontró las cosas de Alfredo enterradas en la arena, con un detector de metales, y que él no tenía ninguna pistola.

Germán va a la playa, donde le ha dicho el sospechoso. Cava durante un rato hasta que encuentra la cartera de Alfredo. Dentro encuentra unas anotaciones sobre el movimiento de la playa y una dirección.

Por la noche Germán va por su cuenta a esa dirección. Es un almacén que está en una zona apartada. Se queda escondido y ve llegar a un coche, el mismo que vio en la playa, que entra en el almacén. Al rato llega una persona, le abren la puerta del almacén y entra. Al poco tiempo sale de allí, entonces Germán le atraca y le quita el maletín que lleva.

Germán llega a su casa con el maletín. Lo abre y tiene un pequeño fardo de cocaína dentro. Entonces llega Laura por sorpresa. Le dice que ha tenido que irse de casa por una discusión con Lázaro. Laura le pide chocolate a Germán. Le cuenta que solo come chocolate cuando está con él, Lázaro no tiene en casa porque es diabético. Entonces Germán le dice que tiene que salir, que le espere ahí.

Germán se presenta en casa de Lázaro. Le dice que ha descubierto que está compinchado con la mafia y ha asesinado a Alfredo. Suena el teléfono de Lázaro. Llaman desde casa de Germán. Dos mafiosos han entrado a recuperar el maletín. Dicen que hay una mujer y preguntan qué hacer con ella. Lázaro, que no sabe que esa mujer es Laura, llega al acuerdo con Germán de que no maten a esa mujer a cambio de que Germán no le mate a él.

Germán vuelve rápidamente a su casa. Laura está asustada y magullada. Germán le dice que va a hacer las maletas e irse de allí al amanecer. Laura acepta la propuesta de irse con él.

Al amanecer, cuando están a punto de salir, el coche explota, con Laura dentro y Germán viéndolo a poca distancia.

Un par de días después encuentran el cadáver de Lázaro en el mismo espigón donde apareció el de Alfredo. Han dejado junto a él las gafas chamuscadas de Laura.

4.3. Explicación elecciones.

En este apartado voy a comentar algunas de las ideas y elementos que tiene mi guion. Explicando por qué los he elegido y cómo los he utilizado. En el apartado anterior he acabado con la sinopsis de la última versión. El guion completo está incluido en el trabajo como anexo. Para entender completamente este apartado es conveniente leerlo, ya que se habla de algunas cosas que no aparecen en el resumen; y otras que, aunque sí aparecen en la sinopsis es conveniente verlas desarrolladas para entender mejor la explicación.

Quiero empezar el apartado justificando la extensión de mi guion. Como he explicado en los primeros apartados por lo general una página de guion equivale a un minuto de película. Ahora mismo mi guion tiene sesenta, pero duraría bastante más de una hora y media. Esto se debe a la manera que tengo de escribir, que soy consciente que todavía se aleja un poco de la manera ortodoxa.

No me gusta demasiado, salvo escasas excepciones, detallar las coreografías de actores o la interpretación, ya que como he dicho antes es posible que los actores o el director lo vayan adaptando durante el rodaje. En el mismo sentido, también hay diálogos en los que sospecho que, si probara a grabarlos, descubriría que habría que añadir algunas líneas más para que quedara natural. Respecto a las indicaciones de arte y foto, como he dicho también, no se debe abusar en el guion. En mi caso estoy en el lado opuesto y suelo poner menos de las usuales. A parte de todo esto, e independientemente del guion, creo que la historia requería de un ritmo de narración lento.

Probé a grabar una escena de este mismo guion que en el papel ocupaba en torno a una hoja y acabó durando unos tres minutos. No es la primera vez que me pasa. Cuando escribimos y grabamos *Asunto pendiente* (2021), el guion de tres páginas acabó durando siete.

Como he hecho hincapié en un apartado del trabajo creo que es muy importante no abusar del diálogo y es un reto que me propongo cada vez que escribo. En este caso creo que lo he conseguido. Casi toda la historia se puede entender sin sonido. El diálogo lo he utilizado en la mayoría de los casos para sumar información a la que ya proporciona la imagen, de manera que añada profundidad a la historia.

Un recurso que he utilizado es el de que un personaje repita frases de otros. Esto está inspirado sobre todo en *El apartamento* (1960). Primero tenemos el caso del reloj que menciono más adelante.

Al principio Alfredo le cuenta a Germán que le había dicho al resto “Que resuelves más casos que todo el cuartel junto”. Después Germán le repite la misma frase a Lázaro: “No te equivoques Lázaro, ahora resuelvo más casos que todo el cuartel junto”. Tiene cierta emotividad que repita la frase de su amigo cuando ha muerto.

Por último, cuando Germán entra a la pastelería por segunda vez dice sobre los bombones “estaban para chuparse los dedos”, que es lo que había dicho Laura. En este caso sirve para remarcar que Germán compra los bombones por ella.

Hay algunos otros recursos interesantes que se muestran mediante diálogo. Para mostrar lo especial que es la relación entre Laura y Germán los dos dicen que pueden estar en silencio sin que resulte incómodo. Más adelante, cuando están Germán, Lázaro, Sergio y Ximo esperando dentro de un coche, Sergio rompe el sigilo diciendo “Qué silencio más incómodo”.

Cuando Germán entra a casa de Lázaro le dice “Si la matas a ella te mato yo a ti”, refiriéndose a lo que está pasando en ese mismo momento. La frase sirve como presagio de lo que va a pasar varias escenas después.

A lo largo del guion he utilizado varias veces el recurso del dos más dos. Verbigracia con el reloj de Alfredo. Cuando él se lo enseña a Germán le dice “es de los que te dicen el día”. Después Germán entra a la casa de empeños pide que le enseñen un reloj del escaparate diciendo “creo que es de los que te dicen el día”, con lo que el espectador puede intuir lo que está pasando antes de que se enseñe el reloj.

También está aplicado para explicar la situación de Laura. En la primera escena vemos a Germán y Laura como una pareja “normal”. En la segunda escena, en la que finalmente Laura no puede acudir a su cita, se puede intuir que quizás haya algún tipo de obstáculo en su relación. En la tercera ya descubrimos que Laura está casada con otro hombre, pero no sabemos quién. Un par de escenas más tarde descubrimos que el marido es Lázaro mediante un dos más dos muy hegemónico:

Laura está casada y no sabemos con quien

+

Foto en el despacho de Lázaro en la que aparece él con Laura

=

Laura está casada con Lázaro

Además, también se insinúa que Germán dejó su trabajo como guardia civil, en el que era compañero de Lázaro, por su relación con Laura. Hablando con Laura dice que hace un año que empezaron a verse; y más tarde Germán le dice a Ricardo que va a hacer un año que dejó el cuerpo.

Un ejemplo muy banal es el del coche de los mafiosos. Cuando Germán está con los guardias civiles esperando en la playa dice que el coche que hay allí, que suponen que es el de los mafiosos, dice después de mirarlo que tiene matrícula de Cuenca. Escenas más tarde Germán ve un coche cuya matrícula empieza por “CU”, que es el antiguo prefijo de matrícula que se utilizaba para Cuenca. De esta manera el espectador puede sumar dos más dos y suponer que

se trata del mismo coche. Además con el sistema provincial de matriculación hago referencia a algo propio de la época que sigue en la memoria popular.

Aunque no demasiado, sí que he utilizado para algunas cosas el off. Es decir, el recurso de no mostrar algo, pero que esté presente y se perciba. Por ejemplo, la muerte de Alfredo está mostrada en off. No vemos el asesinato, vemos a Alfredo el día antes de su muerte, y después directamente el cadáver. En este caso, el uso del off resulta obvio, ya que la historia se basa en la investigación de lo que ha ocurrido y no hemos visto, y a lo largo del largometraje se va rellenando ese vacío de información. Resulta interesante hacerlo así porque es el propio espectador el que va rellenando ese vacío y se imagina la escena. De nuevo es una manera de ser sutil y de que ese elemento sea llamativo.

Todos los asesinatos del guion aparecen en off, también el de Lázaro. La escena en la que Laura muere de manera inesperada justo después de que aparentemente se hubiera librado de ser asesinada crea una gran incertidumbre y expectativa. El incidente eleva al máximo la tensión entre Germán y Lázaro.

En la siguiente escena vemos dos guardias civiles en el mismo espigón donde encontraron a Alfredo. Dicen que han encontrado un nuevo cadáver allí. En este momento el espectador puede intuir que el cadáver es de alguno de los dos. La tensión se resuelve cuando vemos que el cadáver es de Lázaro, cuyo asesinato se queda en off.

Casi desde el principio tenía claro que quería transcurriera en Gandía, y no solo eso, quería utilizar los elementos propios del sitio. Como dice Hitchcock (1974, pág. 110): “Hay que tratar de utilizar dramáticamente todos estos elementos locales, ¡se deben emplear los lagos para ahogar a la gente y los Alpes para hacerla caer por los precipicios!”.

En el caso de Gandía tenía varios elementos con los que podía (y debía) jugar. El más obvio es la playa, que aparece en la historia con el desembarco de la droga, el espigón, etc. Está incluso en el nombre del guion.

Otra cosa muy característica, aunque menos obvia son las zonas semiabandonadas. Gandía es una zona de turismo estacional y fuera de temporada hay zonas de la playa que se quedan prácticamente vacías, con edificios con apenas dos pisos ocupados o incluso vacíos. En la actualidad, incluso en temporada alta, no se llena tanto como hace unas décadas y hay zonas donde se respira una decadencia permanente. Esta anomalía se muestra también en el guion en la zona del almacén que utiliza la mafia como guardería (así llama la mafia a los almacenes donde guarda la droga).

Lo último, y que es central en la trama tenemos la droga. Valencia es la comunidad autónoma donde más droga se incauta y se consume. Podemos encontrar mucha información sobre esto. (Público, 2018) “Comunidad Valenciana y Galicia son las comunidades donde más cocaína per cápita incautaron las fuerzas del orden”. Creo que no es necesario extenderse demasiado en esto, porque además, más allá de los datos, está presente en la creencia popular.

En cierto momento me planteé sustituir el tráfico de droga por alguna actividad mafiosa, y pensé en la especulación inmobiliaria, que es sin duda un clásico de la zona.

Otra elección que creo interesante comentar es la de las gafas de Laura. Necesitaba que Laura tuviera algo distintivo para que el espectador la identificara rápidamente en la foto de Lázaro y la asociara con el personaje que hemos visto antes con Germán. Al final me decanté por las gafas por varios motivos.

Son un complemento que se lleva diariamente y que siempre caracteriza más a una persona que por ejemplo un pañuelo, que no se lleva siempre.

Pero sin duda el motivo principal es que es algo completamente anti cinematográfico, por lo que llamará la atención del espectador. Por supuesto hay personajes de películas que llevan gafas, pero es poco frecuente (sobre todo en el cine clásico, que es el tono que tiene mi guion), y menos todavía es un personaje femenino importante, porque no se suele considerar estético.

Hay películas en las que se habla de esto explícitamente. En *L.A. Confidential* (1997) a Exley, el protagonista, no paran de insistirle en que se quite las gafas (sobre todo para las fotos), diciendo que es el único de la comisaría que las lleva. En *El sueño eterno* (1946) hay una escena en la que Philip Marlow, el protagonista está ligando con una librera y él le pide que se quite las gafas. Cuando lo hace él da a entender que le parece mucho más atractiva.

Un elemento muy importante en la historia es la diabetes, es lo que supone la resolución final. Si no eres diabético lo más problemático es que no te haya llamado la atención nada respecto a esto. Lo cierto es que las personas diabéticas normalmente sí que pueden comer chocolate (con moderación, y preferiblemente con poco azúcar). Como ya he dicho antes priorizo lo cinematográfico a lo realista. Este es un buen ejemplo. En el imaginario colectivo las personas diabéticas no pueden comer chocolate ni cosas similares, y si algún espectador sabe que no es así lo más probable es que acepte la historia igualmente por esto mismo.

El chocolate me era idóneo en la historia por varios motivos. Los bombones y el chocolate se asocian clásicamente con el romance. El hecho de que Laura, a quién tanto le gusta, esté con Lázaro, que no lo puede comer, y solo lo coma con Germán, quien lo compra especialmente para ella, simboliza perfectamente la relación entre los tres.

Desde un principio quería que la resolución se diera por algo que solo pudiera descubrir Germán gracias a la relación con Laura, y esto cumple su función.

Un truco que he utilizado y que me parece muy interesante es el de "El papa en la piscina". Es un truco que explica Blake Snyder en *Salva al gato*. Él lo explica así (2010, pág. 166):

"¿Cómo <<enterrar>> la exposición? La exposición son los antecedentes de la historia, o detalles de la trama que hay que contar al espectador para que entienda lo que va a pasar a continuación. Pero ¿Quién va a perder el tiempo con eso?"

A continuación, pone el ejemplo que da el nombre al truco. Una escena de una película en la que El Papa de Roma da una serie de explicaciones mientras nada en bañador en una piscina del Vaticano, para distraer al espectador mientras tanto. "<<El Papa no va vestido de Papa [...]>>. Y antes de que te tiempo a decir: <<Dónde ha dejado la mitra?>>, la escena se ha acabado".

Yo lo he utilizado en la escena del guion en la que Germán va a casa a Lázaro nada más descubrir que es él el asesino de Alfredo. En esta escena hay mucho diálogo del protagonista recapitulando todo lo que ha investigado y lo que ha descubierto. Es un diálogo, casi monólogo en realidad, que podría ser muy aburrido de escuchar. Porque mucha de la información que da ya la ha visto el espectador o ya la ha podido deducir. Aun así es necesario darla para eliminar posibles despistes o ambigüedades.

Para que no se haga aburrida he recurrido al truco del papa en la piscina. Mientras Germán habla el teléfono suena varias veces. Esto rompe la monotonía del monólogo y aumenta la tensión del momento, al mismo tiempo que se sigue dando toda la información. Las líneas de diálogo están

ordenadas de manera que la información más importante o que no se haya dado antes coincida en los momentos en que no suena el teléfono, para asegurarme de que esta se escucha correctamente. Además, la insistencia de llamadas sirve para justificar que Germán le deje a Lázaro coger el teléfono finalmente.

Cuando empecé el guion tenía claro que no quería enzarzarme en un largo proceso de documentación. Aun así me ha sido necesaria para algunas cosas. Finalmente, la manera de operar de la mafia para pasar la droga se parece bastante a cómo lo hacen en la vida real, según investigué: Llegando en una lancha a desembarcar en la playa y llevar rápidamente en coche la carga a una guardería (almacén).

A parte de eso me fue útil para pequeños detalles. Por ejemplo, busqué los milímetros de las balas que utiliza la policía porque se menciona. También hice pequeñas búsquedas para no cometer inexactitudes históricas importantes. Verbigracia busqué los salarios de la época para no poner unos precios descabellados en el guion.

4.3. Referentes e inspiración.

Como he comentado en un apartado anterior, no me da ningún miedo inspirarme, referenciar e incluso copiar (haciéndolo con cabeza y con respeto) a otras obras. Por ello el guion tiene multitud de cosas inspiradas o cogidas de otras películas.

Al principio mis referentes estaban demasiado centrados en las películas de los inicios del género de la época del Hollywood clásico. Después tras volver a visionar los clásicos modernos del *neo-noir* mis referentes se volcaron más hacia estas películas. Todas estas se van a ir mencionando a lo largo de este apartado. Aunque no me limité solamente a películas del género, también he intentado inspirarme incluso en películas de Wong Kar-wai, para las escenas de Germán con Laura.

Hay dos escenas copiadas de otras películas. La escena en que explota el coche con Laura dentro. Está copiada de la escena de *El Crack* (1981) en la que la mafia hace explotar el coche de Germán con su hijastra dentro, justo cuando él se ha apartado a hacer una llamada en una cabina telefónica. De esta película he cogido el nombre del protagonista, "Germán". Al principio copié incluso el apellido y llamaba a mi personaje "Areta", que es como se suelen referir al protagonista en *El Crack*.

La escena del principio en que Germán le da la noticia a su cliente, de que su mujer le es infiel, enseñándole las fotos y él se levanta llorando y araña las persianas venecianas; es exactamente igual que la escena de *Chinatown* (1974) en que pasa esto mismo. Que además está también al principio de la película. Mi personaje del forense está inspirado en el forense de esta misma película (gordo, fumador y jovial).

La escena en la que los guardias civiles hacen una redada en el almacén y solo encuentra pescado, está inspirada en la escena de *Los intocables* (1987) en que Eliot Ness hace una redada en el almacén de Al Capone; y solo encuentran sombrillas en vez de alcohol, porque les habían avisado de la redada.

La introducción en la que Germán va a investigar a una mujer infiel que toca el cello está inspirada en la película *Ariane* (1957). En ella la protagonista toca el cello y le dice a su padre que va a los ensayos cuando va a sus citas clandestinas, a las que acude con el instrumento a cargas. El personaje del detective experto en asuntos extramatrimoniales también está inspirado en esta película.

Esta inspiración también se materializa en la lista de cosas que hacen sospechar a los hombres de la infidelidad de sus esposas. Las dice el segundo cliente que visita a Germán y después él se las repite a Laura. La idea la tuve a raíz de la retahíla de historias de infidelidades que cuenta el detective en *Ariane*.

La idea del superior de policía corrupto tampoco es nada original, se ha utilizado en muchas ocasiones, en una obra tan antigua como *Edipo Rey* (430 a. c.) ya aparece un personaje similar. La obra que más se parece a mi guion en esto es *L.A. Confidential* (1997), en la que el superior de policía también es investigado por policías de su mismo cuartel, decide encargarse personalmente del caso para evitar que descubran la verdad, y pone pruebas falsas para ello. Para ser exactos deja unas pistolas en casa de los falsos sospechosos, exactamente igual que en mi guion.

La conversación en qué Germán y Laura, lejos de resultarles incómodo, les resulta placentero estar los dos en silencio, está inspirada en la escena de *Pulp Fiction* (1994) en que Mia y Vincent están en el restaurante y ella dice exactamente eso: "That's when you know you found somebody special. When you can just shit the fuck up for a minute, and comfortably share silence".

También hay cosas en las que me he inspirado de manera menos directa. Por ejemplo, el nombre de "Laura" lo escogí, además de porque me gusta, por la película *Laura*, que es uno de los pilares del género. Y aunque no lo haya cogido de ninguna película concreta, el personaje del detective expolicía se ha utilizado en muchas obras, como *Chinatown* (1974) y *El crack*, que ya se han mencionado antes. El personaje de Germán me recuerda incluso al protagonista de *Un negre amb un saxo* (1987).

La escena en la que Germán cava múltiples hoyos en la arena en busca de la cartera de Alfredo está inspirada en la escena de *Pequeños detalles* (2021), en la uno de los protagonistas empieza a cavar en busca de pruebas que incriminen al sospechoso, que está allí presente intimidándole.

Y hay algunas ideas de otras películas que se han quedado por el camino. En la primera versión de mi guion Alfredo moría supuestamente por la caída de un flotador, y después se veía que el flotador no pesaba y estaba bajo. Estaba inspirado en *Chinatown*, en esta película encuentran a un hombre ahogado en el cauce de un río. Cuando el detective protagonista va a ver la zona resulta que ese río está seco. Salta a la vista que no supe trasladar bien la idea a mi guion. En *Chinatown* es mucho más complejo de lo que he resumido y está perfectamente ligado en la trama.

Otra idea que se perdió a lo largo de las versiones del guion es la de la canción de la mafia. Considero interesante comentarla porque la inspiración viene de una fuente completamente diferente al resto. La letra de "Donde las luces huyen del sol somos oportunidad" está sacada de una canción *Donde las luces* (2019) del trapero argentino Ysy A.

4.5. Futuro del guion.

Cuando escribimos un guion es importante “ir moviéndolo”. Es decir, ir buscando fuentes de financiación y salidas, para conseguir vender el guion o producirlo. Si investigamos podemos encontrar todo tipo de ayudas y formas de mover un guion. Hay algunas ayudas públicas y otras privadas. Puedes ser de ámbito internacional, nacional o autonómico. Algunas pueden estar restringidas a ciertas temáticas, formatos, etc. Hay que intentar encontrar la ayuda que más se adapte a nuestro guion.

Es interesante empezar a hacerlo antes de tenerlo acabado. Entre otras cosas porque hay muchas ayudas orientadas precisamente al proceso de escritura. La Generalitat Valenciana, por ejemplo, abre todos los años una convocatoria de ayudas al desarrollo del guion. Con la cual entregando una sinopsis, un tratamiento de veinte páginas y nuestra documentación nos pueden financiar la escritura con varios miles de euros. Este tipo de ayudas sirven para ayudar a que los guionistas puedan vivir durante el tiempo que dediquen a la escritura. Y hay más ayudas de otras entidades con el mismo objetivo.

Si tenemos el guion a mitad también puede ser útil apuntarse a algún seminario o curso de guion, ya que algunos están orientados a ayudar a cada alumno en el desarrollo de su proyecto personal. Y siempre está bien conocer a otras personas de las que puedes aprender y te pueden ayudar a mover el guion.

Si tenemos el guion ya acabado lo primero que deberíamos hacer el registrarlo. Sobre todo si queremos empezar a moverlo. Puede ser buena idea presentar el guion a algún concurso. Si ganamos podemos obtener recompensas monetarias y además crearle un palmarés al guion, lo cual es útil a la hora de venderlo.

Es muy recomendable suscribirse a las *newsletters* sobre noticias de guion, que nos informan de los cursos y ayudas que van a haber próximamente. Algunas muy interesantes son la de *Dama Autor*, *Noticias guion* o *EDAV*, este último de ámbito autonómico. Algunas de ellas pertenecen a asociaciones de guionistas en las que podemos inscribirnos como miembros si se quiere profundizar más en el mundo del guion.

En el caso de mi guion, aunque ya tengo un primer borrador completo, todavía no lo he dado por finalizado. Considero que tiene mucho margen de mejora y mi intención es seguir puliéndolo con el tiempo. Tengo pendiente traducir algunos diálogos a valenciano y dar más profundidad a los personajes, entre otras cosas. Es posible que incluso acabe cambiando algo de la historia. Aunque lo tengo como un proyecto a largo plazo.

He empezado a hacer algún intento para mover el guion. Lo primero que hice cuando acabé el borrador fue registrarlo. Desgraciadamente se me pasaron los plazos de un par de convocatorias. A duras penas me dio tiempo a presentarlo a “Laboratorio ópera Prima” de la ESCAC, y como era de esperar por la naturaleza de la convocatoria nos denegaron la ayuda.

Mi objetivo actualmente es el de vender el guion una vez lo haya acabado de pulir, aunque no descarto intentar producirlo en un futuro.

5. Conclusiones

Considero que en este trabajo he conseguido hacer una buena compilación de consejos y guías sobre algunos de los aspectos clave de los guiones: su proceso de escritura, la originalidad, los diálogos, la explicitud y sutileza, documentación y realismo y personajes. Creo que he dejado claro en qué consiste la escritura de un guion y que este trabajo puede ayudar a personas que se estén adentrando en la escritura, ya que a mí en su momento me hubiera servido mucho leer algo así. Estoy orgulloso de la selección de obras que he utilizado como documentación y referencia y recomiendo la lectura o visionado de prácticamente todas ellas.

Mediante esta compilación hemos visto que, a pesar de ciertas discrepancias en algunos temas, los diferentes autores concuerdan entre ellos en sus consejos sobre los distintos aspectos que involucran la escritura de guion. Además sus obras se complementan ya que cada uno aporta reflexiones y consejos sobre los diferentes aspectos.

Ha quedado también bastante evidenciado que hay una brecha entre la teoría que podemos encontrar sobre escritura de guion y cómo escriben los guionistas en la práctica, aunque ambos no sean incompatibles.

No tiene lógica que separe con doble espacio en las conclusiones.

Respecto a la valoración de la parte práctica del trabajo, es decir, el guion, me gustaría introducirla con un par de citas. El fotógrafo Henri Cartier-Bresson dijo la siguiente frase que se hizo muy conocida: “Your first 10.000 photos are the worst”. En esta misma línea Robert McKee dice lo siguiente (2011, pág. 188):

“Cuesta diez o más años de vida adulta encontrar algo que decir que decenas de millones de personas quieran escuchar, y diez o más años, y a menudo muchos guiones escritos y sin vender, para poder llegar a dominar este oficio tan exigente”.

Soy consciente de que el guion de *El grao*, sobre todo en la fase en que se encuentra no se puede comprar con las grandes historias que tengo como referentes. Pero lo considero bueno, personalmente estoy contento con el resultado, sobre todo si lo comparo con mis guiones anteriores. Probablemente sea uno de los guiones que como dice McKee se quedará sin vender, pero que me hace estar más cerca de “llegar a dominar este oficio”. Por lo que mis objetivos en cuanto al guion han quedado cumplidos. Final poco académico (el concepto de “bueno” es sumamente subjetivo; te sugiero cambiarlo por otros como: “eficaz narrativamente”, “tono profesional”, “coherente y compacto” o términos algo menos “subjetivizados” que el de “bueno”

6. Bibliografía y recursos de internet

Alfonso, R.; Arranz, D. F.; Arribas, V.; Casas, Q.; Cavallo, A.; Fidalgo, M. A.; Guillermo, N.; Iglesias, J.; Lafuente, F. R.; Laviana, J. C.; Marias, M.; Melero, A.; Moldes, D.; Rodríguez Marchante, O.; Ros, E.; Sánchez, G.; Sánchez Noriega, J. L.; Torres-Dulce, E. (2019). *El universo de Ernst Lubitsch*. NOTORIOUS EDICIONES S.L.

Crowe, C. (2000). *Conversaciones con Billy Wilder*. (3ª ed.). Alianza Editorial.

Field, S. (1994). *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*. (7ª ed.). Plot ediciones

King, V. (1993). *How to Write a Movie in 21 Days: The Inner Movie Method*. Harper Collins Publishers

McGilligan, P. (2003). *BACKSTORY 3: Conversaciones con guionistas de los años sesenta*. Plot Ediciones.

McKee, R. (2011). *El guion. Story. Sustancia, estructura, estilo, y principios de la escritura de guiones*. (18ª ed.). ALBA EDITORIAL.

McKee, R. (2016). *El diálogo: El arte de hablar en la página, la escena y la pantalla*. ALBA (Fuera de campo).

Salinger, J. D. (1951). *El guardián entre el centeno*. Little, Brown and Company

Seger, L. (1990). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía Práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Paidós Comunicación.

Snyder, B. (2010). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guión*. (7ª ed). ALBA EDITORIAL.

Sófocles (430 a.c.). *Edipo Rey*. E. Alejandría.

Torrent, F. (1987). *Un negre amb un saxo*. Edicions Dels Quaderns Crema.

Truffaut, F. (1974). *El cine según Hitchcock*. (5ª ed.). Alianza Editorial.

7. Filmografía

Bender, L. (Prod.). Tarantino, Q. (Dir.). (1994). *Pulp Fiction*. [Largometraje]. A Band Apart y Jersey Films.

Chaffin, C., Fincher, D., Urbanski, D. (Pro.). Fincher, D. (Dir.). (2020). *Mank*. [Largometraje]. Netflix.

Cormenzana, I., Vidal, J. y Berger, P. (Prod.). Berger, P. (Dir.). (2012). *Blancanieves*. [Largometraje]. Arcadia Motion Pictures, Nix Films, Sisifo Films, Noodles Production y The Kraken Films.

Evans, R. (Prod.), Polanski, R. (Dir.). (1974) *Chinatown* [Largometraje]. Long Road, Penthouse, Paramount Pictures.

Garci, J. L. (Prod.). Garci, J. L. (Dir.). (1981). *El crack*. [Largometraje]. Nickel Odeon Dos, Acuaris Films.

Garci, J. L., Hapenko, A. y Sánchez, J. A. (Prod.). Garci, J. L. (Dir.). (2019). *El crack cero* [Largometraje]. Nickel Odeon Dos.

Harris, P., McDougall, C., Mendes, S., Tenggren, J. (Prod.). Mendes, S. (Dir.) (2019). *1917*. [Largometraje]. DreamWorks Pictures, Reliance Entertainment, New Republic Pictures, Neal Street Productions y Entertainment One.

Harrison, D. (Prod.). Wilder, B. (Dir.). (1957). *Ariane*. [Largometraje]. Monogram Pictures.

Hawks, H. (Prod.), Hawks, H. (Dir.). (1946). *El sueño eterno* [Largometraje]. Warner Bros.

Jiménez Calvo, J. (Dir.). (2021). *Asunto pendiente*. [Cortometraje]

Johnson, M. (Prod.), Hancock, J.L. (Dir.). (2021). *Pequeños detalles*. [Largometraje]. Warner Bros.

Junkersdorf, E. (Prod.). Schlöndorff, V. y Grischow, G. (Dir.). (2006). *Billy Wilder habla*. [Documental] Bioskop Film.

Langmann, T., Montamat, E. y Hazanavicius, M. (Prod.). Hazanavicius, M. (Dir.). (2011). *The artist*. [Largometraje]. La Petite Reine, ARP Sélection, Studio 37, La Class Americane, France 3 Cinema, U Film, Jouror Productions, JD Prod.

Linson, A. (Prod.), De Palma, B. (Dir.). (1987). *Los intocables*. [Largometraje]. Paramount Pictures.

Lubitsch, E. y Franklin, S. (Prod.). Lubitsch, E. (Dir.). (1939). *Ninotchka*. [Largometraje]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Milchan, A. (Prod.), Hanson, C. (Dir.). (1997). *L.A. Confidential* [Largometraje]. Regency Enterprises.

Preminguer, O. (Prod.). Preminguer, O. (Dir.). (1944). *Laura* [Largometraje]. 20th Century Studios.

Thalberg, I. (Prod.). Lubitsch, E. (Dir.). (1934). *Merry Widow*. [Largometraje]. Metro Goldwyn Mayer.

Wallis, H. (Prod.). Curtiz, M. (Dir.). (1942). *Casablanca*. [Largometraje]. Warner Bros

Weide, R. B. (Prod. Y Dir.). (2012). *Woody Allen: El documental*. [Documental]. Insurgent Media.

Wick, D., Franzoni, D., Lustig, B., Needham, T. (Prod.). Scott, R. (Dir.). (2000). *Gladiator* [Largometraje]. Scott Free Productions.

Wilder, B. (Prod.). Wilder, B. (Dir.). (1954). *Sabrina*. [Largometraje]. Paramount Pictures.

Wilder, B., Diamond, I. A. L., Harrison, D. (Prod.). Wilder, B. (Dir.). (1960). *El apartamento*. [Largometraje]. The Mirisch Company.

Zortman, J. (Prod.). Wood, T. (Dir.). (2019). *QT8: Los ocho primeros*. [Documental]. Entertainment Squad y Wood Entertainment.

8. Otras fuentes de información

Acosta, A. (Cantante); Díaz, T. (Productor). (2019, 11 de septiembre). *Donde las luces*. Dentro de *Hecho a mano* [CD]. Circulo Virtuoso A.C.

Autor desconocido (2018, 30 de marzo). *¡A colocarse... y al loro! Mapa del consumo de drogas en España*. Público. Display Connectors S. L. Recuperado 22 de marzo de 2022, de <https://blogs.publico.es/strambotic/2018/03/mapa-drogas-espana/>

Campos, C. (2017, 29 de abril) *5.5 Creación de personajes: diagrama de personajes [Curso de guion | Cine | Series]*. [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hc1CcW3ol48>

Thescriptlab (2020, 20 de abril). *Write a movie script in 14 days challenge* [Publicación de Instagram]. Recuperado 22 de marzo de 2022, de https://www.instagram.com/p/B_Nwkk8nIYH/?utm_medium=copy_link