Cómo se escribe un guion. Doce guiones de cortometraje

© del texto: Ramón Aguyé Batista
© maquetación y diseño: Ramón Aguyé Batista
© portada: Punto Rojo Libros, S.L.
© de esta edición:
Punto Rojo Libros, S. L., 2016
Cuesta del Rosario, 8
Sevilla, 41004
Teléfono: 911.413.306
WhatsApp: 622.843.306
info@puntorojolibros.com
www.puntorojolibros.com

Impreso en España • Unión Europea
Primera edición: noviembre 2016

ISBN: 9788417004002

Reservados todos los derechos.

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra».

Ramón Aguyé Batista

Cómo se escribe un guion

Doce guiones de cortometraje

PUNTOROJO libros

EL CONOCIMIENTO ES LA BASE DE LA CREACIÓN

A todos mis alumnos,
y también a ti, por tener este libro en tus manos

Ramón Aguyé Batista
www.cursodeguion.com

Este libro ha sido editado en tamaño A4
para mostrar con exactitud el formato de un guion.

ÍNDICE

PRÓLOGO.....9

1. Los sonidos del silencio.....21

2. Los dados.....37

3. Botones y espinas.....51

4. Pi y las estrellas sin luz.....71

5. 2.15.....93

6. ¡Quién te va a querer!.....115

7. El bailarín.....127

8. De mano en mano.....141

9. El ladrón de sueños.....155

10. ¡Corre Eduardo! ¡Corre!.....175

11. Yo, blancas.....195

12. El niño del violín.....219

PRÓLOGO

Hay muchos manuales, escritos por grandes teóricos, que nos enseñan cómo debemos escribir un guion. Yo he leído varios de esos libros y me han ayudado a formarme como guionista y como profesor de guion, pero nada me ha servido tanto como escribir.

Todos los conceptos teóricos, tan bien explicados en los manuales, no son nada si no sabemos llevarlos a la práctica. Es como la jugada ensayada, sobre la pizarra todo sale. Frente al ordenador o el papel, que son nuestros campos de juego, es otra cosa. Por tanto, no es suficiente que me cuenten cómo se hace, necesito ver la jugada en el campo, necesito ejemplos.

De la necesidad de ver la teoría hecha realidad nace este libro, y la realidad empieza en el propio creador.

¿Cómo nace la idea? ¿Qué técnicas creativas puedo usar? ¿Cómo estructuro el guion? Cada vez que nos enfrentamos a la escritura de un nuevo proyecto sentimos la inquietud de la creación, y la duda salta juguetona y perversa en nuestra mente: ¿Seré capaz de contar una buena historia?

La respuesta debe ser clara y contundente: **SÍ**, porque hay un principio fundamental que está fuera de toda cuestión teórica o práctica: la confianza en nosotros mismos.

Tener fe en lo que hacemos es una actitud imprescindible para cualquier proyecto que queramos emprender en la vida. El guionista, que es un creador de vidas imaginadas, debe creer firmemente en la historia que va a desarrollar, y sabe que la relación entre él y su obra pasará por momentos difíciles. Disfrutará y sufrirá en todo el proceso de la creación, porque escribir es un acto vital lleno de emociones.

Alegría y desesperación son nuestros acostumbrados compañeros de viaje, pero por encima de esos momentos pasajeros debe prevalecer la seguridad de que estamos escribiendo algo que merece la pena contar.

Debemos creer en nuestro talento, en nuestro trabajo y en nuestra capacidad de superación.

A ti y a mí nos gusta escribir porque nos gusta contar historias, es parte de nuestra vida, y mientras más escribimos, aprendemos a contarlas mejor. Ese aprendizaje personal y autodidacta al que tenemos que llegar en algún momento, y que llamamos experiencia, me ha hecho cuestionar hasta los conceptos más básicos que he aprendido en los manuales.

He llegado a la conclusión de que toda la teoría sobre escritura de guion es una gran técnica creativa que orienta y provoca nuestra creatividad, pero no todos los guiones obedecen necesariamente a esos principios teóricos.

La mayoría de los coches tienen cuatro ruedas y un volante, pero los hay de tres ruedas, de seis… Quizá mañana alguien invente un coche sin ruedas, incluso sin volante, pero si su propósito es el mismo seguirá siendo un coche. Lo mismo pasa con los guiones.

La teoría sobre escritura de un guion no es una ciencia. Está basada en el estudio y análisis de decenas de miles de guiones, generalizando sus leyes internas, y como en toda generalización, existen excepciones.

Hay muchos ejemplos que contradicen lo que nos enseñan los manuales. Por ejemplo, siempre hemos leído que un guion tiene tres actos: Planteamiento, Desarrollo y Desenlace. Perfecto, me lo creo por su lógica simplicidad.

Tres actos que estructuran la historia, cada uno con una función determinada. El Acto I, el Planteamiento, presenta a los personajes principales y su situación inicial. Durante este acto hay un suceso detonante de otro aún mayor, que supone un cambio en la vida de nuestro protagonista, provocando una necesidad dramática que debe resolver. Ese acontecimiento que ha supuesto el gran cambio lo llamamos primer punto de giro.

El primer punto de giro supone el final del Acto I y el principio del Acto II, el acto del desarrollo, del conflicto. En el Acto II nuestro protagonista tiene un objetivo que alcanzar, una misión que cumplir, y para lograrlo debe superar una

serie de obstáculos que serán más difíciles a medida que avanzamos en el guion. Esa dificultad creciente mantiene la progresión dramática, de no ser así perderíamos interés por la historia.

El Acto II termina en el segundo punto de giro. ¿Pero qué es el segundo punto de giro? Todo aquel que haya analizado películas sabe lo difícil que es definirlo, y muchas veces encontrarlo. Podríamos describirlo como un nuevo impulso, un nuevo giro que supone el comienzo del desenlace. Mal, eso es una definición puramente geográfica para marcar el límite entre el Acto II y el Acto III. "Es el momento de mayor intensidad dramática antes del clímax". Esta nueva definición tampoco lo aclara mucho, y a las pruebas me remito.

Para muchos de mis alumnos, el momento de mayor intensidad dramática del segundo acto de la película "Gladiator" es cuando Máximo se quita el yelmo frente al emperador Cómodo, descubriendo su identidad. Para otros, más acertadamente, es cuando Cómodo frustra el complot que están preparando contra él, apresando a Máximo.

¿Quién se erige en maestro de las emociones para saber qué es más dramático en las infinitas sensibilidades del espectador? Es evidente que la definición de segundo punto de giro es confusa, y si su definición es confusa, descubrirlo también lo es.

El Acto II debe finalizar con una secuencia que suponga un fuerte impulso y deje a nuestro protagonista en la puerta del desenlace, y de eso se trata. Cada historia nos dirá en qué debe consistir ese último impulso que nos acerca tanto al clímax, a la solución final, y que llamamos segundo punto de giro: un descubrimiento, una decisión, una acción… En cualquier caso, siempre será el preámbulo del éxito o del fracaso definitivo del protagonista.

Aunque los grandes teóricos llaman al Acto II el acto del conflicto, también el Acto III, hasta que se produce el clímax, es un acto de conflicto.

¿Por qué entonces no cambiamos el modelo, nos olvidamos de segundos puntos de giro, tan difíciles de definir, y planteamos una estructura en la que el Acto II termine cuando empieza el clímax?

Es más lógico, pero solo ganamos en lógica, y lo que nos interesa no es tanto la lógica sino un método que nos ayude a escribir. Un segundo acto que comprenda desde el primer punto de giro hasta el clímax sería inmenso, tremendamente largo. Para poder enfrentarnos a él deberíamos inventar una estructura interna más compleja que la que ya conocemos.

Pero aún hay más, podríamos simplificar la estructura en solo dos actos: Planteamiento y Conflicto, pero los puristas siempre podrán encontrar una secuencia para bautizarla como segundo punto de giro y transformar los dos actos en tres, añadiendo así el acto del desenlace.

Para aumentar el debate algunos teóricos del guion hablan de estructuras de cinco, y de hasta siete actos, pero analizando sus propuestas nos damos cuenta que son versiones ampliadas de la estructura en tres actos.

No se trata por tanto de creer en la teoría como si fuese una verdad absoluta, se trata de creer en ella para usarla como un instrumento en nuestro propio beneficio, y ese no es otro que escribir un guion, por eso yo siempre empiezo con el paradigma de Syd Field, basado en tres actos. Es el mejor método para ordenar las ideas, y sobre todo porque al fijar un horizonte bien definido me provoca seguir escribiendo.

Podemos crear una historia en la que el protagonista se enfrenta a un conflicto exterior. Esa misma historia también puede plantear un conflicto interior que hace que el personaje evolucione y cambie, es lo que llamamos arco de transformación, pero eso dependerá de cómo lo hayamos definido. Un personaje plano es más difícil que cambie que un personaje multidimensional.

Tanto si se trata de un conflicto externo, de un conflicto interno, o de ambos, debemos plantear un paradigma que nos sirva de guía, sin embargo, cuando la idea va creciendo y se convierte en el guion literario, ¿cómo ha quedado el paradigma inicial? El desarrollo del guion puede haberlo variado y sin embargo la historia sigue funcionando. Podemos entender entonces que el paradigma es un recurso dinámico que utilizamos para ordenar las ideas, y que puede cambiar a medida que vamos descubriendo la historia que queremos contar.

El paradigma es la estructura, la base necesaria sobre la que se construye el guion, lo mismo podemos decir de los personajes, porque es imposible crear una buena historia sin buenos personajes.

¿Pero qué es un personaje? ¿Hay alguna explicación que los defina a todos? ¿Qué tienen en común todos los personajes?

La definición más aceptada dice que un personaje es todo aquello, orgánico o inorgánico, que realiza una acción de forma consciente, haciendo avanzar la historia. También hemos aprendido que un personaje se define, además de por su aspecto físico, por lo que hace, lo que dice, lo que piensa y lo que siente, guiado siempre por una necesidad dramática.

Sabemos que la necesidad dramática nos lleva al conflicto, y el conflicto, externo o interno, es el motor de todas las historias.

La consciencia, la acción, los diálogos, los pensamientos, las emociones, y la necesidad dramática son por tanto la esencia de la mayoría de los personajes que conocemos, ¿pero puede un personaje ser un elemento pasivo?, ¿puede "no hacer", "no decir", "no pensar" o “no sentir”?, ¿podemos prescindir de la necesidad dramática?

Imaginemos un billete de diez euros pasando de mano en mano. El billete tiene voz, y habla con ironía de cada una de las personas que en algún momento lo tiene en sus manos, pero no tiene poder de decisión, no es dueño de su destino, no hay ningún conflicto porque no tiene ninguna necesidad dramática. Solo es un observador, un narrador presente en la historia, un vehículo cuyo único fin es satirizar sobre las distintas tipologías humanas. Tiene un principio, la Casa de la Moneda; y un final, acaba siendo la prueba de un asesinato.

¿Es el billete de diez euros un personaje o no lo es? Personalmente pienso que sí, pero es un personaje de excepción. Nada es absoluto.

El billete de diez euros es un McGuffin adaptado a la creación de personajes, la excusa perfecta para hacer un retrato crítico de la sociedad actual, como “Alicia en el País de las Maravillas”, cuya protagonista es el instrumento perfecto para

criticar la sociedad de su época. Nuestro billete, a diferencia de Alicia, es un personaje inorgánico que participa en una odisea que no puede controlar.

No pretendo, desde luego, redefinir qué es un personaje, he creado tantos que se me antoja una misión imposible, pero sí quiero, querido lector, que entiendas que la escritura de un guion no es una ciencia. Por encima de las grandes definiciones y de los grandes conceptos está la historia. La mayoría de las veces se adaptará a lo aprendido, otras veces nos hará dudar y nos permitirá seguir aprendiendo.

Los antiguos filósofos griegos intentaron llegar a una definición universal del objeto, de la actitud, y del sentimiento, estudiando casos particulares y buscando qué tienen en común. El primer problema que se encontraron fue que lo particular, lo concreto, es mutable en el lugar y en el tiempo, por no hablar de los principios éticos y culturales de quien pretende establecer tales definiciones.

¿Qué es bueno y qué es malo? ¿Qué es bello y qué no lo es? Si la definición de lo universal cuando nos alejamos de lo particular sigue aún en el aire, no seré yo, que no soy griego ni filósofo, quien pretenda descubrirlo.

Es cierto que sin definición es mucho más difícil el conocimiento, por no decir imposible, por eso hay que leer, hay que estudiar y hay que entender. Después del estudio y del análisis podemos proponer nuevas formas de conocimiento. Así es el progreso.

La duda no debe ser nunca un obstáculo para seguir hacia delante, sino un aliciente. Si estás pensando en un personaje, descríbelo, si tienes una historia, escríbela, pero hazlo con método y disciplina.

Cuando no hay método, ni experiencia, ni conocimiento, empezamos a escribir sin ninguna estructura, y sin conocer bien a los personajes. Nos lanzamos al vacío y escribimos sin dirección, sin un horizonte definido, esperando la inspiración de cada momento, esperando que las musas, tantas veces esquivas, nos susurren hacia dónde van nuestros protagonistas.

Esa falta de planificación tiene un resultado totalmente previsible: tarde o temprano llega el bloqueo, el temible parón, y con él, el desánimo. Con toda probabilidad, si conseguimos llegar hasta el final, será un mal guion.

Todo lo que escribimos, sea bueno o malo, siempre tiene un lado positivo, porque ejercitamos nuestro medio de expresión, pero si queremos ser eficaces hemos de escribir con sentido y dirección. De nada sirve tener una buena idea si no somos capaces de integrarla en un buen paradigma.

El esfuerzo inicial debe centrarse en crear una primera estructura. Una vez definida estaremos más preparados para desarrollar nuestra historia, porque escribir un guion es un proceso continuo donde cada fase se apoya en la anterior. La historia crecerá con seguridad, con una base tan sólida como el conocimiento que vamos adquiriendo de nuestra propia creación.

Eso no quiere decir que durante el proceso de escritura no podamos modificar el paradigma, claro que sí, y todo lo que se nos antoje, porque esos cambios estarán fundamentados en un razonamiento dentro de la totalidad. Si cambiamos lo haremos para mejorar, sabremos el porqué del cambio y eso solo es posible cuando empezamos a dominar la historia.

Escribir con un método no significa anular o desconfiar de nuestro talento creativo, al contrario, el método debe entenderse como una provocación, es la mayor y mejor técnica creativa, un camino seguro y eficaz que abre puertas a infinitas posibilidades.

Olvidémonos por tanto de escribir de forma anárquica con la esperanza de que nuestra creatividad nos permitirá seguir adelante, eso solo nos lleva a perder el tiempo y a retrasar un problema que hay que solucionar en las primeras fases de escritura.

Escribir un guion es, desde el principio, un ejercicio constante de preguntas y respuestas, una sucesión de causas y efectos, una comunión entre el creador y su obra. El guionista se convierte en todos sus personajes, debe vivirlos, debe sentirlos y emocionarse con ellos. Es la única manera veraz de plantearse las grandes cuestiones que nos llevan a conocer la historia que llevamos dentro:

- ¿Quién es mi personaje?
- ¿Cómo empieza?
- ¿Cuándo cambia su vida?
- ¿Cuál es su necesidad dramática?
- ¿Qué le impide conseguirlo?
- ¿Qué hace para alcanzar su objetivo?
- ¿Cómo termina mi personaje?

En las respuestas a estas preguntas subyace el paradigma mismo:

1. Situación inicial.
2. Detonante.
3. Primer Punto de Giro.
4. Segundo Punto de Giro.
5. Clímax.
6. Situación final.

Si somos capaces de estructurar la idea con estas seis cuestiones, estaremos mejor preparados para afrontar las siguientes fases de escritura, porque habremos conseguido fijar una dirección, un sentido y algo tan fundamental como necesario: la progresión dramática.

El paradigma es la macroestructura que nos muestra la progresión dramática del personaje, pero de ahí al guion literario hay un largo camino por recorrer. Necesitamos ampliar el método.

Una vez definido el paradigma lo siguiente que debemos hacer es profundizar en el conflicto, es decir, en el Acto II, porque es el más largo y difícil de desarrollar. Para comprobar si dicho acto tiene suficiente recorrido buscamos los “puntos fuertes”, que son situaciones a las que deberá enfrentarse el protagonista, obstáculos que se interpondrán entre él y su necesidad dramática.

Los puntos fuertes están comprendidos entre el primer punto de giro y el segundo, dando forma al Acto II. Debemos ordenarlos para que la emoción y la intensidad sigan una línea creciente, atrapando así la atención constante del espectador.

La historia sigue un proceso de creación sereno y ordenado, lo que no significa que no sea intenso y lleno de recursos. Las fases de escritura que propongo a mis alumnos son las siguientes:

1. **Idea.**
2. **Storyline.**
3. **Paradigma.**
4. **Puntos fuertes.**
5. **Argumento.**
6. **Esquema de Continuidad.**
7. **Escaleta.**
8. **Guion literario.**

Paralelamente crearemos los personajes, cuya definición irá creciendo más y más con el desarrollo del guion. Nos documentaremos cuando sea necesario, sabiendo que a través de la documentación, además de darle la veracidad necesaria a la historia, podemos hacer grandes descubrimientos. Definiremos también las tramas secundarias, y para provocar nuestro talento y nuestra creatividad, más allá de lo que imaginamos, nos apoyaremos en técnicas creativas, como los mapas mentales, tanto para enriquecer las ideas generales como para optimizar situaciones concretas.

Pero basta ya de teorizar, este libro no pretende ser un manual teórico más, sino un ejemplo práctico. En mis cursos, tanto presenciales como online, no solo estudiamos la parte teórica, siempre hacemos un ejercicio que consiste en la escritura de un guion. Dado que el tiempo del curso es de tres meses, y acabar un trabajo es mucho más satisfactorio que dejarlo a medias, aconsejo a mis alumnos que escriban un guion de cortometraje.

El concepto "cortometraje" es tan amplio que solo puede definirse aludiendo al medio: cine; y al tiempo: menor de 30 minutos. Un cortometraje es por tanto una producción cinematográfica cuya duración no llega a los 30 minutos. Pasado este tiempo y hasta los 60 minutos lo consideramos un mediometraje, a partir de los 60 es un largometraje. Naturalmente cualquiera de estos formatos puede adaptarse a otros medios audiovisuales.

Dada su corta duración, el cortometraje es perfecto para experimentar nuevas formas de arte audiovisual, pero no es eso lo que me interesa cuando escribo un corto con mis alumnos, lo que me interesa es que cuenten una historia, y como tal debe tener un principio, un desarrollo, y un final, es decir, una historia con sentido, bien estructurada, y eso nos lleva muchas veces a guiones que están al límite entre el corto y el mediometraje.

Solo un apunte más: hace unas líneas hablaba del paradigma y la necesidad de apoyarnos en él. Si analizamos cualquier largometraje, la mayoría de las veces encontraremos la estructura completa sobre la que se asienta el guion, sin embargo, y más tratándose de un cortometraje, no siempre es necesario que el paradigma esté presente de forma visual, pero si de forma latente.

Podemos empezar la historia en el primer punto de giro, incluso después, dejando fuera del guion escrito una historia previa que no contamos, pero que el espectador puede y debe intuir fácilmente.

Imaginemos a un grupo de emigrantes en una patera. La primera escena presenta a nuestros protagonistas con un aspecto lamentable, llevan varios días en alta mar, a la deriva, el motor de la embarcación se rompió hace días. El espectador entenderá perfectamente ese primer acto que no contamos en el guion, pero que está de forma latente: un país de miseria (situación inicial), los personajes embarcándose en una patera con la esperanza de encontrar un futuro mejor (detonante), y la rotura del motor en alta mar (primer punto de giro).

El paradigma sigue estando ahí, el guionista lo necesita para estructurar y entender su historia, sin embargo solo nos cuenta a partir del momento que le interesa, en este caso iniciado el conflicto.

La necesidad de síntesis que obliga el tiempo precisa que las historias sean intensas. Hemos de interesar al espectador desde la primera escena, y emocionarle con un final sorprendente e inesperado.

Fuerza, originalidad, emoción, sorpresa y claridad, son las cualidades que más valoro en un cortometraje, y que hemos intentado en cada historia, en cada guion presente en este libro.

Los guiones que vas a leer a continuación han sido escritos por alumnos cuya experiencia en el mundo del guion era nula o casi nula. Para la mayoría de ellos ha sido su primer guion. Pueden gustarte o no, pero tienen el mérito de haber sido escritos con ilusión, con esfuerzo y con un enorme espíritu de superación. Hemos disfrutado de grandes momentos hablando, creando y aprendiendo sobre teoría y práctica de guion, y durante el proceso lo hemos pasado bien.

Me he tomado la libertad, como juego creativo, y porque la simetría forma parte de nuestra vida, de incluir en este libro dos guiones, el primero “Los sonidos del silencio”, y el último “El niño del violín”. Los personajes principales tienen cierta similitud, ambos tocan el violín y ambos tienen un serio conflicto con un padre dictador, egoísta y violento. Sirva este ejemplo para poner de manifiesto que partiendo de dos ideas parecidas, el resultado final es completamente diferente.

Quiero dar las gracias a todos mis alumnos por la oportunidad que me han dado de ser su profesor, tanto en mis cursos online como en mis clases particulares; o en los cursos que organizo en Mallorca y en Benicássim, donde además de aprender cómo se escribe un guion, convivimos juntos durante una semana. Gracias por todo lo que he aprendido con ellos, porque con cada nueva historia, con cada personaje que nace, el guionista sigue aprendiendo.

1

LOS SONIDOS DEL SILENCIO

Jaime Huertas

SECUENCIA DE MONTAJE

01. EXT. CIUDAD - DÍA.

Calle muy transitada. Vehículos detenidos en un semáforo. Pitidos de coches.

CORTA A:

02. INT. METRO - DÍA.

El metro llega a una estación, se oye el sonido de las puertas de los vagones al abrirse. Una gran avalancha de gente entra y sale del tren.

CORTA A:

03. EXT. COLEGIO. PATIO - DÍA.

Alboroto de niños jugando, corriendo y gritando.

FIN SECUENCIA DE MONTAJE

CORTA A:

04. INT. UTERO MATERNO - DÍA.

Ya no hay ruidos, solo se oye la música de un violín interpretando la Romanza en Fa de Beethoven.

Un feto de ocho meses se mueve ligeramente, es Gonzalo antes de nacer.

CORTA A:

05. INT. CASA PADRES DE GONZALO. SALÓN - DÍA.

Sigue la Romanza en Fa de Beethoven.

El salón, con decoración clásica, está iluminado por la suave luz de una lámpara de pie. El ambiente es acogedor.

PILAR (34), embarazada, sentada en un sillón, escucha a LUIS (42), su marido, tocar el violín. Sus manos se mueven con maestría.

ENCADENA A:

OCHO AÑOS DESPUÉS

06. INT. CASA PADRES DE GONZALO. SALÓN - DÍA.

Sigue la Romanza en Fa de Beethoven.

Las manos de GONZALO NIÑO (8) tocan el violín frente a un atril del que cuelga una tira de tela negra. LUIS (50), también con su violín, sigue atento su interpretación.

LUIS

(Muy enfadado)

¿¡Por qué sigues!?

LUIS, con el arco del violín, le golpea en los dedos. GONZALO NIÑO, al sentir el golpe, aparta la mano.

GONZALO NIÑO

(Atemorizado)

Lo siento, padre. Yo lo intento pero…

LUIS

¡Tienes que educar el oído! ¡Es la única forma de alcanzar la perfección! ¡Ponte la venda!

GONZALO NIÑO deja el violín con cuidado al pie del atril, coge la tira de tela negra y se venda los ojos. LUIS empieza a tocar, interpreta el mismo pasaje.

LUIS

¿¡Te has dado cuenta!?

GONZALO NIÑO

Si padre, el re lo toqué demasiado alto.

CORTA A:

07. INT. CASA PADRES DE GONZALO. SALÓN - DÍA.

Sonido de cubiertos.

GONZALO NIÑO, PILAR (42) y LUIS, están sentados en la mesa. LUIS corta un pedazo de carne de su plato.

LUIS

Mañana no tendrás a nadie que te corrija. Espero que lo hagas mejor que hoy.

PILAR, seria, mira a LUIS y después acaricia la mano de GONZALO NIÑO.

PILAR

No te preocupes cariño, seguro que apruebas el examen.