

Por El Inquilino Guionista

Â

Si te cuesta contar tu peli en unas pocas lÃneas (la famosa *logline*), o peor aÃn, si a la hora de pitchearÂ tu guiÃ³n *te haces bolas*, es casi seguro que tienes un problema... no mental, sino un problema con tu historia.

La escritura dramÃtica, y mÃs la guionÃstica, es una escritura de condensaciÃ³n. Enrollarse como persiana de arriba hacia abajo es algo prosaico, no guionÃstico. Cada palabra cuenta, ya que sÃ³lo tenemos como mÃximo unas 110 pÃginas por delante; escribir guiones es como escribir poemas, componer haikus o hacer crucigramas: el espacio es esencial.Â Por eso, al escribir una **logline**Â adecuada o al realizar un certero y rÃpido pitching, estÃs usando el mismo mÃsculo mental que te harÃ un buen guionista.

Que sea un problema condensar tu historia en 3-5 frases indica que existe un problema con el guiÃ³n en sÃ mismo, posiblemente porque la historia estÃ© un tanto confusa.

En algÃn taller que he impartido, en alguna asesorÃa de guiÃ³n para la que me han contratado o incluso en algÃn que otro pitching en el que he tenido el gusto y disgusto de participar, siempre me he topado con problemas muy similares. Y es que cuando haces algo asÃ por horas o dÃas, el oÃdo se te acostumbra a escuchar y por consiguiente a separar en pocos segundos la paja del grano en las historias ajenas.

AcostÃmbrete: **pichear revelarÂ todos los defectos de tu guiÃ³n**. Porque condensar tu historia en pocas lÃneas es como acercarse con un microscopio a ella.

Cuando le cuentas en pocos minutos tu historia a un productor, lo peor que te puede pasar es que lo que digas no tenga mucho sentido, como le pasa a muchos polÃticos... TambiÃ©n te puede pasar que la idea de tu guiÃ³n no sea muy buena, o que no la hayas pensado lo suficiente o que sencillamente no tengas historia, sÃ³lo una sucesiÃ³n de incidentes o de personajes sin mucho de dÃnde agarrarse, como suele pasar cuando trabajas en la tele, que de tanto que se escribe y se alargan las tramas, al final todo carece de pies y cabeza.

Pero lo mÃs comÃn, segÃn nuestra experiencia, es que no haya historia. Siempre que un alumno o aspirante a guionista me presenta un mal pitching, le hago preguntas sobre su historia, y por lo general el escritor me contesta con evasivas aun tratÃndose de preguntas bÃsicas. A menudo, pese a que la historia no se sostiene porque no la hay o la hay muy pobre, su autor se empeÃa en esconder sus necesidades como guionista, o algo peor: una y otra vez repite suÂ high conceptÂ o premisa que nada tiene que ver luego con lo escrito.

ÂCuÃl es mi historia? En alguna rueda de guiÃ³n en la que he participado (una rueda de guiÃ³n se parece mÃs a la defensa de una tesis universitaria frente a un jurado que a un pitching a uso) la gente empieza contando su historia pero enseguida se van por la tangente. Se pierden en las tramas, los giros y los cambios en los personajes.Â Y al final, del otro lado de la mesa nadie sabemos de quÃ© estÃ hablando el escritor. Y le preguntas, Ây no sabe quÃ© responderte! Puede llegar a ser muy divertido... menos para quien escribiÃ³ ese guiÃ³n.

Al punto al que quiero llegar es al corazÃn de tu historia, ÂcuÃl ese motor, ese corazÃn? No me interesa en absoluto el clÃsico: *y luego sucede esto, y luego esto, y luego aquello otro...* o sea, la cronologÃa de los hechos o sucesos. Creo que se acaba cayendo en eso porque al escribir olvidamos por quÃ© quisimos escribir ese guiÃ³n, quÃ© prendemos contar con Âl, **quÃ© metÃfora de quÃ© cosa es nuestra historia...** Si

nuestra intención metafórica (y casi poética) no la tenemos en cuenta al escribir, siempre caeremos en una larga sucesión de giros... y más giros.

Grábalo a fuego en tu modesto guionístico: una historia es una persona con un problema. Así de claro. Un protagonista es forzado a enfrentarse a un conflicto emocional con el fin de resolver un conflicto físico, real, tangible. Entonces las preguntas caen por su propio peso sobre el guionista: ¿quién es tu protagonista? ¿Cuál es su conflicto emocional? ¿En qué se traduce físicamente, en el mundo en el que vive?

Protagonista invisible. Te sorprenderán a cuántos guionistas no tienen ni idea de quién es su personaje protagonista... debido a que muchos de ellos han escrito un guion sin un "cabeza de cartel". Así, te dicen que su protagonista es el amor, que es la familia mexicana, que es la ciudad, ¿de qué estamos hablando al final de cuentas? De meras situaciones. Una vez me dijeron que el protagonista era un barco y que todos sus pasajeros eran personajes con el mismo peso dramático, fatal.

Otro error clásico: empezar a contar una historia con un personaje y luego seguir con otro y luego con otro, y con otro... como si su guion fuera un programa, un concurso de la tele. En el mejor de los casos, el guion de largo con ese problema se asemeja más a una serie de cortos *pegaos*, que a una película al uso.

Sea cual sea la situación o situaciones que narre tu historia, se necesita siempre focalizarse y encontrar un protagonista. Uno, tan sólo uno que soporte las grandes decisiones que ha de tomar para solventar su conflicto. ¿Por qué? Porque vamos a ver la historia a través de los ojos de tu protagonista, o sea, desde un solo punto de vista.

Historia enmarañada. O sea, historia difícil de seguir. Otra idea que estar bien no olvidar: un guion es una historia sencilla sobre una persona complicada. Cuando al pitchear tu guion o tu logline necesitas explicar tramas, subtramas, plots e infinidad de detalles, no me chingues, es porque tu película no está bien escrita. Y qué es ese error, y cuántas veces se ve en pantalla por culpa de directores pretenciosos.

Un guion sólo necesita de una línea o máximo dos, la clásica historia A e historia B. Y que sea, valga la redundancia, una línea... lineal. Seguro que **Guillermo Arriaga** se jalará a los pocos pelos que le quedan en la cabeza al leer esta afirmación, pero qué se le va a hacer, nunca llueve a gusto de todos. La linealidad nos ayuda a que los incidentes y sucesos que no vamos a mencionar, se puedan imaginar sin dificultad. Un buen pitching es aquel en el que a tu interlocutor se le dispara la imaginación al escucharte. Si tu historia es tan complicada y rara que nadie puede imaginarse algunos detalles cuando la cuentas, a menos que seas **David Lynch**, estás jodido. Claro, conciso y lineal, éste deberá ser el mantra que nos repitáramos en voz baja antes de comenzar un pitch. Nadie, cuando ve una película, quiere tomar notas para luego comprender mejor lo que se le cuenta...

Un problema similar se da cuando has escrito una película que no tiene clímax, sino una serie de momentos en los que sucede más bien poco. Como el burro que da vueltas siguiendo la zanahoria que el dueño le puso frente a los ojos. O lo contrario: suceden muchas cosas pero nada de lo que sucede es totalmente relevante: este error suele aparecer en las road movies mal escritas. Cuando la gente te dice que su guion es episódico, se debe a que su escrito no tiene un clímax definido, o el que tiene no es suficientemente fuerte como "para llevarse la palma".

Un conflicto, no un puñado de conflictos. O lo que es peor: no tener conflicto, o sea, sólo gente pasando el rato y charlando en la pantalla. La historia es el conflicto, sin él, no hay historia. Al "¿de qué va tu película?" hay siempre que contestar con el conflicto. Quita el conflicto y tendrás sólo personajes que no hacen nada, o lo que es lo mismo, un guion aburrido. Un personaje ha de demostrar haciendo por qué es interesante (o digno de protagonizar una película). Lo mismo sucede con los diálogos: se usan para conflictuar o

desconflictuar, incluso para solventar obstáculos.

Incluso, a veces he observado que hay protagonistas con conflictos emocionales pero que no se traducen en un conflicto físico, tangible. ¿Y qué es lo que sucede? Que el conflicto no se ve porque se vuelve algo totalmente interno. No vemos a nadie que lucha contra su tristeza, o que se preocupa por sus hijos, o que supera tu timidez para acercarse a la persona que ama. Lo que vemos en una película siempre es la representación física de un conflicto emocional que permanece oculto para nosotros.

Pensemos en el conflicto como un mensaje. Si no vemos cómo se traduce ese conflicto el mensaje permanecerá inexistente. Este es uno de los errores o problemas más comunes en los pitch. Decir sí, ¿pero qué sucede? El qué sucede es el conflicto físico. Y si no lo hay, acabas pensando que es una gran historia pero para novela, no para guión cinematográfico. O sea, no es una historia visual sino literaria-filosófica. Un guión trata sobre lo que hacen los personajes, no sobre lo que piensan o sienten. Si no vemos qué hacen, no hacen nada.

Sin antagonista. ¿Cuál es el antagonista de la niña protagonista en la película *El Premio*? Su madre.

¿Pero por qué no hay conflicto en muchos guiones? Porque no hay antagonista. Ese personaje está “para recordarte” cuál es el conflicto de tu protagonista.

Muchos *guruguionistas* se centran en el héroe, en las necesidades del protagonista, en que consiga su objetivo, pero olvidan al otro importante, a la fuerza del mal. Es mucho más importante de lo que se cree: sin antagonista no hay conflicto, sin conflicto no hay historia. De algún modo podremos deducir que el antagonista crea la historia. Se podrá aplicar el dicho *ten cerca a tus amigos pero más a tus enemigos*.

Pero ojo, no caigamos en el error de tener múltiples antagonistas pues nos darán múltiples conflictos, con toda la dispersión y ofuscación que ello conlleva. Un antagonista por historia, un conflicto por historia es más que suficiente.

El peor de los errores: una idea mala. Un pitch aburrido empieza con una idea nada seductora. En una venta, frente a un productor, el 90% de lo que quieres escuchar es una idea buena, una idea sólida como la roca, una gran idea. Es lógico. ¿Por qué malgastar tu tiempo leyendo 110 páginas si la idea no te prende? ¿Cuántas veces no hemos escuchado la historia de un pueblerino que se quiere mudar a la gran ciudad y se nos cuenta lo que allí le sucede? O historias de un grupo de amigos y de gente “normal”. El mundo está lleno de ellos, empezando por nosotros, y a nadie interesa qué les pase o deje de pasar pues es demasiado parecido a lo que nos pasa a nosotros en nuestra vida. Ir al cine es tener la experiencia de contemplar algo extraordinario, por pequeño que sea.

Una idea, y además un buen concepto. Lo que se llama un high concept. Concepto viene de concepción, de concebir. De conectar unas ideas con otras que dan como resultado algo nuevo, compacto y original. Y las ideas son como espermatozoides, todas buscan lo mismo, pero sólo uno lo consigue. El mejor, el más alto, el high, que se dirá en *inglés*... Es bueno tener cientos de ideas en la mente, así podrás elegir la mejor, la que tenga más garra, punch.

No escribas la primera idea que te venga a la mente, encuentra la IDEA. La más increíble de todas por paradójica. Por única.

¿Pero qué pasa cuando esa idea chingona, ese high concept falla? Que nadie se cree nada en tu guión. Que todo parece sacado de la manga. Por ejemplo: **Picasso** se reencarna en un grafitero. ¿Quién se cree eso? O... **Peña Nieto** se vuelve inteligente de pronto... ¿y no se suicida! Más raro que un perro verde...

Para saber si tu high concept es bueno ha de ser explorado, analizado, y encontrar que pese a lo loco que

pueda parecer la idea, es algo que es susceptible de suceder, que tiene una lógica interna, verosimilitud. Pero cuidado con que no sea un mero truco, un simple artificio conceptual de alguien que se cree un virtuoso de las ideas, eso se nota a leguas.

Y una vez explorado hay que cotejarlo con unos personajes interesantes, en fin, con todos los elementos que te proporcionan las historias. Es muy triste escuchar un buen concepto o idea (una novia que el día de su boda se convierte en zombi, por ejemplo) desarrollado de mal modo. No diré que dan ganas de robarlo y escribirlo bien, pero casi.

En resumidas cuentas: un pitching saca a la luz los problemas de cualquier guión y los expone indiscriminadamente. ¿Y cuál es el mayor de esos problemas? Escribir una gran historia.

Â