

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS



Universidad de Valladolid

TFM PROFESIONAL

**DEL GUIÓN A LA PANTALLA: CONCEPCIÓN Y DESARROLLO
NARRATIVO DEL CORTOMETRAJE “DUMMERGEIER”**

ALEJANDRO DE LA TORRE GARCÍA

TUTOR: ALEJANDRO BUITRAGO ALONSO

CURSO: 2021/2022

MÁSTER EN CINE, COMUNICACIÓN E INDUSTRIA AUDIOVISUAL
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Resumen

El presente Trabajo Fin de Máster Profesional consiste en la elaboración del cortometraje de ficción audiovisual “Dummergeier” (Alejandro de la Torre, 2022), desde su concepción inicial, pasando por la escritura del guion y finalizando con la presentación del cortometraje en su factura final. En el apartado metodológico, se ha hecho un especial hincapié en todo lo referente al desarrollo narrativo de la pieza, partiendo de la idea primigenia y trabajando sobre ella en sus diferentes fases (*storyline*, sinopsis, tratamiento, escaleta...) hasta obtener, tras diversas versiones y borradores, el guion literario final de la obra en formato profesional de guion. En todo el proceso citado nos hemos apoyado en un sustrato teórico conformado por un compendio de los grandes maestros de la narrativa audiovisual y de la teoría del guion cinematográfico: Syd Field, Robert Mckee, Linda Seger o John Truby, entre otros. Como colofón al desglose de las fases de creación y desarrollo narrativo expuestas en el trabajo, se adjunta el enlace para poder efectuar el visionado completo del cortometraje “Dummergeier”.

Palabras Clave: Cortometraje, Estructura narrativa, Guion cinematográfico, Narrativa audiovisual, Teoría del guion

Abstract

This Professional Master's Final Project consists of the elaboration of the audiovisual fiction short film "Dummergeier" (Alejandro de la Torre, 2022), from its initial conception, through the writing of the script and ending with the presentation of the short film in its final form. In the methodological section, special emphasis has been placed on everything related to the narrative development of the piece, starting from the original idea and working on it in its different phases (*storyline*, synopsis, treatment, rundown...) until obtaining, after various versions and drafts, the final literary script of the work in professional script format. Throughout the aforementioned process we have relied on a theoretical substrate made up of a compendium of the great masters of audiovisual narrative and the theory of the film script: Syd Field, Robert Mckee, Linda Seger or John Truby, among others. As a culmination to the breakdown of the phases of creation and narrative development exposed in the work, the link is attached to be able to make the complete viewing of the short film "Dummergeier".

Key Words: Short film, Narrative Structure, Film script, Audiovisual narrative, Script theory

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Metodología.....	5
3. El Guión Cinematográfico.....	6
3.1 La <i>Storyline</i>	6
3.2 La Trama.....	6
3.2.1 Barreras y obstáculos.....	8
3.3 El Tema.....	8
3.3.1 La Subtrama o trama secundaria.....	9
3.3.2 La Premisa Dramática.....	9
3.4 La Escaleta.....	10
3.5 La Sinopsis.....	11
3.6 El Tratamiento.....	12
3.7 La Estructura en tres actos.....	16
3.7.1 El Primer Acto.....	18
3.7.1.1 El Detonante o <i>Incidente incitador</i>	19
3.7.1.2 El Primer punto de giro.....	19
3.7.2 El Segundo Acto.....	20
3.7.2.1 El <i>Midpoint</i> o punto medio.....	21
3.7.2.2 El <i>efecto pinza</i> de Syd Field.....	21
3.7.2.3 El Segundo punto de giro.....	22
3.7.3 El Tercer Acto.....	23
3.7.3.1 El Clímax.....	23
3.8 Los Personajes.....	24
3.8.1 Los Arcos de Transformación.....	27
3.8.1.1 Los Personajes Planos.....	28
4. Guión literario final de <i>Dummergeier</i>	28
4.1 Enlace al cortometraje.....	44
5. Conclusiones.....	44
6. Bibliografía.....	45

1. Introducción

El presente Trabajo Final de Máster se basa en la realización del cortometraje *Dummergeier* (Alejandro de la Torre, 2022), y su posterior análisis narrativo, realizado a partir de las teorías de algunos de los mayores expertos en teoría del guión cinematográfico –también denominados *gurús* del mundo del guión–. En este sentido, se ha utilizado a los padres de los primeros manuales del guión literario, se han contrastado sus hipótesis y trabajos, y se han intentado aplicar a la elaboración de un cortometraje. Cabe señalar que este TFM tiene un carácter netamente práctico, pues la elaboración de los elementos señalados por estos *gurús* cobra verdadero sentido si su aplicabilidad se materializa de manera práctica en la elaboración de un guión. Es decir, numerosos de estos autores dejan de lado el ámbito puramente teórico para, desde un punto de vista práctico, dar claves o *tips* sobre cómo llevar a cabo de la forma más sencilla la elaboración de un guión cinematográfico. Por tanto, en este caso se han seguido estas claves que los maestros han ido aportando para crear este guión literario.

Al hilo de esto, es interesante rescatar que se han utilizado las grandes teorías del guión, ya demostradas multitud de veces, para crear un cortometraje que se enmarca dentro de estos estudios; pues, partiendo del famoso paradigma de Syd Field, y estableciendo dos puntos de giro y un punto medio (*midpoint*), como nudos de acción que provocan nuevos impulsos a la historia, se ha utilizado esta estructura como eje central. Asimismo, se ha intentado contrastar con nuevas teorías o teorías que refutan este paradigma para mostrar su solvencia, es decir, se da una contraposición constante de las teorías del guión.

2. Metodología

En cuanto a la metodología, y como bien se acaba de indicar, se han utilizado varios de los principales manuales de escritura del guión, y se ha intentado demostrar su aplicabilidad. Para el uso de herramientas que ayudan a la escritura de los guiones se ha utilizado principalmente a Sánchez-Escalonilla, pues en su obra hace una gran recopilación sobre elementos que ayudan a estructurar la narración. Para la escritura del guión literario de *Dummergeier*, Syd Field y Robert McKee han sido los manuales más utilizados, pues la simpleza de uno y la erudición del otro son una buena

combinación para llevar un guión a buen puerto. Finalmente, para la elaboración de personajes complejos y divertidos, Linda Seger ha sido la mayor ayuda posible, pues su brillante obra permite caracterizar a personajes de una forma brillante.

3. El Guión Cinematográfico

3.1 La *Storyline*

La *storyline* o idea argumental es el argumento completo de una obra cinematográfica, resumiendo los tres actos propios de una estructura narrativa cinematográfica (Planteamiento-Nudo-Desenlace) en un único párrafo; y siguiendo las palabras del propio Sánchez-Escalonilla una buena *storyline* debe responder a las siguientes preguntas: ¿Quién es el protagonista? ¿Qué busca? ¿Qué problemas encuentra en su búsqueda? ¿Cómo termina la historia? En líneas generales, las *storylines* deben ser breves, estando compuestas por párrafos concisos y carentes de tensiones dramáticas, pues son sólo un mero recurso de los guionistas para tener clara su estructura. Cabe destacar que en ocasiones las *storylines* pueden formarse a partir de planteamientos contradictorios. Es decir, parten de una paradoja que ofrece planteamientos o puntos de partida originados por un conflicto (Sánchez-Escalonilla, 2014: 105-106 y 123)

Tomando como referencia esta definición teórica ofrecida por Sánchez-Escalonilla, la *storyline* de *Dummergeier* quedaría tal que así:

EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU, tres ladrones de poca monta, secuestran accidentalmente a un traficante del barrio perseguido por una mafia local compuesta por dos ladronas con las mismas neuronas que ellos. Tras varios intentos fallidos para conocer de donde proviene la droga, sus propios problemas internos harán que se separen, cayendo EL TOMATES en manos de la mafia local. Finalmente, EL PATILLAS y JOSECHU tendrán que enfrentarse cara a cara con sus homólogas femeninas para recuperar a su amigo y montar un bar en la Costa Brava.

En este caso, la *storyline* tendría su propia subdivisión en actos: *EL PATILLAS, EL TOMATES Y JOSECHU, tres ladrones de poca monta, secuestran accidentalmente a un traficante del barrio perseguido por una mafia local compuesta por dos ladronas con las mismas neuronas que ellos.* Esta parte haría referencia al planteamiento, donde se pone en alza a los protagonistas: *EL*

PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU. Posteriormente: *Tras varios intentos fallidos para conocer de donde proviene la droga, sus propios problemas internos harán que se separen, cayendo el Tomates en manos de la mafia local*; esta parte sería el nudo, donde ya se conoce el deseo que les mueve a los personajes (conocer quién es ese camello y de dónde salen los alijos de droga) y por último: *Finalmente, EL PATILLAS y JOSECHU tendrán que enfrentarse cara a cara con sus homólogas femeninas para recuperar a su amigo y montar un bar en la Costa Brava* estaría lo concerniente al desenlace, donde se conocería el final de la historia.

3.2 La Trama

El profesor Sánchez-Escalonilla señala cuatro tipos diferentes de premisas dramáticas. Por un lado, las tramas maestras, que son aquellos patrones arquetípicos comunes que ayudan a configurar la estructura del relato, es decir, permiten concretar la trama, la subtrama y las historias interiores. Por otro lado, están las paradojas y las hipótesis, que son una serie de puntos de partida que aportan cierta originalidad a la idea, para así conseguir hacerla más atractiva. Por último, están los símbolos, que son elementos útiles para profundizar en temas, conflictos y personajes. Estas tramas maestras inspiran la narración. Según Carlo Gozzi, se estima que hay alrededor de 36 tramas; mientras, Ruydyard Kipling eleva esta cifra hasta las 69; Ronald Tobias señala solamente la existencia de 20; y, para Jordi Balló y Xavier Pérez, existen 21 tramas (Sánchez-Escalonilla, 2014: 108-109 y 115).

Si se toma como ejemplo las tramas de acción expuestas por Sánchez-Escalonilla, este cortometraje se entroncaría dentro de la quinta trama, la de persecución, pues los protagonistas son perseguidos por las antagonistas para recuperar aquello que les pertenece.

En líneas generales, la trama es el argumento completo del relato, es decir, es donde los personajes realizan sus acciones, pero sin mantener el interés en la categoría humana ni los conflictos entre los protagonistas o sus sufrimientos. Esto es, lo único importante en la trama es que mantenga una estructura y provoque cierto interés (Sánchez-Escalonilla, 2014: 129). Para Truby, la historia era algo mucho más amplio que la trama, pues la historia configura la estructura narrativa de la que la trama forma parte junto con los personajes y los diálogos. En cambio, la trama según Truby es una red conformada por varias líneas de acción o acontecimientos que otorga estabilidad a la historia, pues se ocupa de conducir al espectador por todo el camino hasta la consecución del deseo del protagonista. Es decir, es una combinación entre qué ocurre y qué se muestra (Truby, 2009: 318). Tomando como referencia estas ideas, la trama de *Dummergeier* sería la siguiente:

La pugna entre unos ladrones y unas chicas mafiosas por el control de una serie de alijos de droga.

En cambio, para Eugene Vale habría dos formas de construir la trama de un relato cinematográfico; por un lado, según el objetivo del protagonista; por otro lado, según la acción dramática. En el primer caso, la acción del protagonista puede dividirse en tres aspectos: *motivo*, que serían las causas que llevan al protagonista a marchar para conseguir una meta; *intención*, las peripecias que debe pasar el protagonista para alcanzar su objetivo; y el *objetivo*, que sería cómo el protagonista alcanza su meta y cómo se produce el desenlace final.

En cuanto al segundo ejemplo, la historia tiene un punto de arranque cuando surge una ruptura que desencadena el conflicto dramático, lo que provoca que el personaje luche por conseguir aquello que devuelva el equilibrio. Aquí Eugene Vale distingue cuatro fases: por un lado, la primera fase sería *estadio inalterado*, que es el momento inicial del relato, donde se presenta a los personajes; el segundo escalón sería la *alteración*, que es la ruptura que provoca el quiebro del equilibrio; por otro lado, estaría la *lucha*, que surge cuando el protagonista se enfrenta a los obstáculos para lograr su objetivo, es decir, es el conflicto de la historia; finalmente, el *ajuste*, que es la resolución del conflicto, regresando el equilibrio pero no de la misma manera (Vale, 1996: 93-95).

Bajo este telón de fondo, y tomando la construcción de la trama según el objetivo del protagonista, los tres niveles de Eugene Vale aplicados a este cortometraje quedarían de la siguiente manera: en el primer nivel —el *motivo*—, el secuestro del camello hace que los tres ladrones se embarquen en una aventura que no estaba planeada. En el segundo nivel —la *intención*—, los protagonistas, *EL PATILLAS* y *JOSECHU*, deben enfrentarse a *MAITE* y *CARLA* para hacer el intercambio y recuperar a *EL TOMATES*. Por último, el *objetivo* sería el momento en el que se produce ese intercambio, y los chicos recuperan a *EL TOMATES*, habiendo estafado a las chicas y habiendo tenido lugar un cambio interno en ellos.

Por otro lado, si se utiliza la construcción del relato mediante la acción dramática, Vale habla de cuatro fases que aplicadas al cortometraje darían el siguiente resultado: 1) el *estadio inalterado* sería el momento en el que tanto ellos como ellas están en los coches y son presentados; 2) la *alteración* vendría con el secuestro del camello que provoca una ruptura en el equilibrio anteriormente mostrado; 3) en cuanto a la *lucha*, esta sería nuevamente el enfrentamiento por la recuperación de *EL TOMATES*; para, finalmente, llegar al último nivel, 4) el *ajuste* y el regreso al equilibrio pero de forma diferente, pues no sólo han superado sus rencillas internas, sino que además *EL PATILLAS* se ha dado cuenta de la importancia que sus amigos tienen en él.

3.2.1 Barreras y Obstáculos

Linda Seger señala la existencia de tres tipos de barreras que complican el conflicto de la historia: por un lado, los *obstáculos*, que son las barreras que surgen de manera casual o accidental, es decir, atascos de coche, cambios climáticos repentinos...; por otro lado, están las *complicaciones*, que son aquellas dificultades que aparecen debido a las decisiones que los personajes han ido tomando; por último, están las *constraintenciones*, que son los problemas que va poniendo el antagonista en el camino del protagonista para que este no llegue a su meta (Seger, 1994: 41)

Estos ejemplos de Seger también tienen su aplicabilidad en el cortometraje, pues, aunque no haya un *obstáculo* claro, sí que en el diálogo entre *CARLA* y *MAITE* se deja entrever que hay un intento de atropellar a un personaje. De este modo, evitar ese accidente puede ser considerado un *obstáculo* para que las antagonistas consigan el objetivo de encontrar a los protagonistas. En cuanto a las *complicaciones*, el ejemplo más claro se ve en el secuestro de *EL TOMATES* a manos de las chicas, ya que el hecho de que este personaje decida marcharse de la banda no solo supone un giro en la historia, sino que es una dificultad añadida para lograr el objetivo final. En lo concerniente a las *constraintenciones*, se pueden ejemplificar a través de dos escenas; por un lado, cuando el camello, a pesar de ser torturado, se niega a hablar; por otro lado, cuando se va producir el intercambio y ellas no están por la labor de ceder.

3.3 El Tema

Partiendo de la definición de Sánchez-Escalonilla, el tema es la idea subyacente de la trama. Es decir, es la reflexión ideológica del relato, estando el tema mucho más ligado al mundo de lo subjetivo, donde los personajes son algo más que elementos netamente dramáticos. Bajo este telón de fondo, hay que señalar que el tema no es algo que esté oculto dentro de la trama ni que se desligue de ella, sino que es algo intrínseco en esta e incluso llega a imponerse. En definitiva, gracias al tema el guión adquiere mayor profundidad y se torna creíble (Sánchez-Escalonilla, 2014: 130-131).

Siguiendo a Syd Field, el tema de un guión está compuesto por la acción –que es lo que ocurre– y el personaje –que es a quién le ocurre–. En definitiva, es saber qué ocurre y a quién (Field, 1979: 19-21). En cambio, para McKee el tema de una obra cinematográfica no puede explicarse con una única palabra, sino que se necesita una frase explicativa. En cualquier caso, el término *tema* no le convence y opta más por utilizar el concepto de *idea controladora*, que daría nombre a la idea

central de la obra y a las decisiones estratégicas (McKee, 1997: 148-149). En definitiva, la historia debe girar en torno a una idea, que en el caso de *Dummergeier* sería:

La importancia y revalorización de la amistad. A pesar de los problemas y los conflictos, la amistad verdadera siempre resiste y se sobrepone.

3.3.1 Subtrama o Trama Secundaria

A la hora de configurar una historia, los guionistas crean subtramas para aportar mayor profundidad a la historia. En este sentido, una trama puede albergar en su interior una serie de subtramas, pero las principales serían las que Sánchez-Escalonilla denominó *subtramas desarrolladas*, las cuales se caracterizan por encontrarse el protagonista en ellas. El resto serían las que renombró como *relaciones menores* (Sánchez-Escalonilla, 2014: 132). Para Linda Seger, la subtrama era de lo que realmente trataba la historia (Seger, 1994: 59). En líneas generales, las tramas secundarias reciben menos tiempo de pantalla y menor énfasis que la trama principal. Sin embargo, resultan óptimas para ayudar a enfatizar en la idea controladora de la obra y ofrecer una visión sobre el mismo tema, enriqueciendo la película, pues si una trama secundaria manifiesta la misma idea que la trama central, se está reforzando el tema (McKee, 1997: 277).

En líneas generales, las subtramas también gozan de su propia estructura en tres actos (Planteamiento-Nudo-Desenlace), e incluso pueden tener sus propios detonantes o clímax, apareciendo estos durante toda la obra; pero, siguiendo lo dicho por Sánchez-Escalonilla, la lógica narrativa hace que en casi la totalidad de los casos sea frecuente que las subtramas se desarrollen durante el segundo acto (Sánchez-Escalonilla, 2014: 163).

3.3.2 Premisa Dramática

La premisa es la historia entera contada en una sola frase, combinando personajes y trama. La premisa ayuda a tomar decisiones sobre la escritura, a pesar de que muchas otras potenciales ideas no se van a llevar a cabo, pues esta es el primer punto de partida. Además, la premisa sirve como enganche con el público. En definitiva, sin una buena premisa no habría nada que hacer (Truby, 2009: 28-31). Para McKee, la premisa es la idea inspiradora del escritor para idear la historia; pero, esta premisa pocas veces es una afirmación cerrada, pues McKee señala que esto es lo que

Stanislavski denominaba el *si mágico*, una hipótesis que está en la mente del autor y le incita a crear la historia (McKee, 1997: 145).

Para Blake Snyder lo más importante era tener una buena premisa de base y saber contar dicha premisa en una sola frase, es decir, resumir el *de qué va nuestra historia*. A partir de una buena premisa, el espectador se debe hacer una idea general de toda la película en su cabeza, siendo el *high concept* un elemento que ayuda al guionista a empatizar con el espectador (Snyder, 2010: 28-30 y 39). En este caso, la premisa del cortometraje sería la siguiente:

Tres ladrones de poca monta cometen un secuestro por accidente y se ven envueltos en un intercambio de drogas.

3.4 La Escaleta

La escaleta de una película es una lista de las secuencias creadas por el guionista, la cual le ayuda a configurar su estructura narrativa. La escaleta es un paso intermedio entre la sinopsis y el tratamiento. De esta forma la escaleta de *Dummergeier* sería la siguiente:

1. EXT. DESCAMPADO ABANDONADO/ COCHE CHICOS - NOCHE
EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU ven pasar la noche desde su vehículo. Tras una discusión tonta EL TOMATES sale corriendo a mear.
2. EXT. DESCAMPADO ABANDONADO/COCHE CHICAS - NOCHE
CARLA y MAITE, dos mafiosas de poco nivel esperan en su vehículo a KIKE, un camello de barrio que les debe hacer una entrega. Cuando KIKE es secuestrado por la banda, quedan atónitas.
3. EXT. MATORRALES - NOCHE
Mientras EL TOMATES micciona, se encuentra con KIKE y sale a por él, lo que provoca que el resto de la banda baje a ayudarlo y le secuestran.
4. INT. GARAJE - NOCHE

EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU torturan a KIKE de formas absurdas. Pero tras otra estúpida discusión, EL TOMATES decide dejar la banda y se va.

5. EXT. CARRETERA - NOCHE

CARLA y MAITE esperan instrucciones cuando se encuentran con EL TOMATES, entonces deciden ir a por él y lo secuestran.

6. INT. FÁBRICA ABANDONADA - NOCHE

EL PATILLAS y JOSECHU realizan el intercambio con CARLA y MAITE. EL TOMATES vuelve con los chicos y ellas se dan cuenta que han sido estafadas.

7. EXT. LANCHAS - DÍA

EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU descansan en una lancha por el mar.

3.5 La Sinopsis

En palabras de Sánchez-Escalonilla, una sinopsis es un resumen breve del argumento del guión en forma de relato y actúa como una herramienta de trabajo que facilita la labor de escritura al guionista; por ello se escribe en tercera persona, de forma objetiva y ya debe reflejar el tono de la obra (Sánchez-Escalonilla, 2014: 212-213). Siguiendo esta norma, la sinopsis del cortometraje *Dummergeier* quedaría de la siguiente manera:

EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU son tres ladrones de poca monta que ven pasar las horas en su coche. En ese mismo instante, CARLA y MAITE, dos mafiosas de bajo nivel, esperan para realizar un intercambio con KIKE, un camello del barrio. Pero, durante el devenir de la noche EL TOMATES sale corriendo a miccionar encontrándose con KIKE, al que persigue, para, que, finalmente, EL PATILLAS y JOSECHU vayan en su ayuda y terminen por secuestrarle.

Los tres ladrones intentan a duras penas torturar a KIKE para saber la procedencia de la droga, pero este se mantiene en silencio. Fruto de la tensión latente, una airada discusión entre EL PATILLAS y EL TOMATES provoca la marcha del último. Durante su viaje, EL TOMATES se encontrará con CARLA y MAITE, que mediante una pequeña argucia le secuestran. Finalmente, EL PATILLAS y JOSECHU irán en su búsqueda, realizando un intercambio con las chicas a cambio de la droga.

3.6 El Tratamiento

En cuanto al tratamiento, este sería muy parecido a la sinopsis al tratarse de un resumen del argumento; pero, este es mucho más detallado y amplio, con narración en presente, exposiciones dinámicas de las acciones y descripciones concisas y visuales; en definitiva, podría decirse que es un resumen del guión pero sin diálogos. En este sentido, existen dos tipos de tratamientos: 1) el tratamiento por nudos de acción, que consiste en la redacción del argumento a partir de los nudos elaborados en la escaleta, siendo un texto ininterrumpido de párrafos no numerados; y 2) el tratamiento por escenas, que consiste en la introducción de escenas que configurarán el guión estando estas precedidas por la cabecera del guión, relatando la escena de modo conciso, resumiendo los diálogos e incluyendo elementos de transición (Sánchez-Escalonilla, 2014: 213-217). En este caso, el tratamiento del cortometraje *Dummergeier* se hizo siguiendo las indicaciones del segundo tipo:

1. EXT. DESCAMPADO/COCHE CHICOS - NOCHE

EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU, son tres ladrones de poca monta que están montando guardia en su coche. JOSECHU ocupa el asiento del conductor mientras ojea una revista erótica sin demasiada gana. EL PATILLAS, a su lado, fuma un cigarro. EL TOMATES, sentado en el asiento trasero, mira a su alrededor. De repente, EL TOMATES empieza a mover los pies rápidamente, EL PATILLAS le recrimina y se inicia una discusión absurda entre los tres. EL TOMATES sale corriendo del coche y se pone a miccionar entre unos arbustos.

2. EXT. DESCAMPADO/COCHE CHICAS - NOCHE

CARLA y MAITE, son dos mafiosas de bajo estatus que esperan en su coche a KIKE, un camello de barrio que les debe hacer una entrega. CARLA está en el asiento del conductor, fumando, saca el codo por la ventanilla. MAITE, sentada en el asiento del copiloto come una hamburguesa mientras mira a CARLA. MAITE duerme en el asiento, tiene puesta la capucha y las gafas de sol, CARLA apoya su cabeza en la pared del vehículo. De pronto, CARLA nota la presencia de EL TOMATES a lo lejos y avisa a su compañera, que no le hace mucho caso.

3. EXT. MATORRALES - NOCHE

EL TOMATES mea entre unos arbustos. De pronto, unos ruidos le alarman, y entre las sombras aparece KIKE, un camello de barrio. EL TOMATES y KIKE se miran mutuamente, KIKE sale corriendo y EL TOMATES se dirige hacia él.

4. EXT. DESCAMPADO ABANDONADO/COCHE CHICOS - NOCHE

Fruto de los ruidos, EL PATILLAS y JOSECHU se dan cuenta que EL TOMATES está en peligro, y rápidamente bajan en su ayuda.

5. EXT. MATORRALES - NOCHE

EL PATILLAS y JOSECHU bajan a por KIKE y se secuestran.

6. EXT. DESCAMPADO ABANDONADO/COCHE CHICAS - NOCHE

CARLA y MAITE miran atónitas el secuestro desde la luna de su coche

7. INT. GARAJE - NOCHE

KIKE está semidesnudo, maniatado en una silla y sigue desmayado. EL PATILLAS y JOSECHU le despiertan tirándole agua con una pistola de

agua. EL TOMATES come un plato de spaguetitis. KIKE se despierta y EL PATILLAS le empieza a interrogar sobre la procedencia de la droga con el alijo de cocaína en la mano. EL PATILLAS le empieza a interrogar, pero KIKE no dice ninguna palabra. EL TOMATES empieza a raspar su tenedor contra el plato cerca del oído de KIKE.

8. EXT. CARRETERA - NOCHE

CARLA y MAITE están tiradas en el andén de una carretera. CARLA está de pie, fumando y dando vueltas sobre sí misma. MAITE está sentada en el capo del coche comiendo helado. Se miran fijamente. Empiezan a discutir y CARLA tira el cigarro. Saca otro nuevamente.

9. INT. GARAJE - NOCHE

KIKE tiene una banda de cera en la pierna, EL TOMATES se la arranca de un tirón, KIKE grita de dolor. KIKE empieza a hablar y EL PATILLAS sigue con el interrogatorio. JOSECHU le amenaza con pegarle. KIKE está incrédulo con la situación.

10. EXT. CARRETERA - NOCHE

MAITE está tirada en el capo del coche, con las gafas de sol puestas y durmiendo. CARLA se dirige a la puerta del conductor y desde afuera aprieta el claxon del coche. El sonido despierta a MAITE y empiezan a discutir. La discusión va a más y MAITE apunta con la pistola a CARLA, esta le quita el arma y le hace una llave dejándola encima del capo para meterle un dedo húmedo en el oído.

11. INT. GARAJE - NOCHE

EL PATILLAS está sentado en frente de KIKE, le pide a EL TOMATES unos alicates, pero este le hace burla. Ambos discuten. EL PATILLAS

se acerca a EL TOMATES, que se lo impide. KIKE, confuso, pregunta si se trata de una broma, y JOSECHU le responde pegándole un bofetón. EL TOMATES recoge sus cosas y se marcha del garaje.

12. EXT. CARRETERA - NOCHE

CARLA y MAITE están apoyadas en el capo del coche. MAITE ve llegar a EL TOMATES desde lejos. MAITE y CARLA se acercan a EL TOMATES e intentan seducirle para que les ayude a arreglar el coche, cuando este se agacha MAITE le pega con la culata de la pistola repetidas veces, y MAITE le coge el teléfono.

13. EXT. RUINAS FÁBRICA ABANDONADA - NOCHE

EL PATILLAS y JOSECHU caminan entre los restos de una fábrica abandonada. EL PATILLAS lleva una máscara de sherk, y JOSECHU una bolsa de cartón con dos ojos. CARLA, MAITE y EL TOMATES caminan por la misma fábrica abandonada, MAITE le ha colocado su pistola a EL TOMATES en la espalda, que lleva una venda mal puesta en la cabeza. EL PATILLAS y JOSECHU llegan delante de ellas. Empiezan a discutir sobre quién debe dar al otro lo suyo primero, deciden hacerlo a la vez, y las chicas empujan a EL TOMATES con los chicos. EL PATILLAS lanza la mochila a las chicas. MAITE saca el alijo de cocaína y con una navaja que saca de su bota lo rompe y lo prueba, se da cuenta que la acaban de estafar.

EXT. LANCHAS - DÍA

EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU toman el sol en una lancha. EL PATILLAS lleva camiseta hawaina, gafas de sol y fuma un puro; EL TOMATES lleva un equipo de snorkel y manguitos infantiles; JOSECHU lleva unos crocs llamativos. Los tres deciden tirarse al agua a celebrar su victoria.

3.7 La Estructura en Tres Actos

La estructura en tres actos es la forma más común y reconocida de escribir una historia desde la tradición aristotélica. En el ámbito del guión cinematográfico, encuentra en Linda Seger y Syd Field sus principales defensores; mientras, Robert McKee, a pesar de su crítica a Syd Field, no rechaza completamente este tipo de estructura tripartita, señalando que como mínimo tendría que haber tres actos, aunque luego es flexible y permite realizar más (McKee, 1997: 266). Por su parte, John Truby niega encorsetarse en una estructura en tres actos y prefiere hablar de siete etapas, aunque luego elevó esta cifra a veintidós (Truby, 2009: 57). Por su parte, Blake Snyder partió del esquema en tres actos de Field y elaboró su propio esquema que se basaba en quince pasos (Snyder, 2010: 106-128). También Eliot Grove veía ciertas debilidades en el paradigma desarrollado por Syd Field, pues señala que la estructura en tres actos bebía en exceso del ámbito teatral. Mientras, a su juicio el cine debía fluir, por ello abogaba más por una estructura de nueve pasos donde habría giros cada 15-20 minutos (Grove, 2008: 37).

Actualmente, la gran mayoría de los guionistas utilizan este tipo de estructura que tiene su origen en la *Poética* de Aristóteles, pues el filósofo griego ya mencionaba una estructura en tres actos para las tragedias clásicas: Exposición-Peripécia-Catástrofe, que sería el equivalente a Planteamiento-Nudo-Desenlace. No obstante, también en la Grecia clásica hubo discrepancias en torno a las estructuras narrativas, pues Horacio –al igual que haría McKee posteriormente– habló de la existencia de cinco etapas: Prólogo-Prótasis-Epítasis-Catástasis-Catástrofe. Retomando a Aristóteles, y siguiendo su estructura en tres actos, la *exposición* haría referencia a la presentación de los personajes y de su mundo, planteando además la cuestión dramática; posteriormente, la *peripécia* permitiría el desarrollo de dicha cuestión; y, finalmente, la *catástrofe* sería el momento culminante que resolvería la historia. En cambio, para Horacio esto se subdividía en cinco momentos: el *prólogo*, que narraría los antecedentes; la *prótasis*, que sería el arranque de la historia; la *epítasis*, el desarrollo de la trama; la *catástasis*, que sería el clímax; y la *catástrofe*, que sería la resolución del conflicto (Sánchez-Escalonilla, 2014: 154-155).

Por otro lado, Jean-Claude Carrière y Pascal Bonitzer tomaron como punto de partida los estudios de Zeami, y aportaron un ejemplo del teatro Nō medieval japonés del s. XIV, señalando que este tipo de teatro se regulaba mediante la regla del JO-HAÏ-KYU, la división en tres movimientos de toda obra, escena o frase. Algo que tenía su origen en la danza *Bugaku*, que tenía un inicio tranquilo (*jo*), posteriormente se rompía con un movimiento más agitado (*ha*) para finalmente

culminar con el (*kyu*); todo ello siguiendo un incremento progresivo de intensidad y velocidad (Tubau, 2007: 139-140).

En líneas generales, casi todos los teóricos comparten la idea de la estructura en tres actos, a pesar de que muchas veces no aparece esta estructura. Por ejemplo, autores de la talla de Shakespeare o Molière escribían sus obras en cinco actos, Ibsen en cuatro, o Schnitzler, quien llegó a escribirlas en diez. También aparecen muchas discrepancias a la hora de hablar de aquellos momentos que cambian el sentido de la trama o sorprenden al espectador (146-149).

En multitud de ocasiones, los más críticos con la estructura en tres actos alegan que no tiene valor en aquellas historias donde el protagonista no se enfrenta a un conflicto externo, por ejemplo, cazar a un asesino o proteger una ciudad. Por ello, se habla de dos maneras de crear la narración; por un lado, con un relato cuyas acciones dramáticas se configuren en torno a la lucha del personaje principal, siendo esta la escritura *story/plot-driven* (guiada por la acción). Por otro, también se podría optar por historias donde la acción dramática se configure en torno a las relaciones entre los protagonistas y los arcos de transformación de los personajes, donde no se busca una explicación de la acción dramática, sino una solución a un conflicto interior, esto es conocido como la escritura *character-driven* (guiada por el personaje). En este último caso, interesa más el mundo interior y las relaciones entre los personajes, pues es lo que guía la acción, teniendo especial importancia en las *tramas mentales* de Ronald Tobias, que aparecen cuando las metas interiores de los personajes actúan como conflicto dramático; es decir, las subtramas se tornan en tramas (Sánchez-Escalonilla, 2014: 170).

Por otro lado, Robert McKee estableció tres tipos de estructuras en función de la acción dramática escogida por el narrador. Por un lado, la escritura de acción clásica (*story/plot driven*) la denominó *arquitrama* y haría referencia a aquellas historias que se configuran en torno a un protagonista que se enfrenta a ciertos obstáculos para conseguir un objetivo. Por otro lado, la escritura guiada por personajes (*character driven*) la renombró como *minitrama*, siendo las historias cuya acción dramática es construida sobre los conflictos internos de los personajes. Finalmente, el tercer tipo sería la llamada *antitrama*, que son aquellas historias donde la estructura clásica es reemplazada. Es decir, aquellas en las que el tiempo es discontinuo y la realidad inconsciente, mostrando un mundo ficticio donde aparecen acciones sin motivo aparente que provocan sucesos sin efectos. En la antitrama existen nudos que no tienen desenlace y es común ver finales abiertos (Sánchez-Escalonilla, 2014: 171-172; y McKee, 1997: 67-69).

Partiendo de estas ideas, hay que mencionar que este cortometraje se entroncaría dentro de la *character-driven*, pues es un cortometraje que aprovecha el segundo punto de giro para cambiar la subtrama, y que esa subtrama de las relaciones entre *el Patillas*, *el Tomates* y *Josechu* se torne como trama principal cuando *el Tomates* es capturado por las chicas. Así, la subtrama pasa a trama principal y se convierte en el conflicto dramático decisivo.

3.7.1 El Primer Acto

El primer acto es un bloque de acción dramática donde tiene lugar el planteamiento de la obra, es decir, hay que dejar claro quién es el personaje principal (protagonista), de qué trata la historia (premisa dramática), y cuál es la situación (situación dramática) (Field, 1979: 14). Es decir, es el inicio de toda historia, subyaciendo aquí un problema, y es que el espectador no puede colocar límites para recibir la información, y si no la consigue se marchará de la historia. Para Swain es importante que aparezca un gancho o *hook* y una meta o *commitment*, siendo el gancho una escena misteriosa que muestra al espectador lo que va a ocurrir (Tubau, 2007: 155 y 173).

A la hora de plantear el inicio de la obra resulta imprescindible generar un buen comienzo que logre captar el interés de los espectadores, por ello, nada mejor que comenzar el guión con una escena de gran intensidad dramática; otras veces, se prefiere empezar mostrando el clímax final o el clímax de una historia precedente. Así, cuando este primer nudo de acción sea ya definitivo, la escena contendrá lo que Sánchez-Escalonilla denomina *código genético del guión*, es decir, la información básica sobre las coordenadas estéticas y dramáticas del relato. Además, el primer acto es el momento perfecto para iniciar las tramas secundarias, por ello, debe introducirse a los personajes secundarios antes del primer punto de giro. En definitiva, en el primer acto es donde empiezan a aflorar las primeras dificultades a las que hay que hacer frente, es decir, comienzan las barreras. (Sánchez-Escalonilla, 2014: 224 y 242-248)

Aplicando el primer acto al cortometraje, este iría desde el inicio hasta la captura del camello *KIKE*. En este caso, el acto primero se utiliza para realizar una presentación de los personajes, en el cual ya queda visto el carácter agresivo de *EL PATILLAS*, la fragilidad de *EL TOMATES*, la tranquilidad de *JOSECHU*, el autoritarismo de *CARLA* o el pasotismo de *MAITE*. Además, el primer acto ha servido para iniciar la subtrama de las chicas persiguiendo a los chicos para recuperar su mercancía.

En ocasiones los guionistas deciden meter un prólogo que sirva de explicación de la historia, tal y cómo se hacía en el teatro clásico; pero estos no están para explicar datos importantes, sino para captar la atención del espectador. No obstante, muchos guionistas recurren a estos trucos para evitar el prólogo, pues necesitan una manera efectiva que les permita introducir esta información a través de las acciones de los personajes (Tubau, 2007: 162-165).

3.7.1.1 El Detonante o *Incidente Incitador*

Al igual que Syd Field, Linda Seger apostaba por la estructura tripartita en tres actos; pero ella añadió dos elementos más a la estructura narrativa; por un lado, el *detonante*, que era el momento en el que la acción dramática se ponía en marcha y arrancaba la acción; por otro lado, el *clímax*, que era el punto de mayor intensidad dramática de la obra. El detonante más utilizado es el denominado *detonante cronológico*, que es aquel que aparece en el primer acto; pero Seger señaló la existencia de otro tipo de detonante, el *detonante de situación*, que no aparece en ningún momento de la trama, sino durante todo el primer acto, es decir, aparece sin que ocurra ningún suceso especial (Seger, 1994: 41-43).

Por su parte, McKee denominó a este elemento *incidente incitador*, que es un acontecimiento capaz de transformar el equilibrio existente en la vida de un personaje y hacer que su realidad oscile hacia lo positivo o negativo. Es decir, es algo que le ocurre al protagonista o es provocado por él; en definitiva, el *incidente incitador* desbarata la vida del protagonista y luego le hace anhelar el deseo de recuperar el equilibrio perdido, siendo este deseo el eje central de la narración (McKee, 1997: 234-239).

En el cortometraje el detonante tendría lugar en el momento en el que aparece el personaje de *KIKE*, pues coincidiendo con su aparición se da un impulso a la historia con la introducción de un nuevo personaje que hace que se inicie la acción dramática, pues hasta ese momento solo se había presenciado una presentación de los personajes.

3.7.1.2 El Primer Punto de Giro

Cuando Syd Field elaboró su famoso paradigma en tres actos, hizo que esta estructura narrativa descansara sobre dos pilares a los que denominó *plot points*, es decir, dos puntos de ruptura

o quiebro en la historia, haciendo que el primero complicase la acción dramática para generar un conflicto mayor; mientras que el segundo suponía un giro hacia el desenlace final. Los puntos de giro fueron definidos por Field como incidentes o acontecimientos que enganchaban la acción haciéndola tomar otra dirección (Field, 1984: 94).

Estos *plot points* fueron denominados por Linda Seger como *turnings points* o puntos de giro, ya que una historia no puede pasar directamente del planteamiento al desenlace, sino que es importante construir un nudo interesante que complique la trama y la vuelva más espectacular (Seger, 1994: 42). Estos dos puntos de giro tienen su origen en la retórica griega, donde fueron denominados *desis* y *lysis*, actuando como los pilares que sustentarían el conflicto dramático del relato; en definitiva, son dos momentos en los que el nudo de la historia se empieza a complicar y provoca ese interés en los espectadores (Sánchez-Escalonilla, 2014: 160-161).

Partiendo de la definición aportada por Sánchez-Escalonilla, el punto de giro podría definirse como un quiebro en la historia que dota de mayor impulso a la narración y hace que el camino del protagonista por resolver la cuestión dramática se complique, estos puntos de giro surgen por la necesidad dramática de la historia de aumentar su intensidad y se configuran sobre uno o varios nudos de acción (Sánchez-Escalonilla, 2014: 236-238); por su parte, McKee señala que los puntos de giro están caracterizados por tener un conflicto dramático mayor (McKee, 1997: 239)

Antes de cerrar el primer acto tiene que quedar claro cuál va a ser la meta o el objetivo de los protagonistas, esto es lo que Swain denominó *compromiso*, Seger llamó *cuestión central*, y Vogler designó *cuestión dramática* (Sánchez-Escalonilla, 2014: 235)

3.7.2 El Segundo Acto

El segundo acto tiene por contexto dramático la confrontación, teniendo este acto el doble de extensión que los otros dos, de ahí su problema para la escritura (Field, 1979: 15), pues como ya es sabido, el segundo acto es el más complejo de escribir debido a su extensión, lo que provoca que en multitud de ocasiones la intensidad dramática de la historia pierda fuerza y este acto quede relegado a una mera sucesión de nudos de acción. En este sentido, para los partidarios de la estructura en tres actos, el segundo acto es donde tiene desarrollo el conflicto dramático de la obra; pero, fruto de la extensión de la misma, el ritmo dramático del conflicto puede descender haciendo que el espectador pierda interés en la obra, esto es lo que Seger denominó *empantanamiento* de la acción (Sánchez-Escalonilla, 2014: 259) (Seger, 1994: 94). Por su parte, los contrarios a esta estructura tripartita,

Robert McKee y John Truby, achacan este peligro a una premisa deficiente, alegando que para los actos primero y tercero hay fórmulas que ayudan a la estructura, pero en el segundo acto no, pues este solo sería un camino entre dos puntos de giro, por ello, McKee era partidario de mínimo tres actos, y Truby de siete.

Retomando nuevamente el cortometraje, en este caso el segundo acto abarcaría desde el secuestro de *KIKE*, hasta que *EL TOMATES* es secuestrado por las chicas. Todo el segundo acto se encuentra dividido en dos espacios contrapuestos constantemente; por un lado, en el garaje los chicos llevan a cabo las torturas más absurdas para seguir con la trama principal que sería la de saber de donde salió esa droga; por otro lado, las chicas, llevan la subtrama hasta hasta su propio clímax, que correspondería con el secuestro de *EL TOMATES*.

Para poder solucionar los problemas surgidos durante el segundo acto, Linda Seger menciona cinco formas de paliarlos: barrera, revés, anticlímax, complicación y secuencia de escenas (Seger, 1994: 94); mientras, Field, acuñó el concepto del *midpoint* o punto medio como una peripecia que dividía el segundo acto en dos bloques, facilitando así su escritura (Sánchez-Escalonilla, 2014: 260; y Field, 1984: 117). Para Tubau, en la parte media aparecen herramientas como tramas y subtramas cuya resolución provocan el verdadero conflicto de la historia; así, los puntos de giro pueden usarse como descubrimiento de la verdadera trama y conflicto (Tubau, 2007: 242).

3.7.2.1 El *Midpoint* o Punto Medio

Después de su éxito, Syd Field revisó su paradigma y acuñó un nuevo término, el *midpoint*, este fue ideado como una herramienta que permitía dividir en dos bloques simétricos el segundo acto, actuando este *midpoint* como un faro o un destino que ayuda a mantener el rumbo en la trama argumental (Field, 1984: 115-117); pero, hay que señalar que no es un punto de giro, pues no afecta al relato, sino que es un elemento que facilita el trabajo (Sánchez-Escalonilla, 2014: 266)

En este caso, el punto medio del cortometraje tiene lugar cuando *EL TOMATES* decide no contestar a *EL PATILLAS* y le pide que no se acerque a él, siendo el momento que refleja la ruptura del grupo y la separación definitiva de los dos amigos al dejar la banda *EL TOMATES* y seguir solo su camino.

3.7.2.2 El Efecto Pinza de Syd Field

Como ya se ha visto, para poder elaborar un segundo acto que mantenga *in crescendo* el interés dramático existen multitud de recursos y fórmulas que ayudan a esta labor (obstáculos, peripecias, barreras...); pero, Robert McKee no entiende la necesidad de fragmentar el segundo acto, pues para él, el número de actos depende de cada guionista, es decir, para él el paradigma de tres actos no es un compartimento estanco, sino que tiene flexibilidad, por ello, señala que los actos son bloques que surgen de quiebros dramáticos (McKee, 1997: 266); ante esto, Sánchez-Escalonilla, menciona que al entender el guión como una mera sucesión de peripecias para mantener el interés del espectador puede hacer que se llegue a perder de vista el conflicto dramático, por ello, para solucionar los problemas del segundo acto recomienda subdividirlo en diversos bloques dramáticos que se configurarían en torno a elementos que mantengan ese interés (Sánchez-Escalonilla, 2014: 284)

Para seguir paliando los problemas del segundo acto, Syd Field elaboró una herramienta que permitía cohesionar los dos bloques simétricos divididos por el *midpoint*, esto fue lo que Field denominó *pinza*, una secuencia que permitía mantener toda la unidad de acción dramática y evitar desviarse de la idea original durante el extenso segundo acto. Se suele colocar una primera pinza en la primera mitad del segundo acto, y una segunda pinza, correlacionada con la primera, en la segunda mitad del segundo acto, y así, se logra mantener la unidad del conjunto (Field, 1984: 125-129). Por su parte, McKee propone que para solucionar la amplitud del segundo acto se añadan o más tramas o más actos (McKee, 1997: 268)

3.7.2.3 El Segundo Punto de Giro

Las características del segundo punto de giro son muy similares a las del primer punto, pero este se encuentra orientado a la resolución del conflicto; eso sí, la intensidad dramática debe ir en aumento, anunciando al espectador que la historia va encaminada a su resolución y desembocando toda esa carga en el segundo punto de giro (Sánchez-Escalonilla, 2014: 261-262)

En cuanto al cortometraje, el segundo punto de giro tiene lugar en el momento en el que *CARLA* y *MAITE* secuestran a *EL TOMATES*, a partir de ese momento la subtrama protagonizada por las chicas adquiere un rol de trama principal, y el rescate a *EL TOMATES* se vuelve la prioridad para *EL PATILLAS* y *JOSECHU*, quedando la anterior trama principal, relegada a un segundo puesto. En este caso, el punto de giro no sólo sirve de impulso a la historia, sino que permite hacer un cambio en las tramas, y además actúa de clímax de la subtrama.

3.7.3 El Tercer Acto

Tras el segundo punto de giro, la cuestión dramática se encamina hacia el desenlace que tendrá lugar en el tercer acto, cuyo contexto dramático es el de la resolución, lo que significa que no estamos ante el final de la historia, sino ante la solución del guión (Field, 1979: 15). Este último acto debe ser el más breve para así transmitir al público una sensación de dinamismo que los lleva rápidamente al clímax de la obra (267). Para Tubau, es necesario que el desenlace sea la consecuencia lógica de la trama, pero a la vez debe resultar sorprendente para el espectador e inevitable, como si no hubiera otra posibilidad de resultado; por ello, para crear estos finales sorprendentes y que no causen rechazo en los espectadores, los guionistas utilizan la técnica de la siembra, es decir, van dejando caer a lo largo del relato cinematográfico pistas que luego cobrarán sentido en el desenlace, haciendo que este no resulte gratuito y fuerce un *deus ex machina* (Tubau, 2007: 247-248)

El tercer acto del cortometraje se extiende desde el secuestro de *EL TOMATES* a manos de *CARLA* y *MAITE*, hasta la resolución final. En este punto se resuelve la trama principal, pues *EL TOMATES* es rescatado, y se cierra la subtrama de la droga al quedar claro que los chicos estafaron a *CARLA* y *MAITE*, vendieron la droga por su cuenta y lograron abrir el bar que deseaban. Además, en la escena postcréditos se cierra la trama secundaria de *KIKE* al mostrarle a él solo en el garaje secuestrado todavía y olvidado por los chicos.

3.7.3.1 El Clímax

El tercer acto está caracterizado por la presencia del clímax, que es el punto álgido de la intensidad narrativa del guión, es decir, es el momento en el que se produce la resolución del conflicto junto con el mayor momento de tensión dramática y emocional. El clímax no llega de forma inesperada, sino que es el resultado de la relación causa-efecto que se ha ido desarrollando durante los nudos de acción, siendo el culmen de la tensión emocional, es decir, el clímax es algo esperado y previsible; eso sí, hay que recordar que antes de escribir el clímax hay que cerrar las subtramas y las historias interiores pues son parte de una unidad narrativa que tiene que quedar cerrada para dotar de coherencia y verosimilitud al clímax. En definitiva, el clímax es la peripecia final que dota de sentido a toda la historia, siendo el momento más esperado por el espectador, por ello, el clímax se ha planteado como un ascenso más acusado de la intensidad dramática. (Sánchez-Escalonilla, 2014:

296-297). Para McKee, el clímax debe ser inevitable e inesperado, es decir, que todo parezca posible, pero que solo exista el camino trazado (McKee, 1997: 374)

El clímax del cortometraje tiene lugar durante el intercambio, cuando *EL PATILLAS* y *JOSECHU* armados con palos de hockey se enfrentan a *MAITE* y *CARLA* para realizar el intercambio. Finalmente, este intercambio sale bien y *EL TOMATES* regresa con sus amigos, siendo visible el cambio en la personalidad de *EL PATILLAS* que ha ido a rescatar a su amigo y le va a empezar a tratar mejor; y, por otro lado, *CARLA* y *MAITE* se dan cuenta que han sido saboteadas por un grupo de ladrones no muy espabilados, algo que les enfada.

Tras alcanzar el clímax, tanto la trama como la cuestión dramática quedan cerradas y la historia llega a su fin, todos los escritores y guionistas aconsejan no alargar la historia mucho más allá del clímax pues se puede confundir al espectador sobre la validez del guión y del propio final; no obstante, un par de escenas más es lo normal a modo de disminución dramática, concluyendo finalmente las tramas secundarias, los arcos de transformación y las historias interiores (Sánchez-Escalonilla, 2014: 309).

En este caso, después del clímax, la trama de los tres ladrones queda cerrada al aparecer ellos en una lancha hablando sobre el bar que llegaron a tener y tuvieron que cerrar. Esta breve escena, junto con la escena postcréditos, deja cerrado cualquier cabo que pudiera quedar suelto.

A todo esto, Sánchez-Escalonilla aporta que cualquier recurso de interés aplicado en el tercer acto está condicionado por el clímax, por lo que multiplicará su efectividad, siendo el clímax la peripecia final que debe encerrar en si mismo la fuerza más poderosa, si se superan los obstáculos el último debe ser el más difícil de superar (Sánchez-Escalonilla, 2014: 297-298).

3.8 Los Personajes

A la hora de caracterizar personajes, Linda Seger señala que el primer paso debe ser investigar, es decir, explorar el contexto en el que van a ser encuadrados (cultura, época, situación geográfica, profesión...) Posteriormente, hay que caracterizarlos teniendo en cuenta dos elementos; por un lado, las coherencias, que son las cualidades que se le otorgan a un personaje y son parte coherente de su personalidad; por otro lado, las paradojas, que son aquellas acciones o cualidades sorprendentes e ilógicas (18-20 y 33). Trasladando esto a un ejemplo práctico, el personaje de *EL TOMATES* tendría como coherencia la amabilidad, la simpatía, incluso la gracia, y como paradoja el hecho de meter la pata, hablar a destiempo...; con *MAITE* se puede ver el ejemplo también, como

coherencia tendría la sumisión o el desinterés y como paradoja el hecho de comer en los momentos menos indicados. En definitiva, si se crean personajes solamente coherentes, estos serán planos y estarán basados en estereotipos, por ello, para otorgarles mayor profundidad se les incorporan actitudes y emociones (Seger, 2000: 40-43)

La caracterización de los personajes es la suma de sus cualidades, es decir, de todos los aspectos humanos y rasgos que lo conforman, y esto se refleja a través de las acciones que eligen bajo presión, pues la caracterización del protagonista debe tener una combinación de cualidades que le permitan alcanzar su deseo, ya que el espectador no tolerará que el personaje carezca de dicha oportunidad; pero, un buen guión no sólo refleja la personalidad de sus personajes, sino que también hace que estos cambien alterando su naturaleza interna (McKee, 1997: 131-135 y 175-176). El principal ejemplo de ello está en la figura de *EL PATILLAS*, que cambia su naturaleza interna al perder a su mejor amigo en una discusión, y actúa para recuperarlo.

El guionista aporta al personaje un temperamento y un carácter propio, el temperamento está más relacionado con la dimensión innata del personaje, y es algo que raramente cambia, a no ser que el personaje sufra un quiebro psicológico; mientras, el carácter es la huella que aparece en la personalidad de los actos que realiza un individuo; así, el carácter se va construyendo sobre la base del temperamento (Sánchez-Escalonilla, 2014: 332-333).

Llevando esto a la práctica, y poniendo al personaje de *EL PATILLAS* como ejemplo, el temperamento de este personaje correspondería al de una persona fuerte, decidida, con las ideas claras; mientras, su carácter estaría forjado por sus vivencias y le haría ser un personaje borde, agresivo a la par que impetuoso.

Por su parte, John Truby señala que el principal error cometido por los guionistas a la hora de configurar personajes se basa en construir al personaje principal al margen del resto de personajes, pues esto configura un protagonista débil y poco creíble; por ello, Truby señala que para crear personajes interesantes hay que pensar en ellos como una red en la que cada uno define al otro, es decir, los personajes se definen a través de una comparativa con el resto. En este sentido, el protagonista debe ser el personaje más importante del relato cinematográfico, pues es el personaje que tiene el problema e intenta resolver los obstáculos de la historia; mientras, el resto del elenco puede representar una alianza o una oposición para el protagonista (Truby, 2009: 78-79).

Por otro lado, McKee señala el protagonista suele ser un único personaje, pero en ocasiones, hay dúos o tríos y es lo que él denomina *protagonista plural*, pues son dos o más protagonistas compartiendo el mismo objetivo y motivaciones; mientras, los *protagonistas múltiples*, se dan

cuando los deseos son independientes (McKee, 1997: 172-173) En este caso, el protagonismo está compartido por tres personajes: *EL PATILLAS*, *EL TOMATES* y *JOSECHU*, y estos actuarían como un protagonista plural al tener el mismo objetivo: vender la droga para quedarse el dinero.

Por su parte, Blake Snyder le otorga a los personajes un papel importante dentro del guión, pues para él los espectadores enfocan su atención y se proyectan a través del protagonista, por ello necesitan empatizar con él, y por eso es necesario crear personajes atractivos que atraigan espectadores (Snyder, 2010: 77). Para Tubau, los espectadores deben sentirse identificados con los personajes, siendo esto una idea que procede de la filosofía aristotélica, que afirmaba que al ser el arte una imitación de la vida, lo lógico es que al ver dicha imitación nos sintamos identificados, por ello se busca representar diferentes estamentos sociales que sirvan para forzar dicha identificación con cualquier tipo de sexo o edad (Tubau, 2007: 189)

En líneas generales, los protagonistas que actúan como amigos son tanto adversarios como aliados, por ello, los momentos de oposición entre ellos suelen materializarse en forma de pelea; por ejemplo, la pelea en el garaje entre *EL PATILLAS* y *EL TOMATES* que acaba con la marcha de *EL TOMATES* de la banda, o cuando *MAITE* increpa a *CARLA* su comportamiento y terminan sacando las pistolas. Además, el inconveniente surgido en esta relación permite jugar con una oposición constante entre los papeles principales de la historia (Truby, 2009: 87).

En las historias de amistad se puede dividir al protagonista entre diferentes personajes que muestran formas diferentes de observar la vida, estos personajes actuarían como un equipo, de manera que los espectadores los ven en conjunto, pero también saben ver las diferencias intrínsecas de cada uno. Muchas veces, uno de los protagonistas adquiere un rol de mayor protagonismo, en este caso *EL PATILLAS*, y este actúa como líder y pone en marcha el camino para la consecución del deseo; mientras, el resto de los protagonistas, *EL TOMATES* y *JOSECHU*, actúan como dobles del protagonista pero con ciertos matices (Truby, 2009: 86-87).

Blake Snyder señala constantemente la importancia de encontrar al mejor protagonista que se adapte a la premisa creada, siendo lo más importante que los espectadores puedan centrar la atención en él y se puedan identificar con él para cargar el tema de la obra, pues cada obra tiene que centrarse en alguien (Snyder, 2010: 79). En este caso, el cortometraje se centra en tres personajes, que actúan como uno pues tienen el mismo deseo y se enfrentan a los mismos obstáculos; pero, cada uno tiene sus propios matices e impulsos, por ello, cada protagonista en singular en sí mismo.

En este caso, al jugar con protagonistas múltiples, cada protagonista debe estar configurado como si de un único protagonista se tratara; además, Truby señala que se puede dotar a esto de un

impulso narrativo a través de: hacer que un protagonista destaque por encima del resto, en este caso *EL PATILLAS* asumiría ese rol; conceder a todos los personajes el mismo deseo, todo desean el mismo objetivo que es vender esa droga y montar un bar en la Costa Brava; hacer que el protagonista de la trama se convierta en adversario en otra subtrama, algo que se ve cuando *EL PATILLAS* se comporta mal con *EL TOMATES* y este decide irse de la banda; conectar a los personajes convirtiéndolos a todos en ejemplo de una misma historia, pues todos son parte interconectada de la misma historia, y hacer que los personajes se encuentren, siendo el ejemplo más claro cuando *EL TOMATES* se encuentra con *CARLA* y *MAITE* (Truby, 2009: 89).

Por último, Michael Chion menciona que los guionistas suelen cometer un grave error al hacer que sus personajes expresen sus sentimientos por medio de los diálogos y no por medio de las acciones, es decir, conocemos al protagonista por sus acciones, no por lo que dice (Chion, 1989: 96); pero, Tubau cree que hay que matizar esa información, asegurando que un personaje es lo que hace, lo que dice, pero sobre todo, lo que no hace ni dice, ya que todo ello ayuda a construir al personaje (Tubau, 2007: 196-197).

3.8.1 Los Arcos de Transformación

Los arcos de transformación son el cambio interior de los personajes debido a sucesos a los que se enfrentan y sus relaciones con el resto de personajes; por ello, los guionistas deben decidir que personajes evolucionan, pues los arcos de transformación se deben realizar durante todo el relato, es decir, se van forjando paulatinamente para lograr la credibilidad del personaje y la historia; en definitiva, son una experimentación de progresión o regresión en sus personalidades (Sánchez-Escalonilla, 2014: 133-134). A la hora de construir personajes hay que tener en cuenta su arco de personaje, es decir, el cambio que hará evolucionar al personaje, pues si este sigue como era al principio parece que el viaje/aventura ha sido en vano; eso sí, es interesante demostrar y justificar estos cambios durante toda la historia (Tubau, 2007: 201).

El principal arco de transformación lo representa *EL PATILLAS*, el personaje con el temperamento más fuerte de todos. Es violento y autoritario, pero cuando *EL TOMATES* se va de la banda, queda preocupado por su amigo, y rápidamente es consciente que debe cambiar si quiere que regrese, por ello, va en su rescate. También *EL TOMATES* sufre un ligero cambio, pues harto de los abusos de *EL PATILLAS* decide hacerle frente y marchar de la banda, aunque nuevamente vuelve a su estado inicial al regresar con ellos, se podría decir que el arco de transformación de *EL TOMATES* es circular, pues acaba donde empezó.

3.8.2 Los Personajes Planos

Normalmente, la idea de un personaje con un arco de transformación plano está asociado a un fallo en la construcción del personaje, pues suele utilizarse para referirse a personajes superficiales o carentes de personalidad; pero, esto no es del todo correcto, ya que los personajes planos son aquellos que apenas sufren una evolución en su personalidad, es decir, no experimentan cambios en su interior, siendo este inmovilismo psicológico parte de su encanto. En cambio, hay otros personajes que sufren una transformación radical, pues su arco presenta una alteración total de la personalidad, esto a menudo ocurre cuando se inicia una vida nueva (Sánchez-Escalonilla, 2014: 351-352).

El personaje plano más obvio del cortometraje es el de *JOSECHU*, él, a pesar de la aventura, no cambia su personalidad, siempre se mantiene igual; pero, que su arco de transformación sea inexistente no es algo casual, sino que está buscado. *JOSECHU* es un personaje que rebosa tranquilidad, fue el último en llegar a la banda y su vida le da bastante igual, por ello, no cambia su forma de ser en ningún momento, y siempre se mantiene sosegado; eso sí, tiene ligeros ataques de ira como cuando pega a *KIKE* en el garaje.

Por otro lado, *MAITE* tampoco sufre una transformación, pues siempre mantiene su pasotismo innato durante todo el cortometraje. Cabe señalar, que harta de los abusos de *CARLA* le llega a plantar cara, pero esto no sufre efecto y rápidamente fue puesta en su sitio. Aun así, *MAITE* deja momentos de gran perspicacia e improvisación, como cuando se encuentra con *EL TOMATES*, y rápidamente lo reconoce y sabe cómo engatusarlo para después secuestrarlo.

4. Guión literario final de *Dummergeier*

En este apartado adjunto el guión literario final generado para la elaboración del cortometraje *Dummergeier*, siendo este el último escalón de todo el proceso de la creación de un guión cinematográfico. Durante el proceso de rodaje se tuvieron que producir una serie de cambios fruto de imprevistos y anomalías típicas en cualquier rodaje amateur. Por ejemplo, los spaghetti de *EL TOMATES* fueron sustituidos por un bol con cereales; el personaje de *CARLA* finalmente no utilizó tabaco para mostrar su nerviosismo, sino que se decidió utilizar *chupachups* como una contraposición evidente al tabaco que sí fuma *EL PATILLAS*; o el personaje de *KIKE*, a quien se le

añadió más diálogo durante el rodaje, además de toda la improvisación propia de los actores. A continuación puede consultarse de manera íntegra –en formato profesional– el guión literario completo de *Dummergeier*.

DUMMERGEIER

Alejandro de la Torre García

Versión 4.3

Abril de 2022

1. EXT. DESCAMPADO/COCHE CHICOS - NOCHE

Un vehículo está estacionado a las afueras de una fábrica. Dentro están tres personas: EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU. JOSECHU, ocupa el asiento del conductor y ojea una revista erótica pasando las páginas sin mucha gana. EL PATILLAS, a su lado, fuma un cigarro sobresaliendo su codo por la ventanilla. EL TOMATES, sentado detrás, mira a su alrededor.

EL TOMATES

Chicos, me aburro

EL PATILLAS

Pues te callas, y te aguantas

EL TOMATES

Venga, juguemos a algo, porfa. Al veo veo. Empiezo yo: Veo Veo

EL PATILLAS

Yo lo que estoy viendo es una hostia como no te calles...

EL TOMATES

Jolín, es que me aburro. Llevamos aquí tres horas tiraos y no ha pasado nada

JOSECHU pone el limpiaparabrisas del coche a funcionar. EL PATILLAS le recrimina.

EL PATILLAS

¿Y tú que coño haces?

JOSECHU

Bueno, habrá que aprovechar

2. EXT. DESCAMPADO/COCHE CHICAS - NOCHE

Un vehículo está aparcado a las afueras de una fábrica abandonada. Dentro están dos chicas jóvenes: CARLA y MAITE. CARLA está en el asiento del conductor, fumando, saca el codo por la ventanilla. MAITE, sentada en el asiento del copiloto come una hamburguesa. CARLA mira fijamente a MAITE.

MAITE

(Con la boca llena)

¿Qué? Tengo hambre. Es la hora de cenar

CARLA la mira mal.

MAITE

¿Quieres un cacho?

CARLA

No

Maite bebe de su refresco. CARLA tira su cigarro.

MAITE

No deberías estar todo el día
enfadada. Te van a salir arrugas.

CARLA

¿Pero es que tú nunca te callas?

MAITE se gira y comienza a mirar por la ventana.

CARLA enciende otro cigarro. Suspira.

MAITE

No deberías fumar, dicen que es--

CARLA la vuelve a mirar fijamente.

(CONT'D)

--vale, vale...

3. EXT. DESCAMPADO/COCHE CHICOS - NOCHE

EL PATILLAS y JOSECHU hablan tranquilamente. Beben café.
Detrás, EL TOMATES mueve los pies rápidamente.

EL PATILLAS

¿Te puedes estar quieto?

EL TOMATES

Si es que no aguanto más

EL PATILLAS

Te aviso una vez, dos no

EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU empiezan a discutir entre
ellos, montando gran escándalo

EL TOMATES

Si es que me meo

EL PATILLAS

Que te calles...

JOSECHU

¡Qué todavía me mea el coche!

EL TOMATES

Ayyy, si es que no me aguanto...

EL PATILLAS

¡10 segundos!

EL TOMATES sale del coche, se baja los pantalones y corre. EL PATILLAS y JOSECHU se quedan mirando.

4. EXT. MATORRALES - NOCHE

EL TOMATES mea entre unos matorrales. De fondo se escuchan pisadas.

5. EXT. DESCAMPADO/COCHE CHICAS - NOCHE

CARLA apoya su cabeza sobre las paredes del coche. MAITE tiene el asiento reclinado, y lleva puestas unas gafas de sol. CARLA nota la presencia de alguien a lo lejos, avisa a MAITE.

CARLA

Eh, ¿quién coño es ese?

MAITE se incorpora para ver.

MAITE

Un imbécil que está meando, que más da.

6. EXT. MATORRALES - NOCHE

EL TOMATES continua meando. De pronto, unos ruidos se escuchan. EL TOMATES se acerca a mirar, y ve a un chico, KIKE, porta una bolsa negra. KIKE mira a EL TOMATES y sale corriendo. EL TOMATES va detrás de él sin dejar de mear.

7. EXT. DESCAMPADO/COCHE - NOCHE

EL PATILLAS y JOSECHU ven a KIKE y EL TOMATES corriendo el uno detrás del otro.

EL PATILLAS

Eh, ¿que cojones pasa ahí? Vamos hostia.

EL PATILLAS se baja del vehículo con una bolsa de plástico en la mano, y corre hacia EL TOMATES y KIKE. JOSECHU coge un bate. EL TOMATES se cae durante la persecución. EL PATILLAS coloca la bolsa de plástico en la cabeza de KIKE. JOSECHU llega corriendo y le da en la cabeza a KIKE con el bate. KIKE cae al suelo.

8. EXT. DESCAMPADO/COCHE CHICAS - NOCHE

CARLA y MAITE permanecen atónitas ante la situación. Se miran la una a la otra. Desde la luna del coche de CARLA, se observa como EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU, llevan a KIKE a rastras.

CARLA, incrédula, sale del vehículo. Pone los brazos en jarra. MAITE también sale.

CARLA
Vamos, no me jodas

Se escucha el sonido de un coche arrancando. Las luces se reflejan en el suelo. CARLA y MAITE se montan en el coche.

9. INT. GARAJE - NOCHE

KIKE está semidesnudo y maniatado en una silla. Sigue desmayado. EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU le miran. EL TOMATES está comiendo un plato de spaguettis. EL PATILLAS y JOSECHU le despiertan tirándole agua con una supersoacker. KIKE despierta. EL PATILLAS se acerca y coloca su pie en el hueco entre las dos piernas de KIKE, y sujeta un fardo. EL PATILLAS fuma.

EL PATILLAS
¿Qué cojones es esto?

KIKE le mira serio.

EL PATILLAS
¿Para quién trabajas?

KIKE continúa mirando sin decir palabra.

EL PATILLAS
¿Cómo te llamas?

KIKE sigue sin hablar.

JOSECHU
Me parece que no te va a responder

EL PATILLAS
(irónico)
¿En serio? Mira tú por donde no me había dado cuenta

EL TOMATES
(con la boca llena)
Ostras tío, yo tampoco.

EL TOMATES acaba de comer.

EL TOMATES
Pues te vas a cagar, te vamos a torturar hasta que nos digas de donde has sacado esa mierda

EL TOMATES se acerca al oído de KIKE, y empieza a raspar el tenedor contra el plato.

EL PATILLAS
¿Qué cojones estás haciendo?

EL TOMATES
(sin dejar de raspar)
Torturarlo, ya veras como habla, ya

EL PATILLAS
¿Puedes parar de hacer el imbécil
de una puta vez?

EL TOMATES mira fijamente a EL PATILLAS. Se aleja de KIKE. Da media vuelta.

EL TOMATES
¿Y si le meto con unos periódicos
mojados?

EL PATILLAS y JOSECHU se desesperan.

10. EXT. CARRETERA - NOCHE

CARLA y MAITE están tiradas en el andén de una carretera. CARLA está de pie, fumando y dando vueltas. MAITE está sentada en el capo del coche comiendo helado. CARLA la mira fijamente.

MAITE
¿Qué? Es el picoteo de medianoche

CARLA
¿Tú nunca te cansas de comer?

MAITE
¿Y tú de hacer preguntas de mierda?

CARLA
No me toques los cojones, ya te
aviso

Se hace el silencio. CARLA tira el cigarro.

CARLA
Joder, es que les teníamos y los
perdí de vista, me cago en dios

MAITE
(Con la boca llena)
Yo ya te dije que su cohe era
grande, así como familiar, pero
claro te emperastre en seguir al
otro...

CARLA
No me jodas, viste perfectamente
como esa señora tardó en cruzar,
¿qué querías que hiciera?

MAITE
¿Atropellarla?

CARLA niega con la cabeza, incrédula.

11. INT. GARAJE - NOCHE

KIKE tiene una banda de cera en la pierna. EL TOMATES se la arranca de cuajo. KIKE grita de dolor. EL PATILLAS y JOSECHU apartan la mirada.

KIKE
(gritando)
Me cago en tu putísima madre

EL TOMATES
Ajá, os dije que hablaría

EL PATILLAS vuelve a poner su pierna en la entrepierna de KIKE. Apunta con su pistola a la parte inferior de la barbilla.

EL PATILLAS
¿Nos vas a decir ya quien eres?

JOSECHU
(Con el brazo en alto)
Es que mira que te meto

EL PATILLAS sujeta a JOSECHU. Este se intenta calmar

JOSECHU
Ya me calmo, ya me calmo. Perdón,
he perdido los papeles. No ha sido
profesional, y os pido disculpas a
los tres

KIKE
¿Esto es una broma o que?

EL PATILLAS
¿Qué pasa? Mi amigo es muy educado

EL TOMATES
¿No las aceptas?
¿Qué te crees que por estar
maniatado a una silla eres mejor
que nosotros?

EL TOMATES se dirige a JOSECHU

EL TOMATES
(Susurrando)
Que dice que no las acepta
(a KIKE)
Pues eso está muy feo. Ahora como
castigo te vas a comer mi caca

EL PATILLAS Y JOSECHU se quedan mirando

EL PATILLAS
No, no le vamos a dar caca

EL TOMATES extiende los brazos

12. EXT. CARRETERA - NOCHE

MAITE está tirada en el capo del coche, con las gafas de sol puestas. CARLA se dirige a la puerta del conductor y desde fuera aprieta el claxon del coche. El sonido despierta a MAITE

MAITE
¿Qué coño haces tía?

CARLA
Despierta, y ponte a pensar en cómo recuperamos lo nuestro

MAITE
Se puede decir de otras formas

CARLA
Piensa en silencio

MAITE
¿Ves? Ya estás haciendo lo de siempre.

CARLA
¿El qué? ¿Qué hago?

MAITE
Pues ser una sargento.
(con tono burlón))
Ven aquí, no toques esto, haz esto,
haz lo otro...

CARLA
Ah, espera que tú:
(con tono burlón también)
Voy a ponerme a merendar phosquitos
en plena misión porque soy idiota,
y no he nacido para pensar

MAITE se baja del auto con la pistola en la mano, y se dirige a CARLA

MAITE
Repítemelo si te atreves

CARLA le hace una llave, y le coge los brazos por la espalda. La pone contra el capo y chupa un dedo.

MAITE

No, el dedo húmedo en la oreja no.

MAITE empieza a gritar

13. INT. GARAJE - NOCHE

EL PATILLAS está sentado con silla al revés enfrente de KIKE, está fumando. EL TOMATES y JOSECHU esperan detrás de brazos cruzados. KIKE mantiene la mirada fija

EL PATILLAS

Tomates, pásame los alicates

EL TOMATES le gira la cara

EL PATILLAS

(a JOSECHU)

¿Y a este que coño le pasa?

JOSECHU

Creo que está enfadado contigo. Por lo de la caca

EL PATILLAS se levanta. Se dirige a EL TOMATES

EL PATILLAS

Venga, no te enfades. Pero no--

EL TOMATES

¡Eh! Quieto ahí

EL TOMATES coge un metro de una estantería. Y mide la distancia entre él y EL PATILLAS

EL TOMATES

Tres metros. Esta distancia la quiero de orden de alejamiento

KIKE

Vosotros tres no sois muy completos, ¿no?

JOSECHU

(gritando)

¡Cállate, hijo de puta!

EL PATILLAS

¿Todo esto es por qué no le hemos dado caca?

KIKE interrumpe

KIKE

Todo esto es coña, ¿no?

JOSECHU le pega una bofetada a KIKE

JOSECHU

Esto si que es coña

EL TOMATES

Y porque eres malo. Eres algo así como una mezcla entre Hitler y Bob el constructor

EL PATILLAS

(extrañado)

¿Bob el construc-que?

EL TOMATES coge un hatillo y un bocadillo

EL TOMATES

Lo siento, pero dejo la banda

EL TOMATES deja los objetos en el suelo, levanta un poco la persiana, y sale, pero se olvida su bocadillo. Desde fuera vuelve a abrir, palpita el suelo, y coge su bocadillo.

EL PATILLAS no sabe como reaccionar. JOSECHU y EL PATILLAS se miran.

14. EXT. CARRETERA - NOCHE

CARLA y MAITE están apoyadas en el coche. MAITE bosteza.

MAITE

¿Y si nos vamos pa' casa?

CARLA

No

A lo lejos llega EL TOMATES, con el hatillo al cuello, y un bocadillo en la mano. Va murmurando. Patea una lata.

MAITE se da cuenta de la llegada de EL TOMATES. Empieza a golpear el brazo de CARLA

MAITE

(señalando a EL TOMATES)

¿Ese no es uno de los que estaban en la fábrica?

CARLA

¿Qué dices? Si debe ser un mendigo.

MAITE

Ay hija, que clasista. Venga vamos.

CARLA y MAITE se dirigen hacia EL TOMATES. Empiezan a coquetear con él.

MAITE

(simpática)

¡Hola!

MAITE mira a CARLA.

CARLA

Ah sí. Hola, guapo

EL TOMATES mira detrás suyo, no hay nadie, vuelve al frente.
Se pone nervioso.

EL TOMATES

(tímido)

Hola chicas

MAITE se apoya en EL TOMATES

MAITE

Se nos ha estropeado el coche, ¿tú
no nos podrías ayudar?

Los tres se dirigen al coche

EL TOMATES

Ah sisisisi. Yo soy especialista en
coches. Una vez coduje uno.

CARLA

(irónica)

Anda. Que profesional

MAITE

Yo creo que es la rueda. ¿Puedes
mirar a ver si hemos pinchado?

EL TOMATES se agacha a mirar. MAITE saca su pistola y le da
con ella en la cabeza.

EL TOMATES

Ay ¿Por qué me pegas?

CARLA

Tía, esto no es una película. Dale
fuerte.

MAITE le pega más fuerte varias veces. EL TOMATES se queja.

MAITE

Joder, menos mal.

CARLA coge del bolsillo el teléfono. MAITE lo coge por los
hombros.

MAITE

¿Qué haces? Ayúdame a meterlo
dentro

CARLA marca un número

CARLA

Recuperar lo que es nuestro

15. EXT. RUINAS FÁBRICA ABANDONADA - AMANECER

Un coche llega a la puerta de una Iglesia. De él bajan EL PATILLAS y JOSECHU. EL PATILLAS lleva una bolsa en la mano.

EL PATILLAS y JOSECHU caminan entre los restos de una fábrica abandonada. Miran a su alrededor. Escuchan la llegada de un coche. Las luces iluminan el lugar. Se esconden.

CARLA, MAITE y EL TOMATES se bajan del coche. CARLA camina pistola en mano. MAITE le ha colocado la pistola en la espalda a EL TOMATES, que lleva una venda en la cabeza mal puesta. EL PATILLAS y JOSECHU salen del escondite. Ahora EL PATILLAS lleva una máscara de sherk, y JOSECHU una bolsa de cartón con dos agujeros.

EL PATILLAS
Soltadle

EL TOMATES
¿Qué pasa chavules?

MAITE
Tú calla

EL PATILLAS
Eh, no le hables así

JOSECHU
Pero si tu le hablas peor

EL PATILLAS
Pero yo soy su amigo
(pausa)
Y te pienso sacar de esta. Y luego
nos iremos los tres a la Costa
Brava a montar un bar

JOSECHU
Y lo llamaremos... 'Los Amigos'

EL TOMATES se emociona

EL TOMATES
¿De verdad, Davis?

EL PATILLAS
Sí, pero no digas mi nombre. ¿Quién
soy yo...?

EL TOMATES
Ah si, es verdad. Tú EL PATILLAS y
yo EL TOMATES

CARLA interrumpe la conversación.

CARLA
Muy bonito lo del bar de los
idiotas, pero la bolsa

EL PATILLAS enseña la bolsa en alto. EL PATILLAS y JOSECHU se
acercan poco a poco a ellas, sin dejar de apuntarse.

EL PATILLAS
Dame a mi amigo

CARLA
Dame tú la bolsa

EL PATILLAS
No me fío

CARLA
Ni yo de tí

JOSECHU
A ver, que la casa de Dios no es
lugar para estas tonterías. No vaya
a ser que tengamos un accidente

EL PATILLAS
A la de tres

CARLA
Una

EL PATILLAS
Dos

CARLA
Tres

Carla suelta a EL TOMATES

EL PATILLAS
Dos y medio

EL PATILLAS se da cuenta que EL TOMATES ya está con ellos.
Así que lanza la bolsa hacia ellas.

JOSECHU
Venga, vámonos

EL PATILLAS, EL TOMATES y Josechu salen hacia la puerta.

EL PATILLAS
Te explicamos por el camino

EL TOMATES
Adios chicas, un placer

CARLA y MAITE se quedan mirándose. MAITE coge la bolsa.

MAITE

Déjame ver

MAITE abre la bolsa, y ve unos fardos mal hechos.

MAITE

¿Qué mierda es esta?

MAITE saca una navaja de sus botas. Raja un fardo y prueba.

MAITE

Qué hijos de puta

RÓTULO: 3 semanas después

16. EXT. LANCHA - DÍA

EL PATILLAS, EL TOMATES y JOSECHU toman el sol en una lancha. EL PATILLAS lleva gafas de sol, una camiseta hawaina desabrochada y fuma un puro. EL TOMATES lleva un equipo de snorkel y unos manguitos infantiles. JOSECHU lleva unos crocs llamativos.

EL PATILLAS

Quins cabrons els de sanitat, que ens han tancat el xeringet

JOSECHU

Hombre, tuvimos una indigestión masiva de jubilados, ¿que esperabas?

EL TOMATES

Ya han pasado las dos horas, ¿me pudo bañar ya?

JOSECHU

Pero si tú con tanto flotador no vas a poder nadar

EL PATILLAS

Venga, vamos

Los tres saltan al agua.

FIN

Escena postcréditos:

17. INT. GARAJE - NOCHE

KIKE está maniatado en el garaje de la banda. Pide socorro

KIKE
¿Hola? ¿Hoooolaaa? ¿Hay
alguién? Oye, que quiero
ir al baño, por favor.
¿Alguién me escucha?

FIN

4.1 Enlace al cortometraje

Tras el armazón teórico-académico de este TFM y la exposición del guión literario de la pieza, se adjunta el enlace final al cortometraje *Dummergeier* para su libre visionado. *Dummergeier* fue rodado íntegramente en Gijón (Asturias) durante abril de 2022 y postproducido durante los meses de mayo y junio con el fin de estar concluido para su inclusión en este trabajo. Esta obra supone el núcleo central del presente Trabajo Fin de Máster Profesional y el culmen de mi labor como estudiante del Máster de Cine, Comunicación e Industria Audiovisual de la Universidad de Valladolid.

Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=eumM4chy_V8

5. Conclusiones

Para poner el broche final a este Trabajo Final de Máster, se va a enfatizar en aquellas cuestiones que han sido más determinantes. Por un lado, la enorme amplitud de teorías e hipótesis que los grandes *gurús* del guión han desarrollado y cómo, a pesar de sus múltiples similitudes, existen también grandes diferencias. Uno de los casos más llamativos es el de Robert McKee, quien se encuentra enfrentado con Syd Field por su paradigma en tres actos, cuando él ha sido un defensor del uso de al menos tres actos en la elaboración de un guión. Si bien, es verdad que McKee no se encorseta solamente en estos tres actos y permite la elaboración de más, a pesar de que se podrían resumir en solamente tres. También Eliot Grove es de los que más en contra está de esta estructura, y él mismo propone el uso de nueve actos, pero estos nueve actos pueden quedar nuevamente resumidos en solamente tres. Lo que está claro es que siempre debe existir

un planteamiento, un nudo y un desenlace final, y que la intensidad dramática ha de ir siempre en aumento.

Otro elemento que da bastante que hablar entre los maestros del guión hace referencia a los puntos de giro y los detonantes, para Field son *plot points*, para Seger es detonante y punto de giro, para McKee *incidente incitador*, y realmente todo ello son nudos de acción que permiten dar un empujón a la historia haciéndola más completa y dinámica a ojos del espectador. Es decir, son elementos que hacen que el espectador se sorprenda durante el visionado de la obra. En definitiva, llamarlo de una forma u otra no tiene sentido si su aplicabilidad no es buena. Es decir, da igual como sea denominado este elemento; el guionista debe conocerlo y saber cuál es el lugar exacto en el que debe ubicarlo para que tenga el mayor efecto en la historia.

En síntesis, todos los autores coinciden en un aspecto, el guionista debe conocer la historia como nadie y debe utilizar el número de actos y la estructura narrativa que más le convenga y con la que más cómodo se sienta; de esta forma, podrá realizar un guión eficiente y llevarlo a buen puerto. Esto nos deja como principal conclusión que independientemente de las teorías contrastadas y por contrastar, los guiones son elementos prácticos cuya ejecución puede ser investigada y analizada, pero que precisan de una óptima premisa dramática y de unos personajes interesantes como punto de partida de toda buena historia.

Por otro lado, la producción y elaboración del cortometraje fue muy provechosa. Se podría decir que fue una manera práctica de volcar parte de lo aprendido durante este curso, no sólo en asignaturas, sino también en seminarios, prácticas o *masterclass* dadas por expertos en la materia. De esta manera, se le dio más importancia a nuevos aspectos a los que en cortometrajes anteriores no se había pensado, a saber: localizaciones más trabajadas que estuvieran acorde con el tono y la estética del corto, una fotografía más pensada que permitiese jugar con el contraste cromático representado, o una dirección de arte donde el atrezzo tuviese un peso mayor del dado anteriormente. En definitiva, se entendió de otra manera la realización fílmica y pudo dotarse a este cortometraje de un componente más completo.

6. Bibliografía

CHION, M. (1989). *Como se escribe un guión*. Cátedra.

FIELD, S.(1979). *El libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot.

----- (1984). *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Plot.

GROVE, E. (2008). *Raindance Writers' Lab: Write + Sell the Hot Screenplay*. Second.

MCKEE, R. (1997). *El Guión Story: Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la escritura de guiones*. Alba.

----- (2018). *El Diálogo: El arte de hablar en la página, la escena y la pantalla*. Alba.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2014). *Estrategias de guión cinematográfico: El proceso de creación de una historia*. Ariel.

SEGER, L. (1994). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Rialp.

----- (2000), *Cómo crear personajes inolvidables: Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Paidós, Barcelona.

SNYDER, B. (2010). *¡Salva al Gato! El libro definitivo para la creación de un guión*. Alba.

TRUBY, J. (2009). *Anatomía del guión: El arte de narrar en 22 pasos*. Alba.

TUBAU, D. (2007). *Las paradojas del guionista: Reglas y excepciones en la práctica del guión*. Alba.

VALE, E. (1996). *Técnicas de guión para cine y televisión*. Gedisa.