

Unidad 11

- La redacción de la historia

escribir un guión con calidad profesional. Este es el reto que debe tener en mente todo guionista.

Determinar el personaje principal y el asunto de la historia

Una vez que se tiene la determinación de escribir un guión, lo más difícil es definir con exactitud qué escribir.

Por lo general se piensa que una idea, o una cierta imagen en la mente son suficientes para darnos una historia completa. Las siguientes premisas son algunos ejemplos:

- Es una historia de amor entre dos adolescentes.
- Son las aventuras de un niño que es muy inteligente.
- Es la historia de una maleta que se pierde en un aeropuerto.
- Es una historia sobre el bien y el mal.
- Comienza en una fiesta de halloween... la historia viene luego.

Ninguna de estas ideas funciona a la hora de proponer una historia para un guión, porque una idea es sólo una idea. Para convertir una idea en una buena historia es necesario dramatizarla y expandirla para que diga realmente lo que se quiere expresar.

Durante esta etapa de la creación dramática es posible que surja la duda sobre qué se debe crear primero: los personajes, las acciones, los lugares o el tiempo. Cuando se analiza una historia ya escrita salta a la vista que todos estos elementos son inseparables y se determinan unos a otros. Sin embargo, al crear una historia no se puede empezar por las acciones, ni por los lugares, ni por el tiempo. Se debe empezar creando al personaje principal.

El personaje principal es el protagonista de la historia. El o ella es quien tiene una necesidad que satisfacer, realiza las acciones encaminadas a resolver esta necesidad, en los lugares y tiempo determinados por el autor de la historia.

El primer paso para escribir un guión es crear a un personaje que tiene una determinada necesidad y que realiza ciertas acciones -físicas y/o emocionales- para resolverla. En términos de estructura dramática, este primer paso implica determinar el paradigma de asunto de la historia.

En esta etapa los detalles no son necesarios; estos irán surgiendo conforme se avance en el proceso de construcción de la historia. Lo importante en esta etapa es definir de qué se va a tratar la historia.

¿Se va a tratar de un niño que quiere ser grande y que le pide a una máquina de deseos que le cumpla su sueño?, como en *Quisiera ser grande* (Big, 1988).

¿O de un par de amigas que durante un viaje matan a un hombre y deciden huir para no entregarse a la policía?, como en *Un final inesperado* (Thelma & Louise, 1991).

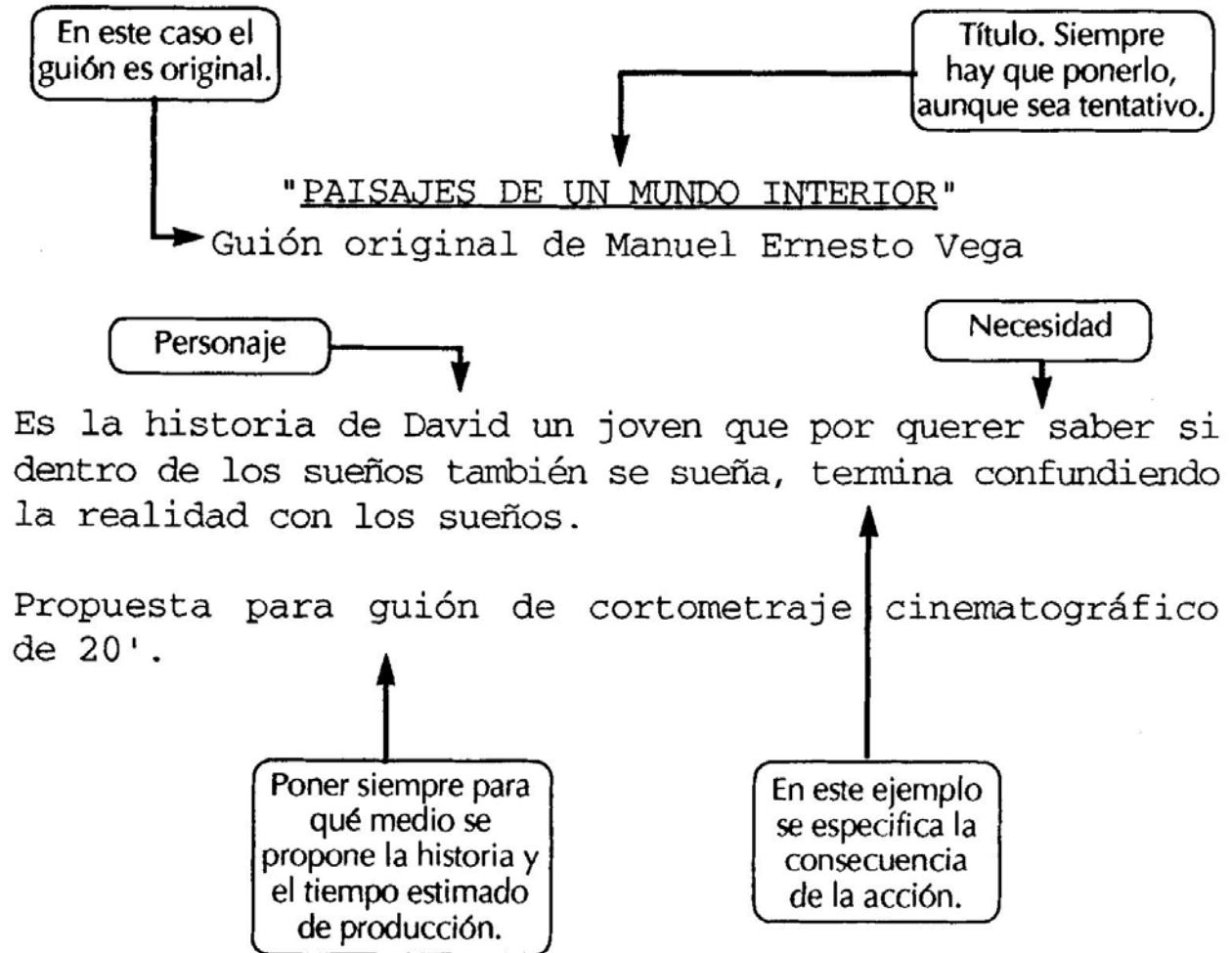
En cine y en televisión, la propuesta debe convencer también al director, él es el responsable de visualizar el guión. Si el director está convencido de las posibilidades dramáticas de la historia propuesta, el guionista ha ganado un aliado en su labor.

Finalmente, el principal convencido debe ser el guionista. Si la propuesta funciona con él en términos de claridad, debe funcionar con el resto de la gente. Si al leer la propuesta el guionista visualiza la historia completa, la propuesta debe tener éxito.

que incluso existen libros sobre cómo convencer a un productor para que acepte una historia. Algunos guionistas incluso lanzan la propuesta con técnicas novedosas: un video actuado donde se presentan los elementos básicos del paradigma de asunto de la historia.

EJEMPLO

Propuesta para guión dramático de una historia original³



³ Propuesta redactada por Manuel Ernesto Vega, en febrero de 1990. Citada con permiso del autor.

EJEMPLO

Tratamiento de una historia original

"EL CABALLERO AZUL"¹³

Tratamiento original de Mario Luis Pacheco.

Es de noche en el bosque, en el tiempo de caballeros y dragones. ERICK, un muchacho de unos trece años corre por entre las ramas y hojas tiradas en el suelo lodoso. Por la forma en que voltea constantemente hacia atrás da la impresión de que huye de algo. De repente se escucha un crujido seco. ERICK cae en un pozo profundo.

Dentro del pozo, en penumbras, la pequeña figura de ERICK es cubierta por una sombra. Es VILOM, un brujo de magia blanca. ERICK se mueve instintivamente hacia atrás. VILOM le dice que el peligro ha pasado y que SIBILA la hechicera no lo encontrará allí. ERICK le dice que ella quería quitarle el brazalete. VILOM le explica que su brazalete es la mitad de otro que ella tiene. Al unirlos, la hechicera puede tener control sobre la magia perfecta.

PREMISA BÁSICA

En un moderno hospital, ISABEL, de doce años, está en la cama jugando a caballeros y dragones. Junto a ella su PAPA y el doctor platican sobre la operación de anginas de la niña.

En la cueva, ERICK se ha puesto muy enfermo. VILOM le dice que para salvarse debe tomar el brazalete y repetir las palabras escritas en un pergamino. En la noche, ISABEL está en su cuarto jugando sola. En el juego descubre que en el castillo de una hechicera hay un pergamino. En su castillo, SIBILA ve a ERICK, por medio de una roca negra. Lanza un maleficio para que el niño aparezca en su castillo. ISABEL y ERICK pronuncian las palabras del pergamino al mismo tiempo, desde dos lugares y tiempos distintos.

ESTABLECIMIENTO DE LA ACCIÓN

¹³ *Tratamiento redactado por Mario Luis Pacheco, en marzo de 1989. Citado con permiso del autor.*

