



Facultad de
Comunicación y Documentación

UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO FIN DE GRADO

**GUION Y NARRATIVA DE UN CORTOMETRAJE:
*UN AMIGO EN MÍ***

Presentado por:

D. Emilio García Ferreira

Tutor:

Dr. D. Francisco Javier Gómez Pérez

Curso académico 2016/2017

D. Francisco Javier Gómez Pérez, tutor del trabajo titulado **Guion y narrativa de un cortometraje *Un amigo en mi*** realizado por el alumno **Emilio García Ferreira**, INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Comunicación Audiovisual* para su defensa.

Granada, 22 de Junio de 2017

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Gómez', with a large, stylized flourish extending to the right.

Fdo.: Francisco Javier Gómez Pérez

Por la presente deixo constancia de ser el autor del trabao titulado ***Guion y narrativa de un cortometraje Un amigo en mi*** que presento para la materia Trabajo Fin de Grado del Grado en **Comunicación Audiovisual**, tutorizado por el/la profesor/a **Francisco Javier Gómez Pérez** durante el curso académico 2016-2017.

Asumo la originalidad del trabao y declaro que no he utilizado fuentes (tablas, textos, imágenes, medios audiovisuales, datos y software) sin citar debidamente, quedando la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada exenta de toda obligación al respecto.

Autorizo a la Facultad de Comunicación y Documentación a utilizar este material para ser consultado con fines docentes dado que constituyen ejercicios académicos de uso interno.

22/ Junio/ 2017

Fecha



Emilio García Ferreira

Firma

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría utilizar esta página para agradecer en primer lugar a mi tutor Francisco Javier Gómez Pérez por orientarme, instruirme, guiarme y estar siempre disponible cuando he necesitado cualquier tipo de ayuda o consulta sobre el proyecto.

Agradecer también en general al equipo docente de esta nuestra Facultad de Comunicación y Documentación de Granada, y más particularmente a profesores como Domingo Sánchez-Mesa Martínez, Jordi Alberich Pascual, Eladio Mateos Miera, así como el ya citado Francisco Javier Gómez Pérez, ya que gracias a su labor y enseñanzas, sobre todo en materia cinematográfica, hemos podido desarrollar unos conocimientos e interés por este arte.

Por último y no menos importante me gustaría agradecer a las personas de mi entorno personal, familia y amigos, que me han apoyado siempre en este y otros proyectos realizados a cabo así como a mi compañero de clase y proyectos Javier Fernández Pezzi, gracias al cual he podido desarrollar mis conocimientos, practicar y aprender juntos.

Como agradecimiento final debo mencionar a la psicóloga Marta María Rodríguez Rodríguez, la cual ha sabido orientarme, guiarme y apoyarme en todas las cuestiones que se me han ido planteando en este proyecto en lo que a su campo se refiere.

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	13
2.- OBJETIVOS.....	14
3.- METODOLOGÍA.....	15
4.- BLOQUE 1: EL GUION. CREACIÓN Y ELABORACIÓN	16
4.1.- El guion	16
4.1.1.- Etapas del guion	16
4.2.- Antes de escribir	17
4.3.- Comenzando a escribir	19
4.3.1.- La estructura del guion	22
4.4.- Nuestro guion: creación paso a paso	30
4.4.1.- Creando la idea	30
4.4.2.- Sinopsis.....	32
4.4.3.- Argumento	32
4.4.4.- Estructurado y a escribir	34
4.4.5.- Últimas pinceladas	35
5.- BLOQUE 2: LA NARRATIVA	35
5.1.- La narrativa en lo audiovisual	36
5.2.- Los ambientes	37
5.3.- Los personajes	39
5.4.- Los acontecimientos	44
5.5.- El tiempo	47
5.5.1.- Anacronías	48
5.6.- Elementos narrativos de nuestro cortometraje, <i>Un amigo en mí</i>	49
5.6.1.- Nuestros personajes	49
5.6.2.- Ambientes creados	53
5.6.3.- Tiempo	54
5.6.4.- Creación acontecimientos	54
6.- CONCLUSIONES.....	57
BIBLIOGRAFÍA	59
ANEXO: Guion de <i>Un amigo en mí</i>	60

RESUMEN

A lo largo de este proyecto explicaremos el proceso seguido para la creación, construcción y escritura de un guion apto para un cortometraje de ficción con todo lo que este conlleva. Recorreremos las diferentes fases de un guion, estructura, elementos clave, etc. Además trataremos todos los aspectos relativos a la narrativa de cara a un guion, abarcando la creación de los personajes, su psicología, los espacios, el tiempo en que transcurre la historia así como los elementos más importantes de la narrativa audiovisual. A su vez explicaremos el proceso de adaptación de todo lo anterior a nuestro caso concreto, teniendo en cuenta las pautas que hemos seguido.

ABSTRACT

Along this project we will explain the process followed for the creation, construction and it notarizes a suitable script for a short of fiction with everything what this one carries. We will cross the different phases of a script, structure, key elements, etc.

In addition we will treat all the aspects relative to the narrative with a view to a script, including the creation of the prominent figures, his psychology, the spaces, the time in which transcurre the history as well as the most important elements of the audio-visual narrative. In turn we will explain the process of adjustment of everything previous to our concrete case, having in it counts the guidelines that we have followed.

1.- INTRODUCCIÓN

¿Sobre qué puedo escribir? ¿Cómo puedo construir mi historia? ¿Cómo debe ser un personaje? ¿Qué debería decir mi personaje? ¿Qué debo hacer para que mi historia siga el camino adecuado? Estas son solo algunas de las preguntas que se nos pueden venir a la cabeza cuando nos enfrentamos a la tarea de escribir un guion de ficción. Cuando escribimos una historia de ficción, una historia inventada, nosotros somos dueños y creadores de la misma y por tanto de lo que ocurre en ella. Si deseamos que nuestro personaje sea rubio, alto, bajo, joven, viejo, que su vida transcurra en China, Granada o incluso en un planeta inexistente que creemos nosotros mismos, son decisiones que están al alcance de nuestra imaginación. El único límite lo ponemos nosotros a la hora de crear una historia de ficción. Pero no es tan fácil como “puedo hacer lo que quiera”, para que nuestra historia sea una buena historia, que guste tanto a nosotros como al lector, debemos tomar una serie de caminos y trabajar una serie de aspectos de cara a la narrativa de dicha historia, sus personajes, el tiempo donde transcurre, los espacios donde viven y recorren nuestros personajes.

Un guion es una galaxia de pequeños mundos a desarrollar, desde el más sencillo personaje hasta el protagonista más complejo. Podemos crear todo tipo de situaciones, personajes, detonantes, espacios y un infinito etcétera. La escritura de una historia es una de las mayores expresiones de arte y creatividad a nuestro parecer, pudiendo crear situaciones que nos gustaría vivir a nosotros mismos pero que por motivos varios, espacio-temporales por ejemplo, no son posibles, hasta podemos a través de personajes autobiográficos, contar indirectamente anécdotas, vivencias, experiencias, reflejar traumas de la infancia, aspiraciones o deseos de futuro, que en realidad son nuestros.

Trataremos de desarrollar todo lo dicho a través de diferentes manuales, lo aprendido en el grado en relación a guion y narrativa, y nuestra experiencia personal. Por ello a lo largo de este proyecto trataremos de analizar y explicar la correcta elaboración de un guion y de la narrativa del mismo.

2.- OBJETIVOS

El principal objetivo de este proyecto es la realización final íntegra y completa de un guion de ficción enfocado a un cortometraje. Para ello deberemos cumplir una serie de objetivos en cuanto a guion y narrativa se refiere. En lo que respecta a la escritura del guion nuestros objetivos serán:

- Conocer las distintas fases de las que consta un guion.
- Saber adecuar la escritura de este a la duración reducida que supone un cortometraje, saber aplicar un ritmo ameno y que a su vez mantenga al lector o espectador con un interés por la historia.
- Aprender y aplicar nuevas técnicas de escritura.
- Saber desarrollar completamente un guion en base a nuestras ideas principales.

Desde la perspectiva narrativa ostentamos a conseguir varios objetivos al igual que en la escritura del guion. El principal objetivo de cariz narrativo es: construir un personaje principal con una personalidad sólida y unas peculiaridades psicológicas fuera de lo normal. No obstante nos planteamos otra serie de objetivos secundarios:

- Demostrar que podemos adecuar nuestros personajes en un tiempo y un espacio adecuados.
- Conocer y tratar las diferentes técnicas de expresión narrativa.
- Aplicar detonantes a nuestra historia que cambien el ritmo de la misma.

En definitiva mejorar nuestra escritura y expresión narrativa con relación a nuestros anteriores guiones y poder volcar lo aprendido en el proyecto actual, haciendo de este un proyecto más maduro a la vez que profesional, de forma que podamos demostrar que lo aprendido en este proyecto nos ha sido de utilidad para la realización final del guion.

3.- METODOLOGÍA

Para la realización de nuestro proyecto seguiremos una metodología consistente en la división del contenido en dos bloques o secciones. Estos serían: el bloque 1 referente a la parte de guion y el bloque 2 referente a la parte de narrativa.

Los completaremos llevando a cabo una investigación teórica a través de diversos manuales con relación a estos bloques así como aplicando las técnicas aprendidas en el grado académica y la experiencia personal adquirida en la elaboración de guiones previos a este.

Para el bloque 1, sección dedicada a la escritura del guion así como su estructuración seguimos los manuales de Linda Seger, Doc Comparato, Robert Mckee, Syd Field y Michel Chion, de los cuales hemos tomado elementos como las diferentes etapas con las que consta un guion según Comparato, la estructuración del guion siguiendo el modelo de los tres actos de la cual hablan Seger, Mckee y Field. También del manual de Seger tomamos lo referente a los puntos de giro así como su correcta colocación a lo largo del guion, habiendo seguido la previa división en tres actos ya mencionada. Por último, también de Chion tomamos las treinta preguntas que debe hacerse un guionista antes de dar por finalizada su obra

En lo que respecta al bloque 2, sección a través de la cual hemos tratado los principales elementos narrativos de un guion así como expuesto los nuestros propios, nos basamos en las doctrinas de Casetti y di Chio así como de Seymour Chatman. De estos dos primeros seguimos lo referente a la creación de personajes, ambientes así como una parte del tratamiento de los acontecimientos. En relación a Chatman tomamos de su manual lo referente también a acontecimientos y la división de estos en base a su importancia en la trama, a su vez también del mismo manual tomamos lo que respecta al tiempo narrativo y los diferentes tipos y tratamientos que pueden darse del mismo.

En definitiva podemos concluir señalando que la metodología que hemos aplicado ha sido una centrada en la investigación y lectura de manuales en busca de técnicas para mejorar nuestra escritura en lo que a guiones respecta, así como su correcta utilización de cara al proyecto que llevamos a cabo.

4.- BLOQUE 1: EL GUION. CREACIÓN Y ELABORACIÓN

4.1.- El guion

Antes que nada deberíamos plantearnos una pregunta que puede parecer muy sencilla; ¿Qué es un guion? Depende de a quién le preguntes, son tantas las definiciones y calificaciones que pueden dársele a este...ya que no deja de ser un arte, un guion no es solo una narración sin más, es la creación de una historia, de un conjunto de elementos, personajes, acciones, vivencias, dramas profundos, que no solo se quedan en la palabra escrita a diferencia de en la literatura clásica, sino que están pensados para ser llevados a su representación audiovisual, a través de la pequeña o la gran pantalla.

No obstante podemos usar las palabras de Doc Comparato (1993) en su libro, *El guion, Arte y técnica de escribir para cine y televisión*, para dar una definición más simple y directa: "Guión es la forma escrita de cualquier espectáculo audio y/o visual" (Comparato, 1993: 5).

Si bien la definición aportada por Comparato es correcta, nos gustaría hacer un pequeño matiz al respecto, ya que más bien nos gustaría verlo desde la perspectiva de que cualquier espectáculo audio y/o visual es la representación audiovisual de un guion, ya que es en base a este último mediante el cual se realiza dicha representación.

4.1.1.- Etapas del guion

Es recomendable desarrollar nuestro guion de forma ordenada y sin olvidar los detalles, siguiendo un orden y una dinámica, una buena forma para hacerlo es la división de la elaboración de nuestro guion por etapas. Doc Comparato (1993) habla de las cinco etapas que debemos desarrollar para la obtención del guion final.

En primer lugar, como primera etapa habla de la idea, la idea principal de nuestra historia a través de la cual se comenzará a desarrollar la historia. Esto es fundamental a la hora de comenzar un guion ya que, la idea será la columna vertebral, el apoyo principal sobre el que se fundamente nuestro guion y con ello el proceso de creación del mismo, hablaremos mejor de esta etapa en el siguiente apartado.

La segunda etapa es la creación de un story-line, lo cual podría explicarse como la idea desarrollada en una frase, aunque puede ser de una a cinco frases. Por ejemplo el story-line de nuestra historia en particular podría ser:

Floyd es un joven veinteañero con un extraño modus vivendi, vive rodeado de sus pintorescos “amigos” en especial su compañero Jimmy, la relación entre estos dos se ve truncada por los acontecimientos, pero es mayor el vínculo que les une

Cuando hemos desarrollado nuestro story-line entramos de lleno en la tercera etapa según Comparato, en la cual se trata el desarrollo del argumento, personajes, contexto espacio-temporal, género, etc. Hablaremos de esta fase más detenidamente en el siguiente punto.

Pasamos así a la cuarta etapa, la estructura. Esta etapa es de vital importancia a la hora de escribir un buen guion y consiste en cómo vamos a contar nuestra historia, de qué forma vamos a dividir el argumento en escenas. Se trata de dar orden al discurso que haremos de los acontecimientos. Cada escena deberá estar emplazada en tiempo y un espacio determinados, y es imprescindible para dar paso a los diálogos.

Pasamos así a la quinta etapa, la etapa del Tratamiento. En esta etapa se da a conocer a los personajes, sus personalidades, los conflictos, se reflejan los diálogos y se desarrollan las escenas. Por último tenemos la sexta etapa, que sería aquella en la que se obtiene la confección del guion literario definitivo. Comparato lo considera el guion final sin correcciones ni revisiones.

4.2.- Antes de escribir

Sin duda la tarea de escribir un guion no es cosa de un día, es un proceso delicado que conlleva un gran tiempo y esfuerzo. Pero no es en la redacción del mismo donde invertimos más tiempo, sino en las fases previas a este.

Todo debe partir de una idea principal, un punto de inicio desde el que crear nuestra historia y con ello nuestro guion. Esta idea principal puede ser el tema, es decir, sobre lo que queremos escribir. Esta idea puede surgir de mil maneras; de una conversación interesante con un amigo, de un sueño que hemos tenido, de una historia de piratas que se nos vino a la cabeza cuando éramos pequeños... Hay un infinito número de caminos a

través de los cuales podemos llegar a descubrir el tema de nuestra historia. Otra manera posible sería la aplicación de una lluvia de ideas o “brainstorming” pero desde lo personal suelo guiarme más por las ideas que surgen en mi cabeza de forma espontánea y no de aquellas que fuerzo a mi cerebro a que aparezcan, aunque no por esto significa que sea un mal método o que no lo haya utilizado en alguna que otra ocasión.

Por ejemplo en mi caso particular, que es el guion escrito para este proyecto, *Un amigo en mí*, la idea principal se nos ocurrió al observar a mi pequeña sobrina jugando con sus muñecos, hablando con ellos como si de personas se tratase; pareciese que estos incluso le contestaban a sus preguntas al observar sus reacciones. Por ello me resultó interesante imaginar esta situación en una persona adulta, que fuera de la inocencia de un niño, viese de verdad a los muñecos o peluches como verdaderos seres animados.

Cuando tenemos la idea principal de nuestra historia, o el tema del que vamos a hablar, deberemos definir a su vez el género ya que la idea principal de nuestra historia puede ser: dos amigos deben llegar al funeral de uno de sus amigos pero para ello antes deberán hacer una serie de cosas. Siendo esa la idea principal de la historia podemos orientarla a un género o a otro, pues esa “serie de cosas” pueden ser una lista de tareas un tanto cómicas que el fallecido dejó para la pareja de amigos como deseo final, entonces podría ser una comedia, por otro lado esa lista de tareas pueden ser algunos deseos profundos del fallecido que los amigos deben cumplir para honrar su muerte a modo de solemne tributo, todo con un aura oscura, ya habríamos cambiado el género de nuestra historia. Es por ello importante definir por dónde va a ir nuestra historia, en nuestro caso el género es una comedia negra.

Una vez tenemos nuestro tema, la idea principal sobre lo que queremos escribir, debemos comenzar el proceso de construcción de la historia, este proceso comienza con la creación del argumento, para el cual necesitamos varios elementos que comentaremos a continuación.

Toda historia, como es bien sabido, tiene sus personajes, más o menos importantes en la trama pero imprescindibles al fin y al cabo, aunque el personaje sea un objeto inanimado visto desde la perspectiva filosófica del paso del tiempo, pero debe haber un personaje. Es por ello que al tener la idea tenemos que tener al personaje o personajes que aparecerán en ella. El personaje será hilo conductor de los acontecimientos.

Crear a nuestro personaje es casi tan importante como crear nuestra historia, ya que sin personaje no tendremos ese punto de vista desde el cual observaremos la historia y por tanto no habrá qué contar. Un personaje no es solo un elemento del guion, es un universo en sí mismo, es un pasado, un presente y un futuro, es un contexto, un abanico de características que le hacen ser como es, por ello deberemos trabajar a fondo nuestros personajes si queremos un guion fuerte y atractivo.

Cuando ya tenemos la idea principal, el tema de nuestra historia y a nuestro personaje o personajes ¿Qué toca ahora? Tendremos que encuadrar a nuestro personaje en un tiempo y un lugar adecuados. No contaremos la historia de la misma forma si sucede en 1929 en plena Gran Depresión que si transcurre en el año 3458 en la quinta luna de Júpiter. El contexto espacio-temporal que elijamos para nuestra historia también es importante a la hora de desarrollarla, aunque no nos centremos en ello como en una película sobre la Revolución Francesa o la Guerra de Independencia, ya que los acontecimientos no ocurrirán de la misma manera en una época que otra, nuestro personaje no hablará igual, no vestirá de la misma forma, utilizará unas referencias diferentes, etc.

Lo mismo ocurre con el espacio, ya sea el país, la ciudad o el recinto donde ocurre la misma. En nuestro caso particular contamos con un joven varón de entre unos 25-30 años que vive solo en su casa, podríamos encuadrar la historia en nuestra época y país y la acción se desenvolverá única y exclusivamente en la casa del mismo.

Una vez tenemos claros estos elementos para nuestra historia y los hemos definido de forma exhaustiva y detallada convendría hacer un último repaso por todo lo dicho para comprobar que estamos satisfechos con lo que tenemos sobre la mesa, una vez hecho esto podremos comenzar con la elaboración de nuestro guion.

4.3.- Comenzando a escribir

Nos encontramos en el siguiente nivel de nuestra tarea de escribir un guion. Con nuestra idea principal elegida, nuestros personajes bien definidos, con una personalidad profunda y que funcione con nuestra historia, y encuadrados en un espacio y un tiempo, es decir, con nuestro argumento correctamente planteado, podemos avanzar a nuestro siguiente objetivo.

Si bien no podemos olvidar que a la hora de elaborar nuestro guion debemos tener en cuenta qué debe contener este. Lo principal sería la escritura, la palabra, como vamos a organizar nuestra historia en lo que a la forma de escribirla se refiere.

Cuando hablamos de lo escrito en un guion tenemos que hacer una diferenciación clara entre dos elementos: por un lado los diálogos y por otro la narración de los acontecimientos, narración de escenas, etc. Esto último es de vital importancia y debe ser minuciosamente detallado para que sea llevado al plano visual de la forma más fiel posible y para que tanto el lector como el director o productor a la hora de interpretarlo sepan lo que queremos reflejar en ese momento y con esa acción.

Por ejemplo podemos describir una escena de la película *127 horas* del director inglés Danny Boyle de la siguiente forma: “Nuestro protagonista desesperado por su situación decide contarse la mano para poder escapar”. O bien podemos hacerlo de esta otra: “Aron se encuentra al borde de la desesperación, una idea pasa por su cabeza, es una locura pero la desesperación y el cansancio no le dejan otra opción. Tembloroso agarra su navaja, el sudor recorre su frente, apenas le deja ver... decidido la clava en su muñeca... se retuerce de dolor pero debe continuar...” Como podemos comprobar nada tiene que ver una forma con la otra, debemos desgranar cada escena como si la estuviéramos viendo y analizando si queremos que sea fácil transmitir como queremos que esto sea. Igual pasa con la descripción de espacios, entornos, etc.

Es muy importante que antes de cada escena señalemos el lugar donde se desarrolla la misma y una aproximación del tiempo en que transcurre la escena que vamos a contar a continuación. Por ejemplo: EXT-PARQUE-DÍA. Estas indicaciones señalan que se trata de una escena de exterior, que transcurre en un parque y que ocurre durante el día.

Por otro lado debemos hablar de los diálogos, como apunta Comparato: “Diálogo se llama al cuerpo de comunicación del guión” (Comparato, 1993: 92) Un guion tiene un gran referente escrito en los diálogos, ya que reflejan todo lo que dirán los actores una vez se traslade a lo visual. Un guion de cine sin diálogos no sería más que una mera descripción de escenarios y acontecimientos, que también es importante. Sin embargo algunas cosas es mejor que sean explicadas por la acción o por detalles de la escena que no por los diálogos. No obstante son, una parte fundamental de un guion, y es por ello que debemos definir la importancia que tienen estos dentro de un guion.

Los diálogos presentan un gran reto respecto a lo narrativo que luego se convertirá en un reto respecto a lo visual. Según Chion, las funciones del diálogo de cine son:

- hacer avanzar la acción;
- comunicar hechos e informaciones al público;
- establecer sus relaciones, los unos con los otros;
- revelar conflictos y el estado emocional de los personajes;
- comentar la acción. (Chion, 2009: 73)

Además de lo comentado por Chion también debemos señalar que con los diálogos también podemos ir conociendo a los personajes, no solo como se sienten, es decir su estado emocional sino qué opiniones tienen, como reaccionan ante algunas preguntas o respuestas etc.

En el manual de Michel Chion (2009: 73-76) se mencionan algunos detalles que debemos evitar a la hora de escribir un guion como es por ejemplo la sucesión repetitiva de preguntas y respuestas ya que puede llegar a ser cargante, a veces se puede contestar solo con una acción o un gesto, no siempre con palabras. Algunos de los consejos que aporta Chion (2009) en este manual para no caer en diálogos vacíos es que estos sean creíbles, tengan una meta, hagan reír, nos hagan conocer al personaje o que ayuden a avanzar la historia.

Por tanto debemos tener en cuenta que los diálogos son uno de nuestros mayores aliados a la hora de desenvolver nuestro guion, siempre y cuando sepamos utilizarlos de forma correcta y no caigamos la banalización ni, el “hablar por hablar”.

Ya explicada la escritura debemos abordar otro punto fundamental a tener en cuenta a la hora de elaborar nuestro guion es, la aplicación de conflictos. Si queremos que nuestro guion sea interesante de leer debemos crear situaciones en las cuales nuestro protagonista o personajes principales se vean envueltos en cuestiones, actos o decisiones que creen un interés en el espectador y que mantengan un hilo en la historia, creando agilidad, suspense y sorpresa.

Si nuestro protagonista se despierta a su hora, llega al trabajo a tiempo, hace todo bien y sin problemas, llega a casa a cenar y se acuesta, nuestra historia no tendrá nada de especial. Debemos crear conflictos como que este se quede dormido y tenga que luchar por llegar al trabajo a tiempo, que una vez allí el jefe le eche una charla etc.

Nosotros aplicamos a nuestra historia varios conflictos que hacen que la historia cambie de camino, manteniendo así un interés y creando situaciones en las que el espectador puede verse reflejado o empatizar con el personaje.

Además debemos tener claro qué es lo que queremos transmitir con nuestro guion o nuestra historia, el mensaje que queremos hacer llegar al espectador. Esto es importante ya que debemos tenerlo presente a la hora de redactar nuestro guion de forma que no de lugar a malinterpretaciones, ambigüedades o simplemente que nuestro mensaje sea demasiado ligero hasta el punto de pasar desapercibido y que el espectador no lo capte. No obstante, tampoco podemos caer en lo obvio ni en la redundancia ya que el espectador no es tonto, y aunque bien es cierto que no debemos presuponer que este lo vaya a entender de la misma forma que nosotros, tampoco podemos pecar de obvios ya que puede ser contraproducente en cierta manera.

Teniendo esto en cuenta podemos avanzar con nuestro guion, lo siguiente que deberíamos hacer es la estructuración del mismo, como hemos comentado anteriormente, la manera en la que queremos dividir el argumento.

4.3.1.- La estructura del guion

Para que una historia sea fácil de transmitir y comprender, y que a su vez mantenga una fluidez y un interés para el lector o espectador, debe estar bien definida y articulada, no es una sucesión de acontecimientos azarosos. Pero ¿Qué es exactamente la estructura de un guion?;

La ESTRUCTURA es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo. (McKee, 2002: 31)

Dicho con otras palabras podría explicarse como una serie de acontecimientos estratégicamente seleccionados y ordenados, de una forma correcta y específica para su adecuada expresión conductual. De esta forma tendremos que pensar cómo queremos contar nuestra historia. Independientemente de que queramos contarla de forma lineal o no lineal deberá estar dividida y estructurada de alguna forma.

Para hacérselo más fácil podríamos preguntarnos a nosotros mismos ¿Qué es lo primero que me gustaría contar de mi historia? ¿Qué es lo primero que queremos que el espectador o el lector conozcan de nuestra trama? Como ya hemos comentado en páginas anteriores los personajes son uno de los elementos más importantes de todo guion y toda historia, es por ello que, sería adecuado presentar a los personajes en primer lugar cuando vamos a desarrollar nuestra historia. No tiene por qué ser una presentación formal a modo de: “Hola soy Anakin Skywalker, un joven del planeta Tatoine que se convertirá en el mayor enemigo de la galaxia”, sino que puede ser simplemente una escena en la que nuestro personaje realiza acciones cotidianas como prepararse el desayuno o vestirse, de esta forma daremos ya ciertas pistas de cómo es nuestro personaje.

Podríamos hablar de una teoría bastante extendida en esto de la guionización de historias y su estructuración; “La teoría aristotélica de los tres actos”. Esta teoría versa sobre la división del conjunto de nuestra historia en tres actos bien definidos y marcados.

Autores como Linda Seger (1994), Robert McKee (2002) y Syd Field (1995) tratan sobre esta estructuración en tres actos, pero para nuestra explicación usaremos el modelo definido por este último autor, el cual habla sobre el “paradigma”. “El paradigma es la estructura dramática. Es una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión.”(Field, 1995: 25)

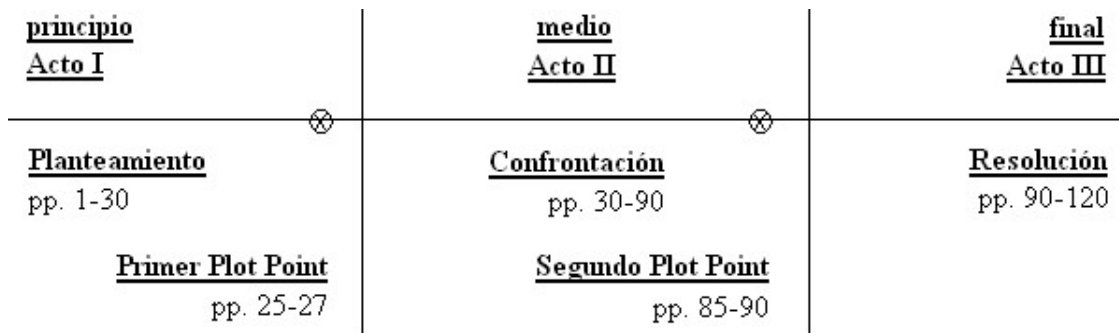


Fig. 1: Paradigma de la estructura dramática. Fuente: Field, 1995: 28.

Como podemos observar en el cuadro aportado por Syd Field la estructuración de haría en tres actos, el primero o Acto I en el cual aparecería el planteamiento, el acto II en el cual nos encontramos con la confrontación y el acto final o acto III donde llegamos a la resolución final. También se indican unos elementos llamados “Plot” en el cuadro, también llamados puntos de giro, esto lo explicaremos un poco más adelante.

Se puede apreciar a su vez una pequeña anotación sobre las páginas en los que deben estar encuadrados estos tres actos, obviamente esto está pensado para el guion de un largometraje, en nuestro caso, al tratarse del guion de un cortometraje no aplicaremos esta norma sino solo el modelo de estructuración de los actos.

Antes de señalar el contenido y explicación de cada acto nos gustaría señalar un pequeño matiz que suele generar bastante confusión y tema del cual se discierne mucho según qué manual consultes o a qué autor leas. Nos referimos a la diferenciación entre un acto, una escena y una secuencia; estos tres términos pueden llevar a verdaderos quebraderos de cabeza pero desde nuestro conocimiento y perspectiva personales trataremos de aclarar un poco el asunto. Podríamos decir que un acto es una división total de la historia, de un conjunto de acciones y sucesos que ocurren en un momento determinado y único de la misma, a su vez cada acto pueden contener diversas escenas.

Una escena sería una sucesión de acciones o acontecimientos que ocurren en un mismo espacio y un mismo tiempo, si por ejemplo cambiamos de espacio se podría decir que cambiamos de escena (a no ser que este cambio ocurra como parte de un recuerdo breve, *flashback* o *flashforward*), a su vez una escena puede contener varias secuencias. Un ejemplo sería cuando nos referimos a la escena del atraco al banco, todas las acciones que suceden desde la entrada al banco hasta que salen serían parte de la misma

escena, incluyendo secuencias como: en la que apuntan con la pistola al rehén, etc. Por último, una secuencia es un conjunto de planos que ocurren en un lugar y tiempo determinados, uno de los ejemplos más famosos del cine es las secuencias continuas o planos secuencia.

Una vez aclarado esto podemos seguir con la estructuración de los actos, de esta forma el guion comenzaría con el Acto I o Planteamiento. Es en esta parte en la que nos dedicaremos a introducir nuestra historia, dejando ver poco a poco de qué trata, presentando a nuestros personajes, quiénes son, dónde viven, dándoles un papel, haciendo entender al espectador donde y en qué época o año transcurren los acontecimientos, etc.

Es algo así como la carta de presentación de lo que va a venir a continuación, y es aquí donde tenemos que recordar la conocida expresión “la primera impresión es la que cuenta”, porque si bien hay películas que comienzan estrepitosamente mal, tediosas y aburridas al principio para acabar remontando poco a poco hasta acabar haciéndonos tragar nuestra primeras palabras, no es recomendable aburrir al espectador nada más empezar, debemos tratar de llamar la atención y captar el interés de quien nos vea o nos lea en esta primera fase de planteamiento.

Linda Seger (1994) habla además del ritmo de los actos, es decir, el ritmo en base a los acontecimientos que ocurren en la trama de una historia. Es de lógica pensar que el ritmo del primer acto no será igual de rápido del último, el planteamiento suele ser por norma general una fase de presentación de la historia en la que, si bien tienen que ocurrir ciertos acontecimientos que mantengan el hilo de la historia no ocurrirán con la misma agilidad que en el tercer acto, por ejemplo.

Siguiendo con el tema del ritmo de la historia, tanto Seger como Field hablan de los *plots points* o puntos de giro. Los puntos de giro podrían definirse de forma sencilla como puntos dramáticos. Estos puntos dramáticos según el modelo que proponen los ya citados autores son prácticamente obligatorios al final del primer y segundo acto, como presentación al acto precedente, en el caso del planteamiento se indica que debería aparecer el primer punto de giro al final del acto, una vez hallamos aportado la información necesaria para este bloque, no solo presentando personajes y espacios sino conociendo un poco más de los mismos y usando si fuese necesario algún conflicto.

Con respecto a los plots points o puntos de giro, Linda Seger señala lo siguiente:

Cada uno de ellos cumple las siguientes funciones:

- Hace girar la acción en una nueva dirección.
- Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta.
- Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal.
- Eleva el riesgo y lo que está en juego.
- Introduce la historia en el siguiente acto.
- Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción.

Un punto de giro con fuerza cumplirá todas estas funciones, aunque otras veces cubrirá solo algunas de ellas. (Seger, 1994: 46)

De esta manera que explica la autora conseguimos entrar en el segundo acto con una gran carga dramática e interés que hacen que el ritmo de la historia no se diluya y nos permita entrar con un buen pie al acto que precede.

Con relación a lo expuesto sobre los puntos de giro o plots podemos señalar lo que el autor Michel Chion (2009) denomina “el gancho”:

El gancho, el cebo, el anzuelo (hook) es, en un film, el acontecimiento impresionante, extraño, sorprendente, todavía enigmático, que se sitúa al principio de la historia para captar el interés, en vez de que esta ficción empiece simplemente por exponer el statu quo de los personajes. (Chion, 2009: 132)

Con esta idea del gancho se expone básicamente lo ya comentado antes, que aunque estemos en la fase del planteamiento y nuestro interés en este acto sea introducir la trama y los personajes, no debemos descuidar el interés del público hacia lo que estamos contando, de ahí la idea de Chion sobre el gancho, ese acontecimiento que te genera esa atracción desde el planteamiento.

Comenzamos pues el segundo acto, este es el acto denominado por Field como

“Confrontación”. En esta fase es en la cual se desarrolla el grueso de nuestra historia, donde aparecen los conflictos más trascendentales en la trama, donde conocemos cada vez mejor a los personajes y por tanto, empatizamos más con ellos y nos afecta más lo que les ocurra.

No nos habría impactado tanto ver morir a Han Solo en el episodio IV en la escena del bar cuando recién se presenta al personaje, en cambio verle morir en el episodio VII cuando ya se ha creado un vínculo con el personaje es algo mucho más profundo, puede que la referencia que he utilizado sea un poco exagerada en cuanto al tiempo que hay en medio pero creo que se entiende. Así se presentan obstáculos, que pueden ser tanto físicos como emocionales, en la vida de los personajes que le impiden conseguir su meta, objetivo, misión, etc.

Y hablando de objetivos, metas y misiones, este es un elemento que debemos definir y mostrar en nuestro guion de cara al desenlace. El protagonista debe seguir algo, debe tener una meta que le impulse a hacer lo que hace, puede ser una meta cotidiana como llegar al trabajo a tiempo si, por ejemplo estamos escribiendo un corto en el que el protagonista va tarde a trabajar. Debemos fijar una meta para que haya un interés en el espectador y un deseo de ver cumplida, o no, esa meta o tarea. Además de aplicar esos obstáculos que comentamos al camino para conseguir la meta, si no hay meta, los obstáculos no nos interesan tanto.

Podemos abogar por mantener el suspense a lo largo de nuestra historia hasta el final o bien podemos dosificar la emoción o incluso dar una sorpresa final, de esto también dependerá la forma en que desarrollemos este segundo bloque.

Cuando ya hemos desarrollado nuestro segundo acto y presentado todo lo anterior dicho es la hora de añadir el segundo punto de giro, este cumple las mismas funciones que Linda Seger (1994) señalaba para el primer acto pero con un añadido y es que este segundo giro aumenta el ritmo de la acción convirtiendo el tercer y último acto en el acto más intenso de la trama.

Exponiendo este segundo plot damos paso al Acto III o Resolución, en palabras de Field. Es llamada Resolución debido a que es en este acto donde deberemos cerrar todos aquellos puntos dramáticos, tramas e interrogantes que hayamos abierto a lo largo de

nuestra historia, y no solo esto sino que además deberemos darle un final a nuestro guion, un cierre para nuestra historia. Aquí es donde deberemos recoger lo sembrado en los actos anteriores y decidir cómo hacerlo. Como comenté antes podemos haber elegido una técnica en la que creemos un suspense constante en el espectador, de esta forma el final deberá haber merecido la espera con tanto suspense porque si una película nos mantiene en suspense durante la primera hora y media para acabar con un final sin pena ni gloria nos sentiremos con la sensación de haber tenido la miel en los labios. Por ello, autores como Linda Seger hablan del gran final, del “clímax” de la obra:

El clímax suele presentarse en las últimas cinco páginas del guión seguido de una breve resolución que ata todos los cabos sueltos. El clímax es el final de la historia: es el gran final. Es el momento en que se resuelve el problema, se contesta la cuestión central, se acaba la tensión y se arregla todo. (Seger, 1994: 54)

Con este clímax, cerramos nuestra historia, llegamos al final del camino que iniciamos en el Planteamiento. Pero ojo, acabamos nuestra historia, pero no nuestro guion.

Para que nuestro guion pueda considerarse oficialmente acabado deberemos de someterlo a varios procesos de revisión y corrección. Lo primero que deberemos hacer es leerlo nosotros mismos en busca de errores, si nosotros podemos detectarlos debemos presuponer que no seremos los únicos que lo hagan.

Es adecuado citar a Comparato (1994: 113) cuando afirma que “es un error pensar que los grandes creadores crean obras geniales al primer intento.”

Por ello deberemos darle alguna que otra vuelta a lo que hemos escrito, sería un milagro leer nuestra obra y confirmar que todo está perfecto, sin ningún fallo o error de algún tipo. Tendremos que realizar pues un ejercicio de autocrítica hacia nuestro trabajo, pero siendo este de crítica constructiva, no destructiva, intentando mejorar nuestro proyecto y buscar mejoras para este.

Una de las técnicas que se recomiendan a la hora de autoevaluar nuestro trabajo es la abstracción a la hora de analizarlo, es decir, leer nuestra historia desde los ojos de una tercera persona ajena a la obra, no como creadores de la misma. Es algo un poco complejo pero suele funcionar bastante bien. En esta fase de análisis volviendo a citar a

Doc Comparato, quien deja una serie de preguntas que debe hacerse el autor a la hora de auto-analizar su propio guion de forma correcta y completa. Estas preguntas son:

1. ¿El guión tiene contenido? ¿Cuál es la relación entre el interés del contenido (temática) y el público?
 2. ¿Qué tal es el punto de partida del guión? ¿Es impactante, el interés es creciente, las premisas son verdaderas?
 3. ¿Existe emoción? ¿Hay identificación público problema?
 4. ¿El problema aparece muy pronto o muy tarde?
 5. ¿Las informaciones para que se pueda acompañar la historia, tienen la claridad deseada?
 6. ¿Las exposiciones de motivos, hechos y acciones están explícitas o implícitas? ¿Hay información suficiente?
 7. ¿Hay "flash-back-? ¿Está bien ubicado? ¿Ayuda a la acción dramática? (Lo mismo con relación a los---inserts---,---flash-forwards---, etc.).
 8. ¿El protagonista actúa como protagonista? ¿Hay empatía?
 9. ¿Hay una atención creciente? ¿La curva dramática es ascendente?
 10. ¿El conflicto es crucial? ¿Importante? ¿Es universal?
 11. ¿El---plot- está expuesto en su totalidad? ¿La historia no es confusa?
 12. ¿Es real? ¿Y la credibilidad, la probabilidad? ¿Los símbolos son comprensibles?
 13. Repensar el significado del conflicto.
 14. ¿Existe aceleración hasta el momento culminante?
 15. ¿El perfil de algunos personajes es original? ¿Marcante?
 16. ¿Los valores de los personajes son consistentes?
 17. ¿La relación problema/situación es directa? ¿Es conflictiva?
 18. ¿Existe clímax? ¿Dónde?
 19. ¿Existe suspense? ¿Dónde?
 20. ¿Existe anticipación? ¿Es suficiente?
 21. ¿Existe interés general? ¿La expectativa se desarrolló?
 22. ¿La expectativa está presente a través del suspense? ¿Y la sorpresa?
 23. ¿La explicación, información, presentación de los personajes, problemas y situaciones son pocas? ¿Muchas? ¿Son exageradas?
 24. ¿Existe conclusión? ¿Cuál es la implicancia de esa conclusión?
 25. ¿En algunos momentos los personajes hablan más de lo que actúan?
 26. ¿El diálogo es natural? ¿la palabra justa está en boca del personaje justo? ¿Percibimos un estilo?
 27. En el diálogo, ¿cada parlamento motiva el siguiente?
 28. ¿Cada escena motiva a la siguiente?
 29. ¿La estructura general es creativa?
 30. Ud., el autor, ¿está satisfecho?
- (Comparato, 1994: 112-113)

Contestando estas preguntas y con lo anterior dicho podríamos saber qué es lo que debemos cambiar de nuestro guion, ya sea cambiar cosas, eliminar algunas partes, añadir otras, mejorar diálogos, cambiar escenas, etc.

Cuando hayamos completado este reajuste, al cual podemos darle alguna que otra vuelta más por si las moscas, se podría decir que habremos completado nuestro guion final y podremos remitirlo al equipo de producción y realización pertinente para discutir las escenas, y todas las cuestiones necesarias con respecto al guion y su desarrollo. Una vez el director o productor hayan dado el visto bueno final al guion se podría decir que comenzaría la realización de este como proyecto audiovisual.

4.4.- Nuestro guion: Creación paso a paso

En esta sección explicaremos, con todo lo anterior dicho, los pasos y procesos que hemos aplicado para la creación en particular de nuestro propio guion, *Un amigo en mí*, desde la idea inicial hasta la obtención del guion final.

4.4.1.- Creando la idea

Como ya comentamos a lo largo del actual bloque, para comenzar a escribir un guion lo primero que necesitamos es la idea. A través de la idea podremos comenzar a articular todo el grueso de nuestro guion, desde los personajes hasta la trama, pasando por los espacios, etc.

En nuestro caso debemos señalar que llevábamos tiempo con el deseo de elaborar un cortometraje para añadir a nuestro dossier de trabajos realizados. Así, junto a mi compañero Javier Fernández Pezzi, nos parecía una gran oportunidad la creación de un corto para nuestro trabajo final de grado. Es por ello que con esto en la cabeza empezamos a darle vueltas sobre qué podíamos escribir. Personalmente nos gusta escribir historias que sean entretenidas y atractivas para el espectador y que incluso a nosotros a la hora de escribirlas nos saquen alguna que otra sonrisa, pero nos gusta aplicar una carga dramática y emotiva de trasfondo a todo esto.

La idea principal surgió, como comentábamos antes, de algo tan mundano como ver a mi pequeña sobrina jugar con sus muñecos y hablarles como si de personas reales se tratasen y sus reacciones como si los muñecos le contestasen de vuelta. Casualmente también contribuyó a que el interés por esto fuese mayor al visionar un cortometraje titulado *Seth* en el cual un joven con una evidente deficiencia mental trata de sorprender

a su padre, aunque para ello aplica métodos cuanto menos bizarros. Pero hubo un elemento de este cortometraje que nos llamó poderosamente la atención y fue el hecho de que el protagonista, de forma casual, interactuaba con los muñecos que tenía en su casa.

De esta forma empezaron a surgir en nuestra cabeza una serie de posibilidades que podría presentar este concepto y la idea de crear una historia en la que una persona de carne y hueso tuviese como amigos o compañeros a muñecos o peluches nos atraía bastante. A partir de aquí comenzaba la tarea más difícil, que era darle forma a esta idea hasta convertirla en algo más palpable ya que surgían muchos interrogantes como qué relación tiene nuestro protagonista con los muñecos qué trasfondo puede tener nuestra historia.

El paso de la idea hasta la creación total de la trama y posteriormente el argumento fue una tarea ardua y difícil que nos llevó un tiempo considerable además de varias vueltas de hoja, ideas descartadas, etc. La idea comienza a través de la creatividad, debemos de ser creativos a la hora de saber que queremos construir, qué queremos contar y por qué.

En un primer momento pensamos la historia en base a un hombre que pierde a su mujer y su hija en accidente y que lo único que quedó de ellas fueron dos muñecas que solían llevar consigo en todo momento. Finalmente terminamos desechando esta idea ya que no nos acababa de convencer del todo. Seguimos dándole vueltas hasta que decidimos basar nuestra historia en algo más cómico, pero con una profundidad argumental detrás de toda esta inocente vida del personaje; nos parecía más atrayente ya que además era un género que nos llamaba mucho la atención tocar. De esta forma nuestra idea principal acabó basándose en un joven veinteañero recién lanzado al mundo laboral que de puertas para afuera es una persona un tanto apática y asocial pero que una vez en su casa comparte con sus peculiares compañeros como es realmente él, es con los únicos que es él mismo. Con esta idea en las manos quisimos centrarnos a la hora de desarrollar la historia en la relación que tiene este protagonista con los muñecos de una forma caricaturesca y cómica pero que esconda un profundo trasfondo ya que nos gusta tratar con personajes con, por así decirlo, desequilibrios psicológicos, y en esta historia nuestro protagonista los sufre de forma evidente. Pero queríamos que esto viniese provocado por algo, pero no sabíamos muy bien todavía el qué, lo trataremos después.

Algo que teníamos claro antes siquiera de entrar en el desarrollo argumental era que nuestro protagonista debía tener un muñeco “favorito” que sirviese de apoyo para desarrollar la trama ya que el único personaje “real” es nuestro protagonista. Además este debía guardar vínculo especial con dicho peluche. De esta forma pasamos a crear una breve sinopsis en base a nuestra idea.

4.4.2.- Sinopsis

Una sinopsis o story-line como ya cometamos antes en palabras de Comparato es “la historia en una sola frase”, aunque el mismo autor señala que puede tratarse de simplificación entre una y cinco líneas. No debemos dar más información de la cuenta pero si la suficiente para que se sepa qué vamos a encontrar a grandes rasgos en nuestra historia. Nuestra sinopsis en particular versaría así:

Floyd es un joven veinteañero con un extraño modus vivendi, vive rodeado de sus pintorescos “amigos” en especial su compañero Jimmy, la relación entre estos dos se ve truncada por los acontecimientos, pero es mayor el vínculo que les une.

De esta forma con esta breve sinopsis podemos presentar un poco el hilo de la trama y a sus dos personajes principales: Floyd y Jimmy, además dejamos a entender que la relación entre estos dos es algo más de lo que parece en primera instancia.

4.4.3.- Argumento

A continuación pasamos al desarrollo del argumento, en otras palabras, la creación y definición de los personajes, los espacios, el tiempo en que desarrollaremos la acción de nuestra historia, etc.

En primer lugar, y como ya hemos comentado, una de las cosas más importantes a la hora de escribir un guion y desarrollar nuestro argumento es la creación de los personajes. En nuestro caso contamos con un protagonista, el cual es el personaje principal de nuestra trama, y un personaje secundario que tiene también peso e importancia en la trama. El resto se trata de personajes secundarios sin apenas peso en la trama que básicamente sirven de apoyo para el personaje principal y un poco como hilo conductor de la trama.

Es por ello que básicamente toda la acción de nuestra historia recae sobre este personaje principal, que debe ser el mejor creado, más depurado, con menos fisuras argumentales, más consistente y fundamentado, con una personalidad bien marcada, etc. Pero en nuestro caso particular en el cual él es casi el único personaje tangible que hay esta tarea se vuelve aún más importante.

A continuación expondremos los personajes de nuestra historia, definiéndolos brevemente ya que explicaremos detalladamente todo su proceso creativo y su definición exhaustiva en el siguiente bloque (Bloque II: La Narrativa). No debemos olvidar que a excepción de Floyd el resto de los personajes son muñecos.

.Personaje principal-Floyd: Floyd es un joven entre los veinte y los treinta años, vive solo en su apartamento rodeado de sus muñecos, a los cuales se dirige como si fueran personas de carne y hueso, teniendo conversaciones con ellos. De puertas para afuera Floyd parece el típico chico raro que no le gusta socializar, pero con sus verdaderos “amigos” es verdaderamente él mismo.

.Personaje secundario-Jimmy: Jimmy es el compañero inseparable de Floyd, es el único con el privilegio de tener el mando del “Player2”. Jimmy es divertido y pasional, se complementa muy bien con Floyd, sobre todo porque algo muy profundo les une.

.Personajes de relleno/apoyo-Molly, Erik: Molly y Erik forman parte del elenco más cercano a Floyd, comparten mesa juntos y ayudan a Floyd en su día a día. Molly es como la mamá del grupo y Erik es el típico amigo bonachón.

Con los personajes ya creados tuvimos que encuadrarlos en un tiempo y un espacio; respecto al tiempo no presentamos mayor complicación ya que decidimos ambientar nuestra historia en la época actual.

La idea era que la historia y toda su trama tuviesen lugar únicamente en la casa de nuestro protagonista, por tanto solo hicimos división de espacios dentro de la casa a modo de; dormitorio, cocina, salón, baño1 o baño2.

Al igual que como comentábamos con el tema de los personajes, estos aspectos y su creación los explicaremos mejor y más detalladamente en la segunda parte del proyecto, el bloque de Narrativa

4.4.4.- Estructurado y a escribir

Con nuestro argumento ya desarrollado era hora de ponernos a escribir, desarrollar nuestra historia y crear un buen guion, pero no podíamos hacer esto sin antes estructurar cómo íbamos a hacerlo.

No podía ser de otra forma que a través del método de los tres actos que hemos venido comentando a lo largo del proyecto. Como ya sabemos estos actos vienen a ser: Planteamiento, Confrontación y Resolución, incluyendo entre estos actos dos puntos de giro o *plots points*.

Así pues comenzamos con el planteamiento, no sin antes haber dedicado el tiempo necesario a pensar cómo queríamos desarrollar nuestra historia, cuales iban a ser nuestros puntos de giro, cómo podría acabar nuestra historia, etc. Decidimos empezar este acto con la presentación del personaje, para ello iniciamos la primera escena en la que este aparece en la ducha cantando mientras se intercalan secuencias de su apartamento, los muñecos, etc. Básicamente es una presentación de personajes y espacios.

Continúa la fase de Planteamiento y se nos presenta la segunda escena en la que Floyd llega del trabajo y es además cuando aparece por primera vez Jimmy. Floyd habla con Jimmy de cómo ha ido su día en el trabajo y propone hacer una fiesta. Decidimos colocar aquí esta acción (la fiesta) para dar dinamismo e interés a la fase de Planteamiento y para dar pie a un escenario donde aparecerá el primer punto de giro.

Se desarrollaría de esta forma la escena de la fiesta, dentro de la cual tendrá lugar el primer punto de giro; Floyd encontrará a Jimmy con su ex, tras este *plot* pasaríamos al segundo acto, la Confrontación.

No podemos olvidar que estos golpes de giro y cambios de acto suceden mucho antes que lo que suelen hacer en un largometraje, al tratarse nuestro proyecto de un cortometraje.

Con lo dicho nos adentramos en el segundo acto, este se iniciará con la escena del juicio a Jimmy por lo ocurrido en la fiesta y continuará con varias escenas, como la escena de la cena, en las que Floyd dará de lado a Jimmy y a su vez se irá distanciando más del

resto de sus “compañeros”. Todas estas escenas mantendrán el ritmo de la historia y nos harán ir preparando el final, conocer mejor a los personajes, y la relación que tienen estos con Jimmy.

Llegados al final del acto II nos encontramos el segundo punto de giro; el cual asociamos con la desaparición de Jimmy. Al parecer este ha desaparecido de casa y Floyd se desespera por encontrarlo.

Con este punto de giro pasamos al último acto, la Resolución, es aquí donde desvelamos al espectador la relación que mantenían Jimmy y Floyd. Jimmy era el hermano mellizo de Floyd, ambos estaban muy unidos y cuando este primero falleció supuso un varapalo enorme para Floyd, pero no se manifestó de manera exponencial hasta que encontró en el desván el peluche con el que ambos jugaban de pequeño, es así cuando surgió esa obsesión de Floyd por el peluche y todo lo que esto conllevó. Finalmente la historia finaliza cuando Floyd vuelve a encontrarse con Jimmy.

4.4.5.- Últimas pinceladas

Ya con nuestra historia acabada y los actos finalizados llevamos a cabo unas sesiones de relectura del guion, corrección de fallos, eliminación de algunos elementos, cambio de algunos diálogos, etc. Realizamos este proceso varias veces hasta que el resultado nos convenció del todo y tras ello mantuvimos varias charlas acerca de este con el director para llevar a cabo aclaraciones sobre las escenas, explicación de los espacios y de la psicología y personalidad de los personajes, sugerir cambios, etc.

Con el guion definitivo acabado y con el visto bueno del director dimos por acabada esta fase de guionización dentro de la creación del cortometraje para pasar a la fase de producción del mismo para su posterior rodaje, es decir, convertir nuestra historia escrita en un producto audiovisual.

5.- BLOQUE 2: LA NARRATIVA

A través de este bloque trataremos de explicar en qué consiste la narrativa de cara a la escritura de un guion audiovisual, las diferentes técnicas y aspectos a tener en cuenta de cara a crear un buen guion audiovisual centrándonos en la narrativa de este, exponer los diferentes elementos narrativos que deben aparecer y tenerse en cuenta en el proceso

creativo, además explicaremos el proceso por el cual hemos creado los personajes, espacios, acontecimientos y técnicas narrativas utilizadas para nuestro guion, *Un amigo en mí*.

5.1.- La narrativa en lo audiovisual

La narrativa se base en el arte de contar historias, pero no solo de contar una historia y ya está, sino de cómo la contamos, es decir, los personajes que van a aparecer en ella, cómo son estos personajes, qué relación guardan entre ellos, los espacios y ambientes, cómo están definidos, qué acontecimientos ocurren y de qué manera, cómo se desarrolla la historia y, en definitiva, cómo todos estos elementos encajan entre si hasta dar como resultado un producto final.

Esta narrativa podría aplicarse a lo literario de la misma manera, la diferencia con lo audiovisual es que existen ciertas técnicas y detalles que, al tratarse de un producto tangible en cuanto a imagen y sonido, podemos utilizar para transmitir mensajes, ayudar en la creación del personaje, descripción de espacios, diálogos e incluso para añadir acciones y elementos a la trama. Por ejemplo, si nuestro personaje es una persona depresiva un apunte de la narrativa audiovisual sería su vestuario, no encajaría mucho que si nuestro personaje tiende a ser depresivo vista con ropas muy coloridas y expresivas a la hora de aparecer en pantalla. Este y otros detalles los explicaremos más detenidamente a lo largo de este bloque.

Pero si queremos dar una definición más específica y concreta sobre la narrativa podemos usar las palabras de Francesco Casetti y Federico di Chio, los cuales en su obra *Cómo analizar un film* apuntan que: “La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes, situados en ambientes específicos” (Casetti y Di Chio, 2007: 154) En esta definición podemos comprobar que se recogen los elementos que ya veníamos comentando antes y que los propios autores califican en tres esenciales:

-Se desarrollan una serie de acontecimientos a lo largo de la trama que contamos.

-Estos acontecimientos les ocurren a algo o alguien, sería lo que definiríamos como personajes, que a su vez se sitúan en diversos ambientes.

-Por último, el tercer elemento que destacan es el de la “transformación”. Es decir, como los acontecimientos sufren variaciones o cambios a lo largo del transcurso de la historia y cómo afectan estos a la trama.

Con estos tres elementos sobre la mesa trataremos de guiar nuestro análisis situándolos como hilo conductor del mismo.

5.2.- Los ambientes

Los ambientes son un elemento de vital importancia en toda historia ya que son estos los que lo acogen todo, son la burbuja dentro de la cual se enmarcan los personajes y las acciones y acontecimientos que llevan a cabo. Así son ese conjunto de espacios dentro de los cuales los personajes llevan a cabo sus acciones, interactúan entre ellos y se desarrollan todos los acontecimientos. Son parte fundamental de la narrativa debido a la contribución informativa que aportan y del sentido general que aportan a la trama.

Pero a pesar de tener esta gran importancia y ser elementos prácticamente imprescindibles, Casetti y Di Chio precisan necesaria una distinción entre personajes y ambientes dentro de una narración. (2007: 155-157) Sostienen que en primer lugar los personajes tienen una identidad definida, una psicología creada que les hacen ser como son y que además de esto tienen una nominación, es decir un nombre al que se les refiere durante todo el transcurso de la trama, en cambio los espacios suelen ser en la mayoría de los casos anónimos o si se tiene constancia de su nomenclatura, no es de una importancia igual que la del nombre del protagonista.

Lo siguiente que se expone es el grado de relevancia que estos elementos tienen en la trama; en la mayoría de los casos es lógico que son los personajes, y en mayor medida los protagonistas, aquellos sobre los que recae el mayor peso de la trama y cuyas acciones hacen que esta avance o bien pueden ser los afectados por las acciones de otros elementos ajenos.

Sin embargo, los ambientes no suelen ser reconocidos como los portadores de la acción principal en la gran mayoría de los casos, no obstante los hay como en aquellas películas de catástrofes naturales en las que el ambiente puede convertirse en el generador esencial de la acción, aunque nunca en protagonista de la misma, siempre

será el personaje el que, aunque forzado por una acción iniciada por un ambiente, sea el que cargue con el protagonismo de la trama. Por último se explica que el grado de atención no es el mismo para unos elementos que para otros. En este caso una vez más son los personajes los cuales absorben la atención del espectador, de hecho porque se le dedican primeros planos, diálogos profundos, etc. Mientras que los espacios juegan su rol de apoyo en las escenas.

Dicho esto podemos analizar específicamente la carga que tienen los ambientes como elementos propios. Casetti y Di Chio los definen como: “Un conjunto de todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como su trasfondo [...] es lo que diseña y llena la escena más allá de la presencia identificada, relevante, activa y focalizada de los personajes”. (2007: 158) Con esta definición se refleja la importancia que tienen los mismos dentro de la trama pero que su mayor relevancia es la de figurar como trasfondo de lo que acontecen los personajes.

A lo largo de todo este proyecto hemos hablado del marco espacio-temporal, es aquí donde debemos hacer esa distinción ya que forman parte de los ambientes. Por un lado los ambientes pueden referirse al espacio, es decir, al lugar donde ocurren los acontecimientos, el espacio físico como por ejemplo una escuela, un planeta extraño, etc.

Dentro de esta categoría “espacial” de los ambientes estos pueden reflejarse de dos maneras: por una parte podemos encontrarnos con ambientes que sean detallistas, con unas características específicas para esos ambientes, que le den una dimensión reconocible, por otra parte puede darse todo lo contrario y dar con ambientes estereotípicos que no aportan nada más allá ni tienen tanta riqueza como los otros.

Por otro lado está la dimensión temporal, o lo que es lo mismo cuándo sucede esta ambientación, en que marco de tiempo situamos a nuestro personajes y nuestra acción, un ejemplo, la segunda guerra mundial, el antiguo oeste, etc.

Estos elementos ambientales son de vital importancia a la hora de aportar consistencia a nuestra historia ya que de esto dependerá como actúen nuestros personajes, como se vistan, como hablen, etc.

Como ocurría en el caso anterior dentro de esta dimensión temporal también podemos encontrar dos variables, la primera es aquella que muestra un gran carácter histórico en sus ambientes, cargados de detalles y cuyo peso en la trama es significativo y referencial, la otra opción que encontramos es un encuadre más genérico y superficial del marco histórico ambiental.

Una última división que deberíamos señalar dentro de este apartado de ambientes sería la división entre los espacios en campo y los fuera de campo. Los espacios en campo son aquellos que se muestran directamente y que el espectador puede reconocer visualmente, son los espacios principales en toda producción audiovisual y es donde se encuadran visualmente los personajes. Por el contrario, los espacios fuera de campo son aquellos a los que se hace referencia a través de los personajes, conversaciones, etc., y que pueden tener importancia en la trama a pesar de no aparecer como tal en pantalla, aunque es posible que se conviertan en espacios en campo en cualquier momento.

Para finalizar este punto sobre los ambientes debemos señalar que estos son elementos vitales para toda historia y sobre todo por su relación y puntos de acción con los personajes.

5.3.- Los personajes

Llegamos ya al centro de todo proceso de creación de una historia; los personajes. Los personajes son esos elementos que nos ayudan a construir nuestra historia y desarrollarla, sin personajes no habría prácticamente historia. Son sujetos a los que les ocurren una serie de acciones y acontecimientos y gracias a estos la historia avanza. Sin personajes no hay conflictos y sin conflictos no hay historia.

Es por ello que cuando escribimos una historia, si queremos que esta sea una buena historia, debemos hacer mucho hincapié a la hora de crear nuestros personajes ya que será a través de ellos mediante los que contaremos lo que ocurre.

Personajes hay muchos y cada uno tiene su papel, desde aquel que pasa desapercibido hasta el héroe que rescata a la princesa y apaga tres incendios de camino, todos tienen su peso en la trama y nos ayudan a enriquecerla. Son elementos con una densa estructura psicológica que debe estar correcta y meticulosamente definida ya que de esto

dependerá también su eje de acciones y decisiones. Cuando creamos un personaje tenemos que tener en cuenta un abanico inmenso de detalles a desarrollar, ya que aunque sean personajes ficticios no dejan de tener una personalidad propia, y depende de esta personalidad y de la psicología de nuestros personajes que estos tengan más fuerza y que por tanto nuestra historia sea más consistente y profesional.

Todo detalle refleja datos sobre nuestro personaje, cómo viste, cómo habla, qué cosas dice, cómo las dice, tenemos que crear una historia detrás de nuestros personajes, siempre y cuando no queramos usar personajes prototípicos a modo de “el héroe”, “la damisela en apuros” “el villano de poca monta”, etc. Nuestros personajes deben tener algo detrás de ellos que respalde su personalidad y que justifique sus actos y su forma de ser, de esta forma estaremos creando personalidades fuertes que nos darán personajes consistentes.

Nuestros personajes deberán tener por un lado una descripción y un desarrollo físico, es decir género, edad, raza, complexión, etc., y por otro lado unos valores emocionales, psicológicos, actitudinales. Esto definirá cómo son nuestros personajes tanto por dentro como por fuera.

En relación a todo lo mencionado, Caseti y Di Chio (2007: 159) señalan una triple distinción de los personajes de la siguiente manera:

-En primer lugar distinguen entre los personajes planos, menos desarrollados, más típicos y con unas características simples; y los redondos, personajes con una complejidad y desarrollo mayor, suelen ser los protagonistas de la trama.

-En segundo lugar encontramos los personajes lineales, los cuales se definen como personajes que presentan una estabilidad a lo largo del transcurso de la historia, y los personajes contrastados, personajes que rompen esta línea y sufren variaciones y contradicciones durante la trama.

-Por último señalan los personajes estáticos y los personajes dinámicos, mientras que los estáticos se mantienen constantes durante la historia los dinámicos evolucionan desde el primer momento hasta el último.

Además de estas distinciones de los personajes como elementos personificados, estos pueden jugar un papel prefijado común, es lo que conocemos comúnmente como roles. No nos detendremos mucho en este aspecto, de forma que solo citaremos algunos ejemplos de roles de personajes en la narrativa tales como; los protagonistas y antagonistas, los cuales suelen presentar de manera intencional ideas orientativas totalmente dispares, por otro lado los personajes activos y los pasivos, aquellos que inciden de forma directa sobre la acción mientras los pasivos son fuentes de la acción, es decir la reciben. Con estos nos hacemos una idea de los diferentes roles que puede tener un personaje, con unas características prefijadas previamente marcadas.

Un aspecto que debemos señalar con respecto a los personajes es que estos no tienen por qué ser personas, sino que un personaje puede ser perfectamente un objeto inanimado. Debemos explicar esto brevemente debido a que, como ya hemos ido explicando a lo largo del proyecto, nuestros personajes secundarios del cortometraje son muñecos, pero no por esto dejan de ser personajes ni mucho menos. Un personaje inanimado puede ser de gran apoyo para los personajes animados y pueden hacer que la trama avance, ya que en nuestro caso si no existieran estos personajes que aparentemente no son más que muñecos nuestra trama no podría avanzar pues nuestro personaje no tendría con quien interactuar. Además, también cabe señalar con la perspectiva que los personajes vean estos seres inanimados ya que aunque a simple vista no sean personas, el personaje puede tratarlas como tal, un ejemplo sería en la película *El Náufrago* cuando Tom Hanks habla con el balón de fútbol, creando una personificación del objeto.

Una vez realizado este breve repaso a través de como pueden ser nuestros personajes debemos hacer hincapié en dos secciones de los mismos de gran importancia; por un lado la dimensión psicológica de nuestros personajes y por otro lado su dimensión actitudinal, es decir, “el personaje como actante” (Cassetti y Di Chio, 2007: 164)

Cabe señalar además la relación que tienen estas dos subdivisiones del personaje, es decir, su psicología con su manera de actuar, con su papel como actante. Dependerá de la forma en la que nuestro personaje esté construido psicológicamente el devenir de sus acciones. Un breve ejemplo; algo tan mundano como puede ser acabar con una relación de pareja puede ser visto de manera totalmente distinta dependiendo de la psicología de

nuestro personaje, si este sufre algún tipo de trastorno o problema mental, o simplemente porque su manera de actuar debido a su personalidad sea de una forma u otra marcará el devenir de los acontecimientos, de esta forma podemos encontrar que nuestro personaje “dejó a su pareja porque pensó que era lo mejor para ambos”, o bien, que nuestro personaje “decidió hacerle daño a su pareja porque no supo llevar la ruptura y se dedicó a hacerle la vida imposible”.

No debemos olvidar que nuestros personajes son un reflejo de conductas reales, aunque no necesariamente, pero si estos tienen una construcción fuerte y reflejan conductas reales y bien fundadas estos serán personajes más creíbles y mejor elaborados.

Es por ello que cuando nos sentamos a crear un personaje debemos tener en cuenta un abanico inmenso de rasgos de la personalidad que debemos crear y justificar. Y ni decir tiene si decidimos embarcarnos en la ardua misión de crear un personaje con algún tipo de trastorno psicológico (como hemos realizado nosotros en nuestro caso).

Deberemos crear pues su psicología, punto de vista racional, su personalidad, gustos, aficiones, sueños, aspiraciones, miedos, complejos, manías, etc. Tendremos que ponernos en la piel de este y pensar “¿Qué diría/haría mi personaje ante esta situación?”, “¿Qué opina mi personaje sobre X tema?”. Tan importante es este aspecto que no solo afecta a la conducta y las acciones de los personajes, sino también a sus entornos, a los ambientes, a su vestuario, sus diálogos etc.

No podemos crear un personaje con un trastorno obsesivo compulsivo con el orden y la limpieza y que cuando este aparezca en pantalla lo veamos desaliñado, sin peinar, barba no cuidada, que su casa esté desordenada, que sea visible suciedad y un largo etcétera.

Puede parecer absurdo pero son detalles y elementos que si pulimos previamente y de manera concienciada nos harán tener personajes fuertes, estructuralmente sólidos y que den riqueza y profesionalidad a nuestra historia y proyecto en general.

Dentro de este bloque hablaremos más a delante del proceso de creación de los personajes de nuestro guion, basándonos en todo lo comentado anteriormente y deteniéndonos a analizar sus trastornos y rasgos de manera minuciosa.

Dejando a un lado la dimensión psicológica de los personajes nos centraremos en la

función de este como elementos “actantes” de la historia. Como ya hemos comentado anteriormente los personajes son sujetos a los que les ocurren cosas, pero también es un sujeto que hace que ocurran cosas, es decir, que gracias a su acción hace que la historia avance, contribuye con ella. Así si nos ceñimos a la división clásica de los personajes narrativos según su grado de acción en la historia podemos encontrarnos con:

-Personajes principales: Estos son los más importantes de la historia ya que sostienen el mayor peso de la trama, son a los que les ocurren los acontecimientos de mayor importancia y los que avanzan el ritmo de la acción. Puede ser el protagonista aunque también el co-protagonista o el antagonista.

-Personajes secundarios: Los personajes secundarios tienen peso en la trama y son de importancia pues sirven de complementación para los personajes principales y en muchos casos suelen ser un complemento de la personalidad del protagonista y que aporta lo que carece el otro. Por ejemplo en la serie animada *Berserk* el protagonista, Guts, es un personaje rudo que apenas habla y cuando lo hace es para maldecir a sus enemigos, mientras que su secundario es Puck, un pequeño duende de lo más variopinto que no deja de hablar, complementándose así el uno al otro.

-Personajes de relleno o acompañantes: Estos personajes son, por así decirlo, una parte más del ambiente en que transcurre la historia, son personajes que no intervienen en la acción pero que ayudan a que la trama no se encuentre vacía. Ante esto Caseti y Di Chio (2007: 164-167) hablan de la distinción entre “sujeto” y “objeto”.

Intentaremos explicar esta distinción brevemente, el personaje, el elemento operacional que dirige su proyección y su interés hacia algo o alguien. Pues bien, ese algo o alguien del que hablamos sería lo que llamaríamos el objeto. El sujeto bien podría actuar sobre el objeto y conseguir cambiar su progresión pero esas relaciones las mencionaremos después.

Los autores señalan cuatro etapas que recorre el sujeto en relación al objeto en un primer lugar estaría su decisión segura de moverse hacia él o bien de incidir sobre este, a pesar de los obstáculos. A continuación debemos tener en cuenta que el sujeto cuenta con unas capacidades para conseguir su meta. Lo siguiente que se expone es la puerta abierta del “mandato” es decir, que su meta o deseo hacia el objeto sea condicionado

como parte de una invitación previa. Por último, señalan que bien el sujeto puede realizar lo anterior dicho en base a una recompensa o bien, aunque este caso es raro, un castigo o pena por ello. De esta forma los personajes seguirán unos caminos en base a unas metas, unos objetivos que cumplir según ciertas premisas. Aquí influirá en gran manera la forma en la que hayamos creado a los mismos y cómo estos se comportarán en base a esos objetos.

Los objetos no tienen por qué ser metas definitivas y de vital importancia, que también, sino que pueden diferenciarse de varias maneras, siendo estos objetos instrumentales que ayuden a los sujetos a llegar al objetivo final, por ejemplo.

También cabe la posibilidad de que en nuestra obra creamos personajes “objeto” que se vean condicionados o influenciados por personajes “sujeto”.

Los personajes, como actantes, pueden tener distintas definiciones adaptadas a su relación con otros sujetos o en base a los objetos, por ello es conveniente citar la división que Caseti y Di Chio (2007: 168) realizan siguiendo la caracterización de los actantes de la siguiente forma:

-de estado o de acción, según su nexo con los demás actantes sea de “unión” o de transformación.

-pragmático o cognitivo, según la acción se manifiesta como una actuación directa y concreta sobre las cosas, o como algo exquisitamente mental, en sus diversos aspectos.

-orientador o no orientador, según la perspectiva en que se coloque su actuación sea la privilegiada del discurso narrativo, de la modalidad de articulación y exposición, o bien la contraria.

Ya analizados los personajes en sus diversos roles, papeles actitudinales, características, psicología y diferentes categorizaciones de los mismos podemos dar paso a nuestro siguiente apartado; los acontecimientos.

5.4.- Los acontecimientos

Los acontecimientos, explicado de forma breve y sencilla, pueden definirse como toda aquella sucesión de actos que o bien les ocurren a los personajes, es decir, son víctimas

de ellos, o que ocurren por o debido a los personajes. Una historia no deja de ser en definitiva una serie de acontecimientos ordenados entre sí, de ahí la gran importancia de los mismos y la forma en la que los creamos y articulemos.

Como ya hemos comentado a lo largo del proyecto los acontecimientos deben presentar conflictos, situaciones inestables que deban ser arregladas o resueltas ya que sino nuestra historia carecerá de ritmo y de interés para el lector/espectador. Debemos pues realizar una selección de las acciones que queremos incluir en nuestra historia para hacer de esta algo de interés para el espectador, además debemos buscar a medida que avanza nuestra trama, un desenlace para la misma y para todos estos conflictos que hemos ido creando a lo largo de la historia, aunque bien es cierto que no es obligatorio cerrarlos todos, si hemos de concluir el conflicto principal.

Otro punto a tener en cuenta con respecto a los acontecimientos es la colocación y el uso que queramos hacer de ellos en nuestra trama. Como comentamos en el bloque anterior, si seguimos la estructura en tres actos del guion debemos incluir puntos de interés correctamente colocados para mantener la acción, el ritmo y la atención del espectador, no obstante dependerá de cómo queramos contar nuestra historia, por ejemplo, podemos hablar del suspense, si queremos crear suspense y generar esa sensación de morbo en el espectador un recurso aconsejable para sostener la tensión es alargar o aplazar los acontecimientos de modo que el interés y el suspense sean cada vez mayores y se alarguen hasta el final, donde concluiremos las tramas.

Dentro de este apartado de los acontecimientos debemos mencionar una pequeña pero importante distinción dentro de los mismos, y es que estos pueden clasificarse como acciones o como sucesos. (Cassetti y Di Chio, 2007: 168) Los primeros serían aquellos llevados a cabo por los individuos, por los personajes o elementos animados de la acción que son fácilmente identificables como individuales y personales y cuyas acciones dependerán de manera precisa y específica. Los sucesos serían aquellos acontecimientos que engloban una significación genérica y que no tienen como agente emisor a un individuo específico, sino que son causados por elementos ambientales (catástrofes naturales, atmosféricas, espacio/temporales) o bien causados por un colectivo social humano como guerras y conflictos. En general los sucesos hacen que los personajes tengan que sobrevivir o participar en base a ellos.

Nos centraremos más en el primer aspecto, el de las acciones. Como ya hemos comentado anteriormente las acciones de nuestros personajes dependerán en gran medida de la personalidad de estos y como estén creados, es decir, de su comportamiento. Este está en relación a las acciones puede dar lugar a una distinción de las mismas. Caseti y Di Chio (2007: 169-170) lo exponen con las siguientes categorías:

- voluntario o involuntario
- transitivo o intransitivo
- consciente o inconsciente
- singular o plural
- individual o colectivo
- único o repetitivo

Las acciones, además de todo lo anteriormente dicho, suelen tener una función, es decir, sirven para algo. Un conjunto de acciones pueden realizarse en base a una función específica sobre la historia. Algunas de estas pueden ser la de obligar al personaje a hacer algo, prohibirle hacer algo, privarle de algo para que se enmarque en la misión que dé pie a la historia.

De gran importancia es además señalar el grado o nivel de importancia que tienen estos acontecimientos dentro de la trama, porque ya sean de una forma u otra, de una tipología específica o no, tendrán una importancia mayor o menor para la historia, los personajes, etc.

Para ello citaremos a Seymour Chatman (2013: 42-43), el cual, en su libro *Historia y Discurso* divide los sucesos narrativos atendiendo a su importancia en el relato de la siguiente forma:

-Núcleos: Son momentos narrativos que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sujetos. En la estructura hay nudos o ejes que obligan a hacer un movimiento en una o más direcciones. Tienen como función principal introducir transformaciones en los sucesos narrativos y hacen avanzar la acción principal y nunca pueden eliminarse sin destruir la lógica narrativa.

-Satélites: Frente a los núcleos, son secundarios, por lo que pueden ser suprimidos sin destruir la lógica narrativa, según Chatman se pueden omitir, pero la omisión empobrecería el relato.

Se podría decir que los satélites son una extensión de los núcleos, que dan más detalles y desarrollo sobre estos, de esta forma los satélites no pueden existir sin los núcleos pero si puede darse el contrario y que los núcleos existan sin necesidad de los satélites.

Estas acciones que dan lugar a una función específica tienen unos patrones tradicionales prefijados pero pueden usarse de diferentes formas y en diferentes momentos de la trama, por ejemplo la función privativa suele situarse al principio por esto que comentamos del inicio de una “aventura”, pero bien puede situarse a mitad, cuando nuestro protagonista por fin consigue el tan preciado objeto se le es arrebatado añadiendo un nuevo punto de interés a la trama.

5.5.- El tiempo

No podemos olvidar hablar de un elemento tan importante como es el tiempo. No nos referimos al tiempo histórico ni contextual que comentábamos anteriormente sino al tiempo de nuestro relato, es decir, cómo transcurre esta, como se ordenan los acontecimientos en la historia y cómo es el ritmo de esta. Respecto al ritmo pueden darse dos tipos:

-El ritmo rápido: Este ritmo es aquel en el que la trama avanza de forma que puede tomar varios años, décadas, etc. Son aquellas historias en las que, por ejemplo, comienza siendo nuestro protagonista un niño y tras el famoso “15 años más tarde” ya es un adulto.

-El ritmo lento: Por el contrario este ritmo solo suele conllevar el paso de apenas unos días o incluso unas horas o minutos, según la trama. No se aprecian cambios por el paso del tiempo en nuestros personajes y en muchos casos la historia suele empezar y acabar en el mismo día (ficticio).

Cabe también señalar que en relación al orden existen unas divisiones tradicionales del tiempo, que pueden quedar clasificadas de la siguiente manera:

-Tiempo lineal: El tiempo lineal es la forma clásica de contar historias en la cual el inicio y el desenlace son totalmente distintos y en la mayoría de los casos suele tener un desarrollo progresivo de principio a final. Aunque no siempre es así, puede empezar por ejemplo por el final y acabar por el principio sin dejar de ser estrictamente lineal.

-Tiempo circular: Este método expone la historia de modo que esta empieza de la misma manera que acabe, siendo como una serpiente que se muerde la cola y vuelve a empezar el círculo infinito de acontecimientos.

-Tiempo cíclico: Este se asemeja bastante al circular pero con la diferencia de que los finales no son exactamente iguales a los inicios como sucede con el tiempo circular, sino que varían varios elementos pero que mantienen otros de manera que sea suficiente para transmitir esa reminiscencia hacia el inicio.

-Tiempo anacrónico: En las historias anacrónicas no existe un orden específico sino que suelen ser una serie de acontecimientos entrelazados que van, vienen, vuelven a irse, van hacia delante, hacia atrás, en definitiva es un poco caótico.

Dentro de este recurso del desorden que es el tiempo anacrónico cabe destacar las anacronías.

5.5.1.- Anacronias

Las anacrónicas son diferentes formas básicas de desorden del tiempo. Cuando se rompe la recta lineal, o devenir corriente de los acontecimientos de forma sucesiva, y se añade una alteración de lo que estamos acostumbrados a visionar de forma lineal, podemos decir que hablamos de anacronías.

A pesar de resultar un desorden del tiempo lineal tradicional las anacronías son recursos que se usan de forma constante en el cine ya que aportan una dimensión distinta que puede atraer en gran medida al espectador. Las más conocidas y utilizadas son:

-El *flash-forward*: Se nos presentan acontecimientos que, según la línea de tiempo lineal, deberán ocurrir más adelante. En el cine suele utilizarse como premoniciones, visiones del futuro, etc.

-El *flash-back*: Es básicamente como el *flash forward* ya mencionado pero mostrando acontecimientos que supuestamente ya han ocurrido. Suele usarse para plasmar recuerdos, acompañar a una narración de un hecho pasado, etc.

-El contrapunto: Se altera el tiempo sin medida alguna, puede mezclar *flash backs* con *flash forwards*, que dentro de un *flash forward* haya un *flash back*, etc.

5.6.- Elementos narrativos de nuestro cortometraje, *Un amigo en mí*

Una vez expuestos y analizados los elementos y procesos narrativos ya comentados es conveniente dedicar este apartado para la explicación del proceso de creación de nuestros propios elementos narrativos aplicados a nuestro guion. Al ser este el guion de un cortometraje, decidimos aplicar la mayor complejidad creativa en los personajes más que en elementos de espacio, tiempo y ambientes.

Debemos señalar que el proceso que hemos seguido ha sido el de crear en primer lugar una idea, a través de la cual hemos elegido como se desenvolvería a grandes rasgos la trama. En base a esa idea y esa trama hemos creado los personajes, y con estos ya en la mano hemos completado los ambientes y los acontecimientos. Respecto al tiempo no hemos elegido añadir ningún tipo de complicación cronológica pero lo abordaremos mejor a continuación.

5.6.1.- Nuestros personajes

Como ya hemos comentado a lo largo de este proyecto nuestro guion para el cortometraje, *Un amigo en mí*, cuenta con una división de los personajes en tres segmentos, siendo estos; en primer lugar Floyd, el personaje principal y protagonista de la obra, en segundo lugar como personaje secundario a Jimmy, compañero de Floyd y “muñeco” predilecto del protagonista, y por último contamos con un abanico de personajes de apoyo o relleno como Molly y Erik, “compañeros” también de Floyd y Jimmy. A continuación y siguiendo esta división por segmentos comentaremos la psicología y descripción detallada de nuestros personajes y su proceso creativo:

-Personaje principal, protagonista: Nuestro protagonista es Floyd, un joven veinteañero con solo un par de años de vida laboral que lleva un particular modus vivendi. Floyd vive “solo” en un pequeño apartamento en la periferia de la ciudad, trabaja para una gran multinacional en el departamento de contabilidad, por lo que no tiene mucha relación directa con las personas, es un oficinista más sentado frente a su ordenador.

Desde que acabó sus estudios universitarios de Economía decidió abandonar su ciudad natal en la cual vivía con sus padres y se trasladó para comenzar a trabajar en esta empresa. Cuando Floyd estaba haciendo la mudanza y buscando unas cosas en su

trastero encontró un viejo peluche que solía ser de su hermano fallecido Jimmy. Al encontrar este peluche nuestro protagonista sufrió un shock post-traumático con efecto retardado y especificador disociativo (que analizaremos a continuación) por la pérdida de su hermano cuando eran pequeños.

A partir de este acontecimiento y, con la nueva vida en solitario de Floyd, este comienza a desarrollar su obsesión con este muñeco y a su vez se siente más cómodo rodeado de otros muñecos y peluches a los que humaniza. Jimmy, el muñeco, representa totalmente la figura de su hermano y, debido al shock él lo trata de igual, viviendo una desrealización.

La personalidad de Floyd y su comportamiento no son los mismo de puertas para afuera que cuando está inmerso en su “realidad”. Por tanto haremos una división de la siguiente manera:

-Mundo real: de puertas para fuera Floyd es una persona un tanto huraña, no muy sociable, siempre pone alguna excusa cuando algún compañero lo invita a tomar algo, no tiene mucha relación con su familia y siempre que habla con ellos les cuenta que todo va bien e inventa alguna anécdota. No sale mucho más que a por lo básico, trabajo y compras, y siempre que está fuera no para de pensar en volver a casa. Suele tener una actitud negativa y algo pesimista, pero es un gran trabajador.

-Su mundo: una vez en casa Floyd es alguien totalmente distinto, es alegre, feliz, vivaz, gracioso, le encanta hablar con sus “compañeros”, en especial con Jimmy. Cuando está en casa sufre un proceso de desrealización en el que su mente anula todo lo demás y se siente feliz junto a Jimmy, mientras esté con él, todo irá bien.

Como hemos comentado Floyd sufre un shock post-traumático con efecto retardado y además con un factor disociativo, siendo el incitador el momento en que encuentra el peluche de su hermano fallecido. Debido a esto Floyd sufre una dependencia y obsesión con el peluche de Jimmy, su hermano, de forma que lo personifica como el mismo. Este trastorno surge como la reacción psicológica ante un hecho traumático, en este caso la muerte de su hermano. Al no poder superar esta pérdida la mente genera un mecanismo de defensa que hace que no recuerde este hecho traumático, aunque este exista internamente y, es por ello que se sufre negatividad, depresión y malestar a la hora de

relacionarse con las personas. Debemos señalar el componente disociativo del trauma, ya que nuestro protagonista, Floyd, crea una realidad paralela como mecanismo de defensa al dolor por la pérdida, es por ello que en esta realidad se siente feliz y alegre porque él siente que está con “su hermano” y cuando sale al mundo real y escapa de esta realidad su actitud se vuelve negativa debido al trastorno.

Por ello decimos que tiene un especificativo disociativo y de desrealización, además cabe señalar también que se trata de un trastorno con expresión retardada ya que no se desarrolla hasta que el personaje se encuentra con el peluche años después como hemos comentado antes.

En base a la psicología de Floyd podemos crear el personaje y justificar sus actitudes y su comportamiento con respecto a los muñecos.

-Personaje secundario: El personaje secundario de nuestra historia es Jimmy. Es el muñeco predilecto de Floyd debido a que como ya hemos comentado este es el reflejo de su hermano fallecido y el trastorno que el protagonista posee le hace creer que el muñeco se trata de su hermano.

Al ser el personaje un muñeco propiamente dicho no tiene una psicología muy profunda ni desarrollada, pero sí que podemos hablar del rol que representa y del papel que juega en la historia y sobre todo la relación con Floyd.

Jimmy tiene una relación muy íntima con Floyd, antes de que fallecieran eran inseparables, él era un año menor que Floyd y este siempre le cuidaba y trataba de protegerle como hermano mayor que era. Jimmy es un tanto despreocupado, le gusta pasárselo bien y divertirse, siempre ha sido muy mujeriego y a veces eso le ha pasado factura. La relación que tiene con Floyd es la que tendrías con tu mejor amigo, son inseparables les gusta jugar a videojuegos juntos, contarse anécdotas, organizar fiestas, etc.

Jimmy supone un punto de apoyo fundamental tanto para el personaje de Floyd, y cómo se comporta ese, como para la creación y desarrollo de la trama ya que sin Jimmy como elemento no se originaría el trastorno de Floyd y por tanto nada de la trama.

-Personajes de relleno: por último pero no menos importante, nuestra historia cuenta con algunos personajes de relleno, unos más importantes que otros que cumplen funciones simplemente de relleno de espacios y conversaciones, aunque algunos tienen algo más de peso ya que Floyd interactúa con ellos. De esta forma hablaremos solo de estos últimos que mencionamos, son:

- Molly: es como la madre del grupo, se preocupa por todos sus compañeros y por Floyd, quiere que todos estén bien y mantener al grupo unido. Para Floyd representa la figura materna que no tiene debido a la poca relación que mantiene con el mundo real y por tanto con sus padres.

- Erik: este personaje podría ser definido algo así como el típico amigo buenazo, que siempre está contigo hasta en los momentos más duros y por muy mal que le trates siempre te pondrá buena cara. Siempre ha sido el punto de inflexión entre Jimmy y Floyd cuando estos han discutido, aunque nunca suele decantarse por ninguno de los dos. Floyd le tiene un especial aprecio dentro de los demás muñecos.

Dicho esto, podemos observar que Floyd es un personaje redondo, con una personalidad definida y que presenta diversas complejidades mientras que el resto de personajes, los muñecos, son personajes planos, sin mayores complicaciones, basados en elementos típicos.

Para la creación de estos personajes nos hemos basado en primer lugar en la idea y la trama de la historia y, en base a esta, hemos creado las personalidades y dado las psicologías a los personajes.

Al tener solo un personaje “real” en la historia nos centramos más en la psicología y creación de este y para ello consultamos referencias de trastornos psicológicos que se adecuaban con lo que teníamos en mente y una vez dimos con el trastorno acabamos de crear a nuestro personaje principal.

Con respecto a los secundarios y de apoyo no nos preocupamos tanto ya que, aunque son parte fundamental de la trama, al no ser personas que denoten una personalidad ni deban enfrentarse a una toma de decisiones nos basamos más en modelos típicos de personaje que nos ayudasen con la figura del personaje protagonista y a que la historia tenga sustento y la trama avance correctamente.

5.6.2.- Ambientes creados

Ya con los personajes creados era el momento de pensar en los ambientes, en los espacios en los que queríamos encuadrar a estos y cómo debían ser los mismos. Así, en base a la idea principal de nuestro guion y del desarrollo de la trama pensamos que era adecuado que la acción sucediese únicamente en un espacio, la casa de Floyd, el protagonista de la historia. Al ver la relación que tiene este con los muñecos y que dicha actitud se refleja en su hogar decidimos mostrar ese universo que para él significa su hogar y basar en este el desarrollo completo de la obra. Pero debemos señalar dos aclaraciones con respecto a esto:

- Floyd hace vida fuera de casa. Como hemos comentado en el apartado previo, nuestro protagonista cuenta con un trabajo y aunque no aparezca de manera diegética en la historia sí que se da a entender que entra y sale de casa. Por ejemplo, en la escena que llega a casa y le cuenta a Jimmy qué tal le ha ido en el trabajo.

-Dentro de la casa existen varios espacios en los que se desarrolla la historia, dormitorio, sala principal, cocina, baño, etc.

Dicho esto cabe señalar que tanto Floyd como el resto de personajes de la historia tienen un papel fundamental en la creación de los ambientes porque por un lugar el espacio tiene que tener una relación con Floyd, el personaje principal de nuestra trama, como ya hemos dicho la acción tiene lugar exclusivamente (al menos de manera diegética) en su casa, por tanto deberemos crear un espacio que tenga relación con Floyd, con su personalidad, con su psicología. Por otra parte este espacio debe integrar a los muñecos que viven con él, que son parte de este mundo interno que ha construido él y que, por tanto, como escritores debemos crear nosotros.

Como hemos visto en el anterior apartado Floyd es un chico con una personalidad un tanto peculiar que presenta una serie de traumas psicológicos que le hacen tener una socialización un tanto reducida. De esta forma decidimos crear un espacio no muy ostentoso, sencillo, con lo justo para una sola persona, con poca luz y colores apagados en tonos negros y grises. La casa de Floyd cuenta con un solo dormitorio, un baño, un salón, una cocina y un pequeño cuartito como lavandería. Su casa no tiene mucha decoración, nuestro protagonista es muy introvertido y lo refleja en su hogar y en su

forma de vestir, no mucha decoración, tonos apagados, nada extravagante. Los únicos “elementos” decorativos curiosos que aparecen en este espacio son los propios muñecos, los cuales se encuentran repartidos por todo el hogar, como integrantes propios del mismo.

Su casa no tiene mucha luz debido al reducido número de ventanas que esta posee, como ya hemos señalado Floyd hace una clara separación entre el mundo que existe de puertas para afuera y su mundo interior.

Como se suele decir, la casa es el reflejo del alma de cada uno y en nuestro caso decidimos cumplir esta regla adecuando los entornos en base a nuestro personaje, porque si bien es cierto que en su “realidad” la cosa es bien distinta, sigue habiendo rasgos de su personalidad innatos que se reflejan en detalles como los espacios.

Respecto a la ambientación temporal no haremos mucho hincapié pues no es un elemento importante en nuestra historia. Solo señalar que transcurre en la actualidad, en la época moderna en una contextualización contemporánea.

5.6.3.-Tiempo

El tiempo de nuestro discurso, es decir, cómo están estructurados los acontecimientos en la misma tampoco es algo que presente mayores complicaciones o innovaciones por nuestra parte. Este transcurre de forma lineal, va desde el principio hasta el final sin ninguna anacronía. El ritmo es lento, pues la duración de los acontecimientos queda recogida en apenas unos días.

Se introduce un elemento que evoca en cierta manera al pasado (la fotografía de los dos hermanos juntos) pero no puede considerarse un elemento que afecte al tiempo de nuestra historia ya que no incluimos ningún *flash back* sino que se deja a la imaginación del espectador la relación de esta fotografía con el pasado.

5.6.4.- Creación acontecimientos

Como ya mencionamos en el bloque anterior nuestro guion sigue la división tradicional en tres actos, planteamiento, confrontación y resolución. A través de estos tres actos colocamos nuestros acontecimientos de forma que la trama avance y no se estanque,

además de crear un interés para el espectador que bien por morbo o bien por atractivo, disfrute de la trama. Para ello utilizamos los puntos de interés colocados de forma premeditada a lo largo de los actos, uno antes de la confrontación y otro antes de la resolución.

Dividiremos los acontecimientos de la siguiente manera:

-Escena inicial, presentación: Nuestro guion comienza presentando un poco los espacios y a los personajes con una escena introductoria. Esta escena está pensada para que el espectador se introduzca un poco en el contexto, aquí no pasa nada importante, solo se ve a nuestro protagonista preparándose para ir a trabajar e interactuando por primera vez con los muñecos pero solo de pasada.

-Escena fiesta: Floyd y Jimmy están hablando en el sofá y deciden organizar una fiesta esa noche en casa. Esta escena tiene como objetivo ir conociendo más a los personajes y como Floyd se comporta cuando habla con estos muñecos, además creamos esta escena como escenario para que ocurra el primer punto de interés de la historia cuando en plena fiesta Floyd sorprende a Jimmy en el baño con su ex, una muñeca hinchable.

-Escena juicio: Con esta escena entramos en el acto de confrontación y junto a la escena de la cena sirven para desarrollar los conflictos de este acto y dar paso a la resolución final. En esta escena en concreto se condena a Jimmy por haber estado con la ex de Floyd lo cual supone un punto de inflexión entre estos dos personajes y para la trama debido a la relación que tienen.

-Escena cena: Con esta escena se continúa con la fase de confrontación y en ella mostramos las consecuencias del conflicto creado en la escena anterior (la condena a Jimmy). Los demás compañeros no aprueban la decisión tomada por Floyd de condenar a Jimmy, y este se desespera. Esta escena nos sirve además para incluir el segundo punto de interés ya que, justo al terminar esta, Floyd se da cuenta de que Jimmy ha desaparecido.

-Escena búsqueda Jimmy: Tras la desaparición de Jimmy entramos en el tercer y último acto, el de la resolución. Esta escena está creada para explicar y terminar de atar cabos sobre la relación entre Floyd y Jimmy, es aquí cuando el protagonista aparece más derrotado que nunca y a través de un monólogo y una foto de Jimmy (como humano

antes de morir) y él juntos se da a entender al espectador la relación entre ambos, dando así un sentido a la trama y a la psicología de Floyd.

-Escena final: Esta escena está dedicada a cerrar por completo la trama y decidimos que la mejor manera de hacerlo sería con la aparición finalmente de Jimmy y con el reencuentro final de los dos personajes.

6.0.- CONCLUSIONES

Llegamos a la parte final del proyecto, y es aquí donde debemos hacer un repaso por todo lo ya dicho, y señalar si hemos sido capaces de cumplir los objetivos que nos propusimos antes de iniciar el proyecto, así como los conocimientos que hemos adquirido y las dificultades encontradas en el camino.

Nuestro principal objetivo antes de iniciar el proyecto era conseguir obtener un guion para su posterior utilización en la realización de un cortometraje. Podemos señalar llegados a este punto que hemos conseguido realizar este guion, el cual puede consultarse en el anexo del proyecto.

Pero no solo queríamos realizar un guion y nada más, ya que no es el primer guion que escribimos. Esta vez queríamos marcarnos algunos objetivos que nos ayudasen a que este guion fuese más profesional, más correcto y mejor elaborado. Para ello llevamos a cabo la lectura de diversos materiales que hemos señalado en la bibliografía así como el visionado de varios cortometrajes comentados anteriormente, de esta forma comenzamos con la idea principal, con la creación de una trama sobre la que trabajar.

No tuvimos mayor dificultad en este aspecto, de modo que continuamos con el desarrollo del argumento. En esta parte si presentamos diversos problemas ya que en un primer lugar enfocamos la historia de una forma distinta, con más personajes, un trasfondo diferente, etc. Como no acababa de convencernos esto llevamos una serie de cambios, en un principio pensamos que la obsesión del personaje fuese por dos muñecos en lugar de uno, que representasen a su mujer y su hija fallecidas, pero no acabábamos de verlo y decidimos simplificarlo un poco reduciéndolo a un solo muñeco que representase la figura de su hermano.

En primer lugar hablamos de varios personajes que hiciesen visitas regulares al protagonista, y que este tuviese que ocultar los muñecos cada vez que recibía estas visitas pero, de cara a la psicología del personaje esto no nos parecía correcto y decidimos cambiarlo también.

Con respecto a los personajes, los cuales finalmente redujimos a uno, el personaje principal protagonista, y los muñecos como secundarios, nos enfrentábamos a otro de

los mayores objetivos que nos habíamos planteado, la creación de un personaje complejo con una psicología particular y bien elaborada. Por ello decidimos centrar nuestra historia y creación en un solo personaje pero con una psicología muy definida. Aplicamos un trastorno psicológico a nuestro personaje a partir del cual justificamos su personalidad y su actitud con los muñecos y con su vida en general.

Finalmente, desarrollamos a grandes rasgos una idea principal de la trama y comenzamos a trabajar en la estructuración. Este fue otro de los objetivos que nos planteamos al inicio, el aplicar una correcta estructuración del guion y sobre todo colocar de forma estratégica los acontecimientos en la historia para mantener el interés y el atractivo. Para ello utilizamos el modelo tradicional de estructuración en tres actos y su colocación de los puntos de interés en la historia.

Otra de las dificultades que presentamos, o que más bien no tuvimos en cuenta y que posteriormente tuvimos que corregir, fue el tema de los espacios. Antes de realizar este proyecto utilizábamos los espacios como meros contenedores de los personajes y de la acción, por ello no tuvimos en cuenta como nuestro espacio principal, en este caso la casa del protagonista, debía adecuarse a este, a la psicología y personalidad que le habíamos otorgado. Por ello reestructuramos este aspecto y adecuamos los espacios en base a nuestro personaje de forma que la riqueza argumental fuese mayor.

En definitiva estamos muy satisfechos con el proyecto ya que no solo hemos sido capaces de construir un guion audiovisual para la realización de un cortometraje, que era el objetivo principal, sino que hemos podido cumplir todas las metas que nos fijamos en un primer momento antes de iniciar el proyecto. También cabe destacar todo lo aprendido durante la realización del proyecto gracias al análisis de los materiales, lecturas, procesos de creación aplicados, etc. Sin duda aplicaremos lo aprendido para futuros proyectos y esperamos conseguir los mismos resultados que en este caso.

BIBLIOGRAFÍA

- Comparato, D. (1993). *El guion, arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires
- Mckee, R. (2002). *El Guion*. Barcelona: Alba
- Field, S. (1995). *El Manual del Guionista*. Madrid: Plot Ediciones
- Seger, L. (1994). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp
- Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Cátedra
- Casetti, F, Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Chatman, S. (2013). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*. Barcelona: RBA Libros
- Lasry, Z. (2015). *Seth*. Recuperado de: [<https://vimeo.com/171654678>]
- Capel, C. (2013, Octubre, 06). *Living with Jigsaw*. Recuperado de: [<https://www.youtube.com/watch?v=kTXfAtckS3g>]
- Capel, C. (2016, Octubre, 20). *Working with Jigsaw*. Recuperado de: [<https://www.youtube.com/watch?v=gZnronVFyDE>]
- Apellidos, Iniciales. (año). Título EN CURSIVA. Lugar: Editorial.

ANEXO: Guion de *Un amigo en mí*

SINOPSIS:

Floyd es un joven veinteañero con un extraño modus vivendi, vive rodeado de sus pintorescos "amigos" en especial su compañero Jimmy, la relación entre estos dos se ve truncada por los acontecimientos, pero es mayor el vínculo que les une

ESCENA INTRO

INT.CASA DÍA

La escena comienza con una sucesión de imágenes del cuarto de nuestro protagonista, lleno de diferentes peluches y muñecos, intercaladas con imágenes de este cantando en la ducha una canción con gran efusividad.

De repente la música deja de sonar.

Se enfoca al teléfono y aparece el molesto mensaje de iphone "La batería se está agotando"

Floyd

(Molesto)

¡Joder, siempre igual!

FLOYD (CONT'D)

¡Jimmyyy! ¿Puedes darle de nuevo a la música?

Se hace un silencio y nada ocurre.

Floyd suspira.

FLOYD (CONT'D)

(Petición forzada)

Por favoor...

La música vuelve a sonar

Se muestran sucesivas escenas de nuestro protagonista vistiéndose mientras la música suena, en estas escenas interactúa en ciertos momentos con sus "compañeros" de piso.

FLOYD (CONT'D)

(Mirándose al espejo)

Tienes razón, yo también creo que debería comprarme una
camisa nueva

Nuestro protagonista coge la bolsa con el almuerzo de la
cocina y se dirige hacia la puerta

FLOYD (CONT'D)

¡Gracias Molly! Me voy ya, luego nos vemos.

Tras esto sale por la puerta y la cierra tras de sí

ESCENA LLEGADA A CASA

INT CASA NOCHE

Floyd llega a casa tras el duro día y se sienta en el sofá
a jugar a la consola con su compañero

Floyd coge el mando

FLOYD

¡Ahhg vaya día colega! No veía la hora de llegar a casa...Hoy hemos tenido una de esas estúpidas reuniones que parecen convocar los jefes a propósito para joder a los empleados...

4 horas de maravillosa charla para explicarnos que la máquina de cafés cuenta ahora con una nueva función de chococafé con extra de azúcar que te ayudará a mejorar tu mañana y aumentar tu productividad en un 17'4%...

Mientras nuestro protagonista dice esto se observa como muere en la pantalla de la consola

FLOYD (CONT'D)

En fin...pero hoy nada me va a poder porque por fin es viernes joder, y esta noche Jimmy...esta noche toca fiesta

ESCENA FIESTA

INT.CASA NOCHE

Observamos a nuestro protagonista vestido para la ocasión avanzando por la casa repleta de "amigos".

Seguidamente vemos a Floyd hablando con unos "amigos".

FLOYD

Hahahahahahaha Cuanta razón tienes Erik, pero si me permites matizar te diré que el mejor remedio para la depresión es la ensalada de col...Pero sin col, no soporto la col.

FLOYD (CONT'D)

No hace falta que me des las gracias Erik, gracias a
vosotros por venir.

Floyd se da la vuelta.

FLOYD (CONT'D)

(dirigiéndose a todos)

Gracias a todos por haber venido esta noche a esta gran
fiesta chicos, Jimmy y yo estamos muy...¿¿Jimmy??

Floyd empieza a buscar a Jimmy por la casa, preguntando a
varios invitados.

Entra en uno de los baños de la casa y encuentra a Billy
divirtiéndose con uno de los invitados.

FLOYD (CONT'D)

Ups...

Floyd sigue su búsqueda y decide probar suerte en el otro
baño de la casa. Cuando nuestro protagonista abre la puerta
se encuentra con una desagradable sorpresa

FLOYD (CONT'D)

No...¡¡Jimmy!! ¡¡Patricia!!

Floyd encuentra a Jimmy en el baño junto a su ex Patricia.

Este se queda unos segundos inmóvil y tras esto vomita en
el suelo

ESCENA JUICIO

INT.CASA-DORMITORIO DÍA

La escena comienza con nuestro protagonista sentado en el medio de la habitación rodeado de varios de sus compañeros y presentes en la fiesta

FLOYD

Excelentísimos señores y señoras del público y del jurado.

Desgraciadamente hoy nos encontramos aquí para juzgar la deleznable actitud de nuestro compañero Jimmy, el cual como todos sabéis anoche se perdió nuestra fiesta porque estaba demasiado ocupado violando el artículo 1 del Código de los colegas

FLOYD (CONT'D)

(En voz baja para si mismo)

Bendito seas código de los colegas. Amén

FLOYD (CONT'D)

Es por ello damas y caballeros por lo que os pido reflexionéis por un segundo lo que se siente cuando tu mejor amigo te la clava por la espalda de esta manera...

Silencio

FLOYD (CONT'D)

¿Alguna sugerencia sobre las medidas que deberíamos llevar a cabo contra el acusado?

Billy levanta la mano entre los miembros del jurado.

FLOYD (CONT'D)

(Dirigiéndose a Billy)

Emmm no nada de ácido esta vez... gracias Billy

FLOYD (CONT'D)

Bueno, en vista de la situación propongo la expulsión de Jimmy de la orden de los caballeros de la mesa redonda...¿Algo que añadir Jimmy?

Silencio

FLOYD (CONT'D)

Me lo imaginaba. En ese caso declaro al acusado...¡Culpable!

ESCENA CENA

INT.CASA-COMEDOR NOCHE

Floyd se encuentra sentado cenando en la mesa en compañía de sus compañeros, pero hay un hueco vacío, el de Jimmy. Algo que Floyd percibe, todos no han recibido demasiado bien.

FLOYD

¿Molly me pasas la sal?

Silencio

FLOYD (CONT'D)

¿Edward puedes decirle a Molly que me pase la sal?

Silencio

FLOYD (CONT'D)

¿Erick puedes decirle a Edward que le diga a Molly que me
pase la sal?

Silencio

FLOYD (CONT'D)

Ahhh está bien la cogeré yo mismo...

Floyd se incorpora molesto y coge la sal. Se la sirve
mientras mira mal a sus compañeros hasta que decide
hablarles

FLOYD (CONT'D)

Escuchad colegas ya sé que no os mola que Jimmy ya no forme
parte de la orden, pero poneos en mi lugar...traicionado por
mi mejor amigo

FLOYD (CONT'D)

(Dirigiéndose a Molly)

Oh Molly no seas cínica! Ya sé que lo mío con Patricia fue
solo una aventura tonta pero eso no le da derecho a Jimmy
a...¿Qué? ¿Que debería pedirle disculpas a Jimmy? ¿Yo? ¿Estás
de coña no?

FLOYD (CONT'D)

(Dirigiéndose a Edward)

¿Cómo que Molly tiene razón? ¿Tú también le defiendes
Edward?

Floyd sintiéndose abandonado agacha su cabeza y la apoya en
su mano

FLOYD (CONT'D)

(Dirigiéndose a Erik)

Por favor Erick dime que tú estás conmigo...

Un cuenco se acerca a Floyd por la mesa, es un bol de ensalada de col...

FLOYD (CONT'D)

Oh gracias Erick, sabía que tú nunca...

Floyd se queda mirando el bol

FLOYD (CONT'D)

(Gritando al aire desesperado)

Oh genial Erick...¡¡Lleva col!

ESCENA FINAL

INT.CASA DIA

Floyd se despierta en su cama, buscando la mano a Jimmy pero cae en la cuenta de que este ya no está, tristemente y desganado se levanta y va al baño, observa el vaso con los cepillos de dientes y se da cuenta de que solo está el suyo...

Seguidamente va al salón, se sienta en el sofá y observa que solo hay un mando de la consola a la que solía jugar con Jimmy...también se ve sobre una estantería una foto de dos niños con un peluche parecido a Jimmy en la mano...

Sintiéndose abandonado Floyd recapacita.

FLOYD

(Para si mismo)

Ahh...Está bien...

Floyd se levanta del sofá y va en busca de Jimmy

FLOYD (CONT'D)

¡Jimmyyy!

Silencio

FLOYD (CONT'D)

¿¿Jimmy?? ¡¡Jimmy!!

Floyd empieza a buscar a Jimmy desesperado por toda la casa

En su búsqueda se encuentra con Woody.

FLOYD (CONT'D)

¡Woody! ¿Has visto a Jimmy? Por favor dime que si...

Floyd tira de la cuerda de Woody

WOODY

You are my favourite deputy

FLOYD

Ooh...Pero eso no me vale ahora...

Floyd sigue buscando a Jimmy revolviéndolo todo pero sin ningún resultado. Finalmente, rendido se sienta en la cama...

FLOYD (CONT'D)

(Para si mismo)

Joder Jimmy...¿Cómo hemos llegado a esto colega...? Eres mi mejor amigo, siempre lo has sido y no sé cómo he podido ser tan capullo... Cuando...te fuiste...pensé que no podría seguir adelante...y creo que es por eso que, ahora que volvemos a estar juntos, el miedo a perderte de nuevo hace que sea así de duro contigo...Por favor Jimmy, perdóname...estés donde estés te necesito colega...

En ese momento empieza a sonar la misma canción que escuchaba Floyd en la ducha al principio. Al escuchar la canción Floyd se incorpora y emocionado va hacia al salón, donde encuentra a Jimmy esperándole en el sofá.

Floyd se acerca eufórico hacia Jimmy mientras la música suena de fondo (cámara lenta, explosión confetis)

Justo cuando Floyd va a coger a Jimmy se corta la imagen mientras la música sigue sonando.

FIN