

Monografía de Análisis de Experiencias  
Escritura largometraje: “Justicia de pueblo”

Presentado por:  
Alejandro Matallana Posada

Tutor:  
José Rafael Pérez Balen

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Bogotá, mayo de 2014

---

## **CONTENIDO**

Introducción.....	2
Objetivos.....	3
1.1. Resultados Esperados: .....	3
Justificación.....	4

## **UNIDAD I - EL GUIÓN**

1. Conflicto .....	7
2. Concepto.....	9
3. Tema.....	10
4. Estructura.....	14
4.1. LOS ACTOS.....	12
4.1.2. El Tercer Acto .....	14
4.2. Las Secuencias.....	18
4.3. Escenas .....	23
4.4. Beats.....	24
5. Personajes.....	25
5.1. Arco Dramático Del Personaje .....	27
5.2. Personalidad .....	28
6. Métodos De Manipulación Del Espectador .....	32
6.1. Save The Cat .....	32
6.2. Teoría De La Atribución .....	32
6.3. The Underdog Theory .....	33
6.4. The Thunderdome Theory.....	34
7. El Género De Acción.....	35
7.1. Elementos Del Género De Acción.....	37

7.1.1. Protagonista .....	38
7.1.2. Antagonista.....	39
7.1.3. La Mujer.....	41
7.2. Composición de la secuencia de acción .....	41

## UNIDAD II - LA EXPERIENCIA DE ESCRIBIR UN GUIÓN CINEMATográfico

1. Desarrollo de la Idea .....	44
2. Referente de personaje.....	45
2.1. AVERAGE JOE.....	45
2.1.1. Paul Kersey – Death Wish.....	46
2.1.2. Walt Kowalski – Gran Torino .....	47
2.2. Antagonista .....	48
2.2.1. Gustavo Fringe – Breaking Bad.....	48
2.2.2. Uncle Jack – Breaking Bad.....	49
2.2.3. Norman Stansfield – Léon .....	49
3. Estructura de los referentes visuales .....	50
3.1. Death Wish.....	50
3.2. Dirty Harry .....	51
3.3. Taken .....	52
4. Creación de la estructura del guion.....	53
5. Problemas y soluciones .....	65
6. Las escenas .....	68
6.1. Escena de introducción .....	68
6.2. Escena de acción.....	754
6.3. Escena de diálogo.....	78

### UNIDAD III - RESULTADOS

1. Titulo .....	87
2. Logline.....	87
3. Sinopsis.....	87
4. Desglose .....	87
4.1. LOCACIONES.....	87
4.2. PERSONAJES .....	87
5. Escaleta por capítulos.....	88
6. Escena introducción del antagonista.....	91
7. Escena de acción.....	94
8. Escena de Dialogo.....	100
9. Bibliografía.....	106
10. Anexos	

## Introducción

Uno de los géneros más influyentes en Hollywood es el género de acción, tal vez sea por la aparente promesa de un show espectacular lleno de elementos efectistas lo que lo hace tan atractivo. Pero indudablemente es la construcción del guion lo que lo carga de sentido y le da ese efecto catártico que diferencia las películas malas que serán olvidadas al poco tiempo, de aquellas que trascenderán a la historia, recordadas como películas asombrosas.

Grandes explosiones, batallas, sangre, héroes que parecen invencibles, la lucha por lo que es justo, los sacrificios, el enfrentamiento entre el bien y el mal, y muchos elementos más son las razones por la que la acción (que parece permearse muchos otros géneros al igual que el amor) me ha atraído. Al principio cometía el error que cometen muchos y que transforma el trabajo de guion como el trabajo más mal agradecido; pensaba que lo que hacía buena una película era su director, la suma de todas las partes, un sonido impecable, una música hermosa, una actuación brillante una imagen asombrosa, pero en mi paso por la universidad me di cuenta que, para mí (muchos pueden no estar de acuerdo), el guion es lo más importante pues es la base, los cimientos, la estructura, los huesos de una obra cinematográfica. Claramente la suma de todas las partes es lo que hace a una película grandiosa pero la gran mayoría de las personas va al cine a que le cuenten una historia, no ha oír música o ver imágenes espectaculares. Como una vez lo dijo McKee en uno de sus seminarios (y estoy parafraseando aquí): entréguele 120 páginas en blanco a un director y dígame “haga una película” y no sabrá que hacer.

La razón para escribir esta monografía surge, a partir de la conciencia en la importancia del guion, por el gusto por las películas del género de acción como lo son *Death Wish* (1974, Dir. Michael Winner Guion: Wendell Mayers), *Dirty Harry* (1971, Dir. Don Siegel, Guion: H.J. Fink, R. M. Fink & D. Riesner), *Die Hard* (1988, Dir. John McTiernan. Guion: J.Stuart & S.E. de Souza), *Taken* (2008, Dir. Pierre

Morel, Guion: Luc Besson & Robert M. Kamen), *The Transporter* (2002, Dir. Cory Yuen, Guion: Luc Besson & Robert M. Kamen), etc... y por el interés en los métodos de escritura de este género que lo hacen catártico, emocionante y tan atractivo al público.

### **Objetivos:**

**General:** Conocer los diferentes métodos y procesos de la escritura de largometraje de acción y plantear las bases para escribir uno.

#### **Específicos:**

- Crear la escaleta por secuencia y por escenas necesarias para escribir un guion de largometraje.
- Identificar las características propias del género de acción y el subgénero de venganza.
- Escribir 3 secuencias desarrolladas y dialogadas, que serán escogidas debido a su complejidad y estilo.

#### **1.1. Resultados Esperados:**

Tener un profundo conocimiento de cómo funcionan las historias de acción, específicamente las de venganza, en creación, estructura y desarrollo. Adicionalmente preparar todas las herramientas y conocimientos necesarios para escribir finalmente un guion de largometraje del tema venganza.

Los documentos finales a entregar serán:

- Marco teórico analizando la estructura del guion en las películas de acción.
- Análisis de las películas propuestas.
- Sinopsis
- Escaleta de un guion de largometraje
- 3 Secuencias previamente escogidas por el tutor.

## ***Justificación***

Lo que quiero hacer con esta monografía es un estudio apropiado de cómo escribir un guion de acción, específicamente del sub-genero de venganza, para la escritura de un guion de largometraje del mismo tema.

Mi procedimiento será investigar desde lo más general hasta lo más específico. Lo primero que haré es hablar sobre los elementos básicos que se deben tener en cuenta para escribir un guion en general, cosas como: el Conflicto, Concepto y Tema. Luego hablare de la estructura, el “esqueleto” de un guion, lo que mantendrá nuestra historia firme, en este momento hablare de: la estructura, los actos, las secuencias, las escenas, los Beats. Pasare luego a abordar los personajes y finalmente “trucos” o técnicas para lograr objetivos específicos en la creación de un guion. Una vez abordado de forma general el guion de largometraje entrare a analizar específicamente la creación de una historia de género de acción, con sus elementos y cualidades específicas.

Después de hacer el análisis de la creación del guion de largometraje para historia de acción a nivel general y específico, sigo a analizar diferentes referentes en cuanto a estructura, diferentes referentes para la creación del personaje principal o héroe y diferentes referentes para la creación de los antagonistas o villanos. Al analizar estos referentes también apuntare a resaltar los mecanismos o técnicas que utilizan para lograr objetivos específicos. Presentare los primeros borradores de la historia y luego hare el análisis de experiencia de como fue el proceso por el cual logre estructurar mi historia y los resultados finales los presento en la unidad III. Después de analizar la estructura mostrare una breve descripción de cada una de las escenas, contextualizándolas en toda la historia, presentare un primer borrador de ellas y explicare el proceso que utilice para escribir las escenas finales que se presentan en la unidad III de esta monografía.

Finalmente presentare los resultados: El tema, el concepto, una escaleta por capítulos, un tratamiento y 3 escenas que sean relevantes para la historia y donde ponga en práctica 3 elementos importantes para la narración de una historia de acción: una secuencia de introducción de personaje (específicamente el antagonista), una escena de acción y una escena de diálogo.

Todo este trabajo se hace, no solo con el propósito de estructurar y hacer la investigación adecuada para comenzar el proceso de escritura de guion de largometraje, sino para conocer diferentes técnicas, métodos y mecanismos de escritura de guion y crear un estilo propio de flujo de trabajo que sirva como guía para otras personas. A pesar de estar enfocado en el género de acción; las técnicas, métodos, consejos y procesos aquí expuestos se pueden modificar de igual manera para cualquier otro género.

Finalmente la idea es plantear una guía que sirva para facilitar la escritura de un guion de largometraje. En ningún momento estoy afirmando que sea una fórmula mágica y que solo de esta manera se pueda preparar y escribir un guion, puesto que en el arte de la literatura no existen reglas o formulas preestablecidas para lograr resultados rápidos y satisfactorios. Pero si podemos tener guías para lograr un trabajo que nos de satisfacción a nosotros. Después de todo un elemento importante en la escritura del guion es la expresión del escritor, y si bien no hay métodos, reglas, plantillas para sacar un producto a prueba de críticas y que se gane el aprecio de todos, si podemos usar todas las herramientas disponibles para expresar todo lo que queremos.

# UNIDAD I

## EI GUION CINEMATOGRAFICO

## 1. *Conflicto*

El conflicto es un choque dramático entre dos fuerzas que sus objetivos se oponen, esto es lo que permita que haya tensión y un propósito para la historia. Para que exista una historia tiene que existir un personaje (nuestro protagonista) que desee algo, puede ser algo que quiera, no necesariamente que necesite, y nuestro universo diegetico debe oponérsele. La oposición también puede ser por parte de otro personaje persiguiendo otro deseo u objetivo que se le opone.

Existen dos tipos de conflicto, conflicto de manera directa y conflicto de manera indirecta. El conflicto de manera directa consiste en que nuestro antagonista no quiere que nuestro protagonista cumpla su objetivo; como en *Die Hard*, donde el objetivo de Hans Gruber, el antagonista, es robar el banco de la reserva federal y el objetivo de nuestro protagonista, John McClane es detener a Hans Gruber, de esta manera los objetivos chocan directamente pues el objetivo del protagonista es que el antagonista no reciba lo que quiere.

La otra forma en la que se puede presentar un conflicto, o choque dramático, es de forma indirecta, esto sucede cuando el protagonista persigue un objetivo y el antagonista persigue un objetivo diferente pero que de alguna manera choca, entra en conflicto, con el objetivo del protagonista. La película iraní *Omar* (2013, Dir.Hany Abu-Assad. Guion: Hany Abu-Assad) nos da un excelente ejemplo de esto: Omar, nuestro protagonista, quiere conquistar a Nadia; mientras que el Agente Rami quiere capturar a los culpables del asesinato de un soldado israelí. En el ejemplo de *Omar* podemos ver como el objetivo del Agente Rami no entra en conflicto directo con el objetivo de Omar, a él no le importa si Omar consigue a Nadia o no, pero el trabajo que pone a realizar a Omar, impide que este esté con Nadia.

El conflicto, en resumen, son los problemas que le impiden a un personaje completar sus objetivos, estos momentos de conflicto que cambian la historia del personaje son llamados por Robert McKee, eventos. El aporte que hace McKee

aquí es de gran importancia para el resto de la escritura de guion y es darle valores de positivo y negativo a la situación del personaje. Los valores son importante porque el cambio estos durante la historia, en los diferentes niveles de la estructura (Actos, Capítulos, Secuencias, Escenas), es lo que genera interés, intriga, sensación de ritmo y emoción en el público. Por ejemplo: un cambio de una situación triste, como la muerte de un ser querido (negativo) a ganarse la lotería y volverse multimillonario (positivo)

Estos cambios, que recibirán el nombre de puntos de giro, se dan por medio de sucesos o eventos, que pueden ser provocados por el protagonista o causados por el guionista. Los puntos de giro que generen un gran cambio desestabilizador, es decir que el personaje no puede volver a ser como antes, se llaman puntos de trama y serán los que marquen el fin de un acto y el inicio de otro.

Si, por ejemplo, tenemos una secuencia con muchas escenas del mismo valor, seguidas, la historia será percibida como lenta o poco emocionante pues no pasa nada relevante. El ideal sería que la situación inicial del personaje cambie, por ejemplo: Si la secuencia, acto o escena empieza con un valor positivo entonces al final debería, idealmente, terminar con un valor negativo, con una situación desfavorable para el personaje. De esta manera, cambiando los valores de la situación del protagonista generamos drama.

De acuerdo con Robert McKee hay 3 niveles de conflicto: primero está el conflicto interno que trabaja a nivel interior del personaje, es decir, conflictos con su propio cuerpo, sentimientos, problemas psicológicos, ideologías, etc... El segundo nivel al que puede ocurrir conflicto de acuerdo a Robert McKee es a nivel personal, todas las relaciones interpersonales, físicas, relación con familia, amigos, relaciones amorosas o puramente sexuales. El último nivel del que habla McKee es el nivel extra personal o exterior, que ocurre cuando el conflicto es causado por algo externo y ajeno al personaje y que no se puede controlar como una institución, un gobierno, un desastre natural o un evento extraordinario.

Como conclusión, el conflicto es lo que permite el desarrollo de una historia, sin conflicto no hay historia pues no hay nada que contar. Finalmente no ocurre nada interesante. El conflicto, es decir los mismos eventos dramáticos, son lo más importante para crear la estructura de la historia, como lo expone Syd Field:

“Todo drama es conflicto. Sin conflicto, no hay acción; sin acción, no hay personajes; sin personajes, no hay historia; y sin historia, no hay guion”<sup>1</sup> (Field, 1988, pág. 25)

## **2. Concepto**

El concepto es la idea o premisa de la película y es lo principal en una historia. Tradicionalmente en Hollywood hay una diferencia entre Low-concept y High-Concept; Low-concept se refiere a premisas que son comunes o muy usadas y que por lo tanto son poco atractivas para el público, mientras que High-Concept es una premisa original, única, nueva y que despierta gran interés en el público. Un ejemplo de Low-Concept es: “la relación entre dos personas de distintas clases sociales o culturas”, esto es una premisa que encontramos en muchas películas como: Pocahontas (1995, Dir. Mike Gabriel & Eric Goldberg, Guion: Mike Gabriel), Romeo + Julieta (1996, Dir. Baz Luhrmann, Guion: Baz Luhrmann), Avatar (2009, Dir. James Cameron, Guion: James Cameron), Titanic (1997, Dir. James Cameron, Guion: James Cameron). Por otro lado ejemplos de un High-Concept son: “un policía debe hacer que un bus mantenga una velocidad de 50 mph para evitar que explote” Speed (1994, Dir. Jan de Bont, Guion: Graham Yost) o “Un asesino que entra a los sueños de los niños para matarlos” Nightmare on Elm Street (1984, Dir. Wes Craven, Guion: Wes Craven).

La importancia de un High-Concept y como comúnmente se define es: una película que su principal atractivo está en su premisa, eso quiere decir que no

---

<sup>1</sup> Traducción libre del autor

necesita de elementos adicionales como estilo, actores, modo de producción, etc... para ser atractiva.

*Para una mejor comprensión, aquí hay algunas definiciones que he oído de ejecutivos de Hollywood: Se entiende fácilmente. Usted lo entiende. Cuando la idea es explicada en una sola oración, usted se identifica con ella y lo emociona en el momento que la oye. Es grande y provocativa. Tiene patas. Puede andar por sí sola sin otros elementos. Provee un giro único y original a una idea que ya era exitosa, genera un comienzo fresco dentro de un género ya establecido.<sup>2</sup> (Iglesias, 2011, pág. 29)*

Si la historia tiene un *Low-concept* aún hay maneras de volverla más atractiva, entre ellas están: encontrar un *hook* o “gancho”<sup>3</sup> único en la historia, hacer una pareja con dos personas incompatibles, mezclar dos ideas diferentes o mezclar dos premisas diferentes, llevar una situación al límite y/o crear un dilema; estas y otras son explicadas con detalle en el libro de Karl Iglesias, *Writing for emotional impact*.

Algo importante para tener en cuenta a la hora de pensar en el concepto o premisa de la película es que esta debe generar conflicto, pues como ya lo explique anteriormente, los conflictos son los que generan interés en una persona.

### **3. Tema**

El tema es el asunto o la idea de la que se va a tratar la historia. El tema es el alma de la historia, porque le da sentido a esta; al otorgarle un tema que vamos a tratar en la historia le damos significado, importancia y profundidad a nuestro relato. Por ejemplo: la película *Death Wish* nos habla sobre varios temas como son: la venganza, la ley, la justicia, la violencia como método de resolución opuesto al perdón, pero todas estas ideas obedecen a un tema más general que

---

<sup>2</sup> Traducción libre del autor

<sup>3</sup> Gancho: se refiere a un elemento único y atractivo que diferencia una idea de cualquier otra que es parecida. Por ejemplo: Desarrollar una historia de amor en el Hindenburg; hay muchas historias de amor, pero pocas suceden durante un desastre como el Hindenburg.

es el vigilantismo. *Dirty Harry* nos hablara sobre justicia, mientras que *American Beauty* (1999, Dir: Sam Mendes, Guion: Alan Ball) y *The Godfather* (1972, Dir. Francis Ford Coppola, Guion: Mario Puzzo & Francis Ford Coppola) nos habla sobre el poder.

“El tema es el centro del guión, es su alma y corazón. Esto quiere decir que la mayoría de las escenas, personajes diálogos e imágenes deberían, idealmente, ser un reflejo del tema. Su historia es simplemente una herramienta para crear circunstancias que exhibirán su tema. Esta es la razón por la que muchos guionistas empiezan primero por consolidar su tema antes de escribir el guion – una vez tienen claro sobre que quieren hablar, saben que cosas y cuales no pertenecen a la historia.”<sup>4</sup> (Iglesias, 2011, pág. 39)

Adicionalmente Karl Iglesias nos dará métodos para revela el tema, porque la idea es que el tema se insinué no que se predique. No queremos aleccionar a nuestro espectador con nuestra opinión sobre un tema, simplemente queremos mostrar nuestro parecer.

Formas de revelar el tema, aparte de revelarlo en acciones de los personajes y por medio de elementos narrativos, son tratados en *writing for emotional impact* (pág. 42), algunos de ellos son: poner un personaje que sea la representación del tema; hacer que el protagonista sea el retrato del tema y el antagonista sea un anti-tema, si queremos hablar sobre justicia nuestro protagonista puede ser una persona justa y el antagonista será la figura de la injusticia; poner diálogos que hablen del tema, por ejemplo: si quiero hablar sobre los peligros del nacionalismo, podría poner una clase donde el profesor le enseña a sus alumnos sobre el régimen nazi; o por ultimo puedo hacer que la pregunta dramática o la necesidad dramática del protagonista esté relacionado con el tema.

---

<sup>4</sup> Traducción libre del autor

Finalmente, determinar cuál es el tema, cual es nuestra posición respecto a ese tema, cuales son los argumentos para defender nuestro juicio sobre ese tema y finalmente como los vamos a revelar y mostrar en nuestra historia, son los aspectos que finalmente nos ayudaran a determinar que eventos suceden, que escenas podemos meter, que decisiones van a tomar nuestros personajes y finalmente cual va a ser el final. El final va a ser la conclusión de un ensayo sobre el tema del que queremos expresarnos, y el cuerpo de este ensayo será toda nuestra historia.

#### **4. Estructura**

La estructura explicada por Robert McKee es:

*“La estructura es la selección de ciertos eventos de la historia de vida de un personaje, que están estratégicamente compuestos en secuencias para resaltar emociones específicas y expresar un punto de vista específico de la vida.”<sup>5</sup>*  
(McKee, 1997, pág. 33)

La estructura es la guía de cómo se va a desarrollar nuestra historia y como es expuesto por varios autores, la forma más básica de estructura es la que propone Aristóteles en la poética. En la poética Aristóteles explica que un todo (argumento) debe tener principio, aquello que no tiene un antecedente pero que algo más existe a partir, un medio y un final, que naturalmente ocurre después de algo más, como la consecuencia de una acción y nada le precede.

##### **4.1. LOS ACTOS**

Más adelante Syd Field retomara esta teoría y la explicara como planteamiento (Acto I), Confrontación (Acto II) y Resolución (Acto III) cada uno marcando su

---

<sup>5</sup> Traducción libre del autor

inicio por un punto de trama, un evento tan fuerte que cambia la vida del personaje para siempre.

Por ejemplo en la película *Toy Story* (1995, Dir. John Lasseter. Guion: J. Lasseter; J. Whedon; A. Stanton; J. Cohen; A. Sokolow):

En el planteamiento, que según Syd Field, ocurre en los primeros 30 minutos de una película de 2 horas, se plantea el universo dramático, se introducen los personajes, se crean vínculos entre los personajes, se plantea la situación y la premisa dramática. La premisa dramática o pregunta dramática, es el objetivo del protagonista. El primer acto es mejor explicado por Syd Field:

*En esta unidad de acción dramática, el acto I, el guionista establece la historia, presenta a los personajes, expone la premisa dramática (de lo que la historia trata), ilustra la situación (las circunstancias que rodean la acción), y crea las relaciones entre el personaje principal y las otras figuras que habitan su mundo.* <sup>6</sup> (Field, 1988, pág. 23)

Luego en el segundo acto se da: la confrontación, la cual dura 60 minutos en una película de 2 horas, el personaje se encontrara con una serie de obstáculos y tendrá que luchar por satisfacer sus necesidades dramáticas, que es lo que busca, quiere o necesita el personaje; adicionalmente Syd Field (y otros maestros del guion) mencionan que este es el acto más difícil, pues se extiende por tanto tiempo que se puede perder el hilo conductor de la historia, la necesidad dramática del personaje, así que debe haber una especie de ancla que es llamada comúnmente como *Midpoint*.

El *Midpoint* puede ser una secuencia, un dialogo, una escena, un nuevo personaje, una imagen o un evento, que, además de resaltar una vez más la necesidad dramática del personaje, divide el Acto II en dos partes de aproximadamente 30 minutos, en la que hay un cambio en la forma en la que se trata de resolver la necesidad dramática. Finalmente llegamos al tercer acto,

---

<sup>6</sup> Traducción libre del autor

llamado: resolución, con una duración de 30 minutos y en el cual el personaje logra satisfacer su necesidad dramática, se resuelven historias paralelas que hayan surgido durante el desarrollo de la trama principal y se le da conclusión al argumento.

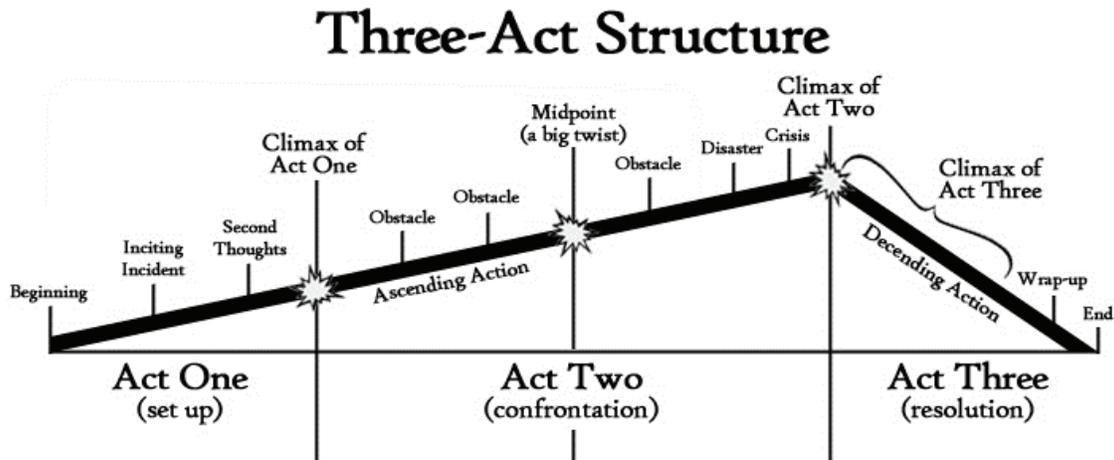


Figura 1.

Obtenida de: <http://4.bp.blogspot.com/>

[En\\_6xkcojm4/ULTRbwVfO6I/AAAAAAAAAiQ/6dnKZ\\_aJW\\_M](http://6xkcojm4/ULTRbwVfO6I/AAAAAAAAAiQ/6dnKZ_aJW_M)

#### 4.1.2. El Tercer Acto

Profundizando un poco más en el tercer acto, según el autor Drew Yanno, este se divide en 6 partes: Preparación para la batalla final, La batalla final, Resultado de la batalla final, *The Denouement* y el final.

La preparación para la batalla final, no es siempre una preparación física para una confrontación física, es la preparación del público para la confrontación, que si bien puede ser dramatizada físicamente, es la última lucha del protagonista por conseguir su objetivo. Siendo esto dicho, nosotros como escritores debemos usar todos los personajes y recursos que tenemos hasta el momento en la historia para enlazar todos los elementos de la historia y entregar un final completo.

En la típica película de acción la preparación puede ser un plan o la preparación física y literal para la confrontación, como el entrenamiento de un boxeador antes de subir a una pelea importante; El ejemplo que nos da Drew Yanno en su libro es una excelente forma de explicar lo que es una preparación no física: en la película *Cast away* (2000, Dir. Robert Zemeckis, Guion: William Broyles Jr.), que no es una película de acción, la confrontación va a ser el reencuentro de Chuck, nuestro protagonista interpretado por Tom Hanks, con Kelly, la novia que no ha visto en todo este tiempo como naufrago; la preparación para esto será entonces la adaptación otra vez de Chuck a la vida normal, fuera de esa isla, y la anticipación del encuentro con Kelly.

Después de prepararla ocurre la batalla final, o ultima confrontación. Esta es el último obstáculo que nuestro protagonista tendrá que pasar para lograr sus metas o últimamente fallar y que hará cambiar su vida completamente de manera que no pueda alcanzar su objetivo en ningún momento del futuro. Adicionalmente, Drew Yanno menciona que, debe haber una confrontación cara a cara con el problema. Durante la confrontación puede haber varios obstáculos o antagonistas, pero en el clímax de la batalla final, el protagonista debe enfrentarse cara a cara con el antagonista u objetivo principal. En el caso de *Fight Club* (1999, Dir. David Fincher, Guion: Jim Uhls) es un enfrentamiento cara a cara entre el personaje de Edward Norton y Tyler Durden, interpretado por Brad Pitt. O para continuar con nuestro ejemplo de *Cast Away*, la batalla final es cuando Chuck finalmente se reencuentra con Kelly.

*El asunto es que la batalla final no debe necesariamente llevar a una masacre o enfrentamiento físico. Simplemente debe decidir cuál es el destino cinematográfico del protagonista. Debe contestar la pregunta realizada al final del primer acto. Al igual que, aquellas donde la sangre está presente, estas "batallas" deben ser una a uno, cara a cara. Y la vida del protagonista debe quedar equilibrada, si no a nivel literal, a nivel figurativo.*<sup>7</sup> (Yanno, 2006, pág. 55)

---

<sup>7</sup> Traducción libre del autor

Naturalmente viene “el resultado de la batalla final” , que es el momento donde se resuelve la primera pregunta dramática que surgió en el primer punto de trama y la segunda pregunta dramática que surge en el segundo punto de trama, recordemos que normalmente la segunda pregunta dramática es una modificación a la primera. Para entenderlo aún mejor miremos unos ejemplos de *Taken*, y de *Gladiator* (2000, Ridley Scott, Guion: D. Franzoni, J. Logan & W. Nicholson) y *Cast Away* como son expuestos por Drew Yanno.

En *Taken* la batalla final sucede toda en el yate de un millonario jeque árabe, el enfrentamiento cara a cara sería contra el mismísimo jeque que utiliza a la hija de Brian como escudo humano y el resultado de la batalla final sería la muerte del jeque y el abrazo entre padre e hija que marca finalmente el reencuentro y contesta tanto la primera pregunta ¿podrá Brian encontrar a su hija?, como la segunda ¿Podrá Brian rescatar a su hija?

En *Gladiator* como lo expone Yanno en su libro surgen 4 preguntas dramáticas que son: ¿Podrá Roma volver a ser una república?, ¿podrá Maximus cobrar venganza?, ¿Podrá Maximus liberarse de su condición como esclavo? Y ¿Podrá Maximus reencontrarse con su familia? La batalla final es directamente cara a cara con el que representa, literalmente, todos los problemas de Roma y de Maximus: el emperador Commodus. El resultado de esta batalla es que tanto el emperador como Maximus mueren, esto contesta las tres preguntas puesto que: al morir Commodus entonces Gracchius vuelve al poder y Roma a ser una república; Cuando Maximus mata a Commodus se está vengando por la muerte de su familia; y finalmente al morir Maximus, se libera como esclavo y al mismo tiempo se reencuentra con su familia, por eso la escena de él caminando entre los campos elíseos hacia la puerta de su casa.

Finalmente y para continuar con nuestro ejemplo de *Cast Away*, ya cuando han terminado de hablar (la pelea final) Chuck se devuelve a su camioneta y Kelly se dirige hacia su casa, pero en un momento se devuelve rápidamente y le dice que después de todo este tiempo lo ama, Chuck le contesta lo mismo pero...se

percata que ya Kelly tiene una nueva vida, está casada con hijos y ya no hay espacio en su vida para él, esto es un resultado irónico para el protagonista puesto que: Volvió de la isla y se reencontró con Kelly, eso es bueno, y aunque existe amor entre ellos, él no puede quedarse con la chica, así que no logra satisfacer su necesidad dramática de volver con Kelly. Sin embargo esto deja abierta una posibilidad más para el *Denouement* y el final de la historia, recordemos que a veces el personaje no obtiene lo que quiere, sino lo que necesita.

Después viene el *Denouement* o desenlace, es básicamente el final de una historia, después del resultado de la batalla final. El *Denouement* es lo que llamaríamos epílogo, pero como lo expone Yanno en su libro cumple varias funciones, entre ellas: un periodo de enfriamiento, un periodo donde el ritmo es más lento y el público puede descansar emocionalmente, por ejemplo \*\*\*\*\*. Esta parte del tercer acto también sirve para resolver subplots que nos hayan quedado sin resolver, idealmente hay que solucionarlas antes del enfrentamiento final, pero si no es el caso, el *Denouement* es la última oportunidad para hacerlo; también sirve como una última despedida al personaje, como lo vemos en gladiador cuando su amigo Juba entierra su representación en la arena.

Finalmente el *Denouement* tiene un objetivo casi obligatorio que puede ir acompañado de las otras funciones y es, responder o mostrar la satisfacción de la necesidad o deseo del personaje, como ya explique antes el personaje tiene una necesidad que descubre a lo largo de la historia y que está relacionada con el tema; en la película *Cast Away*, la última escena es la de Chuck tomando la decisión entre dos caminos diferentes y eligiendo finalmente seguir a una mujer que le dio instrucciones acerca de qué camino tomar, esta acción finalmente demuestra finalmente que Chuck seguirá su camino y superara el pasado. Lo que quería el personaje de Chuck era volver con Kelly, pero la necesidad que tenía y de lo que realmente trata la película es de no vivir en el pasado y seguir adelante, el *Denouement* sirve para esto, para mostrar por última vez el tema de la película.

## 4.2. Las Secuencias

El origen de las secuencias viene desde los principios del cine donde la película estaba dividida por rollos (debido a la inexistencia de un proyector que pudiera proyectar más de una lata de película), así se empezó a pensar en maneras de que cada lata de una película fuera una película independiente, pero como lo explica Paul Guginó:

*La diferencia entre una secuencia y una película de 15 minutos es que los conflictos y preguntas desarrollados en la secuencia son solo parcialmente resueltos dentro de la secuencia, y cuando son resueltos, la resolución normalmente trae nuevos conflictos, que a su vez se convierten en el tema central de las siguientes secuencias.*<sup>8</sup> (Gulino, 2004, pág. 2)

Las secuencias, como son planteadas por varios teóricos, son la unión de varias escenas que tienen un tema o acción en común y por lo general deben estar construidas también con una estructura de 3 actos en la medida de lo posible.

Por ejemplo: En la película *Taken*, escrita por Luc Besson, nuestro protagonista, Brian Mills, se reúne con unos amigos quienes le consiguen un trabajo como guardaespaldas de una famosa estrella de pop; esta será la secuencia número 3 de la película que va desde el tiempo 00:08:00 hasta 00:13:00, con una duración de 5 minutos esta secuencia nos muestra las habilidades de Brian y nos plantea una amistad con la cantante, que será más adelante, la resolución a la subtrama de la relación entre padre e hija.

Esta secuencia será desarrollada por unidades más pequeñas que son las escenas, de las cuales hablaremos más adelante, las cuales son: 1) Brian Mills llega al concierto y conoce a la cantante. 2) el concierto 3) en la salida del concierto Brian Mills debe usar sus habilidades de combate para defender a la cantante 4) En el hotel la cantante le ofrece su amistad ya que él le salvo la vida. Analizando la secuencia anterior nos podemos dar cuenta que tiene un principio

---

<sup>8</sup> Traducción libre del autor

(cuando Brian acepta el trabajo y llega al concierto), un medio (las dos escenas del concierto) y un final (cuando la cantante le ofrece su amistad a Brian), y adicionalmente dos de las escenas tienen eventos dramáticos que cambian al personaje, en este caso acercándolo positivamente a mejorar su relación con su hija.

Como vimos en el ejemplo anterior una secuencia está conformada por varias escenas, que a su vez, pueden cada una de ellas tener un cambio de valor de positivo a negativo y no hay un número ideal para cuantas secuencias conforman un acto; el primer acto puede tener muchas secuencias, una por cada sub-trama, o incluso puede ser una larga y única secuencia.

Sin embargo el escritor Paul Joseph Gulino propone el método de escritura por secuencias, donde estas ya no están unidas solo por temas, sino que tienen propósitos específicos y desglosan el guion de largometraje en 8 partes de 15 minutos, lo que convierte la escritura del guion en algo más manejable que 3 actos, divididos en 30 minutos, 60 minutos y 30 minutos.

*El uso de secuencias es una herramienta importante que a veces es pasada por alta para manejar el problema del acto II. Una típica película de 2 horas está compuesta por secuencias – segmentos de 8 a 15 minutos que cuentan con su propia estructura interna – en efecto, pequeñas películas son armadas dentro de películas más largas. Hasta una significativa extensión, cada secuencia tiene su propio protagonista, tensión; confrontación, y resolución – como un largometraje en su todo.<sup>9</sup> (Gulino, 2004, pág. 2)*

Según lo explicado anteriormente: el primer acto estará conformado por 2 secuencias, el segundo acto tendría 4 secuencias y finalmente el acto 3 estaría conformado por 2 secuencias. Como las llama Paul Joseph Gulino en su libro, la primera secuencia sería la secuencia A y cumple las siguientes funciones:

---

<sup>9</sup> Traducción libre del autor

Plantear el mundo donde se desarrollara la historia, plantear a los personajes principales, el *hook* o evento que atrapara la intención del público e informara que estilo y genero de película vamos a ver, y finalmente muestra el evento incitante de la historia, el primer evento que llevara al protagonista a un punto irreversible en su vida que dará inicio a la historia que queremos contar.

La segunda secuencia del primer acto será la secuencia B en la que se tratara de establecer el equilibrio que el incidente incitante desequilibra, se plantea la pregunta dramática de la historia y finalmente sucede el primer punto de trama que finaliza el primer acto y nos lleva al segundo acto.

En el segundo acto la primera secuencia será la secuencia C, en estos primeros 15 minutos del segundo acto, nuestro protagonista hará el primer intento para resolver la pregunta dramática, y como veremos más adelante, siempre intentara la forma más fácil. En este proceso puede que resuelva un problema inmediato pero se le presentara otro obstáculo, aún más difícil que el anterior, un excelente ejemplo es el que vemos en *Midnight Run* (1988, Dir. Martin Brest. Guion: George Gallo):

*En Midnight Run (1988), Jack Walsh, incapaz de traer a su prisionero desde New York hasta California por avión, decide intentarlo por tren. Esto es prontamente frustrado por un rival y termina llevando a su prisionero en bus, que resulta siendo atacado por la mafia y el FBI, forzándolo a tomar prestado un carro. Las decisiones de transporte son progresivamente menos deseadas, reflejando la dificultad progresiva de Jack.<sup>10</sup> (Gulino, 2004, pág. 15)*

La siguiente secuencia será la secuencia D, aquí el protagonista hará un segundo intento por resolver la pregunta dramática, ya que el primer intento le trajo más problemas que soluciones, es la última secuencia en la que podemos introducir personajes y al final de esta secuencia (o principio de la siguiente) sucede el

---

<sup>10</sup> Traducción libre del autor

*Midpoint* donde el personaje cruza un punto de no retorno, un momento donde se vuelve a hacer evidente la necesidad dramática del personaje. Además nos ayuda a no perder el hilo conductor de la historia en el segundo acto al unir, con un tema en común, la primera y segunda parte del Acto II.

Un buen ejemplo de la secuencia D podemos verlo en la película *Dirty Harry*. En la película nuestro protagonista, interpretado por Clint Eastwood, Harry debe atrapar a un asesino en serie que se hace llamar el escorpión. En el primer intento, que se lleva a cabo en la secuencia C, Harry y el departamento de policía intentan enfrentarse al psicópata para detenerlo, pero como esto no da resultado entonces deciden seguir el juego del psicópata y darle lo que quiere para que nadie más salga herido; esto lleva al *Midpoint*, donde el escorpión hiere de gravedad a Harry y a su compañero, mata a la chica que tenía secuestrada y se sale con la suya.

La segunda mitad del Acto II empezara con la secuencia E, en esta secuencia el protagonista lidiara con las consecuencias del *Midpoint* y atacara su conflicto dramático de una manera diferente a como lo estaba haciendo en un principio. Siguiendo con el ejemplo de *Dirty Harry*: Como en el *Midpoint* el psicópata conocido como “el escorpión” salió victorioso, esto lleva a Harry a creer que los procedimientos de la policía no funcionan y decide perseguir al asesino “por fuera de las reglas”. Esto finalmente funciona y lo captura pero lleva al segundo punto de trama, en donde dejan libre al asesino porque Harry no siguió las reglas.

Otro ejemplo de la secuencia E es el de *Sunset Boulevard* (1950, Dir. Billy Wilder, Guion: C. Brakett, B. Wilder & D. M. Marshman Jr.) que nos da Paul Guginó en su libro *The sequence approach*:

*Durante la primera mitad del segundo acto de Sunset Boulevard, Gillis trabaja en el guion de Norma con el objetivo de escapar a pesar de los esfuerzos de ella por mantenerlo; después de que ella intenta suicidarse en el Midpoint, el pasa oda la segunda mitad del segundo acto tratando de estar al lado de Norma a pesar de los esfuerzos de Betty por alejarlo<sup>11</sup>. (Gulino, 2004, pág. 16)*

---

<sup>11</sup> Traducción libre del autor

Además hay una alta densidad de subtramas, se desarrollaran o resolverán algunas historias paralelas a nuestra historia principal.

La siguiente y ultima secuencia del Acto II será la secuencia F, donde el personaje toma la acción más desesperada para satisfacer su necesidad dramática y se resuelve la pregunta dramática, también se da una especie de predicción sobre cuál será el final, puede ser exactamente como se resolverá la historia o, como es usual, se muestra algo contrario a la resolución de la historia. Así bien el personaje puede satisfacer, o no, su necesidad dramática, pero esto traerá un último problema, que será resuelto en el Acto III o Resolución de la historia.

Un ejemplo de esto lo vemos en la película escrita por Luc Besson, *Taken*: La pregunta dramática de esta película de 2 horas se plantea a los 28 minutos y coincide con el punto de trama, con el cual pasamos al segundo acto. El punto de trama es cuando secuestran a la hija de Brian Mills, el protagonista, y la pregunta dramática que plantearía este suceso sería: ¿podrá Brian Mills rescatar a su hija? Esta pregunta se resuelve a los 70 minutos de película cuando nuestro héroe, interpretado por Liam Neeson, encuentra a su hija en medio de una subasta de mujeres en la cual un árabe la compra, este sería el final de la película pues nuestro protagonista cumpla su objetivo: encontrar a su hija. Pero como se explicó anteriormente este momento en la trama está caracterizado por, no solo resolver la pregunta dramática, sino por dar un final alternativo que suele ser diferente al final real. En este caso nuestro protagonista falla en rescatar a su hija, siendo contrario al final, donde nuestro héroe logra rescatarla.

Es así como en esta parte de la película el dueño del club, y mercado de mujeres, captura a nuestro protagonista mientras que su hija es vendida a un jeque árabe, esto resuelve la pregunta dramática: ¿podrá Brian Mills rescatar a su hija? Pero plantea una nueva: ¿podrá nuestro héroe rescatar a su hija? Pues no basta con encontrarla, ahora debe rescatarla. Adicionalmente cumple con llevar al protagonista hasta un punto de mayor peligro y el punto más negativo en su

historia: está atrapado y su hija puede perderse para siempre si el jeque árabe logra llevársela del país.

Empezamos el Acto III con la secuencia G o la secuencia número 7; en esta secuencia se desarrolla un último intento por resolver el problema, ya que, como vimos antes la solución a la necesidad dramática genera otro problema que va a exigir un máximo esfuerzo por parte del protagonista para resolver las consecuencias de la solución a la primera pregunta dramática; la primera secuencia del tercer acto está marcada por un mayor peligro para el protagonista y un ritmo más acelerado. Esta secuencia sería lo que el teórico del guion Drew Yanno en su libro "*The Third Act*" llamara: la preparación para la batalla final y la batalla final.

Finalmente tenemos la última secuencia, la secuencia H, en la cual se muestra la resolución al problema o necesidad dramática del personaje y se muestra un epílogo a la historia que muestra la vida de los personajes después de lo sucedido. Esta secuencia estará relacionada con: el resultado de la batalla final y el *Denouement*, que se explican en el libro "*The Third Act*", que ya mencionamos anteriormente, en los actos.

### **4.3. Escenas**

La definición más general que podría dar de escena sería: la acción que sucede en un mismo espacio tiempo, es decir que está determinada por el lugar y el momento en el que sucede, sin embargo esta definición se utiliza más en el área de producción; Robert McKee nos da una mejor definición en su libro "*Story*":

*UNA ESCENA es una acción a través de un conflicto en un tiempo y espacio más o menos continuo, que da un giro al valor de la condición de la vida de un*

*personaje de manera que el cambio es percibido como significativo. Idealmente, cada escena es un EVENTO DE LA HISTORIA.*<sup>12</sup> (McKee, 1997, pág. 35)

Los eventos de los que habla McKee en este punto son sucesos que cambian el valor de la condición del personaje, si un personaje comienza en una situación positiva para él entonces, idealmente, debería ocurrir algo que cambie la situación de ese personaje a una peor o mejor. Para McKee todas las escenas deberían ser eventos, pues en el cambio de valor hay drama y por lo tanto hay una historia digna de ser contada y que interesa al público. Además de las escenas dramáticas también existen las escenas informativas, cuyo único objetivo es dar al espectador información importante para la trama, sin embargo muchas de estas escenas seguidas, mucho tiempo en el mismo estado o valor en una historia llega a ser tedioso y monótono, llevando al espectador a perder interés en la historia. Adicionalmente están las escenas espectáculo, que no dan ninguna información relevante y tampoco generan un cambio importante en la historia, el objetivo de estas escenas es entretener al público y generalmente están llenas de explosiones, combate y/o efectos especiales para lograr ese fin.

#### **4.4. Beats**

Finalmente llegamos a los Beats, las unidades más pequeñas de la escritura del guion; las cuales son las acciones que desarrollan la escena, ya sean decisiones del actor o acontecimientos que suceden y van construyendo la escena.

Por Ejemplo: Una pareja empieza la escena en un valor positivo, es decir sin ningún problema, pero al final de la escena van a terminar separados lo cual es un valor negativo. Esta escena dramática ira de una situación buena a una mala en pasos progresivos, que son los que llamamos Beats; que la esposa encuentre una pista sobre la aventura de su esposo es el punto de giro y al mismo tiempo un bit; luego ella interrogara a su esposo, este es otro bit; el esposo puede atacarla verbalmente y ella responderá gritando, este es otro bit; la pelea puede subir de

---

<sup>12</sup> Traducción libre del autor

nivel hacia un enfrentamiento físico, otro bit; y finalmente el esposo puede irse de la casa, este sería el último Bit. Vemos en el ejemplo anterior como cada acción nueva es un bit y esto construye progresivamente la escena hacia el valor contrario con el que empezó.

Finalmente, voy a dar un ejemplo en el que podamos ver todos los elementos de la estructura de los que hemos hablado aquí. Vamos a coger el mismo ejemplo de la pelea entre una pareja. El primer acto puede hablar sobre la ruptura y abarcar una gran cantidad de acciones; mostrarlos a ellos como una pareja feliz puede ser una secuencia dentro de ese acto; el hombre poniéndole los cachos a su pareja con otra mujer será otra secuencia, pues estará conformada de varias escenas como: cuando se conocieron, cuando planearon algo y finalmente cuando tuvieron relaciones. Volviendo al acto, este entonces vamos a suponer está conformado por 3 secuencias: la pareja feliz, el hombre conoce a su amante, la mujer se da cuenta de la infidelidad. Ahora escogemos una de esas secuencias, digamos que vamos a analizar la secuencia donde la mujer se da cuenta de la infidelidad, esta secuencia estará conformada por varias escenas por ejemplo: el hombre llega tarde a la casa, la mujer baja a lavar la ropa y encuentra una carta de la otra mujer, la mujer pelea con su pareja, el hombre se va de la casa. Todas las anteriores son escenas, ahora, si escogemos una de ellas podemos desglosarla en Beats; escojamos en al que la mujer se da cuenta de la carta. En la escena en la que la mujer se da cuenta de la carta podríamos tener Beats como: La mujer recoge la ropa sucia del cuarto, la mujer va al sótano a usar la lavadora, la mujer encuentra la carta dentro del pantalón de su pareja, la mujer lee la carta, la mujer sube inmediatamente a pelear.

## **5. Personajes**

Los personajes de un guion cinematográfico son aquellos que participan en una historia. Puede ser cualquier tipo de ser vivo (o no, en algunos casos), animal, humano, objeto, ser mítico o cualquier ser que participe en una obra artística.

Puede haber varios tipos de personajes, los protagónicos que son quienes lideran la historia y hacen avanzar la trama ya sea porque toman decisiones o porque les pasan circunstancias a las que deben reaccionar; también están los antagonicos que son aquellos quienes se oponen a las acciones o decisiones del protagonista. Finalmente están los personajes secundarios y terciarios, quienes tienen poco impacto en la historia principal, a veces son una representación metafórica del tema o una característica del protagonista y a veces tienen su propia trama, que se llama subtrama. Esta subtrama también tiene una estructura y ocurre paralelamente a la trama principal.

La manera de construir estos personajes es muy variada y no hay una regla o forma definitiva para escribir un buen personaje. Sin embargo hay guías que ayudan a construir un personaje verosímil y único, que nos ayudara a estructurar la historia ya que sus decisiones (o las del villano) serán las que hagan avanzar la trama.

Una de las formas para crear personajes profundos y verosímiles, lo que a veces se llama polidimensional, será darle varias dimensiones o contrastes. Según como lo propone McKee cada dimensión está conformada por emociones opuestas así un personaje que solo sea feliz durante toda la película será un personaje plano, sin dimensiones, y adicionalmente la película tendrá una trama aburrida pues no pasa nada relevante; si el personaje durante momentos de la historia se muestra feliz y en otros triste, será un personaje monodimensional, que aunque sigue siendo plano y poco interesante, es mejor que el personaje sin dimensiones.

Finalmente entre más emociones contrastadas o dimensiones pongamos en nuestro personaje, este será más realista y por lo tanto más interesante; un personaje que este feliz pero tenga momentos de tristeza, sea tranquilo pero tenga momentos de ira descontrolada y que le guste estar en compañía de otros pero tenga momentos de ansiedad social será un personaje interesante y más realista que nos da una idea más clara de cómo actuaría en ciertas decisiones y como

puede hacer avanzar la trama en su búsqueda por satisfacer su necesidad dramática.

### 5.1. Arco Dramático Del Personaje

El arco dramático del personaje se refiere a la experiencia personal de crecimiento que tiene un personaje durante el desarrollo de la historia; explicado de una forma más simple es el proceso por el cual un personaje empieza la historia siendo de una manera y termina de otra forma, ya sea comportándose diferente, pensando diferente. Este cambio de pensamiento se da porque en el paradigma del arco dramático del personaje existen: una necesidad consciente del personaje, lo que quiere, y una necesidad subconsciente, lo que necesita; a lo largo de la historia y debido a toda la lucha que ha hecho el personaje, este abandona su búsqueda por lo que quiere y comienza a buscar lo que necesita. Al final, después de que, un personaje obtenga lo que necesita, puede o no lograr también lo que el quería de forma consciente y que en un principio buscaba.

Buenos ejemplos tenemos en la mayoría de películas, como: *Gran Torino* (2008, Dir. Clint Eastwood, Guion: Nick Schenk); donde Walt Kowalski, interpretado por Clint Eastwood, comienza la película siendo un veterano de guerra solo y racista, y termina la película con amigos y aceptado a sus vecinos coreanos; otro ejemplo es Oskar Schindler en *Schindler's List* (1993, Dir. Steven Spielberg, Guion: Steven Zaillian), donde Oskar, interpretado por Liam Neeson, empieza la película sin preocuparse por el bienestar de los judíos y viéndolos solo como una mano de obra barata, pero después de ver el sufrimiento del pueblo judío, cambia su forma de pensar y termina la película preocupándose por el bienestar de los judíos, hasta el punto de ir a la quiebra.

Otros ejemplos los vemos en la película *Rain Man* (1988, Dir. Barry Levinson, Guion: Ronald Bass & Barry Morrow) donde Charlie Babbitt, interpretado por Tom Cruise, comienza la película sin dinero y queriendo robarle la herencia a su

hermano autista y desconocido hasta el momento Raymond Babbitt, Dustin Hoffman. Al final de la película Charlie termina sin un solo dólar de la herencia de su padre (que era lo que en un principio quería) pero termina con algo mucho más valioso y que necesitaba, una familia.

Un último ejemplo es el de la historia del juguete Woody en *Toy Story* tal como lo expone Paul Gulino: al comienzo de la película Woody es el juguete favorito de Andy hasta que llega Buzz Lightyear en un cumpleaños del niño, quien le quita su posición de número 1 a Woody; durante el segundo acto Woody va a intentar ser el juguete favorito del niño hasta que, al final del segundo acto, se da cuenta que lo más importante no es ser el juguete favorito, sino la felicidad de Andy, el niño.

## 5.2. Personalidad

Para dotar a un personaje de rasgos característicos, moldearlo, darle una personalidad y hacerlo único existen varios paradigmas, ejercicios y métodos, sin embargo casi todos se originan de la utilización de: los Arquetipos, representaciones de un personaje o cosa que es considerado como ideal o modelo a reproducir; los Prototipos, que son el primer ejemplar de un personaje y que podrá volverse arquetipo y/o estereotipo con el tiempo; los Estereotipos, una descripción exagerada y generalizada comúnmente aceptada como verdad de un personaje.

Los arquetipos vienen desde la época griega, sin embargo, quien los explora más a fondo es Carl Gustav Jung en su obra *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*, en este explica diferentes arquetipos, como: el *puer aeternus*, cuaternidad, mándala, *trickster*, el viejo sabio, héroe, entre otros; por ejemplo el viejo sabio o mago lo describe como:

El mago es sinónimo del viejo sabio, que se remonta en línea directa a la figura del hechicero de la sociedad primitiva. Es, como el *Ánima*, un demonio inmortal, que ilumina con la luz del sentido las caóticas oscuridades de la vida pura y simple.

(Carl Gustav Jung. *Obra completa*. Volumen 9/I. Los arquetipos y lo inconsciente colectivo. Capítulo 1: Sobre los arquetipos de lo inconsciente colectivo, página 36, párrafo 77.)

Esto le da ciertas características que podríamos llegar a relación con personajes que son mentores para nuestro protagonista como Merlin en *The Legend of King Arthur* (1860, Autor: Sir James Knowles), Gandalf en *The Lord Of The Rings* (1954, Autor: J. R. R. Tolkien) o incluso Obi-Wan Kenobi en *Star Wars* (1977, Dir. George Lucas, Guion: George Lucas). Sin embargo los arquetipos mencionados por Carl Gustav Jung no son los únicos en los que se puede basar un personaje, también encontramos arquetipos en los signos zodiacales, los signos chinos, entre otras formas de agrupamiento genérico de ciertas características.

Un ejemplo de Estereotipo serían las características que atribuimos genéricamente a cierto grupo de gente, como lo hacemos a manera nacional diciendo que los costeños son perezosos y escandalosos o que los cachacos son callados y aburridos; a nivel más universal, y de manera histórica, se muestra a los judíos como avaros y con las narices grandes. Las películas muchas veces incurren en el estereotipo femenino donde la mujer es débil y en necesidad de ser rescatada, de la misma manera como a veces se cae en el estereotipo masculino del hombre de acción, que es invencible y nada puede detenerlo. El estereotipo puede servir como base para construir un personaje pero es dañino dejar la construcción hasta este punto pues se incurre en generar personajes planos y poco interesantes, sin embargo cumplen una buena función en las películas de comedia donde la atención no está centrada en el personaje sino en la situación.

Por ultimo están los prototipos, que como ya se mencionó anteriormente, son personajes nuevos y que exponen ciertas características que serán utilizadas más adelante en la construcción de otros personajes, un ejemplo de esto es: *Drácula*

de Bram Stoker, siendo el primer personaje que presento características nuevas como la aberración a la luz, a los objetos religiosos, la habilidad por controlar las mentes, sed de sangre, violencia extrema, elegancia y otra serie de atributos que empezaría a caracterizar a los vampiros en general. Este es un caso que empezando como prototipo, convertiría a Drácula en el arquetipo de vampiro y daría las pautas para hacer un vampiro estereotípico; lo mismo sucede con varios personajes del folclore universal como demonios, hombres-lobo, zombies, etc...

## **6. Métodos De Manipulación Del Espectador**

Los métodos de manipulación del espectador se refieren a los elementos que se utilizan para atrapar la atención del público con respecto a la historia o un elemento específico, para generar emociones de empatía o disgusto hacia algo específico de la historia o para generar tensión, suspenso, miedo, etc... en ciertos momentos de la película. ¿Cómo podemos realmente “manejar” al público para que entienda el mensaje de la película, justifique las acciones de un personaje o esté de acuerdo con algún acontecimiento o el resultado de la historia? Los siguientes son mecanismos para lograr estas cosas, entre otras.

### **6.1. Save The Cat**

*Save the cat* es un método para generar empatía entre un personaje, usualmente el protagonista, y el público. Esta técnica de empatía es propuesta por Blake Snyder en su libro *Save the Cat*, en ella explica que: “*Save the Cat es la regla de guión que dice: “el heroe debe hacer algo, cuando sea presentado, de tal manera que nos guste y empecemos a querer que triunfe.”*<sup>13</sup> (Snyder, 2005, pág. 84)

Básicamente es una forma de crear un vincula entre un personaje y el público de tal manera que este lo apoye, durante toda la historia. Para Snyder hay varias maneras de hacer esto entre ellas esta: mostrar al protagonista como una persona que se preocupa por los demás, específicamente los más débiles, así que

---

<sup>13</sup> Traducción libre del autor

debemos mostrar al protagonista ayudando o preocupándose de alguna manera por una anciana, un discapacitado, un niño o un animal, aprovechando la fuerte empatía que el público siente con los animales, los niños o en general la gente vulnerable.

Como ejemplo de esta teoría tomemos a John Preston el personaje de Christian Bale en *Equilibrium* (2002, Dir. Kurt Wimmer, Guion: Kurt Wimmer), la película comienza introduciéndonos en un mundo donde no existen las emociones (algo con lo que ya es difícil identificarse) y muestran a John Preston como un autómatas asesino que sigue las leyes sin importar nada, incluso hasta el punto de matar a su mejor amigo solo porque violó una regla. Con la presentación que nos hacen de Preston es difícil imaginar que el público lo apoyara en su lucha y le importara si este muere o no; así que para “borrar” de cierta manera esa mala imagen de Preston y generar empatía, más adelante en la historia (pero aun en el primer acto) el guionista agrega una secuencia en la que Preston salva a un cachorro, incluso arriesgando su vida. Esta muestra desinteresada por salvar la vida de un ser inocente genera una empatía automática con él, limpia su pasado y genera un apoyo inmediato e incondicional del público hacia él.

Otro método que explica Preston funciona cuando tenemos a un antihéroe como protagonista; en esta situación como es difícil que el público sienta empatía por él, lo que debemos hacer según Preston es hacer al antagonista peor. Esto se explica mejor en el ejemplo que se da en el libro “*Save The Cat*”:

*Antes de que él y Samuel Jackson lleguen a la puerta de sus víctimas, Travolta recuerda a su Jefe, y cuenta una historia de cómo un matón, como el mismo, fue tirado por la ventana por darle un masaje de pies a la esposa del Jefe. Este es otro excelente ejemplo del truco STC: cuando su héroe no sea simpático, muestre al enemigo como un persona aún más horrible. Si lo piensa Travolta es malo, pero,*

*mire a su Jefe. Travolta es un muñeco comparado con ese tipo.* <sup>14</sup> (Snyder, 2005, pág. 122)

## **6.2. Teoría De La Atribución**

La teoría de la atribución, es una teoría de la psicología, en el campo de las relaciones interpersonales, que analiza como las personas explican y tratan de encontrarle razón al comportamiento de las demás personas. Esta teoría es planteada por primera vez por el psicólogo Fritz Heider, en su libro *The Psychology of Interpersonal Relations* (1958).

En su teoría Heider explica que todas las personas tienden a buscar una relación de causa y reacción en el mundo, incluso cuando no la hay, puesto que se sienten más cómodas conociendo las razones de un suceso. Adicionalmente Heider explica que hay dos tipos de atribuciones, las atribuciones internas y las atribuciones externas. Las atribuciones internas son aquellas en las que justificamos el comportamiento por causas de la personalidad, humor, trastornos, emociones y estados de ánimo; estas atribuciones internas tendemos a hacerlas hacia el comportamiento de las demás personas, así por ejemplo: Si alguien nos grita tenderemos a atribuirlo a que la persona tiene un mal temperamento o tiene un trastorno psicológico.

Por otro lado están las atribuciones externas, que son aquellas que explican el comportamiento de alguien debido a causas externas a la persona como una situación o entorno; según Heider estas son usualmente usadas en nosotros mismos puesto que es más agradable que reconocer que la falla viene de nuestra persona, por ejemplo si perdemos el celular es más probable (y más agradable) decir que no lo robaron a hacer una atribución interna y aceptar que lo perdimos por descuidados o despistados.

---

<sup>14</sup> Traducción libre del autor

La importancia de conocer esta teoría es porque entre más información demos de nuestro protagonista, entre más la gente lo conozca, es más probable que la gente le de atribuciones externas a su conducta y por lo tanto lo justifique y le dé la razón en lo que hace. Es así como justificamos que un personaje sea sádico y violento, mientras que conozcamos sus razones, por ejemplo: En la serie de películas *Death Wish*, nuestro protagonista Paul Kersey, interpretado por Charles Bronson, sale a la calle a matar criminales, pero la razón por la que justificamos que mate no es porque ataque a criminales comunes, sino porque en el primer acto vimos como perdió a su esposa a manos de criminales. O miremos la saga de *Kill Bill* (2003, Dir. Quentin Tarantino, Guion: Quentin Tarantino), la razón por la que justificamos la sádica búsqueda de venganza del personaje, de Uma Thurman, es porque vimos que intentaron matarla y mataron a su esposo. Si dos personas cometen un crimen, en la mayoría de los casos apoyaremos a aquel que tiene una razón justificable para hacerlo.

Pero no basta con darle una justificación al personaje, debemos vivir ese evento que le da razón a sus acciones, teniendo esto en cuenta se puede asumir que es más eficaz ver lo que le ha sucedido que oírlo. Empatizaremos más con el personaje si vemos el evento trágico que justifica sus acciones, a que si oímos porque lo hace, después de todo no hay nada que nos asegure que no está mintiendo.

### **6.3. The Underdog Theory**

*The underdog theory* es una teoría de la psicología que trata sobre como las personas tienden a apoyar a la persona que está frente a una desventaja. Esta teoría empezó primero para analizar los intereses emocionales en los deportes. Los sociólogos Jimmy A. Frazier y Eldon E. Snyder hicieron un experimento en la *Bowling Green State University*, donde 100 estudiantes universitarios debían decidir su preferencia entre dos equipos hipotéticos que se iban a enfrentar en al final, al explicar que uno de los equipos era favorito, el 81% de los estudiantes

demonstró simpatía por el equipo en desventaja (Frazier & Snyder, 1991). Las razones para este comportamiento son varias y aun son objeto de estudio, los investigadores llegaron a la conclusión de que las personas tienen a apoyar al equipo, o persona, que se encuentra en desventaja por un valor social de la equidad. Personalmente creo que se debe a que nos relacionamos con aquellas personas que podemos ver claramente oprimidas por una fuerza mayor, al igual que en la vida real la gente se siente oprimida por diferentes situaciones.

No es gratuito que este apoyo por el sujeto en desventaja se vea en la gran mayoría de películas de acción, por ejemplo: *Rambo 3* (1988, Dir. Peter MacDonald, Guion: Sylvester Stallone & Sheldon Lettich) nos presenta una lucha entre Afganistán y Rusia, claramente los americanos están en contra del comunismo pero eso no es suficiente para apoyar a Afganistan; en esta película llegamos a ver un enfrentamiento entre los soldados rusos completamente armados con tanques y mejor tecnología armamentista contra los afganos montados en caballos y Rambo usando bombas molotov y flechas. En *Rocky IV* (1985, Dir. Sylvester Stallone, Guion: Sylvester Stallone) Rocky entrena cortando madera y trotando entre la nieve, mientras que su enemigo ruso, Draco, entrena en complejos atléticos de última tecnología. También lo podemos ver en *Star Wars VI: Return of the jedi* donde los Ewoks una raza extraterrestre primitiva se enfrenta con piedras, palos y trampas a la tecnología del imperio.

#### **6.4. The Thunderdome Theory**

*The thunderdome theory* es una teoría creada por el guionista William C. Martel, basada en la película *Thunderball* (1965, Dir. Terence Young, Guion: Richard Maibaum & John Hopkins) y explicada en su libro *The secrets of action screenwriting*. La teoría plantea que idealmente el villano de la película de acción debe presentar una amenaza no solo para el héroe sino para la mayoría de las personas. William C. Martel explica esto dando el ejemplo de la película *Thunderball*:

*Largo roba dos bombas nucleares, para poder explotar una y demostrarle a las autoridades que no está jugando. La segunda bomba la esconde en Miami. Ahora James Bond debe detener a Largo antes de que mate a toda la buena gente de Miami. Si esto suena familiar es porque también es la trama de “True Lies”, en la que también aparece una demostración de una bomba nuclear, luego Arnold Schwarzenegger debe salvar a su esposa e hija y detener al villano antes de que explote Miami...Si su villano tiene al alcance algún tipo de arma de alta tecnología, asegúrese de que él o ella la pruebe para demostrar el poder del arma. De esta manera ayudara a que el público se pueda imaginar la amenaza que plantea el villano para todas las personas.<sup>15</sup> (Martell, 2011, pág. 24)*

## **7. El Género De Acción**

Los géneros cinematográficos son clasificaciones o agrupaciones de obras que se hacen por medio de características y elementos que se tienen en común, la idea de buscar un género específico para la historia que uno va a contar es que: en primer nivel va a plantear ciertos límites, ideas y guías para desarrollar la historia y por el otro lado, generara al público cierta expectativa y estado emocional previo que si bien ayudara a vender la historia, también uno como escritor, debe ser capaz de cumplir esas expectativas; es decir si prometemos que una película va a ser romántica, no podemos meter mutilaciones y cantidades exageradas de sangre porque el público se sentiría engañado.

Uno de esos elementos, y que está directamente relacionado con el género, es el tema de la película, es decir que dependiendo de lo que vayamos a hablar ya nos perfilara la historia hacia un género específico, y de esta manera hacia ciertas características y elementos que idealmente debemos tener en la historia. Por ejemplo si vamos a hablar sobre los psicópatas creados por un trastorno mental, difícilmente podremos llevar la película hacia un rumbo en el que asemeje una comedia romántica

---

<sup>15</sup> Traducción libre del autor

Existen varios géneros como lo son: el drama, la comedia, el suspenso, el horror, el romance, la ciencia ficción, el western, etc... y cada uno de ellos tiene sus propias características que lo definen como un género único. Por ejemplo un musical debe tener momentos donde la exposición de información se hace por medio de canto y baile, no más con este pequeño elemento, si no lo cumplimos la película no se podrá clasificar dentro del género musical. Una película de aventuras normalmente tendrá un viaje a tierras desconocidas<sup>16</sup>, una película de comedia tendrá situaciones absurdas y cómicas y una película de guerra tendrá que pasar obligatoriamente en un contexto de guerra.

A pesar de que las películas tienen características y elementos que las clasifican dentro de un género, normalmente compartirán elementos con otros géneros, por ejemplo: una película como *Star Wars*, está clasificada dentro el género ciencia-ficción por los ambientes donde sucede la historia y elementos futuristas como sables de luz, viajes espaciales, robots, etc... pero también se le puede atribuir elementos del Western por su tema y sus personajes y adicionalmente será aventura puesto que nuestro protagonista, Luke Skywalker, emprende un viaje por toda la galaxia; tendrá también elementos de acción por, la trama de “detener al villano”, los enfrentamientos, las batallas a gran escala y un enfrentamiento entre el bien y el mal (después de todo es *star WARS*); finalmente tendrá elementos de la fantasía como son la magia, la figura de hechiceros, princesas y caballeros, entre otros elementos.

Ahora, tal como lo expone Barna William Donovan en su libro *Blood, Guns, and testosterone*, con el género de acción nos enfrentamos a un problema: en una definición general de acción el principal tema que se trata en este género es la

---

<sup>16</sup> Cuando hablamos de un viaje a otros lugares no se está refiriendo a un viaje a otros lugares que sean exóticos, fantásticos, imaginarios o lejanos. Cuando hablamos de que el personaje tiene una aventura, nos referimos a que explora lugares que nunca antes había visto, nosotros podemos conocerlos, pero si el personaje nunca había estado en estos sitios y persigue un objetivo en estos entonces se considera una aventura. De esta manera una persona que viva en Colombia puede tener una aventura si viaja a Londres, que no es necesariamente es un lugar exótico, pero si es un lugar nuevo para el personaje.

violencia. Ya que cualquier historia puede acomodar eventos violentos en su desarrollo, cualquiera puede entrar a ser clasificada dentro de “acción”, esto en últimas nos dificulta la tarea de definir el género. Por ejemplo: un película con persecuciones y escenas de combate, entra a ser parte del género acción, pero si hay una investigación en curso o está ambientada principalmente dentro del universo policiaco entonces pasara a ser catalogada como “drama policiaco” o “suspenso”; una película de la segunda guerra mundial eventualmente será de acción pero más específicamente será catalogada dentro del género de guerra. Una guerra entre robots y humanos tendrá elementos del género de acción pero principalmente por la ambientación, personajes y elementos futuristas pertenecerá al género de la ciencia – ficción.

Finalmente teniendo en cuenta lo anterior y esta conclusión por Gina Marchetti:

“Un completo entendimiento de los diálogos o de la trama no es necesaria, en cambio, el principal placer del texto está alrededor de las espectaculares peleas, los disparos, las torturas y las batallas”<sup>17</sup> (Marchetti, 1989)

Podemos llegar a la misma conclusión que llega Donovan (Barna, 2010, pág. 43): que el tema principal del género de acción es la violencia y las diferentes representaciones de esta. Así mismo podríamos clasificar al género de acción como un gran género que puede ser añadido a cualquier otro género, como ya lo hemos visto, creando una gran variedad de sub-géneros y sirviendo como agente unificador de una gran cantidad de elementos.

### **7.1. Elementos Del Género De Acción**

El primer elemento que podemos atribuir al género de acción es, como ya lo hemos mencionado, el uso de la violencia, el hecho de que se centra en la violencia y en los diferentes tipos de ella como: las persecuciones, torturas, batallas, peleas, tiroteos, muertes, explosiones, etc...presentadas como

---

<sup>17</sup> Traducción libre del autor.

obstáculos y situaciones que ponen en peligro la vida del protagonista, solo por el hecho de generar catarsis en el público.

Adicionalmente está el elemento moralista, el enfrentamiento entre el bien y el mal, la violencia está justificada de alguna manera. Aún más importante las historias de acción, son moralistas, enfrentando al bien y al mal y tratando la idea de un problema u conflicto social y que finalmente presentan una solución simbólica

Finalmente hay que tener en cuenta que el género de acción normalmente va acompañado de otros géneros, por ejemplo es normalmente asociado al de aventura. Una forma de separarlo de este género es que el protagonista no emprenda un viaje por la aventura, sino que la aventura lo busque a él, en otras palabras que la acción, los enfrentamientos, se lleven a cabo en el mismo hogar del protagonista. Donde más podemos definir el género de acción será en los arquetipos de personajes que utiliza.

### **7.1.1. Protagonista**

Los protagonistas del género de acción son igual de variados a los géneros que existen, al ser el género acción mezclado con otros géneros los protagonistas también van a cambiar; un aventurero (Indiana Jones) se clasifica como héroe de acción al igual que lo puede hacer John McClaine, de Die Hard, James Bond, Dirty Harry, cualquier superhéroe o Arnold Schwarzenegger en cualquiera papel, desde Conan el bárbaro hasta Gordon Brewer en Collateral Damage. Los héroes (o antihéroes) protagonistas de las películas de aventura, fantasía, ciencia-ficción y suspenso todos califican como héroes de acción, sin embargo en una gran cantidad de los casos nuestro héroe será un "Average Joe", un hombre común y corriente sin súper poderes o súper habilidades como las de James Bond.

La idea de que el héroe de acción sea un ciudadano común que en un punto hará lo que este a su alcance (y más) para recuperar o defender su territorio, es que las películas de acción están dirigidas a los hombres y la idea es que el protagonista funcione como un elemento por el cual el público logra identificarse para alcanzar

un estado catártico. La gente quisiera hacer lo que esa persona está haciendo, o bien podemos plantear alguien común que representa a cualquier persona o podemos poner un hombre con capacidades físicas y mentales perfectas que sirve como modelo a seguir.

Otro elemento que debe tener el héroe de acción es que debe tener concepciones genéricas con las que el público se pueda relacionar, debe pensar como un hombre moderno, porque, por ejemplo: no podríamos generar simpatía, mucho menos empatía, si nuestro héroe tuviera ideas antisemitas o racistas, pues lo percibiríamos inmediatamente como un personaje de moral reprochable y por lo tanto no “conectaríamos” con él. En palabras de William Donovan: *“La simpatía por un héroe depende, no solo de su poder, sino también en como ese poder se utilizara en la acción por un bien mayor.”*<sup>18</sup> (Barna, 2010, pág. 92)

Adicionalmente a lo que hemos dicho se suman las teorías de la atribución, del *underdog* y la de *Save the cat*, que ya hemos visto anteriormente. A manera de conclusión lo importante del protagonista de acción es: Hacer una representación de la masculinidad, representar la violencia pero dirigirla hacia actos de un bien mayor, generar empatía con el público, ser fácilmente reconocible como una persona común, es decir que cualquier persona podría ser ese héroe. En últimas el héroe de acción es un héroe genérico en el que cualquier persona podría transformarse.

### **7.1.2. Antagonista**

El antagonista o villano del género de acción es el que más importancia recibe en el género. Siendo el género de acción una metáfora para los problemas sociales y una representación de la violencia y la capacidad del ser humano de llevarla a cabo, entonces el villano debe ser una representación de esta violencia. No solo

---

<sup>18</sup> Traducción libre del autor

eso, el villano debe ser activo, el villano es el que trae caos, desequilibrio y conflicto a la película.

Generalmente el protagonista de la película de acción es una persona que vive una vida tranquila, vive su vida y se encuentra en un estado positivo; veamos los ejemplos: Paul Kersey en *Death Wish*, es un hombre de familia que tiene un buen trabajo, una buena vida y vive tranquilo hasta que unos criminales le matan a la esposa; Erica Bain es una mujer feliz a punto de casarse con su prometido y que vive una vida tranquila hasta que unos criminales matan a su novio y Brian Mills está divorciado pero tiene una vida tranquila hasta que unos criminales le secuestran a su hija. Casi siempre el villano es el que, de manera indirecta o directa, genera una reacción en el protagonista que lo pasa de inactivo a activo. Si tuviéramos un villano que simplemente vive lujosamente pero quiere que nadie lo moleste, no habría conflicto para una película de acción, puesto que tanto protagonista como opositor buscaran lo mismo y en ningún momento chocaran sus intereses. Además si el villano debe ser representante de violencia, caos e inestabilidad sería contraproducente que fuera un tipo que lo único que quiere hacer es relajarse en su hogar y disfrutar de la vida que tiene.

El villano no tiene que generar empatía, no queremos que el público apoye la lucha del villano, pero si queremos hacerlo atractivo y que genere cierto gusto en el público, he observado que podemos ponerle un gusto por actividades de alta cultura, darle clase. Por ejemplo: Hannibal Lecter es un asesino serial pero le gusta el refinado arte de la cocina, el Joker de Jack Nicholson es un amante del arte y el villano de *Léon*, interpretado por Gary Oldman, es un agente de la DEA corrupto a quien le gusta la música clásica.

A manera de conclusión repaso las características generales del villano: este debe ser una representación de la violencia llevada al extremo y afectar a la mayoría, debe ser activo, debe tener un plan egoísta, su plan debe tener sentido y tener un propósito (un villano no puede ser malo o loco porque sí), debe oponerse a todo lo que representa el tipo bueno de la película, debe aprovecharse de los débiles (al

contrario del bueno que idealmente defiende al débil), para ser atractivo puede ser una persona culta y finalmente debe ser una representación de lo que generalmente es considerado amoral o no ético.

### **7.1.3. La Mujer**

Sería una equivocación decir que el papel de la mujer no es importante en el género de acción y al mismo tiempo sería un error categorizar la mujer con un solo rol. La verdad es que a pesar de que en un principio la mujer obedecía a la princesa en apuros de los cuentos de caballería, en la evolución del cine la mujer ha llegado a ocupar varios roles en el género de acción. Podemos ver ejemplos hoy en día de la dama en peligro, que cumple la función de resaltar la masculinidad del héroe de acción, como en *Taken*, *The Transporter* o *Léon*; así mismo como podemos encontrar roles fuertes de mujeres como en *The Brave One*, *Taken II* y *The Expendables*; así mismo como podemos encontrar la *Femme Fatal* heredada del *Film Noir*, en películas como: *Die Hard 4*, *Sin City* o *The Transporter II*. Más que “mujer”, este elemento del género de acción es: el sexo opuesto, y está determinado porque clase de película vamos a contar y que atributos del héroe y del villano queremos resaltar.

### **7.2. Composición de la secuencia de acción**

Las escenas, como ya lo explicamos antes, deben ser idealmente planificadas con la misma estructura de los 3 actos y la escena de acción no es la excepción.

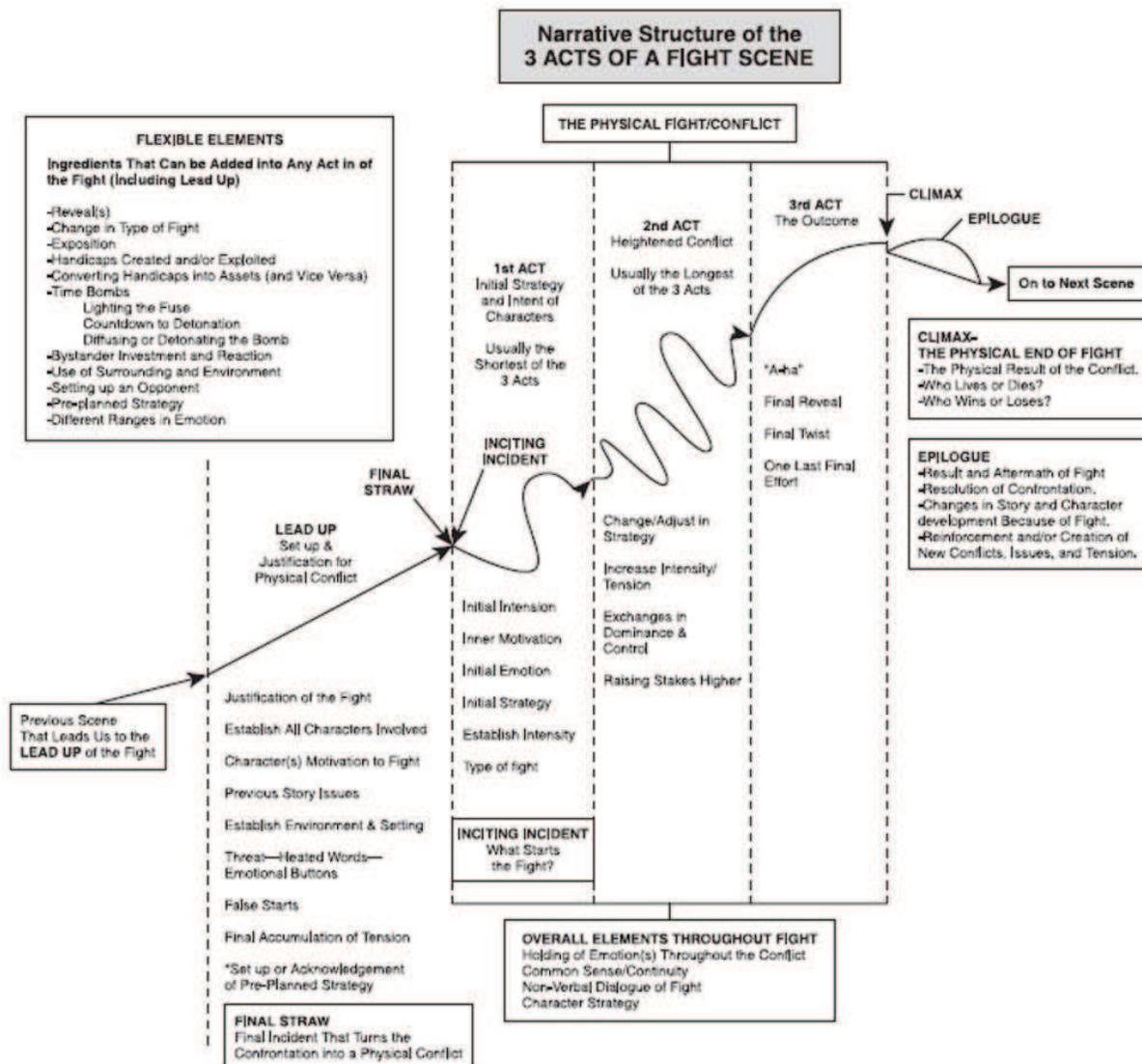
Tal como se explica en *Fight Choreography The Art of Non-Verbal Dialogue* de John Kreng (mirar figura .2) la escena de acción está conformada por una paradigma de 3 actos: un primer acto, en el que se introducen los personajes que van a pelear y se presentan las intenciones de cada uno con la pelea, ¿Cuál es su motivación?, ¿Qué está en juego?, ¿Qué esperan ganar?, etc...El segundo acto, es usualmente el más largo y es todo el enfrentamiento, se cambian las técnicas de pelea, la victoria varía entre los combatientes, hay cambio de posición entre

dominador y dominado, y normalmente el riesgo aumenta. Finalmente se da el tercer acto donde ocurre el último punto de giro o evento que termina la pelea, generalmente este punto de giro exige un último esfuerzo por parte del ganador y por ultimo mostramos las consecuencias de la batalla. A parte del paradigma de los 3 actos, las escenas de acción están conformadas por una escena que sucede antes del paradigma y su función es recopilar información importante de la historia mientras se prepara y se justifica la pelea.

Figura 2.

Estructura narrativa de una secuencia de acción.

Fuente: (Kreng, 2007, pág. 325)



## UNIDAD II

### ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA DE ESCRIBIR UN GUION DE LARGOMETRAJE

## 1. Desarrollo de la Idea

IDEA: Una persona se toma la justicia por sus propias manos para salvar a un pueblo del caos y la injusticia y devolverle su paz y tranquilidad característica.

La idea para la película fue en un principio escribir una historia de acción cuyo protagonista fuera un tipo común y corriente, un “Average Joe”, que se enfrenta al crimen y se transforma en un héroe de acción, basado en los modelos de Hollywood como los de las películas: *Death Wish*, *Die Hard*, *The Transporter*, *Taken*, *Unknown* (2011, Dir. Jaume Collet-Serra. Guion: Oliver Butcher & Stephen Cornwell), *Léon* (1994, Dir. Luc Besson. Guion: Luc Besson), entre otras. Analizando todas las anteriores películas y teniendo en cuenta las teorías de “the héroe journey” me di cuenta que debía haber un momento donde nuestro personaje fuera llamado a la aventura, este momento sería cuando el pueblo, en el que vive, que era tranquilo, se volviera caótico. Al principio la historia solo tenía concepto: Un hombre se toma la justicia por sus propias manos para traer justicia y paz a un pueblo; el hecho de que solo existiera este concepto es porque todo empezó como un ejercicio de calcar la película *Death Wish* a un ambiente colombiano.

Fue más adelante cuando me di cuenta que las historias deben tener un tema, y agregue uno que me apasiona: el sentido de justicia, y fue así como la historia en general fue cambiando en torno a hablar sobre la justicia y es como cada escena llegó a ser pensada como un diálogo que tiene que ver con la justicia a grosso modo.

Más tarde, conociendo la teoría de la atribución, y viendo sus ejemplos en películas como *Death Wish*, *The Patriot* (2000, Dir. Roland Emmerich, Guion: Robert Rodat), *The Crow* (1994, Dir. Alex Proyas, Guion: David J. Schow & John Shirley) y en la gran mayoría de películas de acción, decidí que nuestro héroe debía tener un suceso trágico que justificara sus acciones; así fue como pensé en

que el antagonista mataría a una mujer del pueblo con la que el hombre tenía una amistad, esto al mismo tiempo marcaría el proceso de cambio del pueblo de tranquilo a caótico. Más adelante creare un vínculo familiar entre estos dos para hacer más dramática la pérdida del personaje, dándole más peso a las razones por las cuales se toma la justicia por sus propias manos. Todo el segundo acto es una lucha por buscar justicia que es infructífera y finalmente el tercer acto muestra como los problemas debemos resolverlos por nosotros mismos, siendo esta la razón por la cual el vigilantismo funciona. Si algo se quiere hacer bien, uno mismo debe hacerlo. Sin embargo siendo el tema “la justicia” también se trabaja el hecho de que la justicia le llega a cualquier persona, sea está considerada Karma, Justicia Divina o cualquier tipo de retribución a las acciones que hacemos. Por eso al final nuestro protagonista está pagando frente a la justicia, para representar que la justicia le llega a todo el mundo.

## **2. Referente de personaje**

### **2.1. AVERAGE JOE**

El “*Average Joe*” como ya lo mencione antes es un término americano para referirse a una persona normal, promedio y cotidiana. La figura de una persona cotidiana se usa principalmente como una forma de empatizar, porque además usa la teoría del marginado, y una forma de vincular en mayor grado al espectador con la historia al generar una proyección de lo que podría ser cualquier persona. Los protagonistas de *Die Hard*, *Collateral Damage* (2002, Dir. Andrew Davis, Guion: David Griffiths & Peter Griffiths), *The Brave One* (2007, Dir. Neil Jordan, Guion: R. Taylor & B. A. Taylor & C. Mort), *Death Wish*, *Ransom* (1996, Dir. Ron Howard Guion: Richard Price & Alexander Ignon), entre otras innumerables películas de acción presentan personas que aparte de tener un pasado como policías, militares, bomberos o criminales, que justifica su habilidad para pelear, son personas comunes y corrientes sin habilidades especiales, superpoderes o invulnerabilidad, que los ayuden a combatir. La idea de que tengan un pasado o

profesión que los prepara para luchar, no solo es justificar sus habilidades, también es una forma de justificar su vínculo con situaciones peligrosas y de adrenalina; será más común ver a un criminal, vigilante o exmilitar vinculado en un tiroteo que a un deportista o un pintor.

Es por las anteriores razones que mi protagonista, Pedro, no solo tiene un pasado como boxeador y guardaespaldas para justificar sus habilidades de pelea y actitud de tipo rudo. También la idea de la primera secuencia donde le matan a su familia sirve como método de atribución para generar simpatía y justificar sus acciones violentas más adelante en la historia.

### **2.1.1. Paul Kersey – Death Wish**

Paul Kersey, interpretado por Charles Bronson, es el protagonista de la película Death Wish. Es un prototipo de Héroe común, siendo que no tenía habilidades especiales y pasa de ser arquitecto a vigilante nocturno que mata criminales en las calles de Los Angeles. Paul Kersey es presentado como un hombre de familia, tranquilo y romántico durante el primer acto. Luego en el segundo acto, en la secuencia donde debe construir un conjunto en Texas, nos revelan que es un pacifista que está en contra de la violencia, esto es importante porque le dará dimensiones a nuestro personaje y como vemos al principio del segundo acto vemos que Paul Kersey no está del todo cómodo con combatir el crimen en la calle. Otra cosa importante es como de una persona tranquila pasa a ser más agresiva y no me refiero a como combate el crimen, claramente podemos ver un cambio en su relación con su yerno, de tratarlo bien y ser comprensivo pasa a ser agresivo y estar a la defensiva de todo lo que le dicen.

Otro valor de Paul Kersey para la creación de personajes es el arco dramático del personaje. Al principio como ya lo hemos mencionado es una persona tranquila y pacífica, luego pasa por un periodo de transición donde debe adaptarse a la violencia del mundo y luego el mismo acepta la violencia y se siente bien al traer justicia a las calles de L.A. Sin embargo pasa de hacerlo abiertamente a hacerlo

clandestinamente. Así el cambio sería de: Pacifista que no se defendía, a hombre violento y finalmente a un equilibrio entre el hombre educado y tranquilo y la persona que toma una posición y se defiende por sí misma.

### **2.1.2. Walt Kowalski – Gran Torino**

Este personaje es interpretado por Clint Eastwood y es el protagonista de Gran Torino. En esencia es un hombre viejo, amargado, ermitaño, gruñón, solitario, racista y prejuicioso. Vemos a lo largo de la película como discrimina y tiene prejuicios racistas sobre sus vecinos asiáticos, esto principalmente por las experiencias que tuvo durante la guerra de Corea. Lo interesante de Walt Kowalski es el arco dramático que sigue durante la historia, primero Walt Kowalski es solitario y racista y termina la historia siendo generoso, amable y abandonando todos sus prejuicios raciales, llegando incluso a dar la vida para proteger a un chico asiático. En su libro *Light: Exploring Ethics Through Movies*, Wanda Teays explica que Walt es un absolutista moral para quien los valores son universales y no cambian sin importar el contexto en el que suceden las cosas, muy parecido al personaje de Rorschach en *Watchmen*; tras un ataque a Thao, su vecino asiático con el que entabla una amistad, Walt golpea a uno de los gangster y estos en retaliación atacan salvajemente a Sue, la hermana de Thao, esto hace replantear todas sus ideas a Walt, lo que lo lleva finalmente al sacrificio.

La idea de usar a Walt como referente para mi personaje es porque es una representación del héroe de acción envejecido y que demuestra los sacrificios, problemas y psicología del héroe vengador solitario. También es una buena guía de arco dramático por el cambio ya mencionado. Me parece interesante analizar como el arco dramático en este personaje es contrario al de Paul Kersey y es la otra cara de la misma moneda, mientras Paul Kersey atacaba a los delincuentes siendo en un principio un arquitecto, Walt Kowalski acabo con los delincuentes por medio de un sacrificio, siendo él en un principio, un soldado.

Finalmente mi personaje, al igual que Walt en GRAN TORINO, hace un sacrificio y sufre las consecuencias del heroísmo solitario cuando le matan a su perro Toby, que es la representación de su vulnerabilidad. Cuando Toby muere en mi historia es la representación de la impotencia de no poder proteger aquello que más queremos, así como le pasa a Paul Kersey cuando su familia es atacada, a Walt Kowalski cuando atacan a Sue, o al presidente James Marshall, en *Air Force One* (1997, Dir. Wolfgang Petersen, Guion: Andrew W. Marlowe), cuando tienen como rehén a su familia. Básicamente hacer el bien, hacer lo que debemos y hacer justicia viene a un precio.

## **2.2. Antagonista**

Los tres personajes aquí presentados muestran una característica en común y es frialdad y violencia extrema, matar es un trabajo común como cualquier otro, esto es lo que quiero que tengan los antagonistas (tanto Diego como Christian) de mi película. Adicionalmente los tres me permiten analizar las maneras en las que tratan a sus subordinados y la manera en la que manejan un grupo, cuál es su influencia en los demás y finalmente que tipo de decisiones toman.

### **2.2.1. Gustavo Fringe – Breaking Bad**

Es uno de los antagonistas principales de la serie *Breaking Bad*, es un narcotraficante, pero al contrario de muchos no perpetua el estereotipo del narcotraficante excéntrico, exagerado, prepotente, impulsivo y descontrolado que normalmente se le atribuye a este tipo de personas en esa profesión. Por el contrario Gustavo Fringe es una persona calmada, analítica, paciente, que lleva bajo perfil y es muy controlado en la toma de decisiones. Claramente demuestra momentos de violencia pero solo cuando es debido y es que después de todo, en ese negocio, hay que demostrar quién es el jefe.

Decidí que Don Salvador, quien será el padre de Diego y principal antagonista de la subtrama de Diego, debía parecerse a Gustavo Fringe puesto que quería

plantearlo como una versión más vieja, madura y sabia de Diego para no perpetuar el estereotipo de narcotraficante que vive en fiestas estilo rock & roll. Adicionalmente al ser prudente y controlado, planteara un conflicto para el estilo de vida que quiere llevar Diego.

### **2.2.2. Uncle Jack – Breaking Bad**

Uncle Jack es el antagonista de la última temporada de Breaking Bad, un narcotraficante de metanfetamina, supremacista blanco y sociópata. Lo interesante de este personaje es que a pesar de ser un sociópata siempre se mantiene tranquilo y no hace las cosas por hacerlas, siempre tiene una razón para hacer lo que hace, negocios. Uncle Jack es una persona que hará cualquier cosa por cumplir con el trabajo o sus objetivos, pero no lo veremos matando personas al azar como lo hace un psicópata. Adicionalmente es el líder de un grupo, este rasgo me servirá si quiero poner a Diego como una especie de líder de pandilla.

### **2.2.3. Norman Stansfield – León**

Norman Stansfield es el antagonista, representado por Gary Oldman, de *León*, es un agente de la DEA corrupto, un psicópata y el líder de un grupo de agentes corruptos. Norman Stansfield es un criminal despiadado que no le da segundas oportunidades a nadie, incluso llega a ser impulsivo y sádico, el máximo esplendor de su personalidad se ve cuando amenaza al padre de Matilda porque este no le ha pagado una droga, finalmente decide matarlo por incumplir con el trato y en la escena vemos dos mezclas interesantes que me gustaría tener en el personaje de Diego: la impulsividad, la violencia fuera de control que parece no afectarlo y que alcanza su máxima representación cuando Stansfield le sigue disparando al cadáver del padre de Matilda, solo porque el tipo le daño el traje y un gusto por la música clásica, que como ya vimos antes, ayuda a generar recordación en el personaje, lo hace más atractivo.

### **3. Estructura de los referentes visuales**

Analizando los diferentes películas propuestas encontré que hay dos tipos de películas que me servirían para mi trabajo: las películas anteriores a los años 90' y las películas recientes. Las películas anteriores a los años 90's tendrán un ritmo mucho más pasivo que las películas recientes y pueden llegar a tener menos eventos y más tiempo muerto o escenas expositivas. Por el otro lado están las películas recientes como: *Taken* o *The Brave One*.

#### **3.1. Death Wish**

*Death Wish* es una película de 1974, basada en una novela con el mismo nombre, que es considerada por muchos como la precursora y el arquetipo del género de venganza puesto que fue de las primeras en tratar el tema de la justicia, el vigilantismo y la venganza. Cuenta la historia de Paul Kersey, un arquitecto de los Angeles, que después de que unos delincuentes comunes violaran a su hija y mataran a su esposa, y de que la policía no haga nada para capturar a los responsables, decide salir a las calles a matar criminales y hacer justicia por su propia mano.

De esta película el principal elemento que utilice es el contenido y la organización de los elementos de la estructura. En un principio, como ya explique antes, la idea para el largometraje surgió del ejercicio de analizar y copiar a nivel de estructura esta película, así que esta es la base de mi estructura. Fue luego con la suma de eventos necesarios para lograr un ritmo más acelerado, elementos originales y secuencias creadas para explicar el tema, que la estructura de mi historia se alejó de ser un enlatado de *Deah Wish*.

**En el anexo No. 1** vemos un desglose por actos, capítulos y secuencias de la película *Death Wish*. De aquí me base para crear las secuencias básicas del primer borrador de la estructura de mi historia.

**En el anexo No. 2** hay una gráfica que analiza los diferentes tipos de secuencias por género, el cambio en el valor de la circunstancia de la vida del personaje y unas barras que muestran la intensidad o tensión que genera la película a lo largo de su duración. En esta grafica nos podemos dar cuenta que *Death Wish* siguiendo una narrativa clásica y probablemente porque está basada en una novela, tiene pocos eventos y puede llegar a tener momentos “muertos” o de ritmo muy pasivo para una película de acción. Sin embargo podemos ver como cumple con los tiempos estipulados para cada objetivo del guion, es decir, normalmente a los 15 minutos sucede el evento que será el punto de trama que comenzara el segundo acto o confrontación, en *Death Wish*, aproximadamente a los 16 minutos de película se le muere la esposa, que será el evento desestabilizador de Paul Kersey. Adicionalmente los puntos de trama corresponden con un cambio radical en el valor de la circunstancia del personaje; la vida es buena para Paul Kersey pero en el primer punto de trama pasa a estar en una mala situación, la cual mejora y para la mitad de la historia tiene un pequeño punto donde se siente bien porque está haciendo justicia; pero alcanza su máximo punto cuando la policía comienza a investigarlo y para el segundo punto de trama ya estará en una posición negativa frente a la vida. Finalmente el final es “irónico”<sup>19</sup>, puesto que si bien lo echaron de su ciudad natal, Paul puede seguir haciendo justicia de vigilante.

### **3.2. Dirty Harry**

*Dirty Harry* es un excelente ejemplo de cómo revelar tema a través de las escenas, principalmente la escogí por el personaje de Harry, que puede ser continuo con el personaje de *Gran Torino*, interpretado igualmente por Clint Eastwood. Esta película tiene el mismo problema de *Death Wish* y es que tiene un ritmo lento, sin embargo tiene excelentes ejemplos de tensión acumulativa y breaks emocionales después de las secuencias de acción.

---

<sup>19</sup> Irónico llamara McKee a los eventos que traen buenas y malas consecuencias, para el personaje, al mismo tiempo.

**En el anexo No.3** vemos un desglose de la película por actos, capítulos y secuencias. Cada una tiene time code para poder calcular en que momento suceden eventos importantes para la trama. El valor de la secuencia y si cambia de valor cual es el cambio, cual es la función de la secuencia y finalmente que tono tiene.

**El anexo No.4** es una gráfica complementaria al desglose del **anexo No.3**. Podemos ver que la película generalmente se mantiene en un valor negativo para Harry, salvo en especiales momentos como cuando detiene un robo a un banco (secuencia 3) o cuando atrapan al asesino conocido como “el escorpión” (secuencia 12) la situación de Harry se vuelve favorable. Podemos ver en el **anexo No. 4** que a pesar de siempre mantener una situación negativa para Harry, en los momentos de suspenso y acción las barras suben, significando, que el momento es más emocionante, sin embargo notamos que este aumento en la atención del momento sucede justo antes de ocurrir un evento importante. En la gráfica y el desglose también podemos ver que Dirty Harry es un excelente ejemplo del segundo punto de giro y replanteamiento de la pregunta dramática. Pongamos atención a que en el minuto 60 Harry llega a su punto más bajo y la intensidad de la secuencia llega al máximo. Esto será un espejo emocional del final, donde el enfrentamiento final vuelve a generar mucha emoción y atención; también, el segundo punto de trama, será un espejo inverso de lo que pasara al final, mientras que en el minuto 60 Harry llega a estar en su peor situación, en el minuto 90, al final de la película, logra matarlo y hacer justicia.

### **3.3. Taken**

Esta película es una película moderna y resiente, comparada a las 2 anteriores que ya vimos. La escogí por ser un excelente ejemplo de ritmo, construcción de tensión y ejemplar en los manejos de secuencias de suspenso y acción.

**En el anexo No.5** tenemos un desglose por actos, capítulos y secuencias de la película que nos ayuda a analizar la cantidad de eventos que suceden en la

película, que son más que los de las películas antiguas. También podemos analizar en el **anexo No. 6** una gráfica de la película *Taken*. Podemos ver por la raya horizontal, que se mueve erráticamente, esto quiere decir que tiene más eventos que las otras dos películas anteriores: *Death Wish & Dirty Harr*. Podemos ver en esta grafica que los puntos más emocionantes y de mayor ritmo son aquellos que hacen un punto de giro y dejan en una posición negativa a Brian Mills. Como por ejemplo cuando encuentra a “Peter” el hombre que hace el contacto con las chicas en el aeropuerto; encontrar a Peter es genial, el tipo está metido en el negocio y seguramente sabe dónde se encuentra la hija de Brian, pero justo cuando esta por atraparlo un camión lo atropella.

Podemos ver en la gráfica que por cada dos pasos que se acerca el héroe a su objetivo, este debe retroceder uno por alguna situación para que la misión del protagonista se complique y genere conflicto y emoción en la historia. También esta grafica es un excelente ejemplo de lo mismo que sucede en *Dirty Harry*, donde el segundo punto de trama es el punto más bajo para el protagonista, antes de alcanzar sus objetivos.

#### **4. Creación de la estructura del guion**

En este capítulo de la monografía describo mi experiencia al escribir la estructura y analizo las decisiones, problemas con los que me presente y soluciones que planteé. Comienzo por hacer un desglose por actos y luego sigo a mostrar el primer borrador de cada uno de los capítulos con su análisis correspondiente y los resultados finales los presentare en la unidad III de la monografía (ver pág. 87)

Para crear la estructura de mi historia empecé por escribir a grandes rasgos lo que iba a pasar en cada uno de los actos. Así en el primer acto debía, según las teorías de Robert McKee y Syd Field, debía: Introducir a los personajes, establecer las relaciones entre ellos, plantear la situación, el universo diegetico y plantear la pregunta dramática, que sucede casi en sincronía con lo que será el punto de trama que comience el segundo acto.

Para introducir a mi protagonista, Pedro Posada, empecé con una escena en la que tenía un sueño o flashback de cuando era boxeador, de esta manera justificando su habilidad para pelear, y luego muestro la cotidianidad de Pedro en el pueblo al que se retiró a vivir una vida tranquila para mostrar que es una persona común. Luego voy introduciendo cada uno de los personajes del pueblo a medida que Pedro los visita en su rutina diaria, de esta manera planteando una relación y presentándolos. Importantes para la historia son: Marco, el mayordomo de la finca de Pedro y que será el *sidekick* de este; Santiago, el hijo de Marco que tiene como propósito ser el punto de trama de la subtrama de Marco; Doña Ana, dueña de una café y buena amiga de Pedro, que eventualmente morirá siendo el primer punto de trama que obliga a Pedro a buscar justicia; su hija María, que es un personaje secundario que nos ayudara a crear empatía por Pedro y será un agente conductor de la trama que finalmente le dará razones a Pedro para luchar; el antagonista será la delincuencia común y que tendrá una máxima representación en Diego, el hijo de Don salvador y que detona una ola de crimen en el pueblo que antes era tranquilo; finalmente tenemos a Don Salvador que está concebido como una justificación para que Diego tenga tanto dinero y poder. El incidente incitante estaba pensado como la llegada de Diego al pueblo y el universo diegetico se introducía durante la cotidianidad de Pedro. El primer indicio de esto es un ladrón que aparece en el pueblo y que Pedro detiene, evitando que robe a una señora.

En el primer acto también debe ocurrir el punto de trama, el cual estaba pensado como un ataque de Diego hacia Doña Ana y María, esto inspirado por el ataque que sufre la familia de Paul Kerney en *Death Wish*. Al ser tan amigas de Pedro, este suceso lo afectaría y aún más cuando la influencia de Don Salvador evitara que se hiciera justicia; en ultimas Pedro buscara justicia en forma de vengador y tratara de limpiar el pueblo y volverlo a su calma tradicional, al ver que la ley no es capaz de traerle justicia y seguridad.

El segundo acto es la forma en la que el protagonista intenta solucionar el problema, entonces todo este segundo acto lo pensé, basándome en las películas *Death Wish* y *The Brave One*, como diferentes situaciones donde Pedro se enfrentaba a la delincuencia común entonces: enfrentara a Diego para que no busque más a María puesto que él es un delincuente; Se enfrenta a unos atracadores que hay en la carretera (que viene de una situación real que experimente); confronta a un dealer fuera de un colegio; salva a una prostituta que iban a matar y debe lidiar con la policía corrupta.

El segundo acto, como se ha explicado antes, es el más largo y por ende el más difícil de escribir pues deben pasar muchos eventos para no perder la atención del público, así que decidí trabajar más la historia de Diego como subtrama. La subtrama de Diego es como se toma el poder en el pueblo, enfrentándose a su padre. El comienzo de la subtrama de Diego sucede en el primer acto cuando discute con el papá debido al accidente con Doña Ana; en el segundo acto se tratara toda la confrontación de Diego por obtener el poder y así es como tenemos secuencias donde lo vemos planeando la muerte del papá, hace lo que quiere en una forma de “gobernar” el pueblo, organiza fiestas para demostrar su poder y finalmente mata a su padre.

Al final del segundo acto Pedro se retira del pueblo, debido a una amenaza directa que Diego le hace, y se va a vivir a la ciudad esto lo hice para marcar una diferencia entre la tranquilidad del pueblo y el caos de la ciudad, subrayando el problema de Pedro y además sirve como punto más bajo y contrario a lo que va a pasar al final de la historia. De la misma manera muestro a Diego haciendo una fiesta celebrando su victoria y mostrando el caos en el pueblo. En este mismo momento ocurre el segundo punto de trama, el secuestro de María por parte de Diego, que inicia el enfrentamiento directo entre Pedro y Diego, y nos lleva al tercer acto.

El tercer acto, el final, era simplemente la confrontación entre Pedro y Diego, ya que cada uno es la antítesis de sí mismo y el mayor obstáculo para conseguir sus

objetivos. Pedro no puede volver a vivir tranquilo y últimamente no se hará justicia si Diego no paga las consecuencias de sus actos; Diego, por otro lado, no podrá ser el “rey” del pueblo con Pedro atacándolo y tratando de limpiar el pueblo. Pedro regresa al Pueblo para rescatar a María y encuentra su finca destruida, a Marco escondido en una casa arruinada y Santiago, el hijo de este, muerto. Tome la decisión de que Santiago, el hijo de Marco, muriera porque esto le daba motivos a Marco para que acompañara a Pedro en su lucha. Pedro y Marco buscan a un asociado de Diego para entrar en la fiesta que este estaba organizando y una vez adentro se da la pelea final que lleva a la muerte de Diego. El epílogo o *denouement* sería mostrar otra vez la tranquilidad del pueblo.

Este fue el primer borrador de la estructura del guion. Luego de realizarlo leí los libros de *Writing for emotional impact* de Karl Iglesias y me di cuenta que aunque tenía lo que Karl Iglesias define en su libro como concepto, me hacía falta un tema y motivación para escribir la historia. Determine que quería hablar de la justicia, de como la mejor justicia es la que viene por mano propia porque solo uno mismo sabe que considera justo y con qué relación acción-reacción uno quedara satisfecho.

Uno de los concejos que Karl Iglesias da en su libro para desarrollar y revelar el tema en la historia es:

Otra técnica útil para revelar el tema de forma sutil es crear al antagonista de tal manera que ilustre el lado oscuro de cualquiera que sea el tema positivo que el viaje del héroe revela. En otras palabras, contrastar al héroe y al villano de manera temática.<sup>20</sup> (Iglesias, 2011, pág. 44)

Adicionalmente Karl Iglesias dice que: “La vía mas fácil para revelar un tema es ponerlo en forma de pregunta en vez de ponerlo como declaración o premisa”<sup>21</sup> (Iglesias, 2011, pág. 43)

---

<sup>20</sup> Traducción libre del autor.

<sup>21</sup> Traducción libre del autor.

Teniendo en cuenta estos dos consejos del libro *Writing for emotional impact*, decidí que Diego sería la manifestación de la injusticia y teniendo en cuenta el gran impacto que tiene el poder y el dinero sobre la justicia determine que la pregunta que trate mi tema podría ser: ¿está el dinero y el poder por encima de la justicia?. Hemos oído muchos casos en los que los ladrones de cuello blanco, corruptos o los criminales (no solo narcotraficantes) con mucho dinero no reciben el castigo, que la mayoría de las personas, consideraríamos apropiado o justo con relación al crimen que cometieron, y por el otro lado oímos el caso de la persona que recibe penas altísimas o que consideramos injustas pues no están al nivel de lo que hicieron o las circunstancias por lo que las hicieron. A lo que quiero llegar es que no es lo mismo y no es justo que: le den una multa y casa por cárcel a un alto ejecutivo que atropello a una persona mientras que una persona que robo un pan por hambre o por alimentar a su familia este pagando años de cárcel. Volviendo al tema: la historia tratara sobre la lucha entre poder y justicia, el poder y el dinero representado en Diego y la justicia representada en Pedro. Y a lo largo de la historia tocare temas que tienen que ver con la justicia como: la corrupción de la ley, delatar a una persona, el poder que da el dinero, la venganza, la moralidad, etc...

Adicionalmente a haber entendido la importancia de un tema para una historia, decidí adicionar el método por secuencias propuesto por Paul Joseph Gulino en su libro *The sequence approach*. Para no confundir términos con las secuencias de Robert McKee, asumí estas Como secuencias y las propuestas por Gulino como capítulos, de esta manera cada capítulo estaría conformado por una o varias secuencias; una historia estaría organizada de mayor unidad a menor por: Actos, Capítulos, Secuencias, Escenas y Beats. Analizando cada acto dividido en secuencias, me di cuenta que cada acto tenia pocos eventos y no obedecían al tema de la justicia.

Comienzo el segundo borrador de la estructura de la historia siguiendo el método de escaleta por capítulos. Aquí presento el primer borrador de cada capítulo, y a manera de análisis de experiencias, le es seguido por la explicación del mismo y

los cambios que le hice para llegar a la estructura final, que presento en la unidad III de la monografía (ver pág. XX)

## **CAPITULO 1**

*Pedro, 32, está en una pelea de boxeo. Pedro la gana y sale del coliseo con su esposa embarazada en el parqueadero son asaltados y el atracador mata a su esposa. Pedro, 50, tiene una vida tranquila en un pueblo de la sabana Cundinamarquesa. Tiene una finca lechera, que Marco su mayordomo, y Santiago el hijo de este, le ayudan a cuidar, a las afueras del pueblo. Hace ejercicio todos los días y tiene una relación muy cordial con la gente del pueblo, regularmente visita “El café de Ana”, una cafetería atendida por Doña Ana, 50, y su hija María. María, 20, está estudiando en la universidad, y ayuda a su mamá con la cafetería los fines de semana. En el pueblo también vive Don Salvador, 60, un hombre con mucho dinero y poder involucrado en negocios ilegales y quien su hijo, Diego, recientemente, se está interesando por el negocio de la familia.*

En el primer capítulo del primer acto decidí extender el pasado de Pedro y mostrar no solo el flashback de una pelea como boxeador, para mostrar sus habilidades, sino que adicionalmente planteo un poco más de Background al mostrar que después de la pelea le mataron a su esposa, planteando de esta manera su intolerancia hacia el crimen, su actitud solitaria y su necesidad por paz, tranquilidad y seguridad. Así mismo esta secuencia de acción conformada por una escena de pelea y otra de crimen me servirá como hook para generar interés en el público por la historia y plantear el tema de crimen y justicia de la historia.

En este mismo capítulo, teniendo en cuenta que estaba la introducción de los personajes pero no mostraba la conexión entre ellos, como se ve en la muestra del primer borrador, decidí crear un evento unificador que me ayudara, además de crear vínculos entre los personajes e introducirlos, a transformar las escenas informativas en escenas dramáticas. Adicionalmente a lo anterior, decidí que este evento unificador me serviría para crear empatía con mi personaje principal;

basándome en la teoría propuesta en *Save the cat* por Blake Snyder cree un nuevo personaje y lo puse en peligro para que Pedro lo salve. Este nuevo personaje es Toby, el cual será el perro de Pedro, que representa la paz y la seguridad de Pedro en su nuevo ambiente y que por lo tanto será su debilidad, esto lo cobrará más adelante en la historia.

El evento unificador será entonces que: Marco y Santiago encuentran a Toby enfermo, le avisan a Pedro, quien estaba con Ana y María y donde revelamos más datos de nuestro protagonista, cuando María (ahora una comunicadora social para poder justificar una especie de “diálogo informativo sobre el pasado de Pedro”) lo entrevista por ser una especie de celebridad en el pueblo por su pasado como boxeador famoso. Pedro acompañado por María va a recoger a su perro y en el camino hacia el veterinario son chocados por Diego, quien es presentado como un ser frío que no le importa la situación del perro (aquí aplico nuevamente la teoría propuesta por Snyder para generar el efecto contrario en Diego) y finalmente, como ya introduje a Diego, me voy con este para introducir a Don Salvador y así introducir la subtrama del antagonista de mi historia.

El choque contra María y Pedro plantea el incidente incitante, no solo porque es la primera vez que Diego y Pedro van a chocar sino porque también plantea el primer encuentro e interés de Diego en María. Otra decisión que tome en este momento fue dedicarle casi el 50% de tiempo a la subtrama del villano, puesto que al tener una vida más agitada me podía proporcionar más eventos que la vida relativamente tranquila y cotidiana de Pedro.

## **CAPITULO 2**

*Pedro está comprando unos bultos de concentrado para las vacas y a las afueras del almacén ve que un tipo está atracando a una señora, Pedro sale y detiene al tipo. Después de eso va a la “cafetería de Ana” por algo de comer y en ese momento pasa Diego, que ha demostrado interés en María. Por la noche alguien intenta entrar en la finca de Pedro pero esté y Marco los ahuyentan a disparos.*

*Mientras tanto, en el pueblo, Diego llega a visitar a María borracho y con sus amigos, entran a la casa y hay una pelea donde Doña Ana muere, debido al ruido llega la policía, evitando que Diego le haga algo a María y se va, dejando a María en Shock por la muerte de su mamá.*

En el segundo capítulo, de acuerdo a Paul Joseph Gulino se trata de resolver el desequilibrio que el incidente incitante causó, se plantea la pregunta dramática y sucede el primer punto de trama. Lo primero que pasa en este capítulo entonces sigue siendo el conflicto con el ladrón que ya había planteado porque ayuda a reforzar el tema de la justicia (Pedro hace justicia al detener al ladrón y evitar que roben a la señora), también pongo a Diego conquistando a María y a Pedro oponiéndosele de tal manera que se cree choque dramático entre ellos y se justifique el avance agresivo que Diego tendrá más tarde en este mismo capítulo hacia María. Agregue al primer acto y en este capítulo un ataque a la finca de Pedro, principalmente para introducir las armas que Pedro utilizara más adelante y también sirve para resaltar la inseguridad que ahora está sufriendo el pueblo. Por último en este capítulo y para marcar el punto de trama que iniciara el segundo acto mantengo el ataque que Diego hace contra María ya que esta rechazó sus avances e insinuaciones. En este ataque muere Ana para dramatizar de una manera directa la inseguridad y el caos que se desatará en el pueblo, además es un evento que marca la lucha directa de Pedro contra Diego.

### **CAPITULO 3**

*Pedro llega por la mañana como es costumbre a la cafetería y encuentra todo destruido, María está en estado de shock. Pedro va a la estación de policía y allí se encuentra con Don Salvador que ya estaba hablando con el capitán de la policía, lo acompaña Diego. Pedro habla con el capitán de la policía que le dice que no pueden hacer nada porque no tienen pruebas. Mientras tanto, en la finca de Don Salvador, Salvador alecciona a Diego sobre el negocio y llevar un perfil bajo. Pronto llega Pedro a hablar con Don Salvador sobre lo ocurrido e intenta alejar a Diego de María.*

El segundo acto comienza con el tercer capítulo en el que tengo que mostrar el primer intento por resolver los problemas que causo el primer punto de trama. Comienzo el segundo acto con Pedro descubriendo el asesinato de Doña Ana e inmediatamente este intenta arreglarlo yendo donde la policía, donde revelo por primera vez que la policía es corrupta al mostrar una reunión entre Diego, Don Salvador y el Jefe de la policía. Más tarde Don Salvador tendrá una discusión con Diego debido a su comportamiento, esto planteara el punto de trama del arco dramático de Diego. Finalmente muestro las consecuencias para María de la muerte de su madre y aprovecho para tratar, en subtexto, en un dialogo entre María y Pedro, el tema de la injusticia y la venganza.

#### **CAPITULO 4**

*María se va a vivir con Pedro. Don Salvador planea una fiesta y su hijo, Diego, se involucra con narcotráfico y tráfico de armas, y planea matar a su padre para heredar el imperio. Por la noche Pedro va al pueblo y ve en la decadencia en la que ha caído. Diego deja tirada a una chica toda golpeada en el pueblo, la policía lo detiene pero arregla algo con la policía y se va. De vuelta a su finca, Pedro, se cruza con un grupo de hombres que están en la carretera para detener los carros y robarlos.*

En el capítulo 4 pedro intentara de una manera más activa traer justicia al pueblo en el que vive y detener a Diego. Al comienzo del capítulo retomamos la situación de María y reforzamos el vínculo paternal entre Pedro y María, de tal manera que el secuestro de ella tenga un fuerte impacto en Pedro. Como podemos ver en este primer borrador, la cantidad de eventos era muy poca así que agregue, luego de la escena entre María y Pedro, que Pedro se enfrenta a un Dealer que vende droga fuera de un colegio, aparte de servir como una secuencia de acción, una escena entretenimiento, también introduce al personaje del Dealer que será quien más adelante los introduzca en la fiesta de Diego para el confrontamiento final. Cuando escribí la historia por actos tenía un personaje que Pedro y Marco utilizaba para

atacar a Diego, pero era un personaje completamente nuevo en la trama y sin relevancia, ahora que tengo la secuencia del vendedor de droga, decidí incorporarlo y así darle coherencia y continuidad a la trama.

Después del enfrentamiento con el Dealer, y aun en el capítulo 4, Pedro visita al jefe de policía y le muestran a una persona que capturaron por la muerte de Doña Ana, claramente un chivo expiatorio para cerrar el caso y no culpar a Diego. Ante la injusticia de la policía Pedro se propone a conseguir pruebas para detener a Diego, esta secuencia de “investigación privada” sirve además para mostrar la decadencia del pueblo. Comienza una secuencia donde Pedro sigue e investiga a Diego para conseguir pruebas contra Diego, al final del día ve como Diego golpea a una chica. Por otro lado Diego se reúne con personas de otros negocios ilegales y habla de la posibilidad de tomar el puesto de Don salvador, su padre. Lo último que pasa es el enfrentamiento entre unos atracadores en la carretera y Pedro, esto será la primera amenaza directa contra Pedro y será el punto medio del segundo acto pues marcará una diferencia en cuanto a la intensidad del problema y la forma en la que Pedro se acerca a solucionarlo.

## **CAPITULO 5**

*Don Salvador realiza la fiesta, Diego se sobrepasa con una prostituta e intenta eliminarla en un potrero de Pedro, Marco se da cuenta de esto y manda a Santiago a llamar a Pedro, mientras tanto se queda en el sitio intentando detener la muerte de la mujer. Pedro llega a los pocos minutos y ocurre un mexican standoff hasta que un mensajero de Don Salvador manda llamar a Diego a la fiesta. En la fiesta Don Salvador vuelve a discutir con Diego por su comportamiento, Diego se molesta y mata a su padre.*

En el capítulo 5 se intenta resolver el problema del *Midpoint*, en este caso más que un problema genere una solución para resolver la necesidad dramática de Pedro de capturar a Diego. Pedro visita a Juliana, la chica que Diego golpeo la noche anterior, con la intención de que denuncie a Diego ante la policía, esto sumado a la declaración de María y las pruebas que ha recolectado pueden

acabar con el problema de una vez por todas. La chica finalmente acepta denunciar a Diego y mientras va a la policía a hacerlo vemos una celebración de Don Salvador con otros criminales. Paso a una secuencia donde Pedro y María juegan con Toby, de esta manera reforzando la relación entre Pedro y Toby y la importancia de este para Pedro.

Finalmente llego a una secuencia donde Diego, y unos guardaespaldas de él, se enfrentan a Marco y Santiago porque están invadiendo la propiedad de Pedro y revelo que sus intenciones es deshacerse de Juliana para darle un mensaje a Pedro. Me pareció interesante unir en este punto lo que antes, en los actos, tenía como dos hechos separados, el abuso a una prostituta y Diego deshaciéndose del cuerpo de una mujer en los terrenos de Pedro, porque me permite crear un punto de giro, darle solidez a la historia, reforzar la corrupción de la fuerza de la ley y hablar sobre los peligros de denunciar. Así es que dos mujeres diferentes se unieron en una sola, Juliana, y esta secuencia se convirtió en un solo mensaje sobre los peligros de denunciar a gente poderosa.

El *mexican standoff*<sup>22</sup>, es una escena que simplemente genera tensión en cuanto al destino de Juliana y que termina cuando Don Salvador manda llamar a su hijo. En un principio contemple la posibilidad de que Pedro salvara a Juliana pero siento que no hay conflicto en eso, no hay drama; así que el confrontamiento termina de igual manera cuando Diego es llamado por su padre pero en vez de terminar el confrontamiento, se sube a su carro y desde este le dispara a Juliana, matándola. El último evento del capítulo 5 es una discusión entre Don Salvador y Diego por el comportamiento de este último, en la discusión Diego pierde el control

---

<sup>22</sup> *Mexican standoff*: Es una confrontación entre 3 o más personas donde el fuego es cruzado. Es diferente a un duelo donde solo se enfrentan dos personas y la primera en disparar tiene la ventana. En una confrontación entre 3 personas la primera en disparar tiene la desventaja y la ultima en disparar gana; si A le dispara a B entonces C puede aprovechar el momento y disparar a A y así ser el último vivo y ganar la confrontación. Un ejemplo de esto: La confrontación de *Reservoir Dogs* (1992, Dir: Quentin Tarantino) entre Nice Guy Eddie, Joe, Mr. Orange and Mr. White.

y mata a su padre, haciéndose finalmente con el poder del imperio criminal que tenía su padre.

## **CAPITULO 6**

*Pedro está, con Marco, en un potrero de la finca probando sus armas, una carabina y una magnum, por su parte Marco prueba una escopeta recortada y le enseña a su hijo a usar una pistola 9mm. La policía llega a requisarlos, pero después de que Pedro los hace reflexionar del comportamiento de Diego y de que estos amenacen a Pedro, se van. Diego organiza una fiesta por su nuevo "ascenso". Diego habla con el capitán de la policía a quien asesina después de que este intentara extorsionarlo. Pedro hace un viaje a la ciudad.*

Después de la muerte de Juliana comienza el capítulo 6, el último capítulo del acto 2, donde Pedro tomara la decisión más desesperada por solucionar el problema y al mismo tiempo será el punto más bajo, más negativo, para él. Este capítulo comienza con una secuencia donde Pedro y Marco se preparan para una batalla contra Diego practicando con sus armas en un potrero de la finca, cuando llegan dos policías a molestarlos por usar armas y amenazarlos de que no se metan con Diego. Luego Diego llega (presuntamente avisado por la policía) y amenaza a Pedro de que se vaya de la ciudad, ocurre un breve enfrentamiento donde Diego mata a Toby y esto termina la batalla, donde finalmente Pedro decide retirarse. Ya no mantengo la secuencia de Pedro en la ciudad, puesto que determinando que el tema es la justicia, no hay ningún punto en mostrar contraste entre tranquilidad y caos. Y paralelamente desarrollo el momento donde Diego manda a secuestrar a María y por defenderla Santiago, el hijo de Marco, Muere.

## **CAPITULO 7**

*Diego deja encerrada a María en una habitación de la finca y se dedica a disfrutar de la fiesta. Pedro regresa a su finca pero dentro del pueblo le tienden una emboscada, después de una dura batalla, en la cual es herido, logra escapar y*

*llegar a su finca, solo para encontrarla destruida y a Santiago, el hijo de Marco muerto. Pedro se cura en la finca y planea un ataque contra la finca de Diego.*

El capítulo 7 es el primer capítulo del Acto 3, el acto de la resolución, donde se resuelve la necesidad dramática del protagonista y se da la batalla o confrontación final. Este capítulo empieza con Pedro recibiendo la llamada de auxilio de María y regresando al pueblo para rescatarla, es emboscado por los hombres de Diego y después del enfrentamiento se dirige a su finca: la cual encuentra destruida y se encuentra con Marco para entrar a la fiesta de Diego y enfrentarlo. Utilizan al Dealer con el que Pedro ya había tenido conflictos antes y este los ayuda a entrar, ocurre la batalla final que lleva a Pedro a enfrentarse físicamente con Diego y finalmente lo mata. La estructura de esta batalla final está conformada según lo leído en el libro *The Third Act* que ya se mencionó durante la explicación de los actos.

## **CAPITULO 8**

*Pedro y Marco atacan la finca de Diego, luego de una dura batalla donde los dos son heridos, logran matar a Diego y rescatar a María. Todo vuelve a la normalidad, María asume su posición de dueña del café que su mamá le heredo, vuelve a haber tranquilidad en el pueblo y a Pedro le dan casa por cárcel.*

El capítulo 8, último capítulo del último acto, funciona más como epílogo o *Denouement*. Muestra que el pueblo regreso a su tranquila normalidad, María comienza a manejar el café de su madre, Pedro dejó de ser ermitaño y ahora comparte con María pero finalmente como el tema es la justicia y la justicia es para todo el mundo, finalizo la historia mostrando a Pedro en casa por cárcel con el monitor en su tobillo.

## **5. Problemas y soluciones**

Dentro de los problemas que tenía era la relación entre Ana, María y Pedro. No tenían ninguna relación sólida que justificara porque la muerte de Ana afectaba

tanto a Pedro o porque Pedro se lleva a vivir a María a la casa y luego arriesga su vida para rescatarla. Podemos ver ejemplos en películas como *Death Wish* o *Ransom* (1996, Dir. Ron Howard) que la relación entre el protagonista y las víctimas era familiar; en películas como *Mad Max* (1979, Dir. George Miller), *To live in die in L.A.* (1985, Dir. William Friedkin) y *McBain* (1991, Dir. James Glickenhaus) la relación era de amistad; en películas como *Witness* (1985, Dir. Peter Weir) y *Man on Fire* (2004, Dir. Tony Scott) la relación es de protegido o fraternal. La solución entonces fue darles una relación familiar y así es como decido que Doña Ana será la cuñada de Pedro y María su sobrina política; más tarde María será lo que Pedro debe proteger y abra una relación fraternal. Al mismo tiempo Doña Ana y María se transforman en el recuerdo de su esposa e hija, esto finalmente las convertiría a ellas en lo único importante que el tenía y le da la razón a porque escogió exactamente ese pueblo para vivir. El hecho de que Pedro considere a María como una imagen de la hija, que nunca llegó a tener, es lo que también lo impulsara a defenderla.

El suceso de la policía que llega a molestar a Pedro por estar practicando con las armas, es algo basado en un suceso real. El hecho de la vida real sucede de la siguiente manera: Mi abuelo tiene una carabina y un revolver Magnum, pero el revolver Magnum no tenía licencia, debido al sonido de los disparos y el hecho de que en la finca de al lado vive un político importante llegó la policía. Me pareció que esta situación tenía un conflicto claro y generaba suspenso al saber lo que estaba en riesgo. En el segundo borrador de la escaleta la secuencia seguía sin tener propósito más que un conflicto que puede generar suspenso, aislado de la historia principal. Finalmente, teniendo en cuenta el tema y el hecho de que ahora la policía es corrupta, modifique la secuencia para que hubiera un diálogo entre la policía y Pedro en el que la policía no solo lo amenaza de que no haga nada contra Diego (como se planteó en el segundo borrador de la escaleta) sino que además el jefe de la policía trataría de conseguir las pruebas que Pedro tiene contra Diego para luego poder chantajear a este (mostrando así una de las consecuencias de la muerte de Don Salvador) y esto llevara finalmente a la muerte del jefe de policía. Y aún más importante podre, a un nivel de subtexto,

tocar un tema relacionado a lo que es justo: el derecho de los ciudadanos a defenderse ellos mismos, con sus propios medios, cuando el gobierno es incapaz de proveerles seguridad.

Después del segundo borrador de la estructura seguía teniendo un problema de unidad en toda la historia ¿Por qué de la noche a la mañana un pueblo tiene grandes problemas de inseguridad? ¿Por qué un jefe criminal va a permitir delincuencia en el patio trasero de su casa? ¿Cuál es la relación entre los diferentes eventos que perturban la paz de Pedro y las actividades de Diego y su padre? Tratar de justificar y vincular las actividades de crimen común con los negocios de Don Salvador y su hijo Diego es una tarea demasiado extensa para tratarla en un largometraje y además se vería forzada en la trama. Decidí entonces que el principal antagonista no sería la delincuencia común sino Diego y la criminalidad se daría por la actitud prepotente e infantil de Diego y sus amigos de “hacer todo lo que quieran”; así entra en la historia el personaje de Christian, la personificación de la delincuencia común, que será la mano derecha de Diego y que será el primer obstáculo de Pedro antes de que pueda llegar a enfrentarse contra Diego.

El personaje de Christian me ayudo a resolver otros problemas más como por ejemplo: decidí que debería tener una clase de reportero que naturalmente diera información dentro del universo diegetico para poder guiar al público y por eso puse que María estudiaba comunicación social, pero todo esto parecía forzado; al crear a Christian como mano derecha del antagonista, este personaje tenía justificación para tener informado a Diego (y al mismo tiempo al público) de lo que está pasando en la historia a todo momento y al tener a este personaje pude eliminar la profesión de María, ya que no es relevante para la historia.

Adicionalmente el personaje de Christian me ayuda a unir varios conflictos que Pedro tiene con la delincuencia común; mostramos a Christian relacionándose con el Dealer, lo que me ayuda a relacionar al Dealer con Diego; más tarde el

enfrentamiento del *middle-point*<sup>23</sup> ya no son criminales que están en la carretera, ahora son jóvenes adictos mandados por Christian para enseñarle una lección a Pedro; Christian será el que, por órdenes de Diego, secuestre a María y finalmente el que le tiende la emboscada a Pedro cuando este se regresa para salvar a María.

Un problema que tuve desde el principio fue que el capítulo 3, el principio del acto 2, no tenía suficientes eventos. Adicionalmente tenía el problema de que los personajes de Marco y Santiago aparecen muy poco a lo largo de la historia y si quiero provocar algún tipo de reacción en el público por la muerte de Santiago entonces debo introducirlos más en la historia. Decidí solucionar los dos problemas poniendo una secuencia donde Padre e hijo hablan sobre la justicia después de que Santiago tuviera problemas con unos compañeros porque estos usaron drogas en el colegio y lo amenazaron para que no los delatara. La escaleta final está en la unidad III de la monografía (ver pág. 87)

## **6. Las escenas**

### **6.1. Escena de introducción**

El propósito de esta escena es introducir a Diego, los objetivos que tengo en esta escena son: introducir al personaje de Diego y de Christian, presentar a los personajes en una escena dramática y no expositiva, presentarlos como los antagonistas y resaltar rasgos del villano en ellos, generar el primer choque entre Pedro y Diego, y finalmente, mostrar que Diego ha sentido interés en María pues esto es lo que finalmente justifica las acciones del primer punto de giro, donde Diego intenta violar a María y por el enfrentamiento muere Doña Ana, la madre de María. Anteriormente en la historia Pedro y María van a la finca para llevar a Toby, el perro de Pedro, a un veterinario puesto que el mayordomo de la finca de Pedro lo encontró padeciendo. En el viaje de regreso, de la finca al pueblo, sucede el encuentro con Diego.

---

<sup>23</sup> *Middle-Point: Punto medio del segundo acto*

Escena de introducción

INT/EXT. CARRETERA - CAMIONETA - DÍA

Maria maneja la camioneta de Pedro. Mira por el espejo retrovisor.

Pedro carga a Toby en sus piernas y lo acaricia con las manos. Toby chilla.

La camioneta recorre la carretera a alta velocidad. Adelante hay un cruce de caminos.

Maria acelera. Toby chilla. Maria mira hacia atrás y luego frena bruscamente. Algo los choca violentamente.

Una camioneta negra con vidrios polarizados los choca en la trompa del carro.

De la camioneta negra se baja CHRISTIAN, 35, bajo de estatura pero musculoso, con gafas oscuras, calvo.

Maria se baja del carro.

CHRISTIAN

Vieja huevona ¿donde aprendió a manejar?

Maria queda paralizada por el aspecto y el tono de Christian.

CHRISTIAN (CONT)

Vea como me volvio la camioneta del patron.

(gritando)

PUTA MIERDA!!! No me crea tan marica ¿usted va a pagar esto?

Pedro se acerca y se para entre Christian y Maria.

PEDRO

(gritando)

RESPETE!!

Christian le da vueltas a la camioneta.

CHRISTIAN

(enfadado)

Que va respetenmen a mi.

TOBY CHILLA en la camioneta de Pedro. Christian mira el golpe en la camioneta. Pedro mira hacia su camioneta.

(CONTINÚA)

PEDRO  
(serio)  
Vea arreglemos esto rápido.

CHRISTIAN  
No me crean tan huevon.

Christian mira desafiante a Pedro.

CHRISTIAN (CONT)  
(enojado)  
¿usted sabe quienes somos?

PEDRO  
(enojado)  
No me interesa.

Por el otro lado de la camioneta negra salen de la camioneta unos zapatos negros y camina con paso decidido hasta la camioneta de Pedro.

CHRISTIAN  
(enfadado)  
Vea viejo marica no se meta si no nos conoce.

PEDRO  
(Serio)  
Vea solo tenga esto y dejenos seguir.

Christian le rapa el dinero de la mano.

SMASH. Un VIDRIO ROTO. Pedro se voltea a ver su camioneta.

Frente a la camioneta esta DIEGO, \*\*\*\*\*, con un bate golpea fuertemente el capo y los vidrios de la camioneta.

Toby CHILLA dentro del carro. Maria Grita de miedo.

SMASH. El bate rompe una luz delantera.

Diego apoya el bate en su hombro. Mira a Pedro, a Maria y a Christian.

DIEGO  
(tranquilo)  
Listo, todo bien Christian ellos tuvieron la culpa pero dejelos sanos.

Diego le pica el ojo a Maria y le sonrie. Camina hacia Maria. Pasa delante de Pedro y lo choca con el hombro.

Diego mira de arriba a abajo a Maria desvistiendola con la mirada.

DIEGO (CONT)  
Uy usted esta muy rica.

PEDRO  
(enojado)  
Oiga oiga.

Maria lo cachetea. Diego se rie.

DIEGO  
Mucho gusto. Diego Pardo.

Diego le pica el ojo a Maria.

Pedro se acerca a Diego y lo voltea bruscamente. Diego reacciona rápido y lo golpea con el bate en el estomago.

Pedro cae arrodillado al suelo. Se oyen los CHILLIDOS de TOBY dentro de la camioneta.

Diego pasa al lado de Pedro con actitud prepotente y le tira unos billetes al lado. Le quita los billetes a Christian y también se los bota a Pedro.

Diego se sube a la camioneta. Christian escupe al suelo y se sube a la camioneta.

Maria ayuda a Pedro a levantarse mientras la camioneta negra de Diego se aleja.

Los momentos anteriores al choque donde vemos al perro chillar, es para generar un ambiente tenso, generar suspenso acerca de lo que va a pasar con el perro para poder generar un gran impacto cuando haga el primer punto de giro de la escena: el choque. Al principio estaba pensado que el choque de los carros era por culpa de María que iba distraída por los chillidos del perro, pero me pareció más apropiado plantearle la culpa a los antagonistas, a los villanos, así que decidí que María intentara frenar (para liberarla de un poco de culpa) y finalmente es la camioneta de Diego la que choca a María.

Esta escena fue la que más dificultad me presento, porque al ser una escena donde se presenta a uno de los personajes más importantes, debía ser algo impactante, pero al mismo tiempo coherente y debía empezar con misterio y revelar poco a poco quien es Diego. Lo primero que pensé fue que no podía poner a Diego bajándose ahí mismo a pelear por su camioneta, por varias razones: primero, él tiene el dinero para arreglarla y no le va a importar el dinero; segundo, ¿Por qué se va a bajar él, si tiene guardaespaldas que le solucionen el problema?; tercero, si planteaba la escena entre una confrontación verbal entre Diego y María o Diego y Pedro, se convertiría en otra escena de dialogo y probablemente se volvería una escena expositiva. Además si se baja del carro ¿Cómo planteo el misterio de quien es él? Y ¿Cómo introduzco a sus secuaces?

Después de mucho pensarlo la solución más lógica fue que Christian se bajara de primero a revisar el accidente, después de todo él iba manejando. De esta manera introduzco a Christian y con su lenguaje completamente vulgar y su tono agresivo planteo que clase de persona es. Mientras Diego y Pedro discuten acerca del accidente, aquí muestro el choque de fuerzas entre el protagonista y el antagonista por primera vez cuando muestro el afán de Pedro por intentar arreglar el problema rápido para poder salvar a su perro, y Christian se le opone. Pero adicionalmente la forma en la que presento a Diego, primero los zapatos, luego unos golpes fuertes y finalmente Christian destruyendo la camioneta de Pedro, satisface la necesidad de misterio, de revelar al villano poco a poco y de mostrarlo

como una persona impulsiva, mala, agresiva, sociópata y tranquila al mismo tiempo.

Rápidamente paso a que Diego se acerca a María y le coquetea para mostrar el interés de Diego en María que finalmente llevara al primer punto de trama, y finalmente pongo que Pedro intenta interactuar (de manera violenta) contra Diego, pero este lo golpea dejándolo en el piso y se va sin importarle. Con esto pretendo plantear dos cosas, superioridad de fuerza física por parte de Diego y prender la primera chispa del choque o enfrentamiento entre Pedro y Diego.

## **6.2. Escena de acción**

El propósito de esta escena es poner en práctica las observaciones acerca de las escenas de acción, más específicamente los combates. La idea es aplicar la estructura de las peleas explicadas en el libro *Fight Choreography The Art of Non-Verbal Dialogue* y las acciones observadas en películas como *Taken*, *The Transporter*, *Die Hard*, *Collateral Damage*, entre otras. Finalmente si la idea es escribir un guion de largometraje de acción, debe haber escenas representativas del género.

Esta escena sucede como *Midpoint* del segundo acto, Pedro ya intento recurrir a la policía para que se hiciera justicia y capturaran a Diego, debido a que esto falla ahora intenta recolectar pruebas en contra de Diego; en la noche Christian, quien a su vez estaba investigando a Pedro, decide enviarle una advertencia a Pedro para que deje de espiarlos y envía a un grupo de 3 jóvenes que hasta ahora se están uniendo al grupo de Diego e intentan ganar favores de “el jefe”, Este es el enfrentamiento que sucede después de que Pedro a recolectado pruebas en contra de Diego y Christian decide darle una lección para que no se meta con su jefe.

Escena PELEA

INT. BAR - NOCHE

Christian ve alejarse a Pedro y le chifla a tres jóvenes que están fumando marihuana en una esquina del bar. Christian les hace una señal, y señala a Pedro.

Pedro esta de espaldas dirigiéndose hacia su camioneta.

EXT. PUEBLO - NOCHE

Pedro se va a subir a su camioneta y rápidamente lo rodean 3 hombres entre 20 y 25. Uno de ellos le pone una pistola en la cabeza.

Pedro intenta voltearse pero lo golpean en la cabeza con la cachá de la pistola.

EXT. CARRETERA - NOCHE

La camioneta de Pedro se detiene cerca a un poste de luz. De la camioneta baja Pedro y un hombre le apunta en la cabeza, los otros dos bajan del carro y observan a una distancia prudente.

El hombre con la pistola lleva a Pedro hasta una zona verde a unos 5 metros de la camioneta.

Pedro esta de espaldas. La pistola esta pegada a su cabeza.

HOMBRE #1

No debió meterse en el camino del patrón.

Pedro gira su cuerpo rápidamente al tiempo que levanta el codo para pegarle en la cara, luego le pega un puño en la cara y se vuelve a voltear para desarmarlo.

Tira la pistola lejos.

Pedro se voltea otra vez para quedar frente al tipo y de un puño lo tira al piso. Los otros dos hombres comienzan a disparar a Pedro y vienen rápidamente a auxiliar a su compañero.

Pedro corre y salta rápidamente detrás de una cerca de madera y se esconde en un arbusto.

Los tipos vacían sus pistolas disparando a la oscuridad mientras se acercan a los arbustos. Nada sucede y los dos hombres ayudan a levantar a su líder.

(CONTINÚA)

Pedro aparece detras de ellos y golpea al segundo hombre tan fuerte que lo tira al suelo. El otro se vltea rapidamente apuntando con la pistola a Pedro, peor este le hace una llave en el brazo. El tipo dispara.

Pedro lo desarma pero queda aturdido por el disparo. El hombre que acaba de desarmar lo golpea. Pedro retrocede unos pasos y asume posición de boxeo.

El segundo hombre, que esta en el piso con la pistola en la mano, aprieta el gatillo. El arma esta vacía. Se levanta y asume posición de boxeo y golpea a Pedro en la cara con un golpe lateral.

El lider trata de levantarse con dificultad.

El tercer hombre golpea a Pedro con un palo en la espalda. En el segundo ataque Pedro se agacha y el tercer hombre golpea a su compañero en el pecho con el palo.

Los dos hombres estan frente a Pedro.

El segundo hombre lanza un puño que pedro esquiva agachándose y luego al levantarse usa un gancho en su tercer oponente.

Pedro se gira, da un golpe recto al segundo atacante y luego un golpe curvo izquierdo.

Pedro se agacha y gira nuevamente para esquivar al tercer oponente. Ahora todos los agresores están frente a él y él camina de espaldas hacia su camioneta.

El tercer atacante se lanza sobre él, y Pedro lo derriba de dos puños.

Esquiva un puño del segundo atacante y lo derriba con un golpe curvo izquierdo.

Al estar cerca de la camioneta se voltea e intenta abrir la puerta del copiloto. Esta cerrada. En el reflejo del retrovisor ve al lider lanzarse sobre él con un cuchillo en la mano, entonces se mueve y esquiva la puñalada.

El líder se mueve como una serpiente, sin un patrón determinado, blandiendo el cuchillo por todos lados indiscriminadamente.

Pedro asume su posición de boxeo, pero en un ataque rápido el líder del grupo le corta un brazo.

Pedro baja el brazo y el atacante ríe.

En un segundo ataque, Pedro rápidamente esquiva la puñalada y cogiendo la cabeza del tipo lo golpea contra la ventana del carro.

Pedro se aleja del carro con dirección al poste de luz mientras esquiva ataques de los dos hombres que blanden sus cuchillos. Su brazo está sangrando.

Los otros dos atacantes se le acercan a Pedro.

Uno de ellos lanza un ataque falso. Pedro trata de detenerlo quedando vulnerable y el otro atacante le apuñala el hombro del brazo que ya tenía herido.

El tipo que lanzó el ataque falso lanza una cuchillada a la cara de Pedro.

Pedro lo esquiva pero recibe una cortada en el pómulo.

El segundo atacante lo apuñala otra vez en el hombro.

El primero intenta apuñalarlo en el estómago, pero Pedro se cubre con el antebrazo y dando un giro le hace una llave al brazo del tipo y lo tumba con un codazo a la nariz.

El segundo atacante lanza una rápida puñalada al estómago pero Pedro da un salto hacia atrás al mismo tiempo que bloquea con su antebrazo, y en un rápido giro del brazo agarra al hombre y lo golpea en los testículos.

Los dos atacantes quedan en el suelo y Pedro corre hacia su camioneta.

Pedro abre la puerta del conductor, se sube y arranca rápidamente su camioneta.

EXT. PUEBLO - DÍA

Pedro, 60, camina por una de las calles del pueblo y a lo lejos ve un grupo de 4 jóvenes de entre 20 y 25 que siguen e insultan a JULIANA, 20, pelo largo y negro, delgada, alta.

Juliana cruza por un callejón y Pedro acelera el paso.

EXT. CALLEJÓN - DÍA

Uno de los jóvenes le coje la cola a Juliana.

JOVEN #1  
mamita ricaaaaa

Todos los jovenes rien. Juliana se voltea inmediatamente y le pega una cachetada. Los jóvenes la rodean y la ponen contra una pared.

JOVEN #3  
la hembra esta arrecha

JOVEN #2  
Sisas

Todos los jovenes rien, menos el que la tiene contra la pared. Este le acaricia el rostro.

JOVEN #1  
A mi me tiene con arrechera

Juliana tiene un ojo morado y llora en silencio.

Le cogen un seno. Juliana forcejea. El joven jadea como un perro.

JULIANA  
(desesperada)  
Suelteme

Atrás de los jóvenes aparece Pedro, quien voltea al tipo que tiene a Juliana contra la pared y lo tira al suelo de un golpe.

Pedro ahuyenta al resto de jóvenes.

EXT. PUEBLO - DÍA

Pedro camina al lado de Juliana por las calles del pueblo.

JULIANA  
Gracias

PEDRO  
Necesito un favor

JULIANA  
Gracias por ayudarme, pero no le debo nada.

PEDRO  
No me ha oido

JULIANA  
Seguro quiere lo mismo que los demas

PEDRO

Quiero que me ayude con un enemigo  
en común.

JULIANA

No tengo enemigos. Gracias

Pedro coge del hombro a Juliana y la detiene.

PEDRO

Y esto?

Suavemente Pedro le quita un mechón de cabello de la cara de Juliana, que revela los golpes de la noche anterior. Juliana guarda silencio, mira al suelo y le da la espalda de manera agresiva.

PEDRO

Debería declarar contra él

Juliana se voltea y mira a Pedro a los ojos con una risa hipócrita.

JULIANA

(sarcástica)

Gracias por el consejo

PEDRO

No era un consejo

Juliana se voltea y a paso acelerado se aleja de Pedro, quien se queda quieto.

PEDRO

Usted es la hija de Orlando  
¿verdad?

Juliana se detiene, suspira y se devuelve.

JULIANA

Que quiere?

PEDRO

Necesito que declare en contra de  
Diego.

JULIANA

(Ríe sarcásticamente)

Debió dejar que me defendiera sola  
de esos chinos

PEDRO

Ese tipo se lo merece por lo de anoche

JULIANA

¿Usted no necesita gafas?

Pedro la mira muy serio.

JULIANA

Necesito el dinero ¿si?

PEDRO

Es una forma peligrosa de ganarselo

JULIANA

Eso es mas peligroso lo que propone

PEDRO

Pero no va a estar sola

Juliana guarda silencio y lentamente se sienta en la acera

PEDRO

Te pareces a Valeria Rios

JULIANA

Quien?

PEDRO

Una niña muy bonita, su principal cliente era un promotor de boxeo.

Pedro se sienta al lado de ella.

PEDRO

En ese medio se puede ganar mucho dinero, y el tipo le prometió todo lo que ella quería. Pero eso no duro mucho.

JULIANA

Esa es la idea.

PEDRO

Si, pero en ese tiempo la juventud también se acaba. Toda esa vida de fiestas y placer acabaron con su belleza rápidamente.

JULIANA

Pero se gana una platica para seguir adelante

PEDRO

Ella no pudo hacer nada de lo que quiso después. Es como los jugadores de fútbol, ya a los 30 años son viejos para jugar.

JULIANA

Yo voy a invertir mi dinero para no depender de mi cuerpo. ¿si me entiende?

PEDRO

Ella hizo lo mismo, pero los últimos años fueron miserables en dinero, en salud--

JULIANA

Deje la cantaleta, yo me cuido y ademas solo necesito un cliente

PEDRO

No estas escuchando.

Juliana levanta la cara enfadada y mira a Pedro a los ojos.

JULIANA

Entonces ¿que le paso?

PEDRO

Ese trabajo tiene un precio, el que ella pago, fue que nunca pudo tener una familia.

Juliana vuelve a mirar al suelo.

PEDRO

Juliana... Nadie quiere morir solo...

Juliana se levanta y mira a Pedro

JULIANA

Eso no me importa mientras sea fuera de aquí. ¿si me entiende?

Juliana se voltea y se aleja un par de pasos de Pedro.

PEDRO

Bueno, si te dejan

Ella se voltea.

JULIANA  
A que se refiere?

PEDRO  
Ella era una esclava, hasta sus  
últimos días, solo pudo hacer lo  
que le decían que podía hacer.

Los ojos de Juliana comienzan a llenarse de lagrimas.

PEDRO  
Diego nunca la va a dejar ir.

Una lagrima recorre la mejilla de Juliana.

Pedro se levanta. Mientras Juliana cubre su cara con sus  
manos.

JULIANA  
No quiero morir

Pedro levanta la cara de Juliana desde el mentón, de forma  
muy delicada, como lo haría un padre a su hija.

PEDRO  
Juliana. No vas a morir

Juliana llora y abraza a Pedro.

INT. JEFATURA DE POLICIA - OFICINA DEL JEFE - DIA

El jefe de la policia habla por el telefono.

JEFE DE POLICÍA  
Claro, yo organizo lo del día y voy  
pa' alla

En la puerta de la oficina se para un uniformado. El Jefe de  
la policia lo ve.

JEFE DE POLICIA  
Ya nos vemos

El Jefe de la policia cuelga y mira al uniformado que esta  
en la puerta.

UNIFORMADO  
Una victima del señor Diego quiere  
hablar personalmente con usted.

Detras del uniformado, a travez del marco de la puerta, se  
puede ver a Juliana esperando.

CORTE A:

EXT. FINCA DE DON SALVADOR - DIA

La fiesta.

La escena de acción desde el principio sigue la construcción en 3 actos que tendría cualquier historia y que es propuesta por John Kreng en su libro *Fight Choreography The Art of Non-Verbal Dialogue*. Sin embargo un problema del que me di cuenta al analizar guiones de películas de acción como: *Die Hard*, *Watchmen* (2009, Guion: David Hayter & Alex Tse), *Colombiana* (2011, Guion: Luc Besson & Robert Mark kamen), *Pirates of the caribbean* (2003, Guion: Ted Elliot & Terry Rossio) me di cuenta que la pelea en mi guion era muy descriptiva y no tenía casi espacios en blanco. También me enredaba en la descripción pues no le había puesto nombre a los atacantes, así que los nombre Hombre 1, Hombre 2 y Hombre 3.

### **6.3. Escena de dialogo**

La idea de esta escena es completar la práctica de escritura de los tres tipos de escenas que voy a tener que escribir para completar el guion de largometraje; escenas de introducción, escenas de acción y escenas de dialogo. Una de las claves para escribir buenas escenas de dialogo (y en general buenas escenas) es que la escena no puede tratar de lo que está tratando, la escena debe tener una especie de tema, a nivel de subtexto, que la enriquezca y le dé una razón a la escena para existir. Teniendo esto en cuenta mis personajes debían hablar de una cosa a nivel consiente, pero realmente buscar en el subtexto una reacción de la otra persona o conseguir un objetivo propuesto. Por ejemplo: Dos personas hablan sobre lo difícil que esta la economía actual, pero en el subtexto el sujeto A puede estar buscando que el sujeto B le preste dinero, y este en su conversación puede estar negándose y dándole argumentos de porque no prestarle dinero. Los diálogos son acciones e idealmente deben ser usadas bajo la premisa: “el personaje buscara la manera más fácil de conseguir sus objetivos”, de esta manera el personaje siempre hablara solo para conseguir algo y tratara de hacerlo de la manera más eficaz posible.

A continuación presento el primer borrador de la escena de dialogo, en la que los diálogos son rudimentariamente el subtexto.

Guión

EXT. PUEBLO - DIA

Pedro, 60, camina por una de las calles del pueblo y a lo lejos ve un grupo de 4 jóvenes de entre 20 y 25 que siguen e insultan a JULIANA, 20, pelo largo y negro, delgada, alta. Juliana cruza por un callejón y Pedro acelera el paso.

Uno de los jóvenes le coje la cola a Juliana y esta se voltea inmediatamente y le pega una cachetada. Los jóvenes la rodean y la ponen contra una pared.

Uno de los jóvenes le acaricia el rostro. Juliana tiene un ojo morado y llora en silencio.

Le tocan un seno.

Atrás de los jóvenes aparece Pedro, quien voltea al tipo que tiene a Juliana contra la pared y lo tira al suelo de un golpe.

Pedro ahuyenta al resto de jóvenes.

Pedro camina al lado de Juliana por las calles del pueblo.

JULIANA  
¿Porque lo hizo?

PEDRO  
Necesito un favor

JULIANA  
Gracias por ayudarme, pero no le debo nada.

PEDRO  
Necesito que declare en contra de Diego.

JULIANA  
(Rie sarcásticamente)  
Debió dejar que me defendiera sola de esos chinos.

PEDRO  
Vi lo que le paso anoche...

Juliana se voltea enfadada hacia Pedro.

JULIANA  
(enfadada)  
¿entonces me va a juzgar?

(CONTINÚA)

PEDRO

Lo que paso anoche no se puede repetir.

JULIANA

No se va a repetir.

Juliana acelera el paso y se aleja de Pedro que se quedo quieto.

PEDRO

Bueno, tendré que asegurarme de eso. Usted es la hija de Orlando ¿verdad?

Juliana se detiene, suspira y se devuelve a hablar con Pedro.

JULIANA

Por favor, no haga nada

Pedro la mira en silencio por 5 segundos y luego le da la espalda.

JULIANA

Necesito el dinero.

PEDRO

Es una forma peligrosa de ganárselo.

Pedro se voltea.

JULIANA

Es la forma mas rápida de alcanzar lo que quiero

PEDRO

Esta muy joven para saber lo que quiere.

Juliana guarda silencio, una lagrima recorre su mejilla. Lentamente se sienta en el anden.

PEDRO

Conocí una vez a una chica que creyó lograr todo lo que quería por le mismo camino. Era muy bonita y su principal cliente era un promotor de boxeo.

Pedro se sienta al lado de ella.

PEDRO

En ese medio se puede ganar mucho dinero, y el tipo le prometió todo lo que ella quería. Al principio todo era muy glamuroso.

Juliana se seca las lagrimas y mira a Pedro.

PEDRO

Con el transcurso de los años su belleza y aspiraciones se desvanecieron tan rápido como llegaron. Veras toda esa vida de fiestas y placer acabaron con su belleza rápidamente, ni todos los contactos que tenía le sirvieron para alcanzar los sueños que en un principio perseguía.

Juliana mira hacia el suelo.

JULIANA

Bueno, no pienso morir en la inmunda. Esto es temporal, invertire el dinero y saldre adelante.

PEDRO

Ella hizo lo mismo, era dueña de una lavandería.

JULIANA

Bueno yo me cuido...

PEDRO

No estas escuchando.

Juliana levanta la cara enfadada y mira a Pedro a los ojos.

JULIANA

Entonces ¿que le paso?

PEDRO

Ese trabajo tiene un precio, el que ella pago, fue que nunca pudo tener una familia.

Juliana vuelve a mirar al suelo.

PEDRO

Juliana... Nadie quiere morir solo...

Juliana llora.

JULIANA  
No quiero morir

Pedro levanta la cara de Juliana desde el menton, de forma muy delicada, como lo haria un padre a su hija.

PEDRO  
Juliana, te prometo que tienes una vida llena de oportunidades.

Los dos se levantan. Juliana llora y abraza a Pedro.

INT. JEFATURA DE POLICIA - OFICINA DEL JEFE - DIA

El jefe de la policia habla por el telefono.

JEFE DE POLICIA  
Claro, yo organizo lo del dia y voy pa' allá

En la puerta de la oficina se para un uniformado. El Jefe de la policia lo ve.

JEFE DE POLICIA  
Ya nos vemos

El Jefe de la policia cuelga y mira al uniformado que esta en la puerta.

UNIFORMADO  
Una victima del señor Diego quiere hablar personalmente con usted.

Detras del uniformado, a travez del marco de la puerta, se puede ver a Juliana esperando.

CORTE A:

EXT. FINCA DE DON SALVADOR - DIA

La fiesta.

El anterior es el primer borrador de la escena de dialogo, en el hay varios problemas como: falta explicación en las acciones del principio, donde los jóvenes acosan a María, faltan diálogos acordes a la acción; teniendo en cuenta que este dialogo se divide en 3 eventos importantes faltan conectores, es decir: el primer evento es donde Pedro debe convencer a Juliana de que lo escuche; el segundo evento es cuando Pedro intenta convencer a Juliana de que denuncie a Diego y falla; el tercer evento es cuando Pedro, por medio de otro método (contar una historia), convence a Juliana de que denuncie a Pedro. Teniendo en cuenta estos dos eventos, hacían falta diálogos que los conectara y así en vez de tener 3 diálogos con 3 propósitos diferentes, tener 1 solo dialogo que pasa por 3 propósitos diferentes.

En el proceso de re-escritura me di cuenta que algunos diálogos no tenían propósito y podían generar la impresión de personajes estereotípicos. Por ejemplo: cuando Pedro le dice “está muy joven para saber lo que quiere” esto no tiene nada que ver con lo que han venido hablando y es casi como una frase de cajón de un papá. Decidí eliminarlo.

El problema que ya explique antes de la desorganización y desunión de los diálogos intento solucionarlo con diferentes propuestas que hace Karl Iglesias en *Writing for emotional impact*, una de las principales es la alternativa al NO/SI, ya que esta escena es básicamente Pedro pidiendo un favor y Juliana negándose.

*Hacer una preguntas a veces la forma más fácil de exponer información, pero la mayoría de las respuestas tienden a ser preguntas de “Si” o “No”. Algunas veces estas simples respuestas proveen una reacción emocional, pero en la mayoría de los casos, genera u dialogo plano y repetitivo que el lector puede fácilmente anticipar. Para generar más impacto, usted tiene dos opciones: cuando sea posible, bien sea reemplazar la pregunta por una afirmación que revela carácter o*

*variar la respuesta, usando alternativas creativas a “Si” o “No” como: claro como el agua, ya quisiera, no hay problema.*<sup>24</sup>

Otra técnica que sirve para darle una sensación general de unión a los diálogos es:

*“Palabra clave o frase. Esta es la mejor manera de mantener un flujo consistente de dialogo en una escena. Usted recordara que una característica de los grandes diálogos es cuando un dialogo lleva al otro, de uno a otro, creando un flujo rítmico en la escena. Aplicar esta técnica es como crear una cadena, donde cada línea lleva a otra, enlazadas entre sí, a través de una palabra clave o frase que lleva al otro personaje a repetirla, expandir su dialogo a partir de, u oponérsele.”*<sup>25</sup>  
(Iglesias, 2011, pág. 190)

Debido a esta técnica expuesta por Iglesias, podemos ver que la mayoría de diálogos están unidos por palabras como: “No”, “Enemigos”, “Peligroso”,

Adicionalmente las acciones también son diálogos mudos, es una forma de expresión, de decir sin hablar, así que decidí que algunas respuestas de Juliana y de Pedro fueran acciones mudas que hablaran por si solas. Por ejemplo: en la escena final Juliana responde a una afirmación de Pedro con una pregunta ofensiva (reemplazando un No como respuesta) y la respuesta de Pedro a esa pregunta es una mirada fría y seria, como si le estuviera diciendo: No me puede negar algo que es tan obvio y todos saben.

Finalmente se me ocurrió que una buena forma de entretener, dar ritmo a la escena, revelar información y que Pedro alcanzara su objetivo de convencer a Juliana de que denuncie a Diego era contar una historia. Al principio está la historia como si estuviera escrita y es casi un monologo de Pedro. Por consejo de mi tutor revise la escena donde nos explican que es el santo grial en *The Da Vinci Code* (2006, Dir. Ron Howard, Guion: Akiva Goldsman) y plantea que uno de los personajes puede interrumpir la historia y esto la vuelve más dinámica. Utilice esto

---

<sup>24</sup> Traducción libre del autor

<sup>25</sup> Traducción libre del autor

método en el momento de la historia que cuenta Pedro; Pedro quiere enseñarle una lección a Juliana y convencerla con la historia, pero Juliana se lo va a complicar interrumpiéndole la historia.

Una vez solucionado la estructura de la escena y que a nivel general funcionan los diálogos debo arreglar un último problema: el hecho de que algunas oraciones, sobre todo la parte de la historia, aunque ya poseen texto, subtexto y propósito, no se sienten naturales, los dos personajes tienen la misma voz y los diálogos se sienten leídos, se oyen como texto. Para esto hay varias técnicas que propone Karl Iglesias en su libro y que utilizo, como: utilizar jerga propia de cada personaje, por eso los jóvenes van a usar *arrecho*<sup>26</sup>, palabra con la que juego con sus dos significados; fragmentar y utilizar oraciones cortas, esto se utiliza más cuando Pedro cuenta la historia; utilizar una palabra favorita o “muletilla”, Juliana se referirá a ella en primera persona en la mayoría de diálogos y tendrá una frase favorita: “¿si me entiende?”.

---

<sup>26</sup> *Arrecho: palabra para describir estado de excitación en un animal y usada vulgarmente, al mismo tiempo en américa se utiliza como sinónimo de un estado de ira.*

# UNIDAD III

## RESULTADOS

## **1. Título**

*Justicia de pueblo*

## **2. Logline**

Un viejo boxeador retirado se tomara la justicia por sus propias manos que pasa el pueblo, decide tomarse la justicia por sus propias manos par

## **3. Sinopsis**

Justicia de campo es la historia de Pedro Posada, un viejo boxeador retirado que vive en un pueblito de la sabana de Colombia. En este pueblo, donde también viven una cuñada y una sobrina, Pedro vive tranquilo, disfrutando el día a día junto a su perro Toby. Un día llega al pueblo Diego, el hijo de un hombre de negocios turbios, que también vive en el pueblo. Diego llegara a quitarle el poder a su padre y convertir al pueblo en un pequeño reino donde él puede gobernar con poder absoluto. Después de que Diego mostrara interés por María, la sobrina de Ernesto, y matara a la cuñada de este en un ataque de ira; Ernesto llevara el caso a la policía y después de que el sistema le da la espalda, él decidirá convertirse en un justiciero para acabar con la organización criminal de Diego y devolverle la paz y tranquilidad al pueblo.

## **4. Desglose**

### **4.1. LOCACIONES**

Finca de Pedro

Palacio de Don Salvador

Carretera

Plaza de pueblo

Tienda de pueblo

Potrero de la finca de Pedro

Colegio de Pueblo

## 4.2. PERSONAJES

**Pedro Posada:** Protagonista, un hombre tranquilo y cenero que le gusta vivir solo, es ermitaño y amargado. Fue boxeado, es muy serio pero se hace respetar.

**Diego:** El antagonista, una persona impulsiva, agresiva sin miedo a nada, ambicioso, con clase, fácilmente irritable, intolerante, violento.

**Christina:** Guardaespaldas de Diego, leal, agresivo, ingenioso, peleador, violento.

**María:** Sobrina política de Pedro Posada, descomplicado, inocente, con carácter.

**Doña Ana:** Doña Ana, cuñada de Pedro, vive en una casita del Pueblo donde Pedro va a tomar café todas las mañanas.

**Don Salvador:** Jefe de un grupo criminal, elegante, tranquilo, calmado, inteligente, estratega, decidido, sabio.

## 5. Escaleta por capítulos

Pedro, 32, está en una pelea de boxeo. Pedro la gana y sale del coliseo con su esposa embarazada en el parqueadero son asaltados y el atracador mata a su esposa. Pedro, 60, tiene una vida tranquila en un pueblo de la sabana Cundinamarquesa donde es una celebridad por sus años como boxeador. Santiago, 18, encuentra a Toby, el perro de Pedro, enfermo en un potrero; rápidamente le avisa a su padre, Marco, 45, el mayordomo de la finca, y este llama a Pedro, quien está en el pueblo en “el café de Ana”. “El café de Ana” es atendido por Doña Ana, hermana de la esposa de Pedro, y su hija Maria, 20. Pedro recibe la llama de Marco y María se ofrece a llevarlo en el carro. En el camino una camioneta blanca con vidrios polarizados los choca; en ella viaja Diego, 30, hijo de Don Salvador, este amenaza a Pedro de muerte por los daños a

su camioneta, Pedro le da sus datos para pagar por los daños y un guardaespaldas de Diego le avisa a este que Don Salvador, 52, su padre, lo está esperando inmediatamente. Diego sigue su camino hasta la finca de su padre donde hay una gran celebración por su regreso . Más tarde en “el café de Ana”, Doña Ana, 50, y su hija María, 20, atienden el café cuando llega Pedro, quien está esperando los resultados del veterinario, aquí Pedro indaga sobre quien es la persona nueva que llegó al pueblo, al poco tiempo Pedro recibe la llamada del veterinario.

Pedro recoge a Toby donde el veterinario y luego va a comprar unas cosas para la finca. Mientras está comprando unos bultos de concentrado para las vacas y a las afueras del almacén ve que un tipo está atracando a una señora, Pedro sale y detiene al tipo, pero en ese momento llegan dos hombres más, cómplices del ladrón, que amenazan a Pedro, quien se enfrenta a ellos, pero a los pocos minutos llega la policía a detenerlos . María camina por la plaza central del pueblo cuando se encuentra con Diego, quien desde su carro comienza a insinuársele a María, ella lo ignora y sigue caminando, entonces Diego se baja del carro y comienza a acosarla hasta el “café de Ana”, a la entrada María se cansa de las insinuaciones vulgares de Diego y lo cachetea, Diego reacciona violentamente pero Pedro lo detiene y debido a las muchas miradas Diego se va, mientras que Pedro y Doña Ana reconfortan a María.

Diego le ordena a Christian, su mano derecha, que investigue quien es Pedro. Por la noche alguien intenta entrar en la finca de Pedro pero esté y Marco, se arman con una carabina y una escopeta respectivamente y los ahuyentan a disparos. Mientras tanto, en el pueblo, Diego llega a visitar a María borracho y con sus amigos, entran a la casa, donde hay una pelea en la que Doña Ana muere, debido al ruido llega la policía, evitando que Diego le haga algo a María y se va, dejando a María en Shock por la muerte de su mamá.

Pedro llega por la mañana como es costumbre a la cafetería y encuentra todo destruido, María está en estado de shock. La policía está investigando el lugar y

se está haciendo el levantamiento de cadáver. Pedro va a la estación de policía y allí se encuentra con Don Salvador que ya estaba hablando con el capitán de la policía, lo acompaña Diego. Pedro habla con el capitán de la policía que le dice que están esperando un investigador de la capital y que mientras no haya una denuncia no pueden hacer nada.

Pedro habla con María e intenta hacer que denuncie pero María está en shock y con miedo de lo que pueda hacer Diego después, así que Pedro le promete que la va a proteger. Mientras tanto, en la finca de Don Salvador, Salvador alecciona a Diego sobre el negocio y llevar un perfil bajo. Pronto llega Pedro a hablar con Don Salvador sobre lo ocurrido e intenta alejar a Diego de María. Mientras Pedro está hablando con Don Salvador, Christian le informa a Diego quien es Pedro. Pedro lleva a María a vivir con él y le promete protegerla y apoyarla hasta que todo se solucione.

María lleva un mes viviendo con Pedro. Él va al pueblo y de camino a la comisaria pasa frente a un colegio donde ve a un dealer vendiendo droga a un grupo de jóvenes, Pedro se acerca e intenta ahuyentar al dealer pero este se le opone violentamente y comienza un intercambio de puños donde Pedro le gana al dealer. Seguidamente llega Pedro a la comisaria y pregunta por el caso de María a lo que la policía le muestra a otra persona con la que acusaron de los cargos, Pedro sabe que fue Diego pero la policía le argumenta que no encontraron pruebas que incriminaran a Diego solo a la persona que capturaron, adicionalmente la policía le dice que él no puede hacer nada y que deje el trabajo de investigación a la policía.

Don Salvador planea una fiesta y su hijo, Diego, se involucra con narcotráfico y tráfico de armas, y planea matar a su padre para heredar el imperio. Pedro en el resto del día sigue a Diego con una cámara y toma ciertas fotos de Diego entregándole droga a unos dealers, cobrando una vacuna a la gente del pueblo y por la noche Diego deja tirada a una chica toda golpeada en el pueblo, la policía lo detiene pero arregla algo con la policía y se va. Pedro se queda un rato en una tienda vigilando a Christian, quien esta con una niña de colegio y le está dando

droga a los mismos muchachos que por la mañana estaban comprando. De vuelta a su finca, Pedro, se cruza con los 3 muchachos de colegio, mandados por Christian, para asaltar a Pedro, Pedro se enfrenta a ellos y tras quitarle la pistola a uno de ellos, mata a otro y el otro huye. Pedro regresa a su finca.

Pedro pasa por el colegio y ve a la chica que Diego dejó tirada, habla con ella de la posibilidad de que denuncie a Diego, luego de oponerse por miedo, Pedro logra convencerla. Don Salvador realiza la fiesta, durante la fiesta Diego se reúne con varios socios del papá que lo presionan para que le quite el poder a Don Salvador. Christian llega con la chica que tenía la intención de presentar cargos contra Diego y éste decide matarla y dejar el cuerpo en la finca de Pedro, como advertencia y para incriminarlo.

En su finca, Pedro juega con Toby y habla con María, María aún no quiere confesar y habla de la posibilidad de irse a la ciudad a vivir con una tía. Diego y Christian intentan dejar el cuerpo de la chica en un potrero de Pedro, Marco se da cuenta de esto y manda a Santiago a llamar a Pedro, mientras tanto se queda en el sitio intentando detener la muerte de la mujer. Pedro llega a los pocos minutos y ocurre un mexican standoff . El jefe de la policía le dice a Don Salvador que Pedro ha recolectado pruebas en contra de Diego y está dispuesto a cualquier cosa para atraparlo, discuten los problemas que les pueden traer las acciones de Diego . Un mensajero de Don Salvador manda llamar a Diego a la fiesta. En la fiesta Don Salvador vuelve a discutir con Diego por su comportamiento, Diego se molesta y mata a su padre.

Pedro está, con Marco, en un potrero de la finca probando sus armas, una carabina y una magnum, por su parte Marco prueba una escopeta recortada y le enseña a su hijo a usar una pistola 9mm. El jefe de la policía llega para pedirle a Pedro las pruebas que tiene contra Diego, pues tiene miedo que Diego se descontrole ya que le quito el negocio a Don Salvador; Pedro le entrega las pruebas y el jefe de policía hace reflexionar a Pedro sobre lo peligroso que sería involucrarse con Diego, le dice que le deje a la policía hacer su trabajo.

Diego habla con el capitán de la policía a quien asesina después de que este intentara extorsionarlo. Finalmente pasa por la casa de Pedro, quien lo espera atrincherado; Diego lo amenaza y mata a Toby . Diego se va y organiza una fiesta con sus nuevos socios . Pedro se reúne con María y Marco y explica que no puede seguir con esto, que es demasiado peligroso y se retira del pueblo. María decide ir a vivir a la ciudad con su tía y Marco y Santiago deciden quedarse a cuidar de la finca de Pedro. En la mañana Santiago acompaña a María hasta el café de su madre para llevarse lo que necesita, pero allí los está esperando Christian, quien tiene órdenes de Diego para secuestrar a María, Santiago trata de defenderla pero muere. Pedro recibe una llamada de María en la que le pide ayuda porque Diego la quiere secuestrar.

Pedro regresa a su finca, pero dentro del pueblo Christian le tiende una emboscada, después de una dura batalla, en la cual es herido, logra matar a Christian, escapar y llegar a su finca, solo para encontrarla destruida, allí cura sus heridas y encuentra a Marco, devastado porque Diego mato a su hijo Santiago, lo convence de que lo ayude a cobrar venganza. Pedro sale a buscar información por el pueblo y encuentra al Dealer que vende droga afuera del colegio, luego de atacarlo le saca información acerca del pueblo. Pedro y Marco ahora planean un ataque contra la finca de Diego. Pedro y Marco, aprovechan que Diego está teniendo una fiesta y se meten a la fiesta con ayuda del Dealer, una vez adentro Pedro intenta escabullirse para enfrentarse solo a Diego, pero este lo reconoce primero y huye hacia su habitación, Marco y Pedro se enfrentan a los guardias de Diego, luego de una dura pelea donde Marco es herido, Pedro logra escabullirse hasta el cuarto de Diego, donde después de intercambiar disparos se enfrentan a golpes. Diego logra matar y rescatar a María.

Todo vuelve a la normalidad, María asume su posición de dueña del café que su mamá le heredo, vuelve a haber tranquilidad en el pueblo, Pedro vuelve a reconstruir su finca.

## **6. Escena de introducción del antagonista**

Escena de introducción

INT/EXT. CARRETERA - CAMIONETA - DÍA

Maria maneja la camioneta de Pedro. Mira por el espejo retrovisor.

Pedro carga a Toby en sus piernas y lo acaricia con las manos. Toby chillá.

La camioneta recorre la carretera a alta velocidad. Adelante hay un cruce de caminos.

Maria acelera. Toby chillá. Maria mira hacia atrás y luego frena bruscamente. Algo los choca violentamente.

Una camioneta negra con vidrios polarizados los choca en la trompa del carro.

De la camioneta negra se baja CHRISTIAN, 35, bajo de estatura pero musculoso, con gafas oscuras, calvo.

Maria se baja del carro.

CHRISTIAN

Vieja huevona ¿donde aprendió a manejar?

Maria queda paralizada por el aspecto y el tono de Christian.

CHRISTIAN (CONT)

Vea como me volvio la camioneta del patron.

(gritando)

PUTA MIERDA!!! No me crea tan marica ¿usted va a pagar esto?

Pedro se acerca y se para entre Christian y Maria.

PEDRO

(gritando)

RESPETE!!

Christian le da vueltas a la camioneta.

CHRISTIAN

(enfadado)

Que va respetenmen a mi.

TOBY CHILLA en la camioneta de Pedro. Christian mira el golpe en la camioneta. Pedro mira hacia su camioneta.

(CONTINÚA)

PEDRO  
(serio)  
Vea arreglemos esto rápido.

CHRISTIAN  
No me crean tan huevon.

Christian mira desafiante a Pedro.

CHRISTIAN (CONT)  
(enojado)  
¿usted sabe quienes somos?

PEDRO  
(enojado)  
No me interesa.

Por el otro lado de la camioneta negra salen de la camioneta unos zapatos negros y camina con paso decidido hasta la camioneta de Pedro.

CHRISTIAN  
(enfadado)  
Vea viejo marica no se meta si no nos conoce.

PEDRO  
(Serio)  
Vea solo tenga esto y dejenos seguir.

Christian le rapa el dinero de la mano.

SMASH. Un VIDRIO ROTO. Pedro se voltea a ver su camioneta.

Frente a la camioneta esta DIEGO, \*\*\*\*\*, con un bate golpea fuertemente el capo y los vidrios de la camioneta.

Toby CHILLA dentro del carro. Maria Grita de miedo.

SMASH. El bate rompe una luz delantera.

Diego apoya el bate en su hombro. Mira a Pedro, a Maria y a Christian.

DIEGO  
(tranquilo)  
Listo, todo bien Christian ellos tuvieron la culpa pero dejelos sanos.

Diego le pica el ojo a Maria y le sonrie. Camina hacia Maria. Pasa delante de Pedro y lo choca con el hombro.

Diego mira de arriba a abajo a Maria desvistiendola con la mirada.

DIEGO (CONT)  
Uy usted esta muy rica.

PEDRO  
(enojado)  
Oiga oiga.

Maria lo cachetea. Diego se rie.

DIEGO  
Mucho gusto. Diego Pardo.

Diego le pica el ojo a Maria.

Pedro se acerca a Diego y lo voltea bruscamente. Diego reacciona rápido y lo golpea con el bate en el estomago.

Pedro cae arrodillado al suelo. Se oyen los CHILLIDOS de TOBY dentro de la camioneta.

Diego pasa al lado de Pedro con actitud prepotente y le tira unos billetes al lado. Le quita los billetes a Christian y también se los bota a Pedro.

Diego se sube a la camioneta. Christian escupe al suelo y se sube a la camioneta.

Maria ayuda a Pedro a levantarse mientras la camioneta negra de Diego se aleja.

## **7. ESCENA DE ACCIÓN**

Escena de Acción

INT. BAR - NOCHE

Christian ve alejarse a Pedro y le chifla a tres jóvenes que están fumando marihuana en una esquina del bar. Christian les hace una señal, y señala a Pedro.

Pedro esta de espaldas dirigiéndose hacia su camioneta.

EXT. PUEBLO - NOCHE

Pedro se acerca a su camioneta y rápidamente lo rodean 3 hombres entre 18 y 23. Uno de ellos le pone una pistola en la cabeza.

Pedro intenta voltearse pero lo golpean en la cabeza con la cacha de la pistola.

EXT. CARRETERA - NOCHE

La camioneta de Pedro se detiene cerca a un poste de luz. De la camioneta baja Pedro y hombre #1 le apunta en la cabeza. Los otros dos bajan del carro y observan a una distancia prudente.

El hombre #1 lleva a Pedro hasta una zona verde a unos 5 metros de la camioneta.

Pedro esta de espaldas. La pistola esta pegada a su cabeza.

HOMBRE #1  
No debió meterse en el camino del patrón.

Pedro gira y golpea con el codo a Hombre #1. Puño a la cara de Hombre #1. Pedro lo desarma.

Tira la pistola lejos.

Pedro se voltea y queda frente al tipo. Lo tira al piso de un puño.

Los otros dos hombres comienzan a disparar a Pedro y se acercan a Hombre #1.

Pedro salta rápidamente detrás de una cerca de madera y se esconde en un arbusto.

Los tipos vacían sus pistolas disparando a la oscuridad mientras se acercan a los arbustos. Nada sucede. Los dos hombres ayudan a levantar a su líder.

Pedro aparece detrás de ellos. Tira a Hombre #2 de un puño.

(CONTINÚA)

Hombre #3 se voltea rápidamente apuntando con la pistola a Pedro.

Pedro le hace una llave en el brazo. Hombre #3 dispara. Pedro lo desarma pero queda aturdido por el disparo. Hombre #3 lo golpea. Pedro retrocede unos pasos y asume posición de boxeo.

Hombre #2, en el piso con su arma apuntando, aprieta el gatillo. El arma esta vacía. Se levanta y asume posición de boxeo. Golpea a Pedro en la cara con un golpe lateral.

Hombre #1 trata de levantarse con dificultad.

Hombre #3 ataca a Pedro. Pedro esquiva y contraataca, tumbando a Hombre #3 al piso.

Hombre #2 golpea a Pedro 2 veces. Pedro se defiende con la cabeza entre las manos y aparta a Hombre #2 con una patada.

Hombre #3 golpea a Pedro con un palo en la espalda. En el segundo ataque Pedro se agacha y el palo golpea a Hombre #2 en el pecho. Este cae.

Pedro da un giro. Hombre # 2 se levanta. Los dos hombres están frente a él.

Hombre #2 lanza un puño que Pedro esquiva agachándose y luego al levantarse usa un gancho en Hombre #3.

Pedro se gira, da un golpe recto a Hombre #2 y luego un golpe curvo izquierdo.

Hombre #1 se levanta.

Pedro se agacha y gira nuevamente para esquivar al Hombre #3. Ahora todos los agresores están frente a él y él camina de espaldas hacia su camioneta.

Hombre #3 se lanza sobre él. Pedro lo derriba de dos puños.

Esquiva un puño de Hombre #2 y lo derriba con un golpe curvo izquierdo.

Al estar cerca de la camioneta se voltea e intenta abrir la puerta del copiloto. Esta cerrada. En el reflejo del retrovisor ve a Hombre #1 lanzarse sobre él con un cuchillo en la mano, entonces se mueve y esquiva la puñalada.

Hombre #1 se mueve como una serpiente, sin un patrón determinado, blandiendo el cuchillo por todos lados indiscriminadamente.

Pedro asume posición de boxeo, Hombre #1 le corta un brazo con un movimiento rápido.

Pedro baja el brazo y Hombre #1 ríe.

En un segundo ataque, Pedro rápidamente esquiva la puñalada y cogiendo la cabeza del tipo lo golpea contra la ventana del carro.

Pedro se aleja del carro con dirección al poste de luz mientras esquiva ataques de los dos hombres que blanden sus cuchillos. Su brazo esta sangrando.

Los otros dos atacantes se le acercan a Pedro.

hay sangre en la cabeza y brazo de Pedro.

Hombre #2 lanza un ataque falso. Pedro trata de detenerlo quedando vulnerable y Hombre #3 le apuñala el hombro del brazo que ya tenia herido.

Hombre #1 lanza un ataque a la cara de Pedro. Lo esquiva pero recibe una cortada en el pómulo.

Hombre #3 lo apuñala otra vez en el hombro.

Hombre #2 lanza una puñalada al estomago. Pedro detiene el ataque, le hace una llave y de un codazo a la cara lo tumba al suelo.

Hombre #3 lanza una rápida puñalada al estomago. Pedro da un salto hacia atrás. Bloquea la puñalada. Lo golpea en los testículos.

Hombre #3 cae lentamente al suelo.

Los dos atacantes quedan en el suelo y Pedro corre hacia su camioneta.

Pedro abre la puerta del conductor, se sube y arranca rápidamente su camioneta.

Escena de Dialogo

EXT. PUEBLO - DÍA

Pedro, 60, camina por una de las calles del pueblo y a lo lejos ve un grupo de 4 jóvenes de entre 20 y 25 que siguen e insultan a JULIANA, 20, pelo largo y negro, delgada, alta.

Juliana cruza por un callejón y Pedro acelera el paso.

EXT. CALLEJÓN - DIA

Uno de los jóvenes le coje la cola a Juliana.

JOVEN #1  
mamita ricaaaaa.

Todos los jóvenes ríen. Juliana se voltea inmediatamente y le pega una cachetada. Los jóvenes la rodean y la ponen contra una pared.

JOVEN #3  
Uy la hembrita esta arrecha.

JOVEN #2  
Sisas

Todos los jóvenes ríen, menos el que la tiene contra la pared. Este le acaricia el rostro.

JOVEN #1  
A mi me tiene con arrechera.

Juliana tiene un ojo morado y llora en silencio.

Le cogen un seno. Juliana forcejea. El joven jadea como un perro.

JULIANA  
(desesperada)  
Suélteme.

Atrás de los jóvenes aparece Pedro, quien voltea al tipo que tiene a Juliana contra la pared y lo tira al suelo de un golpe.

Pedro empuja a otro de los jóvenes y el resto sale corriendo del callejón.

EXT. PUEBLO - DÍA

Pedro camina al lado de Juliana por las calles del pueblo.

JULIANA

Gracias

PEDRO

Necesito un favor

JULIANA

Gracias por ayudarme, pero no le debo nada.

PEDRO

No me ha oído

JULIANA

Seguro quiere lo mismo que los demás.

PEDRO

Usted tiene un enemigo y yo ---

JULIANA

Yo no tengo enemigos. Gracias.

Pedro coge del hombro a Juliana y la detiene.

PEDRO

Y esto?

Suavemente Pedro le quita un mechón de cabello de la cara de Juliana, que revela los golpes de la noche anterior. Juliana guarda silencio, mira al suelo y le da la espalda de manera agresiva.

PEDRO (CONT)

Debería declarar contra él.

Juliana se voltea y mira a Pedro a los ojos con una risa hipócrita.

JULIANA

(sarcástica)

Gracias por el consejo.

PEDRO

No era un consejo.

Juliana se voltea y a paso acelerado se aleja de Pedro, quien se queda quieto.

(CONTINÚA)

PEDRO  
Usted es la hija de Orlando  
¿verdad?

Juliana se detiene, suspira y se devuelve.

JULIANA  
¿que quiere?

PEDRO  
Necesito que declare contra Diego.

JULIANA  
(ríe sarcásticamente)  
Debió dejar que me defendiera sola  
de esos chinos.

PEDRO  
Ese tipo se lo merece por lo de  
anoche.

JULIANA  
(sarcástica)  
¿Y usted no necesitará gafas?

Pedro la mira muy serio.

JULIANA (CONT)  
(girando los ojos y  
suspirando)  
Necesito el dinero ¿si?

PEDRO  
Es una forma peligrosa de  
ganárselo.

JULIANA  
Eso que usted dice es mas  
peligroso.

PEDRO  
Pero no va a estar sola.

Juliana guarda silencio y lentamente se sienta en la acera

PEDRO  
Tu me recuerdas a Valeria Rios

JULIANA  
¿Quien?

PEDRO

Una niña muy  
bonita...linda,linda...su principal  
cliente era un promotor de boxeo.

JULIANA

¿cliente?

PEDRO

Si...bueno, olvídalo, no se porque  
pensé en ella

JULIANA

¿quien es ella?

PEDRO

quien era...

Pedro se sienta al lado de ella.

JULIANA

(preocupada)

¿murió?

PEDRO

En ese medio se puede ganar mucho  
dinero, y el tipo le prometió todo  
lo que ella quería. Pero eso no  
duro mucho.

JULIANA

Entonces la mataron.

PEDRO

Murió, bueno no...es decir...estaba  
muerta en vida, la juventud también  
se acaba ¿sabes?. Toda esa vida de  
fiestas y placer acabaron con su  
belleza rápidamente.

JULIANA

Pero...¿sabe?...uno se gana una  
platica para seguir adelante.

Pedro mira a Juliana a los ojos.

PEDRO

Perdón, ¿como te llamas?

JULIANA

Juliana

PEDRO

Bueno Juliana...ella no pudo hacer nada después, nada de lo que quiso hacer. Es como los jugadores de fútbol, ya a los 30 años son viejos para jugar.

JULIANA

Yo voy a invertir mi dinero para no depender de mi cuerpo. ¿si me entiende?

PEDRO

Ella hizo lo mismo, pero los últimos años fueron miserables en dinero, salu--

JULIANA

Yo me cuido. Ademas solo necesito un cliente.

PEDRO

(calmado)

No estas escuchando.

Juliana levanta la cara enfadada y mira a Pedro a los ojos.

JULIANA

Entonces ¿que le paso?

PEDRO

Ese trabajo tiene un precio, el que ella pago, fue que nunca pudo tener una familia.

Juliana vuelve a mirar al suelo.

PEDRO

Juliana... Nadie quiere morir solo...

Juliana se levanta y mira a Pedro

JULIANA

Eso no me importa mientras sea fuera de aquí. ¿si me entiende?

Juliana se voltea y se aleja un par de pasos de Pedro.

PEDRO

Bueno, si te dejan

Ella se voltea.

JULIANA  
¿a que se refiere?

PEDRO  
Ella fue una esclava, hasta sus  
últimos días le decían que hacer.  
Solo pudo hacer lo que le decían  
que podía hacer.

Los ojos de Juliana comienzan a llenarse de lagrimas.

PEDRO (CONT)  
Diego nunca la va a dejar ir.

Una lagrima recorre la mejilla de Juliana.

Pedro se levanta. Mientras Juliana cubre su cara con sus  
manos.

JULIANA  
No quiero morir

Pedro levanta la cara de Juliana desde el mentón, de forma  
muy delicada, como lo haría un padre a su hija.

PEDRO  
Tranquila. No vas a morir

Juliana llora y abraza a Pedro.

INT. JEFATURA DE POLICIA - OFICINA DEL JEFE - DIA

El jefe de la policia habla por el telefono.

JEFE DE POLICÍA  
Claro, yo organizo lo del día y voy  
pa' alla

En la puerta de la oficina se para un uniformado. El Jefe de  
la policia lo ve.

JEFE DE POLICIA  
Ya nos vemos

El Jefe de la policia cuelga y mira al uniformado que esta  
en la puerta.

UNIFORMADO  
Una victima del señor Diego quiere  
hablar personalmente con usted.

Detras del uniformado, a travez del marco de la puerta, se  
puede ver a Juliana esperando.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

7.

CORTE A:

EXT. FINCA DE DON SALVADOR - DIA

La fiesta.

## **Bibliography**

- Barna, W. D. (2010). Blood, Guns, and Testosterone. United Kingdom: The scarecrow press. Inc.*
- Field, S. (1988). The Screenwriters workbook. Dell.*
- Frazier, J. A., & Snyder, E. E. (1991). The Underdog Concept in Sport. Sociology of sport Journal. Obtenido de Sociology of sport Journal: <http://journals.humankinetics.com/ssj-back-issues/SSJVolume8Issue4December/RESEARCHNOTESTheUnderdogConceptinSport>*
- Gulino, P. (2004). Screenwriting: The Sequence Approach. Bloomsbury Academic.*
- Iglesias, K. (2011). Writing for Emotional Impact. WingSpan Publishing.*
- Kreng, J. (2007). Fight Choreography: The Art of Non-Verbal Dialogue. Cengage Learning PTR.*
- Marchetti, G. (1989). Action adventure as Ideology. En I. Angus, & S. Jhally, Cultural Politics in Contemporary America. London: Routledge.*
- Martell, W. C. (2011). The Secrets Of Action Screenwriting. First Strike Productions.*
- McKee, R. (1997). Story. ReganBooks.*
- Snyder, B. (2005). Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need. Michael Wiese Productions.*
- Strauven, W. (2007). The Cinema of Attractions Reloaded. Amsterdam University Press.*
- Vogler, C. (2007). The Writers Journey: Mythic Structure for Writers. Michael Wiese Productions.*
- Yanno, D. (2006). The 3RD Act. Bloomsbury Academic.*

## **9. ANEXOS**

## DEATH WISH

### ❖ ACTO I

#### ➤ Capítulo 1

- Secuencia 1 (00:00:00 - 00:02:30)
  - Vida cotidiana (02:30)
  - Valor positivo
  - Romance
  - Función: Presentarnos al personaje y su familia.
- Secuencia 2 (00:02:30 - 00:04:44)
  - Secuencia de título (02:14)
  - Valor neutro
  - Función: Mostrarnos la ciudad. Plantear el universo donde se desarrolla.
- Secuencia 3 (00:04:44 - 00:06:14)
  - Explican situación de la ciudad. Altos niveles de crimen (01:30)
  - Valor neutro
  - Drama
  - Función: Plantear los problemas que criminalidad de la ciudad.

#### ➤ Capítulo 2

- Secuencia 4 (00:06:14 - 00:08:20)
  - Presentan a los pandilleros que siguen a madre e hija. (01:46)
  - Valor de positivo a negativo
  - Suspense
  - Función: Presentar al enemigo.
- Secuencia 5 (00:08:20 - 00:11:49)
  - Pandilleros atacan a madre e hija. (03:29)
  - Valor negativo
  - Horror
  - Función: Incidente Incitante. Justificar las acciones de Paul Kersey (protagonista) en la película.
- Secuencia 6 (00:11:49 - 00:16:30)
  - Muere la esposa. La hija queda en shock. (04:41)
  - Valor negativo
  - Drama familiar.
  - Función: Incidente incitante. Justificar las acciones de Paul Kersey (protagonista) en la película.

## ANEXO 1. Desglose de la película *Death Wish*

- Secuencia 7 (00:16:30 – 00:19:45)
  - Acude a la policía y no le ayudan. (03:15)
  - Valor negativo
  - Drama personal.
  - Función: Detonante. Justificar las acciones de Paul Kersey (protagonista) en la película. Plantea la pregunta dramática.

### ❖ ACTO II

#### ➤ Capítulo 3

- Secuencia 8 (00:19:45 – 00:25:12)
  - Decide salir a hacer justicia por su cuenta (05:27)
  - Valor de Negativo a Positivo
  - Drama personal/Acción
  - Función: Entretener.
- Secuencia 9 (00:25:12 – 00:35:15)
  - Aceptación de la gente en combatir el crimen. Recibe un arma. (10:03)
  - Valor Positivo
  - Western/Acción
  - Función: Justificar las acciones de venganza o vigilancia. Entretener. Paul Kersey tiene un nuevo recurso para combatir el crimen.
- Secuencia 10 (00:35:15 – 00:38:20)
  - Situación de la hija empeora (03:05)
  - Valor Negativo
  - Drama Familiar
  - Función: Presionar al protagonista a actuar.

#### ➤ Capítulo 4

- Secuencia 11 (00:38:20 – 00:45:40)
  - Primer acto como justiciero. Llama la atención de la policía. (07:20)
  - Valor Negativo a Positivo
  - Acción
  - Función: Entretener. Mid-Point. Cambia la trama. Pone un tiempo límite. Nuevo conflicto.
- Secuencia 12 (00:45:40 – 00:49:45)
  - Segundo acto como justiciero (04:05)
  - Valor positivo
  - Acción
  - Función: Entretener.

## ANEXO 1. Desglose de la película *Death Wish*

### ➤ Capítulo 5

- Secuencia 13 (00:49:45 - 00:57:20)
  - Inician investigación. Tercer acto de vigilantismo (07:35)
  - Valor negativo
  - Policiaco
  - Función: Pone un tiempo límite. Presentan al detective Frank Ochoa.
- Secuencia 14 (00:57:20 - 01:02:50)
  - Cuarto acto de vigilantismo. Lo hieren. (05:30)
  - Valor de positivo a negativo.
  - Acción
  - Función: Entretener. Deja una pista que seguirá la policía.
- Secuencia 15 (01:02:50 - 01:04:38)
  - Argumento Pro vigilantismo. (01:48)
  - Valor positivo
  - Acción
  - Función: Mostrar como buenas las acciones de Paul Kersey.

### ❖ ACTO III

### ➤ Capítulo 6

- Secuencia 16 (01:04:38 - 01:12:46)
  - La policía lo investiga y consigue pruebas en contra de él. (08:08)
  - Valor negativo
  - Suspenso
  - Función: Pay-off de la herida de la secuencia 14. Nuevo conflicto.
- Secuencia 17 (01:12:46 - 01:15:28)
  - La policía intenta detener sus acciones como vigilante. (02:46)
  - Valor negativo
  - Suspenso
  - Función:

### ➤ Capítulo 7

- Secuencia 18 (01:15:28 - 01:20:38)
  - La policía lo persigue pero él logra escapar. (05:10)
  - Valor de negativo a positivo
  - Acción
  - Función: Entretener.

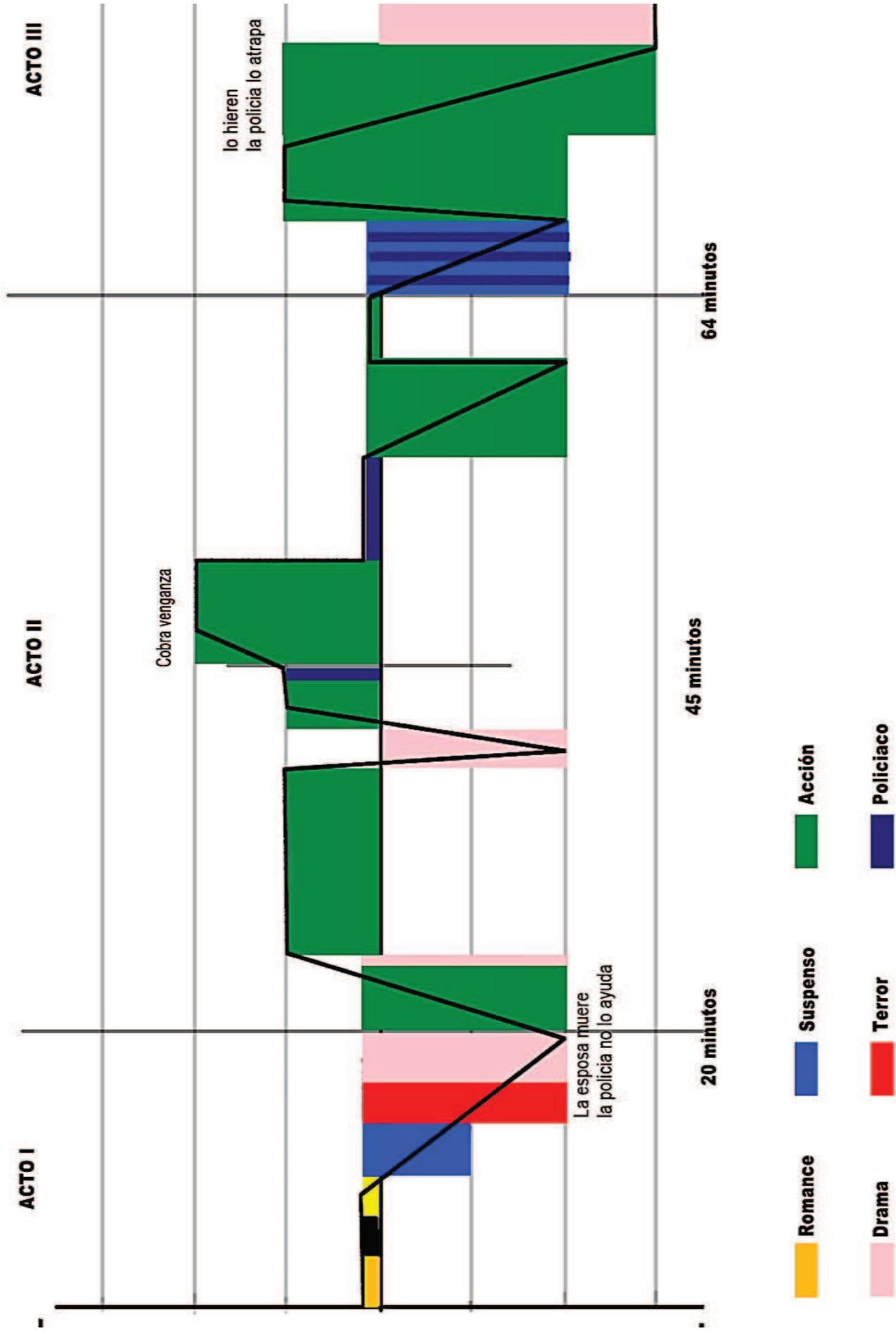
## ANEXO 1. Desglose de la película *Death Wish*

- Secuencia 19 (01:20:38 - 01:23:52)
  - Ultimo acto de vigilantismo. Lo hieren de gravedad. (03:14)
  - Valor de positivo a negativo
  - Acción
  - Función: Entretener. Terminar las acciones de Paul Kersey como vigilante.

### ➤ **Capítulo 8**

- Secuencia 20 (01:23:52 - 01:28:34)
  - La policía lo atrapa y lo destierra. (04:46)
  - Valor negativo
  - Drama
  - Función: Finalizar la historia.
- Secuencia 21 (01:28:34 - 01:29:52)
  - Un nuevo comienzo en otra ciudad (01:18)
  - Valor positivo
  - Acción
  - Función: Plantear una continuación de las actividades de Paul Kersey como vigilante.

## Anexo 2. Curva dramática de la película "Death Wish"



## Anexo 3. Desglose de la película *Dirty Harry*

### DIRTY HARRY

#### ❖ ACTO I

##### ➤ Capítulo 1

- Secuencia 1 (00:00:00 – 00:05:42)
  - Escena del Crimen (05:42)
  - Valor negativo
  - Crimen/Policiaco
  - Función: Secuencia de títulos. Presentar a Harry (protagonista).
  
- Secuencia 2 (00:05:42 – 00:09:42)
  - Nota del psicópata (04:00)
  - Valor negativo
  - Crimen/Policiaco
  - Función: Plantear un tiempo límite. Plantear la pregunta dramática.
  
- Secuencia 3 (00:09:42 – 00:14:50)
  - El robo al banco (05:08)
  - Valor negativo a positivo
  - Acción
  - Función: Mostrar las habilidades de Harry.

##### ➤ Capítulo 2

- Secuencia 4 (00:14:50 – 00:19:58)
  - Le asignan un compañero (05:08)
  - Valor de positivo a negativo
  - Comedia
  - Función: Presentar a Chico. Comic Relief.
  
- Secuencia 5 (00:19:58 – 00:23:40)
  - Asesino busca nueva víctima (03:42)
  - Valor Negativo
  - Suspenso
  - Función: Revelar al asesino. (el escorpión)
  
- Secuencia 6 (00:23:40 – 00:28:38)
  - Harry y Chico vigilan las calles (04:58)
  - Valor neutro
  - Suspenso
  - Función:

### **Anexo 3. Desglose de la película *Dirty Harry***

- Secuencia 7 (00:28:38 – 00:33:07)
  - Secuencia del suicida (04:29)
  - Valor de negativo a positivo
  - Suspenso
  - Función: Mostrar las habilidades de Harry

#### **❖ ACTO II**

##### **➤ Capítulo 3**

- Secuencia 8 (00:33:07 – 00:42:20)
  - Cacería y enfrentamiento con el asesino (9:13)
  - Valor de Positivo a Negativo
  - Suspenso/Acción
  - Función: Entretener. Avanzar en la trama.
- Secuencia 9 (00:42:20 – 00:47:12)
  - El escorpión secuestra a una niña (04:52)
  - Valor Negativo
  - Policiaco/Crimen
  - Función: Poner un tiempo límite. Poner una misión. Avanza la trama.

##### **➤ Capítulo 4**

- Secuencia 10 (00:47:12 – 01:01:40)
  - Enfrentamiento con el escorpión (14:28)
  - Valor Positivo a Negativo
  - Acción/Suspenso
  - Función: Justificar futuras acciones de Harry.

##### **➤ Capítulo 5**

- Secuencia 11 (01:01:40 – 01:04:40)
  - Pista sobre el escorpión (03:00)
  - Valor Negativo a Positivo
  - Policiaco
  - Función: Avanzar en la trama. Pista para la siguiente acción.
- Secuencia 12 (01:04:40 – 01:10:24)
  - Atrapan al asesino "El Escorpión" (05:44)
  - Valor positivo
  - Acción

### **Anexo 3. Desglose de la película *Dirty Harry***

- Función: Entretener. Finalizar la historia.
- Secuencia 13 (01:10:24 - 01:11:03)
  - Encuentran a la chica muerta (0:39)
  - Valor negativo
  - Drama Personal
  - Función: Epilogo
- Secuencia 14 (01:11:03 - 01:15:40)
  - Dejan libre a "el escorpión" (04:37)
  - Valor de positivo a negativo.
  - Policiaco
  - Función: Justificar las acciones de Harry. La justicia no funciona. Detonante.

#### **➤ Capítulo 6**

- Secuencia 15 (01:15:40 - 01:22:10)
  - El escorpión difama a Harry (6:30)
  - Valor Negativo
  - Suspenso
  - Función: Desacreditar a Harry. Conflicto.
- Secuencia 16 (01:22:10 - 01:24:45)
  - Habla con Chico para que sea su compañero (02:35)
  - Valor negativo
  - Drama personal
  - Función: Revelar información personal de Harry.

### **❖ ACTO III**

#### **➤ Capítulo 7**

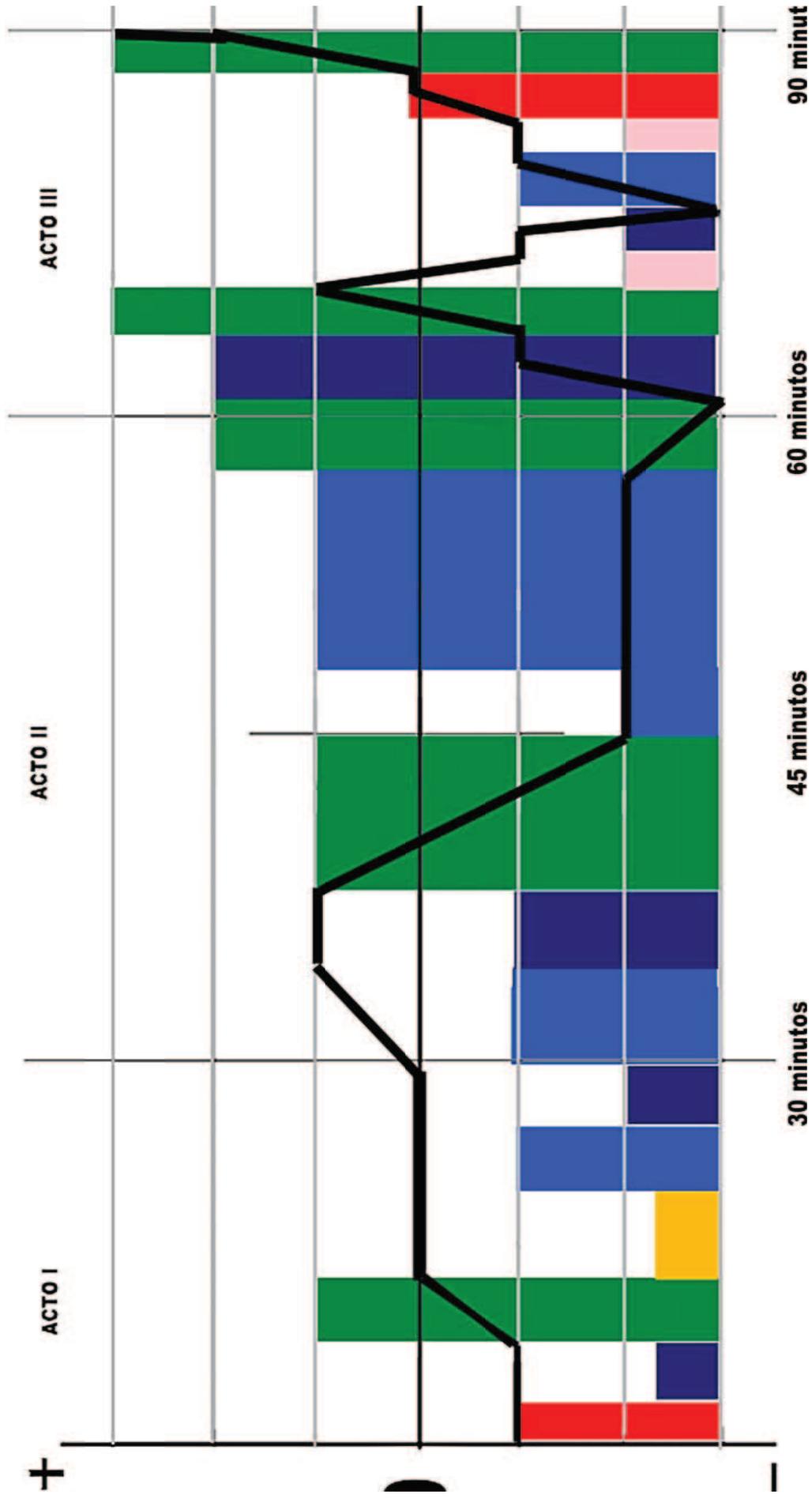
- Secuencia 17 (01:24:45 - 01:28:15)
  - El escorpión secuestra un bus lleno de niños(03:30)
  - Valor negativo
  - Suspenso
  - Función: Nuevo conflicto
- Secuencia 18 (01:28:15 - 01:32:05)
  - El escorpión amenaza una vez más al alcalde. (03:50)
  - Valor de negativo
  - Policiaco/Crimen
  - Función: Pone un tiempo límite.

### Anexo 3. Desglose de la película *Dirty Harry*

#### ➤ Capítulo 8

- Secuencia 19 (01:32:05 - 01:41:45)
  - Ultimo enfrentamiento entre Harry y El Escorpión. (09:40)
  - Valor de Negativo a Positivo
  - Acción
  - Función: Entretener. Finalizar la historia.

**Anexo 4. Grafica de la estructura narrativa de la película *Dirty Harry***



## Anexo 5. Desglose de la película *Taken*

### TAKEN

#### ❖ ACTO I

##### ➤ Capítulo 1

- Secuencia 1 (00:00:00 - 00:05:18)
  - La vida cotidiana de Brian. (05:18)
  - Valor positivo
  - Drama Familiar
  - Función: Presentarnos al personaje. Mostrar la situación familiar.
  
- Secuencia 2 (00:05:18 - 00:07:59)
  - Asado con los amigos (2:41)
  - Valor neutro
  - Drama Personal
  - Función: Background de Brian. Plantea la siguiente escena.
  
- Secuencia 3 (00:07:59 - 00:12:52)
  - Concierto (4:53)
  - Valor Positivo
  - Acción
  - Función: Muestra habilidades de Brian. Amistad con cantante.

##### ➤ Capítulo 2

- Secuencia 4 (00:12:52 - 00:16:49)
  - Restaurante con la hija (3:57)
  - Valor negativo
  - Drama Familiar
  - Función: Incidente Incitante. Plantea conflicto familiar.
  
- Secuencia 5 (00:16:49 - 00:29:02)
  - La hija viaja a Paris y es secuestrada (12:13)
  - Valor de positivo a negativo
  - Horror
  - Función: Detonante. Crea conflicto. Presenta al antagonista.
  
- Secuencia 6 (00:29:02 - 00:32:17)
  - Investigación del antagonista (03:15)
  - Valor positivo
  - Suspenso
  - Función: Poner un tiempo límite. Información del antagonista.

## Anexo 5. Desglose de la película *Taken*

### ❖ ACTO II

#### ➤ Capítulo 3

- Secuencia 7 (00:32:17 - 00:36:36)
  - Brian investiga en Francia (04:19)
  - Valor positivo
  - Suspenso
  - Función: Permite avanzar la trama. Pistas.
- Secuencia 8 (00:36:36 - 00:38:52)
  - Brian encuentra a Peter (secuestrador) (02:16)
  - Valor de positivo a negativo
  - Acción
  - Función: Nuevo conflicto. Entretener. Buscar otra solución.

#### ➤ Capítulo 4

- Secuencia 9 (00:38:46 - 00:40:52)
  - Brian habla con su amigo de la policía francesa (02:06)
  - Valor Positivo
  - Policiaco
  - Función: Nueva pista. Mencionar tiempo límite. Introducir a Jean-Claude.
- Secuencia 10 (00:40:52 - 00:45:45)
  - Brian consigue nueva pista (la construcción) (4:53)
  - Valor negativo a positivo
  - Policiaco/suspenso
  - Función: Dar nueva pista. Avanzar la trama.
- Secuencia 11 (00:45:45 - 00:51:13)
  - Brian va a la construcción (05:28)
  - Valor positivo a negativo
  - Acción
  - Función: Nuevo conflicto.

#### ➤ Capítulo 5

- Secuencia 12 (00:51:13 - 00:57:35)
  - Consigue nueva pista (la casa) (06:22)
  - Valor Positivo
  - Policiaco
  - Función: Avanzar la trama. Nueva pista. Mencionar tiempo límite.

## **Anexo 5. Desglose de la película *Taken***

- Secuencia 13 (00:57:35 - 01:03:00)
  - Encuentra a Marko de Tropoia (secuestrador) (5:25)
  - Valor irónico (positivo y negativo)
  - Acción
  - Función: Nuevo conflicto. Avanza la trama. Entretener.
  
- Secuencia 14 (01:03:00 - 01:06:55)
  - Brian tortura a Marko de Tropoia (03:55)
  - Valor de negativo a positivo
  - Horror
  - Función: Entretener. Avanza la trama (pista).

### ➤ **Capítulo 6**

- Secuencia 15 (01:06:55 - 01:10:18)
  - Brian ataca a Jean-Claude (03:23)
  - Valor de negativo a positivo
  - Acción
  - Función: Avanza la trama (pista)
  
- Secuencia 16 (01:10:18 - 01:15:05)
  - Brian llega al club. Encuentra a su hija (14:47)
  - Valor de negativo a positivo
  - Acción
  - Función: Entretener. Nuevo conflicto. Punto de Trama. Avanza la trama.
  
- Secuencia 17 (01:15:05 - 01:17:26)
  - Lo capturan pero logra escapar (2:21)
  - Valor de negativo a positivo.
  - Acción
  - Función: Entretener.
  -

## ❖ **ACTO III**

### ➤ **Capítulo 7**

- Secuencia 18 (01:17:26 - 01:18:26)
  - Brian tortura a Patrice Saint-Clare (vendedor de mujeres) (01:00)
  - Valor Positivo
  - Horror
  - Función: Avanzar la trama. Mostrar el tiempo límite
  
- Secuencia 19 (01:18:26) - 01:20:00

## **Anexo 5. Desglose de la película *Taken***

- Brian persigue al árabe que tiene a su hija (01:34)
- Positivo
- Acción
- Función: Entretener
  
- Secuencia 20 (01:20:00 - 01:25:56)
  - Brian rescata a su hija dentro del yate. (05:56)
  - Valor de Negativo a Positivo
  - Acción
  - Función: Finalizar la trama.

### ➤ **Capítulo 8**

- Secuencia 21 (01:25:56 - 01:30:00)
  - Brian regresa con su hija a América (04:04)
  - Valor Positivo
  - Drama familiar
  - Función: Payoff de la cantante. Epilogo.

Anexo 6. Grafica de la estructura narrativa de la película *Taken*

