



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**ESCRITURA DE UN GUION DE CORTOMETRAJE A PARTIR DEL  
ESTUDIO DE LAS ESTRUCTURAS DRAMÁTICAS EN EL CINE  
POSCLÁSICO**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL Y PUBLICIDAD**

**AUTOR: ANDRÉS VLADIMIR MAZZA ARÉVALO**

**DIRECTOR: LCDO. MATÍAS ZIBELL**

**CUENCA, ECUADOR**

**2017**

## **DEDICATORIA**

*Para Joaquín, mi motor 4x4*

## AGRADECIMIENTO

Culminar esta etapa educativa ha sido gracias al apoyo de muchas personas: sin el amor de mi madre y el carácter de mi padre, lo más probable es que hubiera terminado en el lugar equivocado. Sin el trabajo de Jackie, quien asumió un papel que no debía hacerlo, pero a pesar de eso me dio las dos manos y me dijo que estudie (¡nunca me cansaré de decirle que Dios le pague!). Sin el cariño, el impulso y la paciencia de mis padres adoptivos -Luis y Claudia-, quienes no me miraron de arriba hacia abajo y viceversa, al contrario, me recibieron en su hermoso hogar para enseñarme a madurar, nada de esto fuera posible (creo que nunca conoceré a personas con un corazón gigante).

A mis amigos que pueden ser contados con la mano derecha, ¡gracias!

A mis cuñados: Coque, Melli, Kiki, Andrea, Fernando y Coque 2, ¡gracias!

A mis hermanos: Adrián y Jude, ¡gracias!

A Matías Zibell, por estar atento y llamarme la atención y corregirme, ¡gracias!

Y por último, a mi cosí: gracias por soportarme, gracias por acompañarme, gracias por tu amor incondicional, gracias por darme el mejor regalo del mundo: nuestro “Joaqui”.

## RESUMEN

Siguen inventándose maneras para contar una historia, sobre todo en el cine, que ha obligado a los guionistas a buscar métodos que llamen la atención de los espectadores. La tecnología ha sido uno de los motores que ha impulsado a los escritores a adaptarse a una evolución que no se detiene.

Las pantallas nos rodean, están en todo lugar, por lo que los inventores de mundos tienen el arduo trabajo de llamar nuestra atención que cada vez es más corta. Algunos lo han logrado, pero ¿cómo?

En el presente trabajo presentamos algunas de las herramientas que los guionistas, escritores e inventores de historias han venido utilizando en los últimos años para crear el cine “posclásico”.

## ABSTRACT

Ways of telling a story continue to be invented, especially in the cinema. This has forced scriptwriters to look for methods that attract viewers' attention. Technology has been one of the driving forces behind writers' adaptation to a non-stop evolution. The screens surround us, they are everywhere; hence the inventors of worlds have the hard work of drawing our attention, which is becoming shorter and shorter. Some have succeeded, but how? This work presented some of the tools that screenwriters, writers and storytellers have been using in recent years to create "post-classic" cinema.



  
Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo

## Contenido

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN .....	iv
ABSTRAC.....	v
INTRODUCCIÓN.....	1
1. LOS PASOS HACIA EL GUIÓN .....	5
1.1 Idea y tema .....	5
1.2 Premisa .....	6
1.3 Sinopsis .....	7
1.4 Conflicto .....	8
1.5 Tratamiento .....	9
1.6 Escaleta .....	10
1.7 Hacia el guion.....	11
2. EL GUIÓN POSMODERNO .....	12
2.1 Paradigma de Field.....	13
2.2 El cine posclásico (o posmoderno).....	14
2.3 Rebeldía y consumismo .....	14
2.4 Los elementos en el cine posclásico .....	17
2.4.1 Desorden.....	18
2.4.2 La extensión de los actos .....	19
3. ESTUDIO DE CASOS .....	22
3.1 Rashomon .....	23
3.1.1 Recursos utilizados.....	23
3.2 Pulp Fiction.....	24
3.2.1 Recursos utilizados.....	24
3.3 21 Gramos.....	26
3.3.1 Recursos utilizados .....	26
3.4 Mullholand Drive.....	27
3.4.1 Recursos utilizados.....	27
4. GUIÓN POSCLÁSICO .....	29
4.1 Formato.....	29
4.2 Terminología usada.....	29
4.3 Guion.....	30

5. CÓMO SE CREÓ EL GUIÓN.....	39
5.1 Idea y Tema .....	39
5.2 Premisa .....	39
5.3 Sinopsis .....	39
5.4 Conflicto .....	40
5.5 Tratamiento .....	41
5.6 Biografía .....	41
5.6 Escaleta .....	42
CONCLUSIONES.....	45
BIBLIOGRAFÍA.....	47

## INTRODUCCIÓN

¿Qué hizo que películas como Pulp Fiction o Amores Perros queden en la memoria de los espectadores, y reciban comentarios positivos por parte de la crítica? Hay varias respuestas, sin embargo una de ellas sobresale: su estructura dramática. Lo que habíamos visto en otras películas o leído en manuales no está presente, por lo menos en gran parte.

El rompimiento de las reglas y la omisión de una guía básica que había sido utilizada por décadas por el cine clásico de Hollywood ya no están en las nuevas historias que intentan que los espectadores pasen de mirar a pensar en la narrativa.

La evolución de la tecnología, el consumo abusivo y la rebelión de algunos en el mundo del séptimo arte provocaron la llegada del cine posclásico o posmoderno (para ciertos cineastas el cine clásico no tiene cabida al romperse la línea narrativa mientras que lo posmoderno llega cuando se “demostró” que se podía contar una historia sin recurrir solo a un método de escritura) (Palao, 2015).

La modernidad, que se extendió por más de medio siglo con la “muerte” del cine mudo y el nacimiento del cine sonoro, tuvo que darle espacio a nuevas historias que ya no tenían una estructura narrativa lineal. El desorden voluntario se convirtió en la característica que no tenían las historias clásicas.

No obstante, con nuevos puntos a favor de los guionistas que para algunos pertenecen a la vanguardia<sup>1</sup>, no ha sido suficiente catapultar al cine posclásico porque el número de participantes de esta nueva ola es ínfima en la pantalla grande. Y a pesar de que el

---

<sup>1</sup> En primera posición, en el punto más avanzado, adelantado a los demás

número es pequeño, la televisión ha aprovechado de las nuevas técnicas dramáticas y narrativas para segmentar al público y generar novedosos contenidos.

Por su parte, el cine ha preferido dividirse como ya hizo con las diferentes temáticas que ha venido estrenando a largo de su evolución, y mantiene el fin con el que fue creado: entretener a la sociedad.

## MARCO TEÓRICO

En su obra la Poética (2013), Aristóteles dice que una historia es entera solo cuando tiene principio, medio y fin. Syd Field, en base a este libro, extendió el concepto y definió que un guion debía tener tres actos, los cuales debían seguir una lógica o una linealidad narrativa (1996). Para Field en el primer acto se presentaban a los personajes y se establecía el conflicto; en el segundo acto se desarrollaba el conflicto mientras los personajes evolucionaban; y para el tercer acto veíamos la resolución del conflicto. (p. 59-121)

Y los guiones, en su gran mayoría, se han escrito bajo este canon. No obstante en la actualidad un cierto número de guionistas han jugado con las estructuras dramáticas, lo que ha llevado a la deconstrucción de la línea narrativa clásica para dar paso al cine posclásico. (Tanouli, 2009)

Para José Palao, el cine posclásico (2013) se caracteriza por usar recursos como laberintos o puzzles, tramas paralelas que se entrecruzan sin ninguna vinculación metonímica y la alteración del orden narrativo de la historia. Esta transformación, que no solo se ha visto en el cine sino que también está presente en la televisión, ha producido obras que se han convertido en fenómenos exitosos. En otras palabras, el cine posclásico altera el orden sin perjudicar al producto.

Asimismo, otra característica que poco a poco cobra importancia y llama la atención, es la manera en cómo se relata una historia a través de la narrativa transmedia, que consiste en la fragmentación de la historia para ser contada en dos o más medios, formatos o textualidades, y que requiere la participación del público ya no solo como un espectador sino como un participante que puede modificar en porciones pequeñas la trama (Jenkins, 2013). Todo esto gracias a la revolución tecnológica y la creación de nuevos medios que ha conllevado esta.

Pero ¿Cómo se ha llegado a la innovación de la estructura del discurso fílmico? ¿Qué ha llevado a los grandes cineastas a contar de otra manera una historia?

Según Page y Bronwen, el contacto del cine con los medios digitales interactivos llevó a otro nivel el hacer historias (2011). No obstante, antes de la llegada de las comunidades virtuales, directores y guionistas crearon nuevas estrategias para generar nuevas audiencias y atraer a las viejas. Otros, en cambio, experimentaron rompiendo el orden y las reglas que tornan alrededor del proceso de escritura.

En el presente varios comunicadores españoles audiovisuales estudian este fenómeno (José Palao, Daniel Tubau, Jesús González) que se lo ha definido como el cine posclásico, para conceptualizar los diferentes recursos retóricos, y por lo tanto, es importante y necesario acoger y tratar cada uno de ellos para que los interesados en la materia puedan utilizarlos en la realización cinematográfica.

Pero antes de estudiar las estructuras dramáticas es necesario conocer los principios básicos del guion. ¿Qué caminos nos llevan a escribir una historia? ¿Tiene algún proceso idear algo y transformarlo en un relato visual? Los autores noveles se aventuran en una historia que a veces no es tratada como debería serlo (Chion, 2002). Y esta falta de experiencia y guía se reflejan en los guiones que cada año son rechazados para su producción.

## 1. LOS PASOS HACIA EL GUIÓN

Antes de introducirnos en las estructuras dramáticas es indispensable entender que para jugar con las nuevas tendencias del cine posclásico es necesario contar con un guion sólido. El autor novel piensa que puede embarcarse en una aventura sin antes haber pensado mucho sobre lo que quiere contar (Ayala, 2007). No obstante es necesario que para poder entender qué cambió en el cine moderno, debemos saber que un guion tiene elementos básicos que todo escritor que quiere incursionar en esta tarea debe manejar.

Es cierto que existen escritores que se saltan ciertos procesos y tienen un guion listo en una semana, como lo hizo en su tiempo Paul Schrader con *Taxi driver*, pero él mismo en una entrevista afirmó que tenía un tema que le rondaba por la cabeza y que luego la plasmó en el papel (Michael, 1987). ¿A qué se refería Schrader con que ya tenía un tema para desarrollarlo?

### 1.1 Idea y tema

Uno de los primeros puntos que se toca en casi todos los libros que enseñan cómo debería escribirse un guion o cómo debería escribirse una historia es la idea. Desde Robert McKee (1991) —con sus mandamientos dictados en un semanario para orientar a los escritores primerizos—, pasando por la invocación de la creatividad que realizó Elizabeth Gilbert mientras escribía *Comer, rezar, amar* (Ted, 2009) hasta Syd Field, que define a una idea implícitamente como algo que debe tener un tema, una acción y un personaje (1996), el primer paso para empezar a escribir es tener claro lo que va a contar. Ya sea a base de ideas o temas que nos apasione, el escritor debe saber de lo que va a tratar su historia. No por nada Ernest Hemingway aconsejó que escribamos sobre lo que conocemos (Phillips, 1984). Los escritores deben estar conscientes hacia dónde irán todos los sucesos que conformarán un guion.

En el caso de Schrader, cuando escribió *Taxi Driver*, no tuvo como primer paso la idea sino el tema. Tomó a la soledad como la línea de partida para luego representarla en

un personaje (1987). Con este ejemplo se puede decir que no necesariamente debe haber una idea. A veces contar con un tema —amor, desilusión, la venganza, pobreza— y transformarlo en un relato puede lograr a que el siguiente paso en el proceso de creación sea más fácil de realizar.

## 1.2 Premisa

Tomando el primer significado que le da la RAE a la premisa, este concepto es una prevención para el escritor. La premisa previene los ataques que puede sufrir la historia mientras se está desarrollando. En palabras de Antonio Sánchez (2004), las premisas son patrones universales clásicos que facilitan la construcción de argumentos y personajes. La premisa se establece como una hipótesis que debe convertirse en una afirmación cuando se termina el relato. Un claro ejemplo, (que luego será analizado en los próximos capítulos aun cuando la serie no podría ser considerada como una película, pero tiene su razón de ser por los recursos utilizados), *Breaking Bad* (Gilligan, 2008).

Una de las hipótesis que se plantea el creador de la familia White es: el dinero no soluciona todos los problemas (Callaghan, 2013). Y en base a ella la historia se va construyendo. En todos los capítulos de la serie vemos a Walter White que busca dinero, a veces de manera muy explícita. Hay otras veces, en cambio, que no se percibe esta acción, sin embargo el protagonista a lo largo de su evolución quiere demostrar que si tiene dinero su familia estará bien. Todos los que hemos visto esta serie icónica sabemos que al final, con todo el *sacrificio* que hizo White, los problemas, en gran parte, no se solucionaron.

Debemos recalcar que un guion puede tener varias premisas, no obstante siempre habrá una que será la principal. Las secundarias pueden ayudar a que la premisa mayor se cumpla (Gamut, 2006). Tomando como premisa mayor a: el dinero no soluciona todos los problemas, y los que han visto los primeros capítulos de *Breaking Bad*, se puede deducir lo siguiente:

1. Premisa menor: si me junto con un vendedor de drogas aprenderé del negocio.
2. Premisa menor: si trabajo con el vendedor de drogas voy a ganar mucho dinero.
3. Premisa mayor: el dinero no soluciona todos los problemas.

La primera premisa se cumple luego de que Walter amenazara a Jesse con decir a la DEA que él es un vendedor de drogas. Si bien Pinkman es un poco *torpe*, White aprende cómo funciona el trabajo en las calles.

La segunda premisa se cumple cuando la sociedad White-Pinkman empieza a dar sus frutos. A pesar de todos los inconvenientes que se generan al juntarse los protagonistas, Walter obtiene dinero que poco a poco ayuda a sus objetivos.

Y después de estas dos premisas menores, la tercera se cumple porque Walter tiene dinero que podría resolver los problemas que acarrearán a su familia. Sin embargo no es así: su mujer le pide el divorcio, la DEA lo busca, tiene como enemigo principal al cartel, y un sinnúmero de dificultades que lo llevarán a su caída.

La premisa puede ayudar al escritor a superar un bloqueo. Si Vince Gilligan, creador de la serie, tuvo algún problema mientras escribía la historia, lo más probable fue que volvió a revisar su premisa para recordarse qué es lo que quería demostrar. Es importante que el guionista tenga presente que luego de la idea y el tema (o viceversa), se plantee una premisa porque esta permitirá que la historia se acorde a lo que su creador quiere decir y a crear conflictos interesantes y entretenidos.

### **1.3 Sinopsis**

O también conocida como *Story Line* (Sánchez, 2002) o *Log Line* (Hunt et al., p.50) es un resumen de lo que la historia será. Para Sánchez es la síntesis de la acción, y para Hunt es un método para comunicar y vender la idea. Ambos términos son válidos, sin embargo el más fácil de entender es el que McKee sugiere con su *Outline*: Alguien

quiere algo pero es bloqueado por algo o por alguien (2013). En este concepto ese alguien viene a ser el héroe, el algo es el objetivo que quiere cumplir el héroe y el bloqueo es ocasionado por un adversario.

En otras palabras —por eso lo tomamos como sinopsis— es la esencia de la historia. Es importantísimo que la idea y la premisa sean trabajadas conjuntamente para luego establecer en un par de líneas lo que será el esqueleto que ayudará a mantener en pie al guion.

#### **1.4 Conflicto**

La conjunción de la idea, el tema y la premisa me dará la sinopsis. Con este último ya podemos empezar a trabajar en los conflictos que tendrá mi personaje para alcanzar sus objetivos. Pero ¿cuáles son? Para David Muñoz un protagonista que no tenga un objetivo claro hará que la película no se ponga en marcha (2011). ¿Qué hubiera sido de Walter White si no hubiera sabido lo que quería?

Los objetivos no son solo materiales y externos. También hay objetivos internos que están vinculados con las relaciones que a futuro se puede establecer entre los personajes. Volviendo a White, él también tiene un objetivo menor interno y es aquel donde su orgullo y honor tienen que ser defendidos cuando el matrimonio de los Schwartz quiere ayudarlo en su tratamiento contra el cáncer. Walter no lo acepta, y este objetivo secundario incita a que el protagonista trabaje más para cumplir con el primero, lo que provoca que la relación entre los White y Schwartz desencadene más conflictos que tendrán repercusiones en los capítulos finales.

Sean cual fueren los objetivos que se planteen los protagonistas, estos deben ser un motor que los pongan en marcha para mantener despiertos a los espectadores. Si el guionista sabe hacia dónde tienen que llegar sus personajes y responder: ¿Qué quieren

y por qué desean tal cosa?, también sabrá con mucha seguridad qué barreras tendrá que ponerles para que no lleguen a su destino. En otras palabras: el conflicto.

Según Syd Field el drama es conflicto; sin conflicto no hay acción; sin acción no hay personaje; sin personaje no hay historia, y sin historia no hay guion (1996). Los conflictos internos de Walter White que tuvo que superar para dejar a un lado lo que estaba bien o estaba mal, lo llevaron a encontrarse con conflictos externos, donde, sin remedio, se enfrentó a su cuñado y al cartel.

El escritor de guiones debe ser muy consciente de que tiene la responsabilidad de poner obstáculos a sus personajes hasta verlos caer, y dependiendo de lo que se quiera lograr, hacerlos levantar hasta el desenlace final. Es necesario que el autor se convierta en una especie de dios que determinará cuáles serán las consecuencias de las acciones de su creación. Y estas acciones están establecidas por una motivación que permitirán vencer un miedo, un fantasma o a lograr un deseo (Yépez, 2015).

## **1.5 Tratamiento**

El siguiente paso, luego de tener una idea que tiene una premisa, un personaje con un objetivo y uno que otro obstáculo que tendrá que superar (que en resumidas cuentas es la sinopsis), es el tratamiento. En este punto se debe tratar al par de líneas que define lo que busca mi protagonista. A través del tratamiento, la historia va tomando forma, y la sinopsis ya no es un resumen de lo que quiere su protagonista, sino de los problemas que se va a enfrentar para alcanzarlos (Field, 1996)

Para Arturo Yépez, productor de películas ecuatorianas, el tratamiento debe ser muy concreto. Los detalles solo serán reflejados si eso me ayuda a que la historia se desarrolle. No obstante es ideal que ya el escritor puntualice las estrategias y que defina si sus personajes son suficientes para interponerse en la carrera del protagonista. A veces sirve describir lo que ha pasado para que tal individuo decida tal cosa porque posibilita evaluar si vale la pena escribir un guion sobre una persona X (2015).

El tratamiento es un bosquejo de lo que será el primer borrador del guion. Por lo general está escrito en presente y tercera persona (Sánchez, 2002) (véase anexo). Un dato curioso de otra película que se analizará es la de Amores Perros, que tuvo que pasar por 36 tratamientos antes de establecerse cuál sería la historia final (Iñárritu, 2000). Con esto queda establecido que siempre se va a estar tratando a la sinopsis para lograr los objetivos del guionista.

## **1.6 Escaleta**

Si bien ahondaremos más sobre este concepto en el próximo capítulo, es inevitable hablar sobre la escaleta. En distintos blogs sobre guion se debate sobre si es importante o no elaborarla, ya que es considerada más como algo técnico que ya no le compete al guionista hacer (Barrejón, 2015). Sin embargo con la experiencia de escribir algunos guiones es necesario hacer una antes de embarcarnos en la escritura del guion.

La escaleta consiste en hacer una lista de las escenas posibles que tendrá el guion. Dentro de cada escena se especifica las acciones más importantes, lo que permitirá saber si el argumento de la historia tiene una lógica (August, 2010). La escaleta viene a ser una escalera, donde cada escena es un escalón y el protagonista debe pisar hasta llegar al desenlace.

Ejemplo: las primeras escenas de Amores Perros (Iñárritu, 2000).

### **Escena 1**

La persecución por parte de la banda del Jarocho a Octavio y su amigo.

### **Escena 2**

La pelea entre los perros del Jarocho y una persona que no se sabe el nombre.

### **Escena 3**

Coffe se escapa de la casa de la mamá de Octavio

Este *Step Outline*, conocido en los términos anglosajones (James, 2013), sirve en el caso de que los autores hayan empleado la escaleta para desarrollar la historia.

En la primera escena, la acción más importante es la persecución porque esta terminará en el accidente que une a todas las historias de Amores perros. En la segunda escena se presenta al Jarocho y su perro, dos personajes que son el conflicto principal de Octavio. La acción que se lleva a cabo en esta escena permitirá entender de qué se tratará la película y entender el porqué de la primera escena. Y la tercera escena, la acción que está sobre las otras, es la huida de Coffe porque esto hará que Octavio ingrese a las peleas de perros.

Por lo tanto es importante hacer una escaleta después de haber hecho el tratamiento porque escribir cada acción principal nos permitirá saber si la historia tiene concordancia entre cada una de sus escenas.

## **1.7 Hacia el guion**

En síntesis se han tocado cada uno de los procesos que conlleva la escritura de un guion. Seguir estos pasos no quiere decir que un guion será exitoso. Muchos factores están en juego. Desde los gustos actuales del público hasta las estrategias que los escritores utilizan para llamar la atención. Pero lo que sí se puede afirmar es el punto de partida que necesitan los autores noveles. Tener una idea en base a un tema, o viceversa, establecer una premisa para desarrollar una sinopsis que cuente con un personaje, un objetivo y un obstáculo, y luego tratarla para que se transforme en una historia que tenga acciones que nos lleven a un desenlace, no es un regla o camisa de fuerza. Sin embargo estas guías pueden volverse indispensables para desarrollar un guion cuando tenemos una idea que no nos deja en paz y pide a gritos ser contada.

## 2. EL GUIÓN POSMODERNO

Por lo general en el proceso de la creación de un texto literario los autores no piensan en darle una estructura hasta tener por lo menos la historia clara. ¿Qué voy a contar? ¿Quién es mi personaje? ¿Cuáles son mis objetivos?, tal vez son preguntas que los escritores, sea cual fuere su experiencia, se hacen.

“Escribir es, contra todo lo que puede pensarse, un ejercicio muy simple: consiste en elegir palabras. Ni mucho más ni mucho menos: elegir palabras”, dice Martín Caparrós en su libro *Lacrónica* (2016), sin embargo el mismo periodista afirma que necesita primero informarse de lo que va a escribir para luego imaginar cómo será el texto:

“Al principio, el guion es breve y está hecho de hipótesis; con el paso de los días y el trabajo, se va abultando y detallando y volviendo más real, y, por supuesto, cambia”.  
(p.90)

Esta última palabra es fundamental para entender que no siempre hay una estructura definida, aun cuando tenemos una idea y varias imágenes en nuestra cabeza del producto final. Pero existen las estructuras, están allí para darle una dirección a nuestra historia, a pesar de que no las vemos en un principio. Sin ellas, sería levantar una casa solo con cemento y ladrillo sin tener una base que la sostenga. La diferencia es que en la escritura de un guion podemos alterar esa base: aquí también es válido el axioma “El orden de los factores no altera el producto”.

Pero antes de las conmutaciones, ¿qué es y qué hace una estructura en un guion? Según el diccionario de la RAE, estructura en su primer significado, “Es la disposición o modo de estar relacionadas las distintas partes de un conjunto”, (DRAE, 2014). Para Robert McKee, la estructura dentro de una historia para cine se resume a qué va primero y qué va después. Es decir, tomando ambos significados, ¿qué personaje o lugar ubico en la escena primero? ¿Por qué quiero que ese personaje o ese lugar sean

los primeros en dar la cara al lector o espectador? Y lo que viene luego de la primera representación: ¿por qué decido que la siguiente escena continúe con ese personaje, ese lugar o esa acción?

Todas estas preguntas ya se hizo de manera implícita Aristóteles en su libro *La Poética* y afirmó en él que la estructuración de los hechos es lo más importante de la tragedia. Y es más, como un arquitecto, definió la manera de cómo estructurar una historia: principio, medio y fin. Estos tres elementos conformarán la estructura dramática clásica que se utiliza en el teatro y en la mayoría de películas del mundo.

## **2.1 Paradigma de Field**

Para Daniel Tubau (2011), guionista español, el paradigma de Syd Field “se convirtió en las Tablas de la Ley del cine de Hollywood”. Fiel, en su libro *El guion* (1979), estableció que una historia debía tener tres actos, y estos a su vez se dividían en puntos de giro —acciones que conducen de un acto a otro— con el objetivo de tener una historia sólida a través de “reglas”. También existieron otros teóricos como Seger, Vogler y McKee, que utilizaron los tres actos para enseñar a escribir un guion. La única diferencia visible que separaba a los escritores era lo que contenía cada acto, sin embargo, a pesar de las múltiples teorías, la de Fiel fue la más utilizada por ser simple; de hecho, muchos directores de cine exitosos utilizaron el paradigma para narrar sus historias, entre ellos James Cameron (UPM, 2011).

Pero los consejos de Field no distan de *La Poética* ni de ningún otro manual sobre guion. Las estructuras son las mismas con palabras que fueron cambiadas por otras que se utilizan todavía en nuestro tiempo. Y la mayoría de los guionistas que tuvieron éxito con los escritos representados en una pantalla por dos horas aplicaron los tres actos. La trama y el tema fueron, son y serán dos partes fundamentales para mantener al espectador sentado en una banca: “Lo mismo hizo Spielberg con películas como *Tiburón*, *E.T.* o *En busca del arca perdida*: historias simples pero efectivas, un mundo dividido en buenos y malos, finales felices, héroes que redimen, familias que se rehacen” (Tubau, 2011), pero la sencilla manera de plantear a un personaje (que hasta

el momento su vida no había sido alterada) para involucrarlo en una peripecia y desarrollar una aventura luego de que el caos y la tragedia han sucumbido su mundo, y después generar un clímax que me llevará a un desenlace, ha sido y sigue siendo la fórmula de construcción de casi todas las películas que estuvieron en las salas de cine.

## **2.2 El cine posclásico (o posmoderno)**

Las discusiones, tesis y libros sobre qué es posclásico llegan a una misma conclusión —vaga y obvia—: se rompe la modernidad que vive dentro de lo que conocemos clásico. Por esto, Steven Connor (1996) afirma que nos preguntamos, no ya qué significa la posmodernidad, sino ¿cómo funciona? El autor del libro *Cultura Postmoderna* expone el concepto que Frederic Jameson, analista de la cultura contemporánea, le da al postmodernismo: “La posmodernidad viene con el nacimiento de un tipo de vida social y orden económico” (1983). Además agrega que “la posmodernidad se presenta como consecuencia de una modernidad cuyas técnicas y héroes iconoclastas llegaron a institucionalizarse en museos y universidades” (p.114)

Ambas reflexiones de Jameson nos sirven para entender a qué vino el nuevo cine y por qué autores como Tanouli (2006), Thompson (1999) o Sesroy (2009) hablan del cine postclásico (Palao, 2013). Pero las historias clásicas y modernas se rompen para dar paso a lo posclásico y postmoderno, entonces el cine posclásico es sinónimo de la deconstrucción de su entorno (Palao, 2012). Las películas que estábamos acostumbrados a ver se rompen en el postmodernismo con las reglas de los teóricos cinéfilos para utilizar otro tipo de recursos como la alteración y el “desorden” en la historia. No obstante, a pesar de que este texto está enfocado solo en la parte narrativa y su estructura, no quiere decir que en las otras etapas que se necesitan para producir una película no existan mutaciones. Desde el manejo y la posición de la cámara hasta la tonalidad del ambiente creada por los coloristas han sido alteradas para diferenciar lo que estaba antes y lo que está ahora gracias al cine posclásico (Gonzáles, 2016)

## **2.3 Rebeldía y consumismo**

El cine comercial está basado en escenas que siguen una lógica estricta de causa y efecto: X vive una vida normal, pero cierto día llega Y, quien a través de alteraciones del entorno cambia la normalidad de X. X hará lo posible (por voluntad propia u obligado) para regresar a lo que él conocía y se sentía cómodo. Básicamente casi todas las historias siguen esta estructura. Y es normal: cuando estamos en una reunión de amigos hablamos de algo puntual, de aquellas historias que nos metieron en aprietos o nos hicieron llorar. Por lo general no conversamos de temas vagos sino de algo que nos mantenga en suspenso y extienda el tiempo que compartimos con esas personas.

Siguiendo el mismo ejemplo, siempre hay un amigo de tertulias que prefiere evitar hablar o seguir con las mismas historias, que de reunión en reunión varían un poco, y aun así mantienen el mismo patrón, para contarnos un chiste o narrar un relato que no estamos acostumbrados a escuchar pero que enciende nuestra atención. Los guionistas, en un momento determinado, se cansaron de copiar las reglas que en su tiempo eran amo y señor de un texto. Como dijo Jameson, y ya se mencionó en párrafos anteriores, el postmodernismo llegó porque todo estaba institucionalizado, y el cine y la manera de representarlo, primero en un papel y luego en una pantalla, tampoco se salvó.

“El problema con la estructura es que el narrador no tiene ninguna posibilidad de crear sus propias reglas porque está sometido a una estructura tan férrea que le impide tener una voz propia”, dice Daniel Tubau en su libro *El Guion del siglo 21* (Alba, 2011). El guionista, en un momento dado, quiere contar algo nuevo. La diferencia entre los escritores que se alejaron del orden y de los que prefirieron mantenerse bajo las teorías de guionistas que tienen más libros de cómo escribir un guion que guiones escritos, está en el encuentro con la experimentación, el riesgo y la rebeldía.

Los primeros directores que se incursionaron en el cine posclásico partieron desde la experimentación: ¿Qué pasaría si...? Luego se arriesgaron a implementarlo en la pantalla como un rebelde que está cansado de aplicar fórmulas estructurales que se convirtieron en un dogma; en otras palabras: el cliché (Tubau, 2011).

Y para eso estaba el cine independiente, que no tenía como “objetivo” resultados comerciales sino respetar la visión creativa del director y escritor, y evitar a toda costa la intervención de los productores ejecutivos (Valbuena de la Fuente, 2009). Pero en los ochentas, mientras las películas estructuradas para ser taquillazos se estrenaban, paralelamente —como si el mismo cine quisiera aplicar un recurso del postmodernismo— los directos nóveles estaban preparándose para contar de otra manera una historia.

Sin embargo cuando ya se preparaba una nueva vanguardia narrativa, en Europa, para Jesús Requena (2006), ya se hablaba del postmodernismo en el cine a través de la *nouvelle vague* que fue creada por un grupo de directores que querían libertad de expresión y libertad técnica en la producción de una película (Pop Thing, 2005). El autor de *Los modos del relato en el cine de Hollywood*, cree que el cine postclásico se presentó de manera formal con el estreno de *Al final de la escapada* (1959) del cineasta francés Jean-Luc Godard. Pero las películas que se fueron haciendo, si bien ahora se las toma como referencia para ubicar en una línea temporal el nacimiento del cine posclásico, no trascendieron. Todo lo contrario pasó cuando se estrenó *Pulp Fiction* que rompió con la linealidad narrativa.

No obstante, antes de hablar de las películas y series que no solo trascendieron económicamente aun cuando utilizaron recursos que para el público era ajenos, existieron otros factores que también llevaron a los guionistas a replantearse la manera de estructurar una historia: la publicidad y la tecnología.

Para Steven Conner (1996), existen imágenes fundamentales que conforman lo postclásico: la aceleración de los ciclos del estilo y gusto, y el poder cada vez mayor de la publicidad y los medios electrónicos. Dentro de esa aceleración está la moda inducida por la publicidad que emiten los medios electrónicos. Siguiendo con Conner:

“La publicidad, la televisión y el conjunto de los medios de comunicación de masas son consideradas una actividad económica. Las imágenes han dejado de ser anuncios para convertirse en productos” (1996).

Estamos bombardeados de imágenes que, a través de estrategias, no parecen anuncios publicitarios, sin embargo están frente a nosotros, y los primeros que tuvieron acoplarse a ellos fueron los guionistas de televisión. Las historias se moldearon de acuerdo al número de veces que otra historia comercial tenía que ser emitida: pausa, porque viene el espacio publicitario. Contra esto, David Simon, creador de la serie *The Wire*, opina que “en la televisión convencional los guionistas tienen que arreglárselas para que en la pausa a publicidad los espectadores no cambien a otro canal” (Lasierra, 2012). Entonces las estructuras dramáticas también fueron moldeadas. Los puntos de giros y los actos tuvieron que aumentarse para que el espectador se pregunte qué viene después de la pausa. Las estrategias, que más adelante las explicaremos, se expusieron exitosamente en las teleseries de los años 90 y están en pleno apogeo gracias a los canales PPV<sup>2</sup>. Paralelamente, y como una paradoja, las historias que rompían con la clásica estructura en tres actos en el cine independiente se estaba volviendo comercial. Y un claro ejemplo de ello fue *Pulp Fiction*, cuando en 1994 ganó un Óscar y un Globo de Oro por mejor guion al presentar una estructura dramática y narrativa diferente. Y una parte del cine y de las series de televisión ya no volvieron a estructurarse de manera habitual.

Y si fuera poco, David Lynch estrenó *Mullholland Drive* (2001), película que también rompió las reglas del cine clásico y puso a los críticos unos contra otros, ya que la manera en cómo fue contada se convirtió en una novedad para el mundo del cine.

#### **2.4 Los elementos en el cine posclásico**

Una cosa hay que tener claro: en la mayoría de series y películas que están dentro de la categoría postmodernismo aún, como trasfondo, mantienen un planteamiento, nudo y desenlace. El cambio está en el *desorden*, la extensión de los actos o la eliminación de uno de ellos. Sin embargo, es necesario conocer en dónde se ubica el personaje, por qué hace lo que hace, qué lo llevó a comportarse de una manera, entre otros.

---

<sup>2</sup> Pagar por ver

### 2.4.1 Desorden

Las estrategias que utiliza el cine postmoderno para narrar una historia son nuevas e innovadoras en su propio medio, pero la literatura ya utilizó recursos que rompían con la linealidad narrativa, como en el caso de la Odisea de Homero, que inicia su narración desde la mitad. Para empezar podemos nombrar una de las técnicas literarias, que en mi opinión, ha sido la más utilizada en el cine posclásico: *in media res*, que significa en plena acción (DRAE, 2014). Sin irnos muy lejos, un ejemplo de la utilización de este recurso está en la película Amores Perros: la huida del protagonista con su amigo. Al principio de la historia solo vemos acción y luego su resultado. El espectador no entenderá nada hasta terminar de ver la primera parte de la película, sin embargo, la técnica tiene su razón de ser. En el caso de las series, el capítulo piloto de Breaking Bad también inicia *in media res*. Walter White maneja una “casa rodante”. Sobre su rostro lleva una máscara para respirar, y junto a él está Jesse Pinkman. No sabemos qué está pasando hasta terminar de ver el capítulo. Esta estrategia, que no necesita mayor explicación, hace que el espectador se pregunte por qué pasa lo que estoy viendo. Y si la acción genera más preguntas que respuestas, entonces lo más probable es que esa persona se involucre con la historia que está a punto de iniciar desde el principio.

Otro recurso, también tomado de la literatura, es la anacronía, utilizada por los escritores y guionistas para jugar con el tiempo. En la ficción, Gabriel García Márquez usó este recurso en su novela *Crónica de una muerte anunciada* (1981) para deconstruir la línea narrativa. Roberto Bolaño, en los *Detectives Salvajes*, hace un salto temporal después de que los protagonistas huyen de México D.F para narrar las características de dos personajes importantes de su novela, y luego vuelve a retomar la huida. En el cine, *Memento* de Christopher Nolan (2000) fue una de las películas que se escribió mediante analepsis y prolepsis, que el mundo cinéfilo se los conoce como *Flashback* y *Flashforward*. Estas técnicas retóricas que se dividen de la anacronía nos permiten adelantar o retroceder la historia. Para David Caldevilla, la utilización de la analepsis y prolepsis en el cine tiene como fin convertir al espectador en un detective (2012). El detective, a través de imágenes, tendrá que estar atento para

recoger piezas sueltas. Y solo al final, podrá tejerlas para completar la historia. “Este tipo de cintas 'desordenadas' obligan muy intensamente al lector a descodificar el mensaje a fin de poder entender la película” (Caldevilla, 2012). En estos casos, ya podemos hablar de que el espectador deja a un lado la comodidad para interactuar con la historia. Y un ejemplo de ello es la nombrada Mullholland Drive, en donde David Lynch nos mantiene en una historia onírica, y en pleno clímax hace que el espectador se pregunte ¿Qué estaba viendo? ¿Cuál es la historia?

En el siguiente punto veremos que las acciones serán todavía más fuertes entre el cine y las personas con la implementación de nuevas tecnologías.

#### **2.4.2 La extensión de los actos**

Con la creación de plataformas virtuales, nuevos medios de comunicación nacieron. Además las posibilidades de tener un sinfín de información frente a la pantalla —basta con ingresar a Google y escribir una palabra— nunca había sido tan fácil. Ahora, por ejemplo, podemos leer una noticia contada por diferentes narradores con tan solo haciendo un clic. La tecnología junto a internet nos convirtió en hiperlectores: extender nuestra lectura de un tema a través de los diferentes textos. Esto no podría haberse llevado a cabo sin los hiperenlaces o hipervínculos, que nos ayudan a anclarnos a esos textos (Armonth, 2007). Sin embargo, antes de la llegada del internet, en la literatura ya hubo libros que convirtieron al lector en un hiperlector y que contenían enlaces. Un ejemplo de las novelas más conocidas en usar esos recursos: Rayuela de Julio Cortázar. El lector puede leer de la manera tradicional —lineal— o puede saltarse y leer en *desorden*.

De esta manera se presentó la posibilidad de tener varias narraciones que nacen de una sola. El texto pasó a ser un hipertexto por posibilitar a los escritores a crear varias historias a partir de una sola. Y el cine se adentró también a la posibilidad de exponer universos paralelos. En 1950 el japonés Akira Kurosawa produjo *Rashomon*. Si bien es cierto que la película está basada en dos relatos de Ryunosuke Akutagawa (1915), escritor que ya utiliza varios puntos de vista en un texto (característica del hipertexto), Kurosawa se arriesgó a romper el modo clásico de contar una historia en una pantalla.

Los guionistas y directores de cine, con las posibilidades de presentar un preámbulo o un prólogo de una historia en las nuevas plataformas extendieron los actos para continuar la historia enfocándose en otro personaje. *Breaking Bad* es un ejemplo claro: la serie se presentó en AMC, pero cuando finalizó, Netflix produjo *Better Call Saul* (2015), un *spin off* de Saul Goodman. El porqué de extender los actos también tiene que ver con la publicidad. En junio de 2016 se estrenó la película *El conjuro 2*, y un mes antes los productores subieron a Youtube un vídeo 360, en donde los futuros asistentes pudieron interactuar con el lugar que abarcaría la historia. Hasta el momento el video tiene más de 8 millones de reproducciones. Este tipo de estrategias tiene como objetivo captar la atención de nuevos clientes para llenar las salas, y poco a poco son utilizadas por los contadores de historias (Shock, 2016).

Por otro lado, la interacción entre el público y los creadores de un producto visual a través de las diferentes plataformas han “obligado” a hacer algunos ajustes creativos. En el cine aún no se ha visto esta conexión, sin embargo, algunos escritores y directores de películas han expuesto un adelanto —sin formalizar— de lo que será la historia. Tal es el caso de la película *Batman vs Superman* (2016): su director, Zack Snyder, publicó una imagen del nuevo traje de Batman el 13 de mayo de 2014 en su cuenta de Twitter, y las críticas no se hicieron esperar, que declararon que era el “Batman más triste de la historia”.

Tal vez la interacción entre el público y el cine no llega todavía porque puede afectar a la imagen de la película y convertirla en un presa fácil para la crítica. Aun cuando *Batman vs Superman* fue un éxito de taquilla, nadie olvidará la cara de Affleck después de que le preguntaran si ya había leído las críticas de su participación como el hombre murciélago. ¿Tuvo algo que ver la imagen que publicó Snyder? No lo sabemos. Pero las plataformas digitales han dado súper poderes a la audiencia, que ni Superman ni Batman podrán detenerlas.

La alteración, el desorden y la tecnología son características del cine posclásico. No existe una línea recta cuando el producto está finalizado. Pero como dijimos en los

primeros párrafos de este capítulo: no escribimos, en un principio, bajo una estructura. Lo único que buscamos es llamar la atención del lector. Al finalizar el texto, entonces sí utilizamos recursos que enganchen, como por ejemplo: *in media res*, empezar la historia desde final, hacer que nuestros personajes tomen una decisión u otra para ser trasladados a un destino, o presentarlos en internet antes de hacerlo formalmente en la pantalla. Al fin de cuentas, más allá de los tres actos o los recursos del posmodernismo, la mayoría de los escritores siempre querrán entretener al lector.

### 3. ESTUDIO DE CASOS

En este capítulo se estudiarán los recursos del cine posclásico que se utilizaron en cuatro películas y que tuvieron éxito tanto por su manera de narrar la historia y por la trama. De hecho, se podría decir que estas películas demostraron al público ,que gusta del cine comercial, que frente a la pantalla se puede representar a varios personajes sin necesidad, en un principio, de seguir con la estructura básica de un drama: planteamiento, nudo y desenlace.

Como ya se mencionó: el desorden, la extensión de los actos y la posibilidad de utilizar la multinarrativa basta para que la línea narrativa se quiebre. Y bajo estas características del “nuevo cine” se ubicó a Rashomon, Pulp Fiction, 21 gramos y Mullholland Drive como las historias que tienen por lo menos una de estas características.

### **3.1 Rashomon**

Ficha técnica

Año: 1950

Países: Japón

Director: Akira Kurosawa

Guion: Akira Kurosawa y Shinobu Hashimoto

#### **3.1.1 Recursos utilizados**

Tres personas hablando bajo un templo que les cubre de la lluvia, y el flashback y la multinarración: diferentes perspectivas para llegar a una conclusión. Kurosawa utilizó estos recursos y logró atraer a un público que se mantuvo pendiente por las versiones que cada testigo cuenta en Rashomon acerca de un asesinato a un samurái. En esta historia no hay saltos precipitados que obliguen al espectador a estar pendiente, debido a que el director de la película prefiere a que los mismos personajes sean quienes narren lo que han visto. Los recursos que rompen con la línea narrativa solo son utilizados para trasladar a la audiencia a los escenarios donde se supone que ocurrió el asesinato. La utilización, por lo menos, del flashback es sutil, mientras que las múltiples narraciones llegan a ser un tanto confusas y hasta sin sentido, sobre todo cuando el mismo samurái narra su versión a través de una médium. Sin embargo, estas características, convirtieron a Rashomon en un referente para otros cineastas que ayudaron a abrir el paso al cine posclásico y comprobaron que las múltiples historias condensadas de manera correcta pueden funcionar en el cine.

## **3.2 Pulp Fiction**

Ficha técnica

Año: 1994

País: Estados Unidos

Director: Quentin Tarantino

Guion: Quentin Tarantino

Sinopsis: Jules y Vincent, dos asesinos a sueldo con no demasiadas luces, trabajan para el gánster Marsellus Wallace. Vincent le confiesa a Jules que Marsellus le ha pedido que cuide de Mia, su atractiva mujer. Jules le recomienda prudencia porque es muy peligroso sobrepasarse con la novia del jefe. Cuando llega la hora de trabajar, ambos deben ponerse "manos a la obra". Su misión: recuperar un misterioso maletín. (FILMAFFINITY)

### **3.2.1 Recursos utilizados**

Al inicio de la película se presenta una conversación entre dos personas. Están en un restaurante. Luego de hablar sobre bancos y los lugares que asaltaron, deciden robar el lugar, sin embargo no sabemos si lo hacen o no porque la escena se corta por los créditos. Cuando estos finalizan, vemos a otros dos personajes (Vincent y Jules) que conversan dentro de un vehículo. Este salto a otra escena podría parecer que es la continuación de una historia, pero no es así (este corte solo lo entenderemos cuando la película esté por finalizar).

Lo que habíamos visto al principio era una parte del final de la historia. Aquí Tarantino utiliza dos recursos que caracterizan al cine posclásico: multinarración y una especie de flashforward. Cuando la película está por finalizar, Vincent y Jules están en un restaurante. En ese mismo lugar también están los asaltantes que fueron presentados en los primeros minutos de Pulp Fiction. Es decir: tuvimos a los protagonistas de la

película con su historia en particular, y al otro lado están la pareja de ladrones que conocimos un poco de su historia luego de haber entablado una conversación.

Las características mencionadas volverán a ser usadas en cada uno de los capítulos que la película presenta. Por ejemplo, luego de que Vincent y Jules cumplan con el encargo de su jefe (Wallace), hay un salto hacia otra historia y luego hacia otra que no está muy relacionada con los matones. Pero están presentes otras personas que sí están relacionadas con Wallace, y que nos dan más información sobre el ambiente en la que viven todos los personajes de la película. Posterior a esto, volvemos a ver a Vincent y Jules, y caemos en la cuenta de que su historia es la continuación de la primera parte de la película. La secuencia no lineal a través de las presentaciones de flashforward y flashback, además de las multinarraciones, hicieron que Pulp Fiction rompa con los parámetros que parecían que estaban establecidos en el cine Hollywood.

### **3.3 21 Gramos**

Ficha técnica

Año: 2003

Países: México y Estados Unidos

Director: Alejandro Iñárritu

Guion: Guillermo Arriaga

**Sinopsis:** Un accidente de tránsito desencadena varias historias, en las cuales, la mayoría de personajes están involucrados directamente: dos niñas y su padre son atropellados por un ex convicto que está en proceso de recuperación a través del cristianismo; y un hombre que necesita un corazón se enamorará de la persona que jamás imaginó.

#### **3.3.1 Recursos utilizados**

El mexicano Arriaga había presentado la historia de Amores Perros, y en ella ya se pudo observar que se parecía mucho a Pulp Fiction, no obstante con el estreno de 21 Gramos, no fue tan fácil darle un sentido a la película sin antes haberla visto por lo menos unos treinta minutos. Lo singular de 21 Gramos es que no nos dicen: “esta es otra historia, este es el pasado, este es el futuro, este es el presente”. Todo lo contrario sucedió con Pulp Fiction. Aun cuando había saltos y no había un orden, antes de cada utilización de recursos nos avisaba que se venía algo diferente al presentar el título del capítulo. Lo mismo pasó con Memento de Christopher Nolan: el blanco y negro de la imagen nos decía: aquí hay una parte de la historia, y la otra está en la imagen a color. Pero no esto no pasa en 21 Gramos. Hay saltos de escena que no son continuaciones de ella. Simplemente de un momento a otro nos preguntamos: qué está pasando. Los Flashback y Flashforward son utilizados para generar muchas preguntas a los espectadores. Los que se adentren a este juego de saltos atemporales deberán mantener

cada una de las piezas que se presentan si quieren darle un sentido a una película que mantiene los silencios para no dar muchas pistas.

Otra diferencia que es notable en 21 Gramos es el accidente de tránsito: el clímax no está en el segundo acto. La explosión y lo que genera varias historias que se irán tejiendo está en el atropellamiento de las niñas. Este acontecimiento no es la bomba que saca a los personajes de su mundo habitual. Cada uno de ellos ya tenía un detonador que ya había sido activado: el causante de la muerte de las niñas y su padre estaba en un proceso de recuperación, en otras palabras, él vivía otro infierno porque su pasado todavía lo perseguía; por su parte, el hombre enfermo del corazón también tenía sus inconvenientes que tarde o temprano lo llevarían a su tumba.

### 3.4 Mullholand Drive

Ficha técnica

Año: 2001

Países: Estados Unidos

Director: David Lynch

Guion: David Lynch

Sinopsis: Una joven actriz (Betty) llega a Hollywood para realizar un casting. Pero antes se hospedarán en un departamento de su tía, quien ha dejado la ciudad. Allí se encontrará con una mujer que al parecer ha perdido la memoria luego de un accidente. Betty intentará ayudar a que recupere la memoria.

#### **3.4.1 Recursos utilizados**

La historia empieza en una limusina. Dentro del vehículo está una mujer. El vehículo se detiene. Vemos a dos hombres, que al parecer quieren hacer daño a la mujer. De pronto otro vehículo se impacta contra la limusina, y la mujer escapa del lugar.

Con este inicio uno creería que estamos ante una película que tiene una secuencia común. Sin embargo mientras las imágenes pasan, el espectador empieza a preguntarse qué está sucediendo, ya que aparecen diversos personajes que uno

creería que tienen una relación con las protagonistas. Y aunque sí veremos el vínculo entre cada una de las figuras, en un principio parece que estamos ante un montón de historias sin sentido. El director engaña al espectador, que puede estar preguntándose a qué viene. Pero al terminar la historia, nos damos cuenta que estábamos frente a la multinarración, herramienta utilizada por Lynch. Si nos fijamos bien, el posible sueño o delirio de la actriz joven está conformada por varias historias. La no linealidad de principio a fin está presente. Si el espectador ve, piensa que está ante la historia de la joven actriz y la joven amnésica. Lo que tal vez no sabe es que el director de películas, el hombre que asesina a tres personas y la mujer amnésica están muy relacionados. El misterio que está en el ambiente es otro recurso que está dentro del cine posclásico: la interacción del público, ya que se preguntan: ¿quién es la mujer que ha perdido la memoria? Además de los flashback, David Lynch supo unir varios elementos y caracterizó a los sueños y los transformó en una sola historia.

La regla de que debe haber un planteamiento, nudo y desenlace se altera: los actos se adelantan a otros, las imágenes a simple vista no tienen una lógica y el final no es lo que importa, sino cuál fue el clímax que provocó que tres historias se conviertan en una sola.

Las cuatro películas mencionadas pertenecen al cine posclásico. Pudimos observar que cada una de ellas tienen las principales características del nuevo cine: la alteración de escenas y los saltos no lineales. Si bien es cierto que hay una estructura detrás de las historias, no es necesario seguir un orden. El clímax puede estar ni bien empieza la película, el personaje principal puede aparecer minutos después (sin necesidad de presentarlo al principio de la narración), o puede haber múltiples historias que se tejen entre sí para formar una sola. Hay que tener claro que estas estrategias tienen su razón de ser. No son al azar. Tienen un objetivo específico: mantener a una audiencia que tranquilamente puede cambiar de película desde su cama si no llama su atención.

## 4. GUIÓN POSCLÁSICO

A continuación veremos un guion que ha sido escrito bajo lo estudiado en los capítulos anteriores y utiliza algunos recursos del cine posclásico. Pero antes debemos recordar que existe un formato para la escritura de un guion, aunque existen programas que lo hace automáticamente como Celtx.

### 4.1 Formato

- El guion debe estar escrito con interlineado sencillo y tipografía Courier (o New Courier) de 10 o 12 puntos.
- En cada página se dejará un margen de 2.5 cm arriba y abajo.
- A la izquierda y derecha de los encabezados de escena y de los párrafos de descripción de la acción se dejará un margen de 2.5 cm.
- A la izquierda y derecha de los bloques de diálogo se dejará un margen de 5 cm
- A la izquierda y derecha de los encabezados de los diálogos se dejará un margen de 10 cm.
- A la izquierda y derecha de las acotaciones de los diálogos se dejará un margen de 7.5 cm.

### 4.2 Terminología usada

INT: interior

EXT: exterior

CORTE A: transición de una escena a otra

INSERT: plano muy cercano de una parte del cuerpo

### **4.3 Guion**

LA PISTOLA Y LA BALA

1 INT. PASILLO. DÍA

1

Un auto a baterías aparece después de doblar por una esquina. El auto es manejado por INÉS (10). Al recorrer un par de metros el auto se detiene. La niña se baja de él y camina hacia la parte trasera del auto, en donde reposa ropa doblada. INÉS toma la ropa e ingresa por una puerta.

Segundos después INÉS reaparece en el pasillo para subirse al auto y ponerlo en marcha. Vuelve a detenerse a un lado de otra puerta y repite la misma acción: se baja del auto, recoge la ropa doblada, cruza el umbral-

CORTE A:

2 INT. CUARTO DE INÉS. DÍA

2

- y detiene frente a su cama.

INSERT

Una mano de un HOMBRE ADULTO sobre una pierna delgada y pequeña.

CORTE A:

La misma mano del HOMBRE ADULTO toma una mano pequeña y la pasea por su pecho desnudo.

De pronto ESCUCHAMOS el sonido de una puerta lejana que se abre, y dos VOCES DE HOMBRE INTERCAMBIAN PALABRAS.

CORTE A:

VOLVEMOS A LA ESCENA

INÉS asienta rápido la ropa doblada sobre la cama. A un lado se alza un ropero de dos puertas. INÉS entra en él y-

CORTE A:

3 INT. ROPERO. DÍA

3

- cierra las puertas, pero no completamente. Hay una pequeña línea por donde ingresa un poco de luz

Alguien entra al cuarto. Lo sabemos por el RUIDO que se reproduce al hacer contacto los zapatos con el piso. Una imagen borrosa podemos ver a través del espacio que hay entre las dos puertas.

VOZ DE HOMBRE  
(V.O)

No te detengas. Hazlo.

Un disparo.

CORTE A: NEGRO

HOMBRE  
(V.O)

Y escuché un disparo.

CORTE A:

4 INT. CUARTO DE INÉS. DESPUÉS

4

La voz que hemos escuchado es de PEDRO(40). PEDRO tiene la vista fija en una hoja que tiene en su mano. Junto a él está JUAN(35). Juan mira el piso. Ambos son DETECTIVES.

PEDRO

No dice más.

En el piso está el CADÁVER de un HOMBRE(45) vestido con camisa blanca, corbata y pantalón negro. Junto al cadáver, y sobre un charco de sangre, flota un FOLLETO. JUAN se pone de cuclillas para recoger el folleto con su mano enguantada de blanco.

JUAN  
(susurra)

Tendremos que volver a entrevista  
a la niña. No es suficiente con  
lo que ha escrito.

JUAN se dirige hacia el ropero donde antes se había  
escondido INÉS. Lo mira detenidamente.

JUAN

Vamos.

JUAN deja la habitación.

PEDRO va detrás de él.

CORTE A:

5 INT. SALA. DÍA

5

INÉS está sentada encima de un sofá.

CÁMARA se acerca al rostró de INÉS.

MUJER

(O.S)

¿Qué es lo que vamos a hacer?  
Nuestro ángel se fue. ¡Se fue!-

INSERT

Una mano de un HOMBRE ADULTO sobre una pierna delgada y  
pequeña.

CORTE A:

La misma mano del HOMBRE ADULTO toma una mano pequeña y la  
pasea por su pecho desnudo.

CORTE A:

VOLVEMOS A LA ESCENA

MUJER

(O.S)

- ¿quién nos va a ayudar?

¿Por qué tuvo que irse?

INSERT:

El rostro de JUANA(40), la madre de INÉS. Ella es la mujer que está hablando.

JUANA

¡Por qué eres muda!

PEDRO

(O.S)

Señora-

JUANA mira hacia la puerta que conecta un pasillo con la sala. Bajo el umbral están PEDRO y JUAN.

PEDRO

¿Podemos hablar un momento?

JUANA se levanta de su asiento, y antes de que se retiren de la sala los detectives, PEDRO mira a INÉS.

INÉS agacha la cabeza.

CORTE A:

6 INT. PASILLO. DÍA

6

JUANA

Díganme que han encontrado algo,  
por favor.

JUANA empieza a llorar.

PEDRO

¿Su esposo tenía armas en la  
casa?

La mujer yergue la cabeza.

CORTE A:

7 INT. SALA. DÍA 7  
INÉS levanta la cabeza y mira hacia la puerta.

CORTE A:

8 INT. PASILLO. DÍA 8

JUANA

Sí, tenía una pistola, ¿por qué?

PEDRO

Quiero verla.

JUANA

Enseguida se la muestro.  
(hacia la puerta)  
Inés, ven acá.

INÉS cruza la puerta.

JUANA

Ve por la pistola de tu padre.

PEDRO

¿Puede traerla usted? Mi  
compañero la acompañará. Necesito  
hablarle a la niña a solas.

JUANA mira a INÉS por encima de los hombros.

JUANA

Está bien.

JUANA y JUAN se retiran de la escena.

PEDRO

¿Me regalas un segundo, Inés?

INÉS asienta.

PEDRO

Acompáñame, por favor.

PEDRO va a la sala.

9 INT. SALA. DÍA

9

PEDRO se sienta en la silla donde antes había estado JUANA, y señala el asiento donde estaba INÉS sentada hace un momento.

PEDRO

Entiendo que no podemos comunicarnos de manera oral. Y entiendo lo que escribiste en la hoja que nos entregaste. Pero necesito más detalles de lo que viste. Tómame tu tiempo. Nosotros te esperaremos. ¿Puedes hacerlo, Inés?

INÉS asienta.

PEDRO

Perfecto.

ESCUCHAMOS el chillido de una MUJER. Al parecer es JUANA.

PEDRO se levanta del asiento y sale de la sala corriendo.

INÉS también deja su silla y luego la sala.

CORTE A:

10 INT. PASILLO. DÍA

10

Unas piernas moviéndose. De pronto lentamente la escena

pierde color hasta que las imágenes traspasan a blanco y negro.

Las piernas atraviesan una puerta.

CORTE A:

11 INT. CUARTO. DÍA (BLANCO Y NEGRO) 11

Las mismas piernas se detienen.

CÁMARA descubre a INÉS, que intenta alcanzar una caja.

Cuando la agarra, la abre. Dentro hay una pistola.

INÉS sale de la habitación.

CORTE A:

12 INT.PASILLO. DÍA (BLANCO Y NEGRO) 12

Inés corre por el pasillo e ingresa por una puerta.

CORTE A:

13 INT. CUARTO DE INÉS. DÍA 13

INÉS está en su habitación. Mira la cama.

INSERT

Una mano de un HOMBRE ADULTO sobre una pierna delgada y pequeña.

CORTE A:

La misma mano del HOMBRE ADULTO toma una mano pequeña y la pasea por su pecho desnudo.

VOLVEMOS A LA ESCENA

INÉS ESCUCHA que alguien abre una puerta y unos pasos que

se hacen más audibles.

HOMBRE  
(V.O)

Inés, luz de mi vida, fuego de  
mis entrañas. Pecado mío, ¿dónde  
estás?

INÉS mira el ropero y se adentra en él. Los pasos cada vez  
son más cercanos.

HOMBRE

¿Dónde estás? ¿Acasó estás dentro  
del ropero? Deja de jugar.

INSERT

Una mano de un HOMBRE ADULTO sobre una pierna delgada y  
pequeña.

CORTE A:

La misma mano del HOMBRE ADULTO toma una mano pequeña y la  
pasea por su pecho desnudo.

VOLVEMOS A LA ESCENA

Las puertas del ropero se abren. INÉS mira a ÁNGEL. Él es  
hombre que está hablando.

INÉS dispara, y ÁNGEL cae al suelo.

La niña mira el charco de sangre que se ha formado. Mira  
una vez más ÁNGEL que está muerto y deja la habitación.

FUNDE A NEGRO

## **5. CÓMO SE CREÓ EL GUION**

### **5.1 Idea y Tema**

Hubo una sola idea que se representó en una imagen: una pistola y una bala. A partir de estos dos objetos se pudo partir hacia la historia. Busqué cuál era su significado a través de un tema negativo. La venganza fue uno de ellos y luego vino la desilusión. Un arma puede significar muchas cosas, y en el guion hice que los personajes le dieran su propio significado. Para la protagonista es la venganza, y para su madre es la desilusión porque su pareja está muerta.

La protagonista sufre los abusos de su padrastro, su madre, en cambio, sufrirá la muerte de la persona que ama. La historia nació así, se desarrolló en base a los temas mencionados antes y siempre se mantuvo la pistola y la bala como referencia.

### **5.2 Premisa**

Matar o morir: reduje a esas dos palabras la premisa de la historia. “Si muero, se acaba el sufrimiento”, o “si mato, ¿se acabará todo?”. La última frase me permitiría darle continuidad a la historia. La primera tal vez, pero ya no desde el ángulo de mi protagonista. Entonces me decidí por la segunda hipótesis. Claro que al final nunca terminó todo, y esto pudo ayudar a extender la historia y a generar más preguntas (característica del cine posclásico: género detectivesco). Las respuestas las dan los lectores.

### **5.3 Sinopsis**

Las partes que en un momento determinado construyen el guion no son una camisa de fuerza para los guionistas. Sin embargo, a veces ayudan a encontrar las falencias que puede tener la narrativa y las incongruencias de los personajes. Creo que la sinopsis o *story line* puede mejorar a encontrar un problema. En un principio la sinopsis de mi idea era: X no quiere ser abusada por Y pero le teme. Cuando empecé la historia nunca fue así. El personaje principal no era miedoso. De hecho no mostró una sola señal. Entonces volví al *story line* y caí en la cuenta de que si bien tenía miedo, no era contra su agresor físico y sexual, sino temía a su madre por lo que ella podía pensar, por lo que podía sentir. ¿Cómo se sentiría una madre si se llega enterar que la persona que ama viola a su hija? Pienso que esa idea rondaba por la cabeza de la niña abusada, y por aquello nunca se atrevió a denunciarlo, no obstante hubo una chispa: la pistola y la muerte.

Por lo tanto la sinopsis cambió y quedó así: X quiere detener los abusos de Y, pero teme lo que piense Z.

#### **5.4 Conflicto**

En la historia nunca se vio que la protagonista (X) tuvo alguna barrera para cometer el asesinato de su padrastro (Y). Pareciera que los conflictos vendrán después de los hechos. Habrá consecuencias, ya sea si los detectives se acercan a la verdad o si la madre (Z) nunca supera la muerte de su pareja. Pero no lo sabremos porque la historia finaliza antes de saber las secuelas. Y según Syd Fiel, como recordarán, “el drama es conflicto, y sin conflicto no hay acción”.

En una historia corta, los conflictos tienen que ser expuestos sin mayores preámbulos. En nuestro caso, el problema más grande eran las imágenes que se representaban una mano sobre una pierna y unos pechos desnudos. Ese conflicto tenía nuestra protagonista y por eso hizo lo que hizo. Si se hubiera planteado escribir un guion para un medimetraje, introducir un prefacio en donde se exponga el conflicto interno que tiene X con Z, nos hubiera ayudado a aclarar la historia y las preguntas de los lectores y espectadores habrían crecido, al igual que las respuestas.

## 5.5 Tratamiento

### La pistola y la bala

Una carta en donde se narra lo que vio una niña MUDA desde un ropero es leída por dos detectives: "su padrastro ingresa a la habitación de la niña. Al parecer está acompañado. De pronto escucha un disparo y el hombre cae". Es todo lo que saben los investigadores. La madre de la niña está asustada y no puede creer que hayan matado a su pareja, mientras que la niña recuerda a su padrastro porque él sabía acariciar sus piernas y pechos desnudos.

Las investigaciones continúan el mismo día del suceso. Y en el procedimiento de recoger pistas que ayuden a esclarecer el posible asesinato del hombre, los detectives saben por la pareja del muerto que había un arma en la casa, y que lo más probable sea la herramienta que sirvió para asesinarlo.

El tratamiento, que debe ser muy concreto, tiene dos objetivos: mostrar la idea en unas cuantas líneas y ayudar en el inicio del borrador del guion. En el tratamiento se le puede dar múltiples inicios o finales a la historia antes de que se convierta en "minutos". El tratamiento puede ser tomado como el punto de vista de quien será el centro del relato. En este caso, al empezar con "una carta en donde se narra lo que vio una niña MUDA", estoy dejando claro que todo girará en torno a la carta y a la testificación de la niña.

## 5.6 Biografía

Es importantísimo conocer a nuestros personajes porque sabemos cuáles son sus actitudes y aptitudes para enfrentar los conflictos que se irán presentando en la historia. Saber su pasado y su presente también nos ayudará a ampliar los detalles del relato. A continuación la biografía de los personas principales de “La pistola y la bala”.

**Inés:** tiene 10 años, y desde hace siete que se quedó muda por una enfermedad en las cuerdas vocales. Casi no se ha relacionado con nadie porque su madre siente vergüenza de que las personas se enteren que tiene una hija que no puede hablar. Debido a la soledad, Inés se refugia en los libros, sobre todo en aquellos que están en la categoría detectivescos. Ama a su madre, y no haría nada que la enfureciera y entristeciera, aun cuando su integridad física y emocional estén en peligro.

**María:** Cuando era una niña tuvo un hermano que era tartamudo. Todos sus amigos se burlaban de él. Desde allí se traumatizó, y cuando tuvo una hija que no podía hablar, juró que nadie iba a burlarse de ella. Siempre estuvo relacionado con hombres desde pequeña. Concibió a Inés cuando tenía 23 años. El padre de Inés las abandonó cuando ella tenía meses de nacida. Luego conoció a Ángel, y creyó que era el amor de su vida. Ella lo complacía en todo para no tener problemas. No quería perder a otro hombre.

**Ángel:** la primera vez que había abusado de una niña fue cuando tenía 16 años. Siempre sintió una atracción por las mujeres pequeñas. El gusto aumentó cuando se hizo mayor de edad. Conoció a María y a Inés en una fiesta del vecindario, y sintió un deseo que pensó que no era concebible. Su libro favorito es “Lolita”.

## 5.6 Escaleta

Hay guionistas que prefieren construir su escaleta antes de la escritura, pero en mi historia preferí realizarla después, porque me va a servir para encontrar alguna falla en las escenas. Debemos que recordar que si una escena no muestra acción, no sirve de nada. Y en la siguiente escaleta voy a exponer los puntos clave de la narración.

### **Escena 1**

Presentamos a la protagonista de la historia.

### **Escena 2**

Exponemos el ambiente en donde empezará la historia (habitación de Inés).

### **Escena 3**

Inés dentro del ropero. Escucha un disparo y ve caer a su padrastro.

### **Escena 4**

El cadáver del padrastro de Inés yace sobre el piso. Los detectives leen una carta donde está narrado lo que supuestamente pasó.

### **Escena 5**

Nos enteramos que Inés es muda.

### **Escena 6**

La madre de Inés informa a los detectives que había una pistola en la casa.

### **Escena 7**

Uno de los detectives le pide a Inés más detalles de lo que vio. Un grito interrumpe la conversación.

### **Escena 8**

Inés agarra una pistola y se dirige a su habitación.

### **Escena 9**

Inés se esconde en el ropero. Su padrastro llega a casa y llama a Inés, quien lo dispara cuando él entra a la habitación de su hijastra.

Luego de realizar la escaleta, podemos encontrar falencias en la narración. En este caso, entre la escena 7 y 8 da un salto incongruente. Revisando el guion, podemos darnos cuenta que mientras uno de los detectives habla con Inés, la madre de esta ha gritado. ¿Por qué? Tal vez el público pueda asumir que gritó porque la pistola no estaba o ¿sí? Solo sabemos que la imagen pasa a blanco y negro para contarnos que Inés había agarrado la pistola para asesinar a su padrastro. Pero ¿dejó la pistola en su lugar y su madre y el otro detective se dieron cuenta de que había sido utilizada? o ¿desapareció? Quizá esas respuestas deberían dar la historia, sin embargo no están.

Con este ejemplo, podemos darnos cuenta que la escaleta ayuda mucho a evitar confusiones a nuestro público y lectores.

## CONCLUSIONES

Las incursiones que ha hecho el guionista en nuevas técnicas para narrar una historia ha provocado que la experimentación tome nuevos rumbos: no son temas vanguardistas, sino una necesidad de atraer al público y mantenerlo frente a una pantalla por una o dos horas. Las personas se han vuelto más exigentes y quieren contenidos que realmente llamen su atención.

El guionista no debería valerse, por lo menos sin antes haber intentado crear por su propia cuenta una historia que no refleje a otra (aunque sabemos que todo es una copia de otra copia), de las reglas. Hay parámetros que se han establecido en el mundo de la narrativa, así como se han establecido ciertos escalones para ser rico o feliz en los libros de autoayuda. Puede que los consejos empujen al escritor que también es un emprendedor a mejorar su trabajo, sin embargo, preferiría que sean evitados. El guionista debe trabajar bajo sus propias reglas y buscar la mejor manera de contar su historia.

Los pasos para crear un guion, que se explicaron en el primer capítulo, demuestran que las industrias también se transforman en instituciones burocráticas. ¿Por qué seguir un montón de reglas que dicen que tendré un guion al final? Quizás sí, quizás no. El objetivo es que el narrador plasme lo que imaginó, y lo haga de la mejor manera posible para que se entienda. Luego si se quiere apoyar en los temas, premisas, tratamientos, eso es otra cosa.

### **El cine posclásico**

Los escritores que prefirieron evitar ciertos pasos para jugar con su historia, fueron aquellos que estuvieron en contra de un sistema de reglas. Decidieron que sería mejor dejar a un lado las instituciones de cine para experimentar (sin caer en algo abstracto) y presentar otro producto. Fue complicado que el cine posclásico se instalara en una pantalla debido a que las productoras no estuvieron –y todavía no están– convencidas

de que se deba romper con la narrativa clásica: desperdiciar dos horas en técnicas dramáticas no puede ser negocio para los que financian.

Todo lo contrario sucede con las series de televisión. Las productoras apuestan por los guiones no lineales, por los saltos hacia el pasado o futuro, por la multinarración: han visto que a los espectadores disfrutaban de los puzles. Existe un poco más de libertad. No por nada varios directores y guionistas de cine ahora escriben y dirigen para un público más segmentado. La frase: “dio el salto de la pantalla chica a la pantalla grande”, se ha invertido.

Y este tema puede ser aprovechado para los interesados en las estrategias narrativas. Ahora mismo no hay mucha información sobre el cine posclásico. Pocos autores se han atrevido a estudiarla, sin embargo aún falta documentación que sustente que estamos viviendo nuevos cambios dentro del cine. Esto fue un problema para levantar la investigación de esta tesis. No obstante, todo lo contrario pasa en la televisión: hay varios escritos que narran las repercusiones que ha tenido los programas de tv, sobre todo en las series, en el público. Sería interesante conocer cuáles son estas, e intentar responder a una pregunta: ¿el cine tomó las estrategias de la tv para contar una historia o viceversa? Las personas interesadas en este tema podrían extender esta investigación y centrarse ya en la necesidad de los nuevos públicos y nuevos narradores. Además de: ¿el cine está listo para interactuar con su público?

## BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles. (2013). Poética (p. 14). España.
- Bolaño, R. (1998). Los Detectives Salvajes. España: Anagrama
- Caldevilla, D. (2012, junio). El relato corto en el cine. *ICONO 14*, 10(2), p.168.
- Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guion*. España: Cátedra.
- Cine, Z. (2017). *La Nouvelle Vague*. *Popthing.com*. Retrieved 14 March 2017, from [http://www.popthing.com/zona\\_cine/la\\_nouvelle\\_vague.php](http://www.popthing.com/zona_cine/la_nouvelle_vague.php)
- Corona, J. (2016). ¿Cuándo es transmedia? *Icono 14*, 14(1), 30.
- Cortázar, J (2008). Rayuela. España: Cátedra
- Field, S. (1996). *El manual del guionista*. Madrid, España: Plot ediciones.
- García Márquez, G. (2003). *Me alquilo para soñar: taller de guion*. Barcelona: Debolsillo.
- Hernández, E. (2013). Teasing the audience. *L'Atalante*, 1(12), p.42.
- Hunt, R. (2013). *Bases del cine 02: guion*. Barcelona: Parramon.
- INFOBAE,. (2017). *Ben Affleck amenazó con abandonar la última película de Batman*. *Infobae*. Retrieved 14 March 2017, from <http://www.infobae.com/america/entretenimiento/2017/01/02/ben-affleck-amenazo-con-abandonar-la-ultima-pelicula-de-batman/>
- Lasierra, I. (2012). *Nuevos caminos en las estrategias narrativas de una serie dramática de televisión: The Wire (HBO, 2002-2008)*. *Revista Comunicación*. Retrieved 14 March 2017, from [http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/012.Nuevos\\_caminos\\_en\\_las\\_estrategias\\_narrativas\\_de\\_una\\_serie\\_dramatica\\_de\\_television-The\\_Wire\\_\(HBO-2002-2008\).pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/012.Nuevos_caminos_en_las_estrategias_narrativas_de_una_serie_dramatica_de_television-The_Wire_(HBO-2002-2008).pdf)
- Martínez, Á. (2011). *Laberintos narrativos*. Barcelona, España: Gedisa.
- Mckee, R. (2009). *El guion* (2nd ed.). Madrid: Alba.

- Munuera, P. (2007). El modelo circular narrativo de Sara Cobb. *Portularia*, VII(1), p.85-106.
- Onaindia, M. (1996). *El guion clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Palao, J. (2012). A favor de la interpretación: por una semiótica a la altura de los tiempos. *Universitat Jaume I De Castellón*, 10(1), p.809
- Palao, J. (2012). Hiperencuadre/Hiperrelato. *Revista Comunicación*, 1(10), p.99.
- Palao, J. (2013). Contando al otro. *L'ATALANTE*, 1(12), p.19.
- Page, R. (2011). *New narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln: University of Nebraska Press. p.28.
- RAGNEDDA, M. (2008). *El consumismo inducido: reflexiones sobre el consumo postmoderno*. *PENSAR LA PUBLICIDAD*. Retrieved 14 March 2017, from <http://file:///C:/Users/Andr%C3%A9s%20Mazza/Downloads/16409-16485-1-PB.PDF>
- Requena, J (2006) *Clásico, manierista, postclásico: los modos del relato en el cine de Hollywood*. España: Castilla
- Rodríguez, L. (2010). *El Consumismo fomentado por la publicidad y los medios de comunicación*. *DIALNET*. Retrieved 14 March 2017, from <http://file:///C:/Users/Andr%C3%A9s%20Mazza/Downloads/Dialnet-ElConsumismoFomentadoPorLaPublicidadYLosMediosDeCo-4173133.pdf>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2016). *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Tubau, D. (2011). *El GUIÓN DEL SIGLO 21*. España: ALBA
- UPM. (2011). *Conversations with Filmmakers Series*. Estados Unidos: UPM