

**UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ**

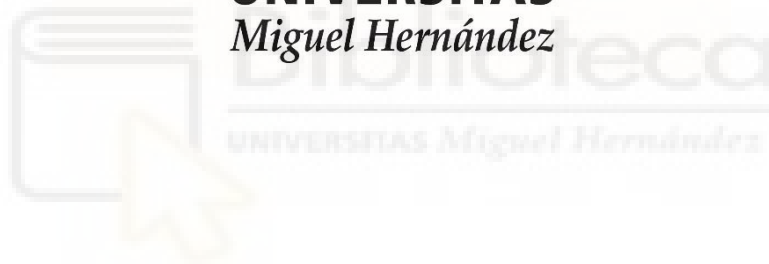
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE**

**ELCHE**

**COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*



**Trabajo de Fin de**

**GradoCurso**

**2020/2021**

**TÍTULO:** El guardabosques

**ALUMNA:** NURIA GARCÍA MILÁ

**TUTOR:** JOAQUÍN JUAN PENALVA

PALABRAS CLAVE: preproducción audiovisual; cortometraje; guion; evolución de personajes; *thriller*; venganza.

KEYWORDS: preproduction; short film; screenplay; character development; thriller; revenge.

RESUMEN: Con este TFG pretendo demostrar, a través del guion de un cortometraje, que un personaje puede evolucionar, cambiar y desarrollarse a partir de hechos, problemas o personas externas y conseguir que el espectador empatice con dicho personaje y su evolución. Para conseguir dicho planteamiento, se realizará un trabajo de investigación para recopilar precedentes y referencias que nos ayuden a construir la historia y los personajes que la componen. Esta investigación es crucial para la elaboración de un guion de estas características debido a la importancia del personaje principal y su relación con el espectador.

ABSTRACT: With this TFG I intend to demonstrate, through the script of a short film, that a character can evolve, change and develop based on external events, problems or people, and to make the viewer empathise with the character and his or her evolution. In order to achieve this approach, research work will be carried out to compile precedents and references that will help us to construct the story and the characters that make it up. This research is crucial for the development of a script of these characteristics due to the importance of the main character and his or her relationship with the spectator.

## ÍNDICE

1. Introducción.....	3
1.1. Objetivos.....	6
1.2. Hipótesis.....	6
2. Estado de la cuestión.....	7
3. Metodología.....	12
3.1 Investigación y construcción.....	12
3.2 Fichas técnicas.....	17
3.4 Escritura.....	19
4. Resultados.....	19
5. Conclusiones.....	20
6. Bibliografía.....	22
7. Anexos.....	23



## 1. Introducción

El siguiente trabajo está relacionado con la realización de un guion para un cortometraje de ficción al que se le ha puesto el título de *El guardabosques*. Después de completar todas las asignaturas, probar las diferentes disciplinas y explorar distintos puntos para analizar, he encontrado el punto que quiero desarrollar en este Trabajo de Fin de Grado. Dicho proyecto es la realización de todas las fases de producción de un guion para un cortometraje, desde la concepción de la idea original hasta la revisión del guion final.

“Hagáis lo que hagáis, nunca dejéis de ser cabezotas” (Snyder, 2005: 230). Todo guion es escrito con convencimiento, de forma minuciosa. El guionista conoce a sus personajes, les otorga el peso de la empatía del espectador. Como dice Blake Snyder, el ‘quién’ es la vía de entrada, los espectadores fijamos la atención sobre ‘quién’ y nos proyectamos en él, ya se trate de una película o un anuncio de detergente. El escritor o escritora debe asegurarse de que su historia, sus personajes, sus tramas... son perfectas para el posterior desarrollo del corto o película. Así que no puedo dejar de estar de acuerdo con Matías Fernando Carrillo Herrera con que el director ha de involucrarse en todas las fases de elaboración de los personajes y de la historia, para así poder transmitirlo a los actores y actrices (Carrillo Herrera, 2005: 13), pero no creo que para ello sea necesaria una única persona abarcando ambos campos (la dirección y el guion).

Un ejemplo famoso de esta figura entre los amantes del cine es el de escritor y director Quentin Tarantino: “Son muchos más los que le consideran un autor en el extenso sentido de la palabra (...) con solo dos películas ha desconcertado al mundo del cine y a los cinéfilos de pro” (Delgado, Payán y Uceda, 1995: 9). El eslogan “*escrito y dirigido por Quentin Tarantino*” es ya casi una marca del cineasta que se ha hecho a sí mismo, confeccionando cada obra de forma individual, convirtiéndose en la definición que más se acerca a la pureza de la palabra “autor”. Podemos poner en perspectiva esta teoría que parece demostrar que un guionista debe dirigir su historia y viceversa con este mismo ejemplo; Tarantino escribió dos guiones que no llegó a dirigir: uno fue *Amor a quemarropa* (Tony Scott, 1993), película escrita por Tarantino, pero dirigida por Tony Scott, y *Asesinos natos* (Oliver Stone, 1994), historia de Quentin dirigida por Oliver Stone. Ambas diferenciaron a Tarantino como escritor y como director. Después de *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992), Quentin empezó a ser conocido y, en el caso de *Amor a quemarropa*, el guion que había vendido vio la luz desde los ojos de Tony

Scott, quien, con el guion sujeto a su juicio, hizo algunos cambios y aplicó su propia visión sobre el proyecto:

En esta película se puede identificar con cierta facilidad la mano de Tarantino en los diálogos y en la narrativa utilizada (...) pero difiere con el lenguaje cinematográfico utilizado por el autor. Esto hace que el guion no se ajuste perfectamente a la visión del autor y por tanto, dicha visión no llegue íntegra al espectador, sino que llegue contaminada por la visión de otro realizador (Ricote, 2019: 5).

Quentin Tarantino no es el único que dirige sus guiones: Wes Anderson, *Gran Hotel Budapest* (2014), le otorga a todo lo que escribe su firma particular, que solo se siente completa acompañada de la dirección tan específica del cineasta; así como Pedro Almodóvar con *Volver* (2006) o Lawrence Kasdan con *El turista accidental* (1988). Sin embargo, estos dos últimos ejemplos de cineastas presentan sendos problemas a la hora de realizar la tarea de escritor y guionista de una misma obra:

Hay directores que escriben sus propios guiones, en solitario (...), y o bien su labor de dirección es muy superior a su labor como guionista, con lo que muchos nos preguntamos por qué no intentan trabajar con alguien en sus guiones o delegar ese trabajo completamente en otros; o bien lo contrario, son mucho mejores guionistas que directores, y nos preguntamos por qué se echan a perder tan buenos guiones suyos. Un ejemplo muy bueno del primer grupo es Almodóvar, que ha evolucionado ostensiblemente como realizador, pero que sigue firmando unos guiones con defectos muy grandes que un guionista de fuste no se permitiría. Y un ejemplo del segundo es Lawrence Kasdan, un excelente guionista y un soso director (Massanet, 2009).

Esta paradoja me hace pensar en hasta qué punto el trabajo de guion–dirección es un trabajo de una persona al estilo “si quieres que salga bien, has de hacerlo tú mismo”, o en cambio es un trabajo en equipo en el que cada uno tiene que asegurarse de hacer su labor perfectamente y confiar que el siguiente entenderá tu trabajo (o, como decía al principio, trabajar codo con codo para que haya la mejor comunicación posible).

Alguno de los ejemplos de simbiosis entre guionista-director (o incluso co-guionistas y co-directores o directoras) pueden ser Ethan y Joel Coen con *The Big Lebowski* (1998), Lana y Lilly Wachowski con la ya clásica trilogía *Matrix* (1999-2003), Phil Lord y Chris Miller con *Lluvia de Albóndigas* (2009). Estos ejemplos tienen contextos y relaciones diferentes pero un mismo objetivo: que la obra final sea lo mejor de cada miembro del grupo y pueda sentir orgullo. “Mientras conserve la actitud de que mi próximo guion será

el mejor que haya escrito e intacta la ilusión con que vivo el proceso, sé que no puedo fallar” (Blake Snyder, 2005: 187).

Teniendo todo esto en cuenta las palabras de Blake Snyder,

creo que la razón por la que los personajes tienen que evolucionar (...) es que, para que la historia sea digna de contarse, tiene que ser de importancia vital para todos los implicados. Por eso hay que trabajar con esmero el planteamiento y el ajuste de cuentas de cada personaje, y su seguimiento de principio a fin (Snyder, 2005: 180),

todo lo aprendido en la carrera de Comunicación Audiovisual, nuestra experiencia y nuestra pasión, analizaremos si sirve para cumplir los objetivos propuestos y que se vea reflejado en *El guardabosques*.

### 1.1 Objetivos

Los objetivos que se quieren alcanzar con la realización de este proyecto son:

- Analizar los métodos para hacer llegar el mensaje íntegro al receptor.
- Describir con verosimilitud y credibilidad los personajes, para que el espectador pueda empatizar y/o sentirse identificado con ellos.
- Exponer una obra con un planteamiento y estructura simples de forma que llame la atención.
- Conseguir que el lector/espectador empatice con las decisiones de un personaje con las que en un contexto normal no estaría de acuerdo gracias a su arco.

### 1.2 Hipótesis

La hipótesis planteada en este trabajo podríamos decir que es doble: por una parte, se trata de crear un arco de personaje ‘obligado’ o motivado por estímulos externos de forma clara y orgánica, y, por otra, conseguir que ese mismo arco sea uno con el que el espectador pueda empatizar, a pesar de que conlleve tomar decisiones que a priori el lector no tomaría ni estaría de acuerdo con ellas.

Para que el personaje parta de una base atractiva para el público, Blake Snyder es claro:

Tiene que haber uno o dos personajes principales en los que podamos centrar nuestra atención, con los que podamos identificarnos, a los que queremos ver salir triunfantes y que puedan

cargar con el tema de la película. [...] Para que la idea funcione, muchas veces tendréis que jugar con los personajes a fin de dotar a vuestro héroe del mayor conflicto y mayor recorrido posibles, y del objetivo más primario, y así amplificar la idea y sacarle el máximo partido posible. [...] El truco es crear protagonistas que: ofrezcan el mayor conflicto posible en esa situación, tengan más recorrido que hacer desde el punto de vista emocional y puedan gustar a un sector de población más amplio (Snyder, 2005: 79/81/84).

Por su parte, McKee decía que, como espectadores, perdemos interés si no sabemos qué quieren los personajes. Así pues, Marcos (así se llama nuestro protagonista) ha de tener de entrada una forma de ser que contraste con los obstáculos que se va a encontrar a lo largo del corto y dichos obstáculos tienen que ir incrementando de dificultad para hacer crecer al ‘héroe’, mientras tenemos claro en todo momento por qué se encuentra con esos problemas y cómo quiere solucionarlos.

## 2. Estado de la cuestión

“¡Ah, no! –piensas– ¡Mi película es algo totalmente nuevo! ¡No se parece a nada que se haya visto ya! ¡Me niego a encuadrarla en una categoría!”

Lo siento. Llegas tarde.

Es imposible que me vengas con una idea que no se parezca a otra, o a una docena, de las que se hallan en el canon cinematográfico (Snyder, 2015:48).

Esta idea de un arco de personaje que se va desarrollando a lo largo de la trama no es nueva. De hecho, Blake Snyder, en *¡Salva al gato!*, creó un género específico en el que este guion encaja perfectamente: un tipo con un problema. Se plantea a un hombre (o una mujer) corriente en un mundo en el que suceden situaciones no tan corrientes. La narración comenzaría presentando al personaje principal en un día corriente, y entonces comenzarían los sucesos extraordinarios.

En nuestro caso, Marcos se encontrará en un día de trabajo normal como guardabosques, cuando se tropieza con un grupo de jóvenes irrespetuosos. Buscando referentes pude corroborar que es un género que engloba muchísimos estilos que a simple vista no tienen nada que ver, pero tienen lo esencial en común: una persona a la que le ocurre algo y eso le obliga a madurar, cambiar o incluso matar. En el caso de *La jungla de cristal* (*Die Hard*, John McTiernan, 1988), el edificio donde trabaja la mujer del protagonista es

asaltado por terroristas; en *La lista de Schindler* (*Schindler's List*, Steven Spielberg, 1993), los nazis comienzan a llevarse a los vecinos y amigos judíos del protagonista; en *Cadena perpetua* (*The Shawshank Redemption*, Frank Darabont, 1994), el protagonista es llevado a la cárcel por un crimen que no ha cometido; en *Transformers*, al protagonista se le estropea el coche, o, en *Ponte en mi lugar* (*Freaky Friday*, Mark Waters, 2003), en la que una adolescente y su madre abren la galleta de la fortuna equivocada.



*The Shawshank Redemption* (Frank Darabont, 1994)

Sin embargo, nuestro protagonista, Marcos, presentará un desarrollo hacia el antihéroe que, según la definición de la RAE, es un personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponden a los del héroe tradicional. Cabe hacer un inciso para reflexionar sobre cómo ha cambiado esta última figura, la de héroe tradicional, en la narrativa audiovisual de los últimos años: hace tiempo, si se hablaba de héroes, en el imaginario colectivo aparecían figuras como Superman, de *Superman* (Richard Donner, 1978). Este personaje respondía a la definición de héroe punto por punto: alguien capaz de salvar a los demás ocultando su identidad, sin necesidad de fama, reconocimiento personal o lucro económico.



Sin embargo, estos últimos años hemos asistido a los cines para disfrutar de una nueva ‘versión’ de héroes, que comparten fin, pero no forma de ser o comportamientos: en *The Avengers* (Josh Whedon, 2012) encontramos, entre otros, a Iron Man, un multimillonario industrial y genio inventor con problemas con el alcohol, egocéntrico, confiado e indisciplinado que utiliza su fortuna y conocimientos para combatir el mal. También encontramos a la Viuda Negra, una exasesina rusa reclutada por este grupo de superhéroes. Estos ejemplos no casan con la definición clásica de héroe, ya que no son personajes inmaculados con un historial limpio de ayuda al prójimo, pero, a la hora de hacer el bien, no lo hacen por otra razón que no sea porque saben que es lo correcto.

En contraposición con estas diferentes versiones de héroes, esta otra definición de antihéroe:

(...) un antihéroe es aquel personaje que realiza acciones heroicas, pero que no lo hace por motivos necesariamente morales o virtuosos, sino que tiene motivaciones que son más egoístas u oscuras(J. E. F. S., 2020).

Según esta definición, nuestro protagonista podría compararse con Norval, el personaje de Elijah Wood en *Come to Daddy* (Ant Timpson, 2019), en la que un treintañero decide visitar a su padre, al que no ve desde la infancia, en una cabaña abandonada, y, tras unos sucesos para nada comunes, padre e hijo acaban por huir de unos hombres que los quieren matar. Aquí es donde encontramos la similitud entre Marcos y Norval: al principio el personaje de Elijah se verá horrorizado con la idea de matar a nadie (o herir, o siquiera ver a un muerto) y, conforme los obstáculos sean más difíciles, más cómodo se verá con el hecho de matar. En *Straw Dogs* (Sam Peckinpah, 1971), el personaje encarnado por Dustin Hoffman, David, vive un desarrollo parecido: se muda con su familia huyendo de la violencia de su país de origen, y en su nuevo hogar encuentra una estampa a priori pacífica que pronto se tornará muy violenta y David, que no quería tener que entrar en esa dinámica, se verá obligado a actuar como venganza.



*Come to Daddy* (Ant Timpson, 2019)

En cambio, nuestro personaje plantea un desarrollo motivado por algo más allá de la venganza, la supervivencia o la presión; Marcos tiene como objetivo interno hacerse respetar, dejar de pasar desapercibido, hacerse respetar o recuperar la dignidad, lo cual podemos ver también en el personaje de Quoyle en la novela *Atando cabos* (1993). En esta historia, el protagonista es un hombre del que todo el mundo se aprovecha y quien tras la muerte de su esposa decide mudarse a un nuevo hogar y consigue el empleo de sus sueños y conocerá a gente que le respete. En la serie *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008-2013) también vemos este arco: Walter, el protagonista, es un profesor de química aburrido al que no respetan como docente ni es feliz porque no lleva la vida que habría querido al que le diagnostican cáncer y -gracias a la sanidad privada estadounidense- decide cocinar metanfetamina y venderla para pagarse la quimioterapia. Al final, será un respetado “químico” dueño de su vida y sus decisiones.

Por otra parte, el objetivo externo de nuestro personaje es lo que realmente diferencia nuestra historia: Marcos, como ya hemos dicho, es un guardabosques que ama su trabajo y al que no toman en serio; durante toda la narración, su razón de ser es la protección de los alrededores, el reciclaje y el respeto a la naturaleza.

En cuanto a los antagonistas, estamos hablando de un grupo de adolescentes con aires de grandeza que casa con el estereotipo de cualquier película americana o española. Suele tener cuatro personas en las que se encuentra el personaje central: el líder, sin escrúpulos,

trata con superioridad a los miembros de su grupo para perpetuar ese puesto superior; los seguidores fieles: conservan la amistad del / de la líder a base de no tener personalidad, no saber cuándo está metiéndose con ellos/ellas, acomodándose en la forma de ser fría y cínica del / de la líder y excusando su comportamiento (estos personajes a menudo son pareja entre ellos, del líder o son amigos de la infancia que ya se han acostumbrado a aceptarle tal y como es). Y, por último, está el personaje nuevo: alguien nuevo llega y, ya sea por puro aburrimiento, complejo de salvador o por interés, el líder y sus secuaces le hacen hueco en el grupo (en el que claramente esta persona no encaja). Este último personaje, si es protagonista, seguramente huya del grupo dándose cuenta de que esa gente no le conviene, pero si son (como en nuestro caso) personajes secundarios, se distinguen claramente por ser aquellos personajes que no le ríen todas las gracias al líder, tiene una personalidad diferente e incluso no le da miedo expresar desacuerdo con sus acciones.

Ejemplos de esta dinámica de grupo puede ser la película *Chicas malas (Mean Girls)*, Mark Waters, 2004), que adopta el nombre del grupo popular del instituto que “adopta” a la protagonista, nueva en su instituto, y a la que ven como “un proyecto nuevo” (aburrimiento, complejo de salvadoras). Otra referencia es *No respire* (2016), que retrata a una pareja en la que él es el líder, su novia la sumisa que le perdona sus acciones y el protagonista, un personaje al cual necesitan (conveniencia). En *Euphoria* (2016) este grupo es uno completamente disfuncional de forma individual, pero entre ellas son bastante sanas en cuanto a amistad se refiere. Eso sí, los roles siguen siendo muy definidos y claros. Entre las versiones españolas tenemos la serie *Física o Química* (2008-2011), que presenta un grupo muy grande, pero con roles igualmente definidos, esta vez “españolizados”, por ejemplo, la reina de las animadoras americana, en este caso, sería la hija del dueño del instituto. Otro ejemplo podría ser el grupo de *El Internado: Laguna negra* (2007-2010), un grupo más reducido en el que el líder es, como no podía ser de otra forma, el hijo del director del internado, a quien acompaña su novia, la mejor amiga de su novia y el amigo fiel sumiso sin personalidad que sirve para que el líder pueda tener su dosis de ego diaria. A este grupo se le unirán dos personajes nuevos que distarán mucho del líder y, lejos de abandonar el grupo, conseguirán que este sea más humano.



*Mean Girls* (Mark Waters, 2004)

### 3. Metodología

La previa investigación y la reunión de referencias ha sido indispensable para poder llevar a cabo una correcta metodología de este Trabajo de Fin de Grado. Este procedimiento ha sido elaborado basándose en nuestra experiencia y en los estudios ya realizados por profesionales de la materia que nos ocupa.

Vamos a trazar todo el proceso de creación de este guion, detallando cada fase que hemos atravesado y abordado para crear *El guardabosques*. Haremos hincapié en los aspectos esenciales de dicha creación, tales como diseño de personajes y objetivos interno y externo.

#### 3.1 Investigación y construcción

Todo proyecto necesita una base sólida y, en el caso de un guion, esta base se centra la investigación y documentación de proyectos ya existentes en los que poder apoyarse, inspirarse y a los que poder referenciar. Como ya hemos expuesto en el punto 2, esta

investigación comenzó con la identificación del género de la obra que queríamos crear. Ningún género ‘convencional’ parecía casarnos con nuestra idea. “Es como *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008-2013) pero en el bosque y con muertes en un bosque”, pensábamos. “Es un *thriller* mezclado con comedia con tal vez un fondo de drama”. Entonces Blake Snyder salió al rescate: “un tipo con un problema”. El género creado por el escritor y desarrollado en su obra *¡Salva al gato!* (2005) se trata de uno tan genérico como específico, ya que abarca desde *El diablo viste de Prada* (*The Devil Wears Prada*, David Frankel, 2006) hasta *Titanic* (James Cameron, 1997), pero con el que se identifica fácilmente el “de qué va” tan importante a la hora de imaginarte una historia.

Tras decidir que ese sería el género de nuestra obra, decidimos esculpir al protagonista perfecto a partir y sobre el cual se sucederían las tramas:

Fully realized characters have a façade, It’s constructed of elements the carácter believes to be beneficial but, as we discover, will actually destroy them [...] Characters create façades to mask the things they fear inside –we all do. A character’s façade, then, is an outer manifestation of an inner conflict (York, 2013: 136, 141).

Traduciré esta cita para que el concepto de *façade* quede completamente claro:

Los personajes plenamente realizados tienen una fachada construida con elementos que el personaje cree que son beneficiosos pero que, como descubriremos, en realidad los destruirán [...] Los personajes crean fachadas para enmascarar las cosas que temen en su interior -todos lo hacemos. La fachada de un personaje, por tanto, es una manifestación exterior de un conflicto interior.

Es decir, la apariencia de un personaje no es más que la manifestación de un conflicto interno, ya sea porque el personaje está escrito de manera transparente, es decir, que expresa su conflicto interno y este le representa, o porque el personaje utiliza su conflicto interno como arma, dándole la vuelta para intentar que no se le note. Para ello, investigamos personajes que pudieran servir de ejemplo: uno claro de sendos casos lo podemos encontrar en dos de los personajes de la película *Spiderman: into the spider-verse* (Ramsey, Rothman y Persichetti, 2018). Ambos personajes son el superhéroe Spiderman: Peter B. Parker y Miles Morales. Ambos comparten un conflicto interno, el de creer que no se merecen ser Spiderman, pero cada uno tiene una *façade* diferente. Peter

B. Parker tiene seguridad, sabe que todo consiste en tener fe, confiar en que puedes –por mucho miedo que tenga en realidad. Miles, por su parte, se siente perdido y no sabe confiar en sí mismo.



*Spiderman: into the spider-verse* (Ramsey, Rothman y Persichetti, 2018)

*MILES: When will I know I'm ready?– Peter WEBS his mouth.*

*PETER: You won't. It's a leap of faith. That's all it is Miles. A leap of faith.*

(Lord y Rothman, 2018)

Este fragmento de la película traducido al castellano sería:

*MILES: ¿Cómo sabré que estoy preparado?– Peter SELLA su boca con tela de araña.*

*PETER: No lo sabrás. Es un acto de fe. Eso es lo que es, Miles. Un acto de fe.*

En el caso de la construcción de Marcos, decidimos crear un personaje transparente, cuya *façade* fuera ligada con su conflicto interno, ya que queríamos seguir un modelo clásico de personaje en este tipo de géneros, un hombre o mujer corriente a la que le ocurre algo, y cuanto más corriente sea el protagonista, mayor será el desafío que le obligue a evolucionar. Es decir, en nuestro caso, podemos ver a un hombre al que no se le tiene en cuenta, no se le toma en serio ni inspira ningún respeto, y su conflicto interno será conseguir hacerse valer, conseguir el respeto de los demás y el suyo mismo. Este conflicto irá ligado al externo, que es su obsesión por la conservación de los bosques, el reciclaje,

tenerlo todo bajo control... este será el conflicto por el que aparentemente tome todas las decisiones que tome, cuando en realidad esto responderá al conflicto interno.

En ocasiones, la motivación de un personaje permanece incierta. Por ejemplo, en *La lista de Schindler* (*Shindler's List*, Steven Spielberg, 1994), entendemos que el protagonista salva judíos porque cree que es lo que debe hacer (y, convenientemente, tiene el poder de hacerlo). Sin embargo, Michel Chion tiene una teoría interesante sobre esto:

En *La lista de Schindler*, no sabemos si Schindler es bueno, pero vemos que empieza a comportarse como tal (...).

En una escena de la película de la que, que sepamos, no se ha hablado mucho, Schindler discute con el soldado de las SS Amon Goeth, un loco psicópata que mata al azar a los judíos del campo (...).

Con ocasión de una borrachera común, Schindler le declara a Goeth que lo más hermoso es el poder, no cuando mata sino cuando deja vivir. Podemos interpretarlo como una astucia de Schindler para invitar a Goeth a que no mate más judíos, pero también puede leerse como la descripción lúcida o inconsciente de la propia elección que él, Schindler acaba de hacer. (...) Se ha puesto a salvar judíos porque ha descubierto que tenía el poder de hacerlo, (...) el poder que le confieren su pertenencia a partido nazi, su halagadora reputación, su dinero... (Chion, 2009: 249).

Esto nos lleva a que, en nuestro caso, su motivación para agredir, matar e incluso torturar a sus antagonistas sea en efecto su obsesión con el reciclaje y la conservación del medio ambiente, pero porque esto solo constituye una excusa conveniente para llevar a término su conflicto interno, es decir, esa motivación se ve proyectada desde sus inseguridades y traumas, igual que la de Schindler nace del poder.

El personaje, pieza fundamental en el arte de contar historias, y que incluye el camino que sigue a lo largo del relato. Por camino, el estudio se referirá a la transformación del mismo, ya que cabe la posibilidad de que sea este proceso el que convierte a un personaje en el elemento más importante del guion cinematográfico, y que a la vez se entrelace con la identificación que siente el espectador con el mismo (Francisco José Gil Ruiz, 2014).

A la hora de abordar el desarrollo de Marcos, nos fijamos en el arco de personaje de la ya nombrada película *Come to Daddy* (Ant Timpson, 2019) de Norval, el hijo con buenas intenciones que acaba disfrutando matando a desconocidos. Aunque la motivación de Norval es aparentemente su supervivencia, sus traumas paternos también tendrán un peso importante en su desarrollo y presenta una transformación muy parecida a la de nuestro personaje: se encontrará en una situación en la que no se había visto nunca ni querría haberlo hecho jamás, resultará que la única forma de escape es matar, al principio para

que no le pillen ni le hagan daño, pero, conforme vaya avanzando la persecución, el conflicto interno tomará más presencia y acabará disfrutando de su “cometido”.

Respecto a los antagonistas, quisimos presentar a un grupo estereotípico de “matones”. Como dice Blake Snyder, a quien más falta le hace aprender una lección es alguien a quien aún no ha crecido (emocionalmente hablando). Es por eso por lo que las personalidades de estos personajes no se basan en sus edades, sino en su madurez e inteligencia emocional. Como ya presentamos en el punto 2, estamos hablando de un grupo en el que el personaje menos seguro de sí mismo llevará la voz cantante, presentando una *façade* opuesta a la de nuestro protagonista. A este personaje le acompañarán otros tres, que responderán al líder con la personalidad que se espera de ellos. Estos personajes irán muy ligados y serán los responsables de los *beats* de la historia.

Podemos considerar un beat como un incidente o suceso dramático. En música, una sucesión de beats forma un compás. Al incorporar más beats, se forma una frase musical, luego una melodía, y por fin la canción completa. Un drama funciona de modo similar. Momentos dramáticos individuales, uno tras otro, crean una escena. Los de varias escenas, uno tras otro, crean un acto, y los de cada acto, uno tras otro, crean la historia (Seger, 1991:44).

Es decir, cada interacción con los antagonistas (o con el resultado de algo que estos hayan provocado), significará un *beat* en la historia, y así esta y por tanto nuestro personaje y su arco podrán avanzar y desarrollarse de manera orgánica y paulatina.

En lo que a estructura narrativa se trata, *El guarda* no innova, por lo que seguimos contando con una introducción, un primer punto de giro, un nudo, un segundo punto de giro y un desenlace. Federico Fernández Díaz, en *El libro del guion* (2005: 12) precisa que, entre el segundo punto de giro y el desenlace, sucede el clímax. El clímax es el punto en el que la historia alcanza su extremo más dramático para después caer y dejar paso al desenlace. En nuestro caso, construimos un clímax en el que por fin Marcos se siente seguro de sí mismo y va a matar al último personaje, al líder, con una personalidad ya desbloqueada y voraz. Nuestro protagonista ha resuelto su conflicto interno, ya no tiene miedo, ni se siente empequeñecido ni dejado de lado: ahora manda él.



### 3.2 Fichas técnicas



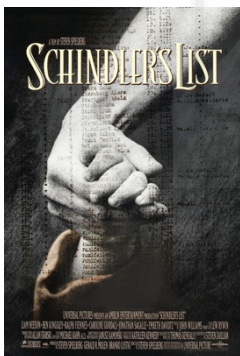
*Die Hard* (1988)

**Dirección:** John McTiernan; **Guion:** Steven E. de Souza, Jeb Stuart; **Música:** Michael Kamen; **Fotografía:** Jan de Bont;  
**Productora:** 20th Century Fox, Lawrence Gordon Productions, Silver Pictures



*The Shawshank redemption* (1994)

**Dirección:** Frank Darabont; **Guion:** Frank Darabont;  
**Música:** Thomas Newman; **Fotografía:** Roger Deakins;  
**Productora:** Castle Rock Entertainment



*Schindler's list* (1994)

**Dirección:** Steven Spielberg; **Guion:** Steven Zaillian; **Música:** John Williams; **Fotografía:** Janusz Kaminski (B&W); **Productora:** Universal Pictures, Amblin Entertainment



*Freaky Friday* (2003)

**Dirección:** Mark Waters; **Guion:** Heather Hach, Leslie Dixon;  
**Música:** Rolfe Kent; **Productora:** Walt Disney Pictures, Casual Friday Productions, Gunn Films



*Come to Daddy* (2019)

**Dirección:** Ant Timpson; **Guion:** Toby Harvard; **Música:** Karl Steven; **Fotografía:** Daniel Katz; **Productora:** Coproducción Irlanda-Canadá-Estados Unidos-Nueva Zelanda; Firefly Films, Blinder Films, Nowhere, Scythia Films



*Straw Dogs* (1971)

**Dirección:** Sam Peckinpah; **Guion:** David Zelag Goodman, Sam Peckinpah; **Música:** Jerry Fielding; **Fotografía:** John Coquillon; **Productora:** Daniel Melnick



*Breaking Bad* (2008-2013)

**Creador:** Vince Gilligan; **Guion:** Vince Gilligan, Peter Gould, George Mastras, Sam Catlin, Moira Walley-Beckett, Thomas Schnauz, Gennifer Hutchison, John Shiban, J. Roberts, Patty Lin; **Música:** Dave Porter; **Fotografía:** Michael Slovis, Reynaldo Villalobos, Nelson Cragg, Peter Reniers; **Productora:** Gran Via Productions, High Bridge Productions, Sony Pictures Television



*Mean Girls* (2004)

**Dirección:** Mark Waters; **Guion:** Tina Fey; **Música:** Rolfe Kent; **Fotografía:** Daryn Okada; **Productora:** Paramount Pictures



*Spider-man: Into the Spider-Verse* (2018)

**Dirección:** Bob Persichetti, Peter Ramsbey, Rodney Rothman;

**Guion:** Phil Lord, Rodney Rothman, Dan Slott, Meghan Malloy;

**Música:** Daniel Pemberton; **Productora:** Sony Pictures Animation, Marvel Animation, Marvel Entertainment, Columbia Pictures, Pascal Pictures, Sony Pictures Entertainment (SPE), Lord Miller, Avi Arad Productions

### 3.4 Escritura.

La última fase de un guion es, por fin, la escritura. Dar vida a los personajes, dejar que se desarrollen, acompañarlos en el proceso... Este cortometraje cuenta con un personaje principal y cuatro secundarios, que funcionan de catalizador para el desarrollo del protagonista, es decir, marcan los *beats* de la trama y “obligan” a Marcos a evolucionar. Al contar con un solo personaje principal que interactúa de manera puntual con los secundarios, los diálogos son sencillos, breves y, lo que era más importante para nosotros, no expresan de manera explícita el conflicto interno, aunque sí el externo. Este tipo de escritura ha sido nueva para nosotros porque no estábamos acostumbrados a este género tan sencillo y a la vez a darle vida a un personaje tan concreto con un arco tan milimetrado, pero, a pesar de eso, en todo momento hemos intentado respetar la estructura narrativa clásica, lo cual ha hecho que los tiempos acordados en los primeros bocetos realizados se hayan mantenido y ninguna parte de la historia se haya alargado innecesariamente.

### 4. Resultados

Una vez terminada la escritura del guion, intentamos alejarnos del resultado para ser lo más objetivos posible y poder ver si se cumplían los objetivos que nos habíamos impuesto: ¿El espectador empatiza con nuestro protagonista? ¿Los personajes secundarios son algo más que un *beat* personificado? ¿Se entiende el arco de personaje principal? ¿Es entretenida? ¿Funciona?

Uno de los mayores retos a los que nos enfrentábamos en la construcción del guion era, a fin de cuentas, el mismo al que enfrentan todos los guionistas ante un proyecto: crear

una historia entendible cuyo mensaje y personajes llegasen al receptor. Revisado el guion y habiendo contrastado opiniones externas y puntos de vista diferentes, concluimos con que nuestras preocupaciones iniciales se habían superado: nuestra historia se entendía, el público -el público estudiado, por lo menos- simpatizaba con nuestro personaje, el final gustaba, no se hacía demasiado largo. En lo que respecta a los personajes, sobre todo a Marcos, era para nosotros crucial que su arco fuera -dentro de la anomalía de ponerse a matar personas- orgánico, progresivo y con el que el espectador pudiera empatizar. El hecho de partir de una base clara, con una presentación de personaje transparente, nos ayudó mucho a acompañarle por su transformación y a entender sus motivos (tanto externos como interno), aunque no fueran expresados de forma explícita.

Como ya expusimos en el punto 2, Estado de la cuestión, “un tipo con un problema” es un género que abarca muchísimas producciones, y quisimos explorarlo, añadiendo nuestras propias innovaciones -su objetivo externo siendo la protección a toda costa del medio ambiente, por ejemplo. Quisimos explorar una buena construcción de personaje en una historia delirante dentro de lo sencilla que es la trama, con un resultado positivo y no uno que dejase al espectador preguntándose qué acaba de pasar.

El resultado, por tanto, para nosotros ha sido satisfactorio ya que nuestros objetivos han sido cumplidos y contamos con una historia que nos encanta.

## 5. Conclusiones

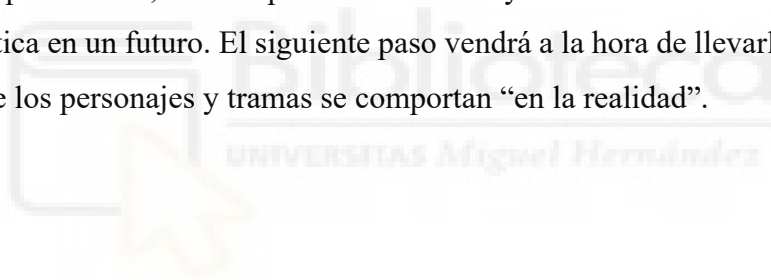
Aunque siempre vamos a pensar que cualquier proyecto que hagamos no está todo lo acabado y perfecto como podría, es hora de ponerle punto final. La escritura de un guion cinematográfico es un proceso más costoso de lo que a priori podría parecer: requiere una documentación previa, una idea clara, mil teorías sobre la trama que, a base de ensayo y error, acaba pulida y lista para ser desarrollada, un personaje con sentido, personalidad propia, carismático.

Este guion es un buen punto de partida para entrar en el mundo cinematográfico, ya que se trata de una historia innovadora enmarcada en un género que se ha demostrado mil veces que funciona. Es una opción segura y a la vez arriesgada que mezcla a “un tipo con un problema” y el cuidado del medio ambiente. Esta es una gran fortaleza de *El*

*guardabosques*: un proyecto cuya estructura es clara, fácil de digerir, comprender y empatizar, con elementos nuevos que le dan frescura, dinamismo y atención a la trama. Otro punto fuerte de este guion es que es fácil llevarlo a pantalla ya que no requiere demasiados medios económicos ni demasiadas localizaciones, las cuales son reales y no se necesitaría recrear ninguna y el equipo actoral se reduce a cinco personas.

Es posible que un punto débil sea la mezcla de géneros (géneros convencionales, no los establecidos por Blake Snyder) como el *thriller* y la comedia absurda, y la aparición de algunas imágenes explícitas de sangre, heridas, desmembramientos o muertos. Esta clase de producciones como *Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012) dividen a la población entre los entusiastas del “auténtico terror” y los espectadores que disfrutan de una comedia experimental basada en un *thriller*.

A partir de aquí, de las conclusiones del cortometraje y los datos recopilados en cada etapa de la pre producción, hemos aprendido las bases y métodos narrativos que podremos poner en práctica en un futuro. El siguiente paso vendrá a la hora de llevarlo a la pantalla y verificar que los personajes y tramas se comportan “en la realidad”.



## 6. Bibliografía

### ARTÍCULOS

- J. E. F. S. (7 de enero, 2020). ¿Qué es un antihéroe y cuáles son sus características? *J. E. F. S. Escritor*. <https://blog.jefscritor.com/que-es-un-antiheroe/>
- Massanet, A. (24 de mayo, 2009). Directores y guionistas, paradojas. *SpinOf*. <https://www.espinof.com/proyectos/directores-y-guionistas-paradojas>

### TRABAJOS ACADÉMICOS

#### TFG

- Ricote Maestre, H. (2019). *Punto muerto*. 5 [Trabajo de fin de grado. Universidad Miguel Hernández]

#### TESIS DOCTORAL

- Gil Ruiz, F. J. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid] PDF-archivo. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/25336/1/T35339.pdf>

### LIBROS

- Snyder, B. (2005). *¡Salva al gato!*. ALBA.
- York, J. (2013). *Into the Woods*. Penguin Books.
- Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guion*. Cátedra.

### LIBRO ELECTRÓNICO

- Seger, L. (1987). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. [https://www.academia.edu/43730160/Seger\\_Linda\\_1987\\_Como\\_Convertir\\_Un\\_Buen\\_Guion\\_En\\_Un\\_Guion\\_Excelente](https://www.academia.edu/43730160/Seger_Linda_1987_Como_Convertir_Un_Buen_Guion_En_Un_Guion_Excelente)

## 7. Anexos

El [guion de "El guardabosques"](#).

