

# El guion cinematográfico según García Márquez

*José Eugenio Borao*

Universidad Nacional de Taiwan

En 1987 Gabriel García Márquez comenzó a dirigir unos talleres de guion en la Escuela de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños, Cuba. Los talleres fueron grabados y, tras ser editados, se publicaron a finales de los noventa bajo los títulos de *Como contar un cuento* (CCC), *Me alquilo para soñar* (APS) y *La bendita manía de contar* (BMC). La metodología del taller era siempre la misma. Cada día uno o dos miembros del grupo de participantes del taller venía con una historia en un grado de mayor o menor elaboración, la presentaba a los compañeros y estos bajo la moderación y sugerencias de Gabo (Gabriel García Márquez) deshacían y rehacían la historia en un proceso creativo imprevisible.

Lo más interesante de estos libros es el modo desenfadado, pero a la vez veraz y rebosante de experiencia en el que se cuentan las cosas. Tras su lectura nos hemos propuesto sistematizar las ideas de García Márquez acerca del guion cinematográfico y en particular sus ideas sobre la relación entre novela y cine. No hay que perder de vista que las ideas expuestas por García Márquez son expresadas desde la posición del gurú que se dirige a un grupo de estudiantes o profesionales leales. Por ello, en nuestra exposición entrelazaremos ocasionalmente otras visiones sobre los mismos temas, de diversos investigadores del mundo audiovisual.

A su vez, tenemos en cuenta que en 1988 se implica en gran manera en una película rodada en Cuba por Fernando Birri, *Un señor muy viejo con unas alas enormes* (1987), basada en un cuento que García Márquez había escrito 20 años antes. Según los créditos de la película, Birri escribe el guion “con la colaboración de Gabriel García Márquez”. Creemos que esta película, por la implicación del autor del cuento original en la misma, y por el momento en que tiene lugar (1987), es la que mejor debería coincidir con sus ideas sobre el guion cinematográfico, expresadas en los tres libros citados sobre los talleres y es por ello que la hemos elegido para contrastarla con dichas ideas.

La película *Un señor muy viejo con unas alas enormes* (USMVCAE), la cual narra la vida en un pueblo de pescadores al que un señor viejo con alas llega volando y en zozobra en medio de una tormenta. De momento es puesto en el corral de un pescador del pueblo, que lo ha descubierto varado en la playa cerca de su casa, y pronto se convierte en atracción del pueblo y de la comarca. Unos ven en él a un ángel, el cura del pueblo ve a un demonio, y la mayor parte de la gente acaba tratándolo como una atracción de feria, hasta el punto de que el pequeño pueblo de pescadores se acaba transformando en un parque de atracciones,

al que llegan personajes competidores, como una mujer araña, que por su voluptuosidad alcanzará más éxito que el viejo señor alado. Pasados seis años el pueblo ha prosperado (posiblemente por efecto de estos sucesos), y es cuando el señor viejo rehace la prótesis de sus alas, recupera su energía y se marcha volando (dejando un final ambiguo que recuerda al Neorrealismo italiano). Pasemos pues a ver los diversos elementos que configuran las ideas de García Márquez sobre la confección de los guiones cinematográficos.

## El género (o tono) en la elaboración de guiones

Los géneros literarios o narrativos son algo que ha ido redefiniéndose fruto de la interacción entre productores y guionistas. Cunningham los define como “lentes a través de las cuales la sociedad se mira a sí misma, unas lentes que simplifican y codifican la experiencia de acuerdo con las creencias y tradiciones populares” (Cunningham, 2008: 235). Para él los géneros de las películas se refieren siempre a la debilidad y oscuridad de los conflictos sociales, por lo que prefiere hablar de thriller, melodrama y “el resto”. Por el contrario, García Márquez al hablar de géneros sigue una estructura más literaria al dividirlos en las clásicas figuras de drama, comedia y ficción, a las que habría que añadir las formas documentales.

Con respecto al *DRAMA*, García Márquez no puede dejar de ser un escritor, y en particular un narrador de situaciones dramáticas. Estas las conoce bien, por eso al hablar del drama simplifica el concepto diciendo que “las situaciones dramáticas se agotan siempre, no hay treinta y seis, sino tres grandes situaciones dramáticas: la *Vida*, el *Amor* y la *Muerte*” (CCC: 243). Esta simplificación es, en cierta manera, igualmente presentada por el citado Cunningham cuando habla del poder creativo de la oscuridad, señalando que “hemos de estar primero en la oscuridad antes de ser iluminados” (Cunningham, 2008: 26–29). La oscuridad genera incertidumbre y este miedo, y el miedo se produce a partir de un sentido de pérdida de algo necesario para seguir viviendo, al menos dignamente. La mayor de las pérdidas lleva a la *Muerte*. Para Cunningham la incertidumbre es el mejor de los puntos de entrada del guion cinematográfico. Aunque es de suponer que Gabo no conoció a Cunningham, curiosamente *USMVCAE* se inicia con la imagen de un hombre alado, varado y moribundo, magnificada por una tormenta.

Para García Márquez los elementos que podrían aplicarse a la situación dramática del *Amor* son la frustración y el fracaso. De la primera dice: “La frustración es una situación dramática, y de las más grandes” (CCC: 195), por tanto convendrá presentarla bien antes de la progresión del guion. Del segundo dice: “El fracaso debe tener una razón dramática sólida, si no, pierde sentido” (CCC: 109). Es decir no es lo mismo frustración que fracaso. En la primera, alguien o algo diferente a uno mismo se opone a tu acción (en el caso del visitante alado de *USMVCAE* el huracán es quien lo ha arrojado a la playa), por tanto tu responsabilidad es menor. En el fracaso, es uno mismo el que deja de tener éxito por falta de capacidad o compromiso (es por eso que el hombre alado del cuento acaba siendo una mala atracción de feria, a la que continuamente se le está vejando). Así su fracaso no necesita ser presentado, sino explicado.

Al hablar de la *Vida* como situación dramática, García Márquez asocia el drama a rutinas sin sentido, o sin salida (como la vida del pobre viejo con alas en el corral de gallinas que llega a durar seis años). La vida es como un continuo que se repite sin grandes

cambios, y si los hay son temporales. Por eso, su interés por las telenovelas, de las que dijo: “En la telenovela nunca pasa nada, pero siempre se tiene la impresión de que algo está a punto de suceder. Por eso uno sigue ahí, esperando” (CCC: 155). Esa fatalidad la asocia también a los culebrones: “Creo que fue Caignet el que mejor definió la estética del culebrón cuando dijo que él atribuía su éxito a sus propias virtudes lacrimógenas. Parto de la base de que la gente quiere llorar. Yo me limito a darles el pretexto” (BMC: 58).

Sobre la *COMEDIA*, García Márquez no se extiende demasiado al hablar de ella, tanto porque escasean en su obra literaria, como por lo fácilmente reconocible del género. Se limita a dar una breve distinción sobre los diversos tipos de comedias, por ejemplo, comedias de equivocaciones, o comedias involuntarias (cuando se cree que se hace un drama, pero esta saliendo una comedia). Tal vez, para dar más importancia al drama y la ficción sobre la comedia, se limita igualmente a decir: “A las comedias se les perdona ciertos lugares comunes porque no se las toma en serio” (CCC: 26).

Respecto a la *FICCION* García Márquez la entiende como una manera de negociar sobre un mundo inexistente: “¿Dónde está la frontera entre lo permisible y lo inaceptable? Nadie lo sabe. Uno mismo la fija” (BMC: 16), por ello el grado de libertad es enorme: “en ficción puedes hacer lo que quieras siempre que tengas el cuidado de cambiar los nombres” (BMC: 49). Es por eso que más de una vez en la película *USMVCÆ* el viejo aparece sin las alas, para recordarnos que es un ser posible: no un ser alado, sino un hombre que se pone dos alas. Dentro de este equilibrio se puede crear y recrear la realidad: “La ficción puede llegar a suplantar la realidad, como un buen día la fábula se hace historia” (BMC: 112).

Para García Márquez un complemento del género es el tono. A veces ambas categorías van tan entrelazadas que hasta podrían confundirse. El género es una cosa que hay que definirla desde el principio, dejando claro de qué género se trata, y una vez decidido no puede rectificarse o actuar en desacuerdo con él. El tono es más difícil de describir, ya que la mayor parte de las veces “se establece con sutileza, se impone gradualmente o se marca más adelante” (CCC: 24). García Márquez no llega a definir claramente qué es el tono, aunque le reconozca un valor importante: “Mientras no haya estilo homogéneo, de nada sirve el tono, y mientras no haya tono, de nada sirve la estructura” (CCC: 25). Frome intenta adentrarse en la idea del tono, asociada a la de tiempo (Frome, 2009: 20–25), pero sin llegar tampoco a una definición. Según él, el tono incluye las ideas de ritmo, así como los conceptos de textura, sombras, color y música, bien sean compuestos o contrapuestos. En la película del anciano volador sin duda estamos ante un género dramático, por el que se priva a un hombre de su libertad, y todo ello se presenta con un tono contrastado, en el que el día es el momento de sufrimiento, mientras que la noche lo es de calma y esperanza.

## Ideas sobre la creación

Según Philip Parker, en el proceso de creación de un guion diez son los principales tipos de argumento (Readman, 2003:38–40): el romance, la virtud no reconocida, el error fatal, la deuda que debe ser pagada, “la araña y la mosca” (control de otras personas), la recuperación del talento perdido, la búsqueda, los ritos de paso, el vagabundo y el del personaje que siempre triunfa. Pero García Márquez piensa más bien que la variedad de situaciones argumentales es mucho mayor, por lo que va más allá de la selección de Parker, al señalar que “una historia, una idea, una imagen o cualquier cosa puede convertirse en

un film” (CCC: 124), o cuando dice que “la inventiva de la realidad no tiene límites” (CCC: 243). Incluso se opondría abiertamente a Parker al señalar que “las ficciones no se construyen sobre la norma, sino sobre las excepciones” (BMC: 70), y hasta podría pensarse que para él esos corsés solo pueden tener un valor didáctico, pero no real: “Hoy la gran falla del cine argumental no radica en la técnica—ni siquiera en la técnica del guion que es, por decirlo así, una técnica creadora—sino en la falta de ideas originales” (CCC: 125). Podríamos, pues, decir sobre la película de Barri que un ángel no es una idea original, pero sí lo es un hombre viejo con alas, si bien creemos que la idea funciona mejor a nivel literario, que a nivel fílmico en que te dan ya visualizada la imagen de esa creatura.

Cuando García Márquez da su opinión sobre los temas de la creación, nuevamente aparece su faceta de escritor, proponiéndose a sí mismo como paradigma de la creación: “Por más que uno lo disfrace, todo personaje protagónico, en mayor o menor medida, es siempre uno mismo” (CCC: 131), ideas que refuerza más adelante en el mismo libro: “Uno no debe escribir sobre lo que no conoce o no siente como algo personal” (CCC: 167). Será por eso que en la película *USMVCAE* reaparecen los temas propios del autor del cuento: la superstición, la irracionalidad, la supervivencia, todos ellos enfrentados al clero.

El proceso de creación de la historia no se diferencia en la novela o en el cine. Supone un esfuerzo de concentración y de búsqueda que no se detiene hasta el final. García Márquez así lo señala al declarar: “A veces se intenta construir la historia a partir de una situación o de un ambiente” (CCC: 81), sabiendo que “uno puede escribir lo que le dé la gana siempre que logre hacerlo creíble” (BMC: 45). Pero a pesar de esa libertad hay unas reglas que no pueden obviarse, por ejemplo “las ideas fundamentales, las que hacen avanzar la historia, pertenecen al campo de la creación” (CCC: 29), y hay que empezar a escribir sabiendo el final: “No puedes decir que algo es el principio, si no sabes cuál es el final” (BMC: 68). La idea del visitante con alas de la película de Birri juega aquí el valor de idea fundamental, que recorre toda la película; lo malo es que el final en este caso no ofrece sorpresa alguna: el visitante alado se marcha volando tal cual hubo llegado. Quizás en este punto García Márquez no haya sido fiel a sí mismo al señalar la importancia del “contraste de ideas”, necesario para hacerlas madurar: “la idea muere al nacer si uno se dice a sí mismo: ‘Es perfecta, no se la muestro a nadie, no la discuto con nadie’” (CCC: 125).

Una vez definido el eje principal narrativo, hay más espacio para la creación de momentos especiales y de casualidades sugerentes: “una historia es más interesante cuantas más casualidades contenga. Pero tienen que ser casualidades originales y verosímiles. Y tienen que sorprender” (BMC: 70); pero nuevamente advierte Gabo que no todo sirve: “si la vida marchara movida por ‘extrañas causas’ este mundo sería un vacilón” (BMC: 72). O, como dice Linda Seger, respondiéndole la pregunta de qué hace que una película tenga éxito, señala que en primer lugar ha de mostrar tanto arte como buen oficio, pero en particular deben ser películas con algo que decir, bien sea proyectando luz sobre la condición humana, que permita entender los problemas y luchas diarias comunes a todos los hombres, y mejor aún si muestran formas de resolverlos o enfrentarse a ellas, y por tanto si ofrecen esperanza (Seger, 2008: xvi).

También señala Gabo que “si queremos avanzar, tenemos que decidir” (BMC: 71), consciente de que la creación puede estancarse por exceso de trabajo que impida tomar decisiones: “uno debe descansar, si sigue dándole vueltas al asunto en la cabeza, al día

siguiente está cansado y ya no sabe cómo seguir” (CCC: 129), e insiste: “cuando salgan del taller, no sigan pensando en la historia que hemos discutido, porque se les indigesta” (BMC: 81). Por todo ello, para García Márquez el proceso creativo es misterioso, pero a la vez desentrañable: “Yo hago este taller para ver cuál es el misterio de la creación y siempre me sorprende. A uno siempre le queda la sensación después de que se lo dictaron. Claro, lo cierto es que la creación no se realiza si no se atiza. Para esto se trabaja todos los días, para descubrir verdades en un minuto. Oye, ¡fue como una explosión!” (APS: 92). En esto se asemeja a Picasso, de quien se dice que respondiendo a un periodista sobre si creía o no en la inspiración dijo: “No sé si existe o no, pero si un día me visita me encontrará trabajando”.

## La “historia en proyecto” y el inicio del guion

La “historia a narrar” es lo que más interesa a García Márquez, tanto en su proceso preliminar, de búsqueda de un proyecto de gestación, como cuando esta está ya prácticamente elaborada. Ya hemos visto cómo la primera parte creativa es difícil de hacerla arrancar. Pero insiste Gabo: “a veces se tiene un personaje, pero no un argumento en donde encuadrarlo” (BMC: 144). En otra parte dice: “cuando aun no se tiene la historia es fácil perderse en detalles...; por el contrario, cuando tengo la historia elaborada, ya puedo contarla hasta en sus menores detalles” (BMC: 144). Lo repite con otras palabras: “hay que meterse en la cabeza que encontrar el hilo de una historia es algo muy difícil. Ocurre, sí, pero no en un minuto. Lo que uno no puede hacer es dejarse arrastrar por soluciones fáciles” (BMC: 72). La película del visitante con alas que venimos comentando certifica esto dicho, pues el eje de la película depende continuamente de este personaje, siendo el resto complemento del mismo o alusión al medio en que se mueve.

Para Gabo, merecen especial dificultad las historias de las películas policíacas, pues es fácil tejer una compleja trama, que no puede resolverse con un simple “deus ex machina”. Él lo dice de la siguiente manera: “armar la intriga de una novela policíaca es muy fácil, pero desarmarla—o sea, aclarar el misterio—es difícilísimo: uno siempre se queda por debajo de las expectativas” (BMC: 118). Más en general, Gabo piensa que resolver las tramas es más fácil cuando trabaja con niños, pues “tienen una ventaja y es que se puede contar con ellos para cualquier cosa, por disparatada que sea. Los adultos andan disfrazados, tratando de que no se les vean los instintos” (BMC: 136). En cualquier caso en la fase inicial de la historia es cuando tiene lugar la creación de los personajes, pues “el personaje se va abriendo, se va revelando” (APS: 47), es cuando uno se pone, por ejemplo, a “averiguar quién es Maricarmen” (APS: 48). Esto también se echa en falta en la película del viejo con alas. ¿Quién es él? En ningún momento se aclara, y cuando parece revelarse no se va más allá de mostrarnos a un ser paciente que sabe jugar al ajedrez, y entiende las palabras y la psicología de la gente que se le acerca.

La división de la historia en dos partes, la “historia en proyecto” y la “historia elaborada” (o argumento), tal vez sea una de las principales contribuciones de García Márquez. Para tratadistas contemporáneos, historia y argumento son paralelos. Para Duncan, la historia es ‘lo que pasa’ y ha de poner énfasis en dos aspectos fundamentales, las necesidades y los deseos emocionales del protagonista, elementos que se concilian con dificultad y por tanto ayudan a crear conflicto. Por el contrario, el argumento (plot) es ‘cómo discurren

esos aspectos', a través de acontecimientos específicos. Lo que acaba uniendo la historia y el argumento es el conflicto central, es decir, el lugar en que se entrelazan el argumento principal y los secundarios. Dicho conflicto es explorado en primer lugar en las relaciones de los argumentos secundarios, y es en ellos en los que el protagonista encuentra la clave para resolver el problema principal (Duncan, 2008: 8). Sin embargo, García Márquez se muestra preventivo hacia esos momentos en que "dos historias paralelas se anudan" (BMC: 39), pues es difícil hacerlas transcurrir sin perder la unidad de la narración. Eso es lo que notamos en *USMVCAE* cuando se entrelaza la historia del hombre con alas y la de la mujer araña. Es obvio que quienes están detrás de ellos compiten por el mismo público, y por unos mismos intereses económicos, pero a veces aparecen escenas en que difícilmente se entiende el papel que juegan en dicha relación de competencia.

A su vez, Gafney, más próximo a Duncan, diferencia la historia del argumento diciendo que la historia es 'el cuento que va a ser narrado', mientras que el argumento es el 'camino' para contarlo" (Gafney, 2008: 85), de ahí que haga una comparación con la cocina, señalando que el argumento es el modo el que se colocan los ingredientes de un buen plato, que hacen que el resultado sea bueno o malo.

## **La historia ya elaborada, o argumento**

Ya hablamos antes de los diversos tipos de argumentos. Vamos a ver ahora las dificultades en construirlos. Una historia empieza con el "ARRANQUE" de la misma. Arrancar la historia es resolver preguntas claves, como ¿desde qué perspectiva vamos a contar la historia? Sin embargo siempre habrá criterios establecidos que dan seguridad seguirlos. No ayuda mucho oír a García Márquez señalar algo tan básico como que "la historia orgánica es la que tiene principio, desarrollo y fin (CCC: 40)". Más explícito es su recurso a la 'memoria' como técnica de inicio, ya que "está demostrado que cuando uno parte de una experiencia personal le resulta más fácil hacer avanzar la historia" (BMC: 81). Otra posibilidad es hablar de 'sueños', pero es algo que condiciona mucho, pues "Nunca vemos los sueños... en cambio, hablar de ellos, contarlos, es más misterioso que verlos" (APS: 19). En cualquier caso, lo simple siempre será mejor que lo complicado, de ahí que García Márquez señale: "si uno tiene una buena historia, que pueda ser contada de manera clara y sencilla, debe evitar la tentación de complicarla" (CCC: 147), e insiste diciendo: "si no se puede contar la historia en una cuartilla, resumirla en una cuartilla, entonces da por seguro de que a esa historia le sobra o le falta algo" (CCC: 41). Pero lo que nunca debe faltar es el eje narrativo, que él también llama planteamiento, es decir: "lo que da coherencia a todo, es un eje sobre el que se construye la historia, con principio y fin" (CCC: 40). Ciertamente, todas estas palabras parecen haber inspirado la película de Barri que venimos comentando, pues la linealidad de la historia no se pierde en ningún momento.

La historia elaborada es un sucederse de acciones y emociones, un *PROCESO* "de puesta en escena y de montaje" (BMC: 114) que no debe ser subestimado, y que habrá que completar siempre con cuadros de motivaciones, que definan la relación entre las personas (por ejemplo, un vestido, etc.). Gabo señala que "a veces, hay historias que tienen la desgracia de estimular demasiado la imaginación" (CCC: 93), por lo que habrá que cuidar muy bien el proceso de redacción de las mismas. Pero más que cómo hacer progresar las ideas, García Márquez señala cuáles son los principales errores en los que se

puede caer, para evitar que las historias se desajusten o desequilibren. Por ejemplo, indica: “cuando uno tiene una *historia* entre manos, no puede dejarse arrastrar por ideas que la contradigan” (CCC: 26); o en otra ocasión dice: “si en una *historia* de niños se deja entrar a los adultos, la historia se desintegra” (BMC: 131). Problemas que no lo son tanto en “las historias que empiezan casi por el final, pues tienen la ventaja de que uno puede prescindir de los detalles y concentrarse en lo esencial” (BMC: 45). *USMVCAE* no es ciertamente una película de niños, es más bien de los adultos del Caribe profundo, por eso la aparición de un niño al principio, y del mismo niño al final, seis años mayor, que ya ha aprendido a volar, dan un sentido de unidad, que refuerza el argumento.

En cuanto escritor que también es, García Márquez siempre piensa en la capacidad de recepción del público lector, para que siga atrapado a la narración, filmica en este caso. Lo expresa claramente cuando dice a uno de los asistentes al taller: “¿Puedes creer, Manolo, que ahora que la entiendo, la historia me parece buena?” (BMC: 149); y en otra ocasión insiste: “La gente no siempre entiende los argumentos. Por eso lo mejor es contárselos, directamente” (CCC: 48).

Aun así también da algunas ideas vagas sobre la construcción de la historia, señalando por ejemplo que “lo que mueve una *historia* no puede estar implícito u oculto, la gente quiere verlo” (CCC: 211), o en otra ocasión: “Es con el desarrollo de la *historia* que tenemos que ir incorporando o desarrollando elementos” (BMC: 70). Siendo los elementos más convincentes los que se encuentran en la vida misma, pues “La vida no necesita venir a los talleres para ‘armar’ sus historias” (BMC: 44).

Poner el punto final no es lo más fácil. De momento, dice Gabo, “si la historia se deja ya aceptada, se pueden rellenar los espacios vacíos con algunas situaciones ingeniosas” (CCC: 84), y, si estas no vienen, siempre está el recurso citado de volver a la vida misma; en palabras de Gabo: “a veces, para concluir bien una *historia* hay que sumergirse en ella, y dejar que nos arrastre” (BMC: 133). Y el último consejo, idéntico al que pueda dar cualquier escritor de ensayos: “casi nunca conviene poner el título antes, porque los buenos títulos los da la misma historia” (CCC: 131).

Para García Márquez, *SECUENCIAR LA HISTORIA* es una parte del proceso de división de la historia ya elaborada (o argumento), previo a la confección del guion. Veamos primero lo que dicen modernos tratadistas. Los estudios de Gulino sobre las secuencias en la progresión filmica (veinte años posteriores a las observaciones de Gabo) le llevan a señalar cuatro técnicas fundamentales (Gulino, 2004: 7–11). Primero, la del “telegrafado” por la que se dice al público explícitamente lo que podría pasar en las partes inmediatas de la narrativa, lo cual ahorra muchas explicaciones a la hora de situar la acción en nuevos escenarios. La segunda técnica es la del “asunto pendiente”, es decir, algo (un intento, una amenaza, una predicción, una esperanza, etc.) que sólo se resuelve muy al final, lo que permite añadir gran carga emocional al resto de acciones. Luego está la “ironía dramática”, basada en la presunción de que los espectadores piensan que los personajes saben lo que está pasando tanto como ellos mismos. Dicha ironía puede administrarse tanto bajo la forma de suspense, como dentro de una situación cómica, gracias a la creación de malentendidos. Por último, se encuentra la “tensión dramática”, de larga tradición en la narrativa, por la que alguien desea conseguir algo, o escapar de algo o de alguien, y encuentra muy difícil el llevarlo a cabo.

Podemos ver que García Márquez de haber conocido los planteamientos de Gulino no los habría aceptado plenamente, en todo caso lo habría hecho a nivel de ideas complementarias. García Márquez es más intuitivo: “No creo que haya que situarlo todo en una cadena de causas y consecuencias... Si buscamos que cada cosa lleve a la otra, puede perderse la frescura” (CCC: 51). Incluso va más allá, fruto de su experiencia de montaje, al señalar que “las situaciones se buscan, y después se organizan, unas servirán y otras no” (CCC: 86). Por último indica: “Si el planteamiento es simple, el desenlace debe ser ingenioso y sorprendente, pero no tiene por qué ser complicado” (BMC: 80). En *USMVCAE* la concatenación de los acontecimientos es un hecho claro, y el planteamiento simple, pero la conclusión de los mismos tiene lugar casi de la única posible, fuera de toda sorpresa: la marcha del viejo que se va volando. En esto creemos que García Márquez nos muestra lo difícil que es a veces conseguir lo que se busca.

Esta fase del proceso de definición del argumento se acaba con los *AJUSTES FINALES*, en los que habrá que repasar si la historia elaborada es ya perfecta, o no. En primer lugar habrá que ver si “la historia tiene distintos niveles (dramatúrgicos, estilísticos, de tono, etc.) que sean coherentes entre sí” (CCC: 169). Y esto es así, porque durante la ejecución del texto, a uno le cuesta revisar. Gabo lo dice del siguiente modo: “cuando la historia ya está encauzada uno debiera imponerse la tarea de revisar los diálogos, pero lo cierto es que no se hace, ya sea por pereza, o porque uno se ha engolosinado con ellos, y el resultado es que se quedan largos. Y explicativos, por lo general” (BMC: 104). Nuestra película (*USMVCAE*) apenas tiene diálogos. La gente casi no dialoga, pertenece a un grupo u otro. Emite sonidos o frases hechas para la comunicación ordinaria, reflejando al mismo tiempo la identidad a la que se pertenece.

Oras veces, dice Gabo, “hay que hablar mucho, porque si no, nos quedamos sin acción, ya que aquí las acciones son las palabras” (APS: 21). Así, cuando ya no hay cabos sueltos que se hayan de ajustar, es cuando se debe empezar a pensar la historia milimétricamente. De hecho, cuando “se tiene la historia limpiécita, de la A a la Z, puedes hacer después lo que te plazca: volverla al revés, introducir flash backs, lo que prefieras” (BMC: 151). Una vez acabado esto es el momento de pensar en la estructura: “Primero hay que contar la historia en orden cronológico y luego ver la estructura que más le conviene” (BMC: 29).

## La estructura del guion

Ciertamente García Márquez al indicar que las secuencias “deben tener un principio, medio y final” (CCC: 115), no marca claramente la línea de separación entre secuencias y estructura, pero advierte que la diferencia sí existe pues, y añade con su tradicional estilo de afirmaciones basadas en conceptos negativos, “si tenemos una secuencia incompleta, hace que la estructura sea vulnerable” (CCC: 122).

Una explicación en tonos positivos sobre la estructura de los guiones es la que ofrece Denny Martin, comparando las diversas opiniones de guionistas o estudiosos del guion cinematográfico (Martin, 1999: 152–154). Empieza con una visión clásica, la de Syd Field, basada en el *Arte Poética* de Aristóteles, con un paradigma de tres actos: principio (inicio), medio (confrontación), final (desenlace), separados por puntos de retorno. Continúa con el estilo de Robert McKee, que ofrece cinco partes: incidente inicial, progresión en la

complicación, crisis, clímax y desenlace. El caso de John Truby es más complejo, con siete pasos principales: problema (necesidad), deseo, oposición, plan, lucha, auto-revelación y nuevo equilibrio. Por último plantea el método de Linda Seger, de ocho secciones, dentro de tres actos: planteamiento, desarrollo del acto primero, primer punto de retorno, acto segundo, momento central, segundo punto de retorno, clímax y desenlace.

García Márquez, aunque sabe que hay que dar importancia al punto de vista de la progresión dramática, no sistematiza los pasos en la progresión de una estructura, fuera de decir que “el verdadero drama es el que conduce al desenlace” (CCC: 147). Para él ciertamente la estructura debe existir pues es eso que “se arma”, y que después se rellena con calma. Y no solo no define la progresión de una estructura, sino que esta puede ser ajustada en cualquier momento. La estructura efectivamente debe de existir y ser respetada, es más “nunca debe de perderse de vista la estructura, después pueden venir las escenas que se quiera” (CCC: 112). ¿Cuál sería la estructura en *USMVCAE*? Está montada a lo largo de dos historias confluyentes: por un lugar, la presentación admirativa del viejo con alas, seguida de su progresiva desmitificación como ser superior; y, por otro, la creciente importancia de la mujer araña que se va revelando como un objeto de deseo, siendo luego quien realmente tiene un impacto real en el pueblo.

Aporta García Márquez más bien sugerencias para mantener la estructura fresca. Reconoce, por ejemplo, que “Las estructuras perfectas no tienen grietas ni altibajos” (CCC: 123), y que si se pierde algo (por ejemplo, una voz en *off*), se puede elaborar después, añadiéndolo tras haber desarrollado la historia. Además, “Dentro del relato hay que establecer niveles y categorías, como en el boxeo” (CCC: 120), por eso, “Cuando uno está trabajando en la **estructura**, puede olvidarse del **género** momentáneamente. El **tono** se ajusta después” (CCC: 109).

Nos encontramos pues en una situación en la que aparentemente es difícil diferenciar la estructura de la historia. La *RELACIÓN ESTRUCTURA-HISTORIA* es definida por García Márquez nuevamente mediante una aseveración negativa: “La estructura no es la historia, pero es lo que impide que la historia se desagüe o desquicie” (CCC: 124). Y en ese proceso “Primero es la estructura y luego la historia [elaborada]. De ahí que no vamos a saber qué es lo que pasa, o puede pasar, mientras no tengamos una estructura que nos permita contar la historia” (CCC: 154). En la película en cuestión del viejo con alas el resultado final de la historia se basa en la estructura que citamos arriba. Dicha estructura es lo suficientemente sólida como para permitir incluso cambiar el final de la historia, manteniendo la misma estructura. Y esto es posible porque se ha evitado el error de “contar una historia, sin proponer antes una estructura” (CCC: 134).

## El guion, la escaleta y el tiempo

Para García Márquez la construcción del guion es algo progresivo: “Lo *primero* que quiere saber el espectador es qué película le están contando. Entonces uno tiene que ir directamente a la película que se va a contar, porque si se mete en otro tema, inmediatamente éste se apodera de la atención y da la impresión de que ésa es la película que se va a contar, y se arman unos líos” (APS: 36). Además el público debe estar siempre guiado a través de los recursos que sean necesarios, como pasaba con la función asignada al coro en las tragedias griegas: “En todo lo que yo escribo hay un momento en que paro la atención y hay un

tipo que cuenta la película y dice: ‘Miren, aquí lo que estamos diciendo es esto y esto’. Así nadie se pierde” (APS: 37). Y si es el caso de la aparición de una profecía, esta “debe de estar cifrada, para que no se derrote a sí misma” (APS: 21). Estas ideas son las que mejor justifican la presencia del sacerdote en *USMVCAE*, que ofrece una de las versiones oficiales del hombre con alas: un demonio, anunciado o no, al que hay que exorcizar.

El inicio de un guion es importante, hay que ir muy sobre seguro para evitar que se tuerza. Gabo lo explica de esta manera: “Al principio todos los planteamientos tienen que ser muy sencillos. Es como si se empezara a crear el mundo” (APS: 36). Y ejemplifica: “Vamos a hacer una síntesis. Tenemos la ciudad, la familia y la señora. Entonces, ya podemos pensar en estructurar el principio” (APS: 24). Situación que reafirma al señalar: “El primer capítulo es pura anécdota. No hay precedentes, no hay futuro” (APS: 30). Esa provisionalidad del principio la muestra también al decir: “A veces se puede construir un guion sin saber qué va a pasar al minuto siguiente” (CCC: 103), convirtiéndola en una defensa del ingrediente improvisador al remarcar: “Todo guion tiene un hueco en la mitad, uno se lo tapa y sale en otro lado y, al final, uno termina poniéndole un poco de pintura encima, pero siempre está ese hueco” (APS: 30). Pero Gabo es consciente de que tanta improvisación tiene un límite: “Cuando se va por la mitad de la película, no se puede seguir torciendo nudos, hay que empezar a destorcerlos” (CCC: 226).

Vayamos ya a la ESCALETA, algo a lo que García Márquez dio gran relevancia desde sus años de estudio de cine en Roma. Tanto es así que Édgar Soberón Torchia señala en la presentación de APS que la enseñanza más directa de García Márquez es la escaleta, como la “verdadera espina dorsal de la creación: [pues] en unas cuantas líneas, en una o muy pocas páginas, el creador puede observar las relaciones, las actitudes, las frecuencias, los ritmos, el tono. Una y otra vez se hace referencia a la escaleta como guía del desarrollo del guion, y para devolver a los talleristas a la cordura cuando caen en el fascinante delirio creativo” (APS: 10).

García Márquez empieza definiendo la escaleta como “el orden de los sucesos, y se empieza por ‘el verdadero principio’” (CCC: 91). Por ello, sigue Gabo, “Lo primero es definir la escaleta: la escaleta es el gran descubrimiento de la creación. Con ella toda historia tiene el número de episodios que uno quiera” (APS: 16). A su vez la escaleta es lo que ayuda a controlar el tiempo, especialmente cuando se tienen demasiadas situaciones. También la escaleta es el espacio en el que se ejercita la libertad, sin miedo a extraviarse: “Uno puede hacer lo que quiera, pero dentro de la escaleta, porque ése es un compromiso que tenemos todos,... Así los problemas son de temperatura, pero la estructura es rígida” (APS: 105).

Por último, la escaleta debe ofrecer esos aspectos invisibles, como “el ritmo, la palpitación” (APS: 65), que dan calidad al guion, a veces más que los diálogos. Otro aspecto es el *tiempo*, algo que se ha de calcular bien, de modo que el mejor tiempo para García Márquez es ese que “no nos deje ni parpadear. Porque si nos deja parpadear, enseguida decimos: ‘Eh! ¿Y eso cómo? ¿Y eso por qué?’” (CCC: 72). Por ello no es de extrañar que García Márquez concluya que “el formato es el tiempo que se destina a un guion” (CCC: 192).

El *GUIONISTA* es para García Márquez una figura esencial, aunque secundaria. Y lo dice fruto de su experiencia de haber trabajado en muchos guiones. Él o expresa de modos

diferentes, por ejemplo cuando dice: “Sin guionistas no hay cine argumental, pero esto quizás sería sobreestimar el trabajo del guionista, que es en gran medida un trabajo técnico” (CCC: 125). De modo más claro lo expresa así: “El trabajo de guionista es un trabajo creador, pero es también un trabajo subalterno” (BMC: 17), y necesario, habría que añadir pues el guionista, es el que cuenta la película, es el que sabe qué es lo que está pasando.

Cuando el guionista se pone a escribir, tiene que entrar en un trance que García Márquez describe del modo siguiente: “Cuando escribo un guion, o describo una escena, la veo encuadrada, como a través del ojo de la cámara” (BMC: 114). Esto sería similar a lo que Readman señala como “tipos de disparo” que ayudan a definir la escena (Readman, 2003: 56–62), y que los ejemplifica con sketches de cada escena.

El gran trabajo del guionista es definir y fijar los diálogos. Unas veces “cuando los guionistas no saben qué decir, siempre ponen tres puntos. Tampoco hacen diálogos por rellenar” (APS: 59). Otras veces, el problema es que “cuando uno empieza a escribir un guion tiene el temor de quedarse corto, de no decir lo necesario, y entonces hace hablar de más a los personajes” (BMC: 104). Por eso vendrá luego la tarea de seleccionar unos, descartar otros. García Márquez da un criterio de selección: “[Si] es larga la escena. Los diálogos malos son los que sobran... En cambio, los esenciales son buenos” (APS: 59). Por último García Márquez hace una llamada a la originalidad: “Lo que tenemos que tratar es de que haya la menor cantidad posible de lugares comunes, o que sean lugares comunes violados” (APS: 55), por eso “vamos a tratar de ser lo menos tradicionales posible, porque si no aportamos nada a la televisión, terminamos en los mismos vicios... Es que [si no] son siempre los mismos pasos, las mismas respiraciones, no estamos innovando nada” (APS: 77).

## Conclusión

Su pasión por el cine y la literatura de ficción es lo que llevó a García Márquez a un trabajo en el que ver cómo separar ambos discursos. Ciertamente se trata de modos expresivos diferentes que Bowden analizó comparando algunas escenas de la novela de Larry McMurtry, *The Last Picture Show* (1966), con el guion cinematográfico que el mismo McMurtry escribió después. Hemos resumido sus ideas (Bowden, 2006: 16) acerca de las diferencias entre guion cinematográfico y novela en el siguiente cuadro:

<b>Guion cinematográfico</b>	<b>Literatura (novela)</b>
Solo sabemos los que los personajes nos dicen y lo que vemos.	El narrador puede entrar en la mente de los personajes de modo que podemos conocer sus puntos de vista.
En consecuencia, lo que aprendemos sobre el personajes se ha de relatar en presente.	El novelista puede recorrer un largo tiempo brevemente mediante un resumen de lo que he protagonista ha hecho o dicho. Puede utilizar tiempos de pasado.
El ambiente de la escena se crea a través de la interpretación, la dirección, iluminación, etc., ya que un guion no puede ser muy descriptivo.	En una novela las palabras crean el ambiente de la escena, por lo que una novela tiende a ser muy descriptiva
En una escena filmica predomina la fuerza del diálogo sobre el marco en que se desarrolla.	En una escena literaria la historia y el marco en que esta se desarrolla queda mejor reflejada.

El cuadro ayuda a entender mejor el porqué de algo ya conocido, expresado por Vale del siguiente modo: “No cualquier historia puede ser adaptada al cine en la misma manera, aunque hayan tenido un éxito remarcable en otros modos narrativos” (Vale, 1982: 224).

Rouco ha analizado la interacción de los primeros intereses cinematográficos de García Márquez con los literarios que se fueron consolidando después, y no encontró nada mejor que las propias palabras de García Márquez para explicarlo, tomadas de una entrevista a Gabo hecha por Hargindey, en donde le confesaba que después de escribir *Cien años de soledad*, una cosa le había quedado clara y es que debe haber una separación total entre cine y ficción.

Así pues, no parece excesivo afirmar que sus conceptos sobre el guion cinematográfico influyeron en su formación literaria, o como dice Rocco, “el lenguaje del cine influye tanto en la formalización del estilo y de las técnicas narrativas de las obras escritas antes de *Cien años de soledad*, como en la maduración de la visión mágico-realista que el autor desarrolla después” (Rocco, 2010: 6). Concluyendo, pasemos a señalar ahora los principales conceptos de García Márquez sobre el guion cinematográfico, todavía dependientes del neorrealismo italiano tan próximo a la veracidad social (precariedad de medios, actores no profesionales, escenarios naturales o públicos, poca iluminación, etc.). Por un lugar está la disociación del personaje dramático en función de su fracaso o de su frustración, para así mejor comprenderlo. Además, la fijación de una imagen original como punto de partida de la creación. En tercer lugar, la concepción de la narración fílmica como la de una tesis por lo que la transmisión de una idea transcurre a lo largo de un eje central sobre el que se diseñan las escenas y los golpes de efecto. En cuarto lugar, habría que señalar la diferenciación entre la historia en proyecto y la historia elaborada (o argumento), por la que la primera es algo todavía en proceso de consolidación, mientras que la segunda es algo que ya no puede modificarse en lo sustancial. Igualmente cabría señalar la diferencia entre argumento y estructura, siendo esta la que define los niveles y categorías, por lo cual ha de preceder al argumento.

## Bibliografía

- Bedoya Forno, Rodrigo. “Gabriel García Márquez y su compleja relación con el cine”, *El Comercio*, Jueves 17 de abril del 2014. Impreso.
- Bowden, Darsie (). *Writing for film. The basics of screenwriting*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2006. Impreso.
- Ceberio, Jesús. “García Márquez: ‘Crónica de una muerte anunciada’ es mi mejor novela”, *El País*, 1 de mayo de 1981. Impreso.
- Cortés, María Lourdes. “García Márquez y el cine. Más allá de las adaptaciones”. *Revista. Harvard Review of Latin America*. Fall 2009-Winter 2010. Impreso.
- Cunningham, Keith. *The Soul of Screenwriting: On Writing, Dramatic Truth, and Knowing Yourself*, New York: Continuum, 2008. Impreso.
- Duncan, Stephen V. *Genre screenwriting. How to write popular screenplays that sell*. New York: Continuum, 2008. Impreso.
- Frome, Shelly. *The art and craft of screenwriting. Fundamentals, methods and advice from insiders*. Jefferson, N.C.: McFarland, 2009. Impreso.
- Gaffney, Freddie. *On screenwriting*, Leighton Buzzard, Auteur, 2008. Impreso.
- García Márquez, Gabriel. *La aventura de Miguel Littin, clandestino en Chile*, Mexico: Diana, 1986. Impreso.
- . *Como se cuenta un cuento*, Debolsillo, 2003. Impreso.
- . *Me alquilo para soñar*, Barcelona: Ollero y Ramos editores, 2003. Impreso.

- . *La bendita manía de contar*, Barcelona: RBA, 2004. Impreso.
- Gulino, Paul Joseph (). *Screenwriting: The Sequence Approach*. New York: Continuum, 2004. Impreso.
- Littín, Miguel “El amante del cine”, *Semana* (2014). Web <http://www.semana.com/especiales/gabriel-garcia-marquez/el-amante-del-cine.html>
- Martin Flinn, Denny. *How Not to Write a Screenplay: 101 Common Mistakes Most Screenwriters Make*. Los Angeles: Lone Eagle Pub., 1999. Impreso.
- Readman, Mark. *Teaching scriptwriting, screenplays and storyboards for film and TV production*. London: BFI Education, 2003. Impreso.
- Rocco, Alessandro. “El cine de Gabriel García Márquez”, *Hispanet Journal*, N. 3, Università degli Studi di Bari (December 2010).  
[https://www.academia.edu/2279255/El\\_cine\\_de\\_Gabriel\\_Garc%C3%ADa\\_M%C3%A1rquez](https://www.academia.edu/2279255/El_cine_de_Gabriel_Garc%C3%ADa_M%C3%A1rquez)
- . “La representación apocalíptica de la violencia en la narrativa fílmica de Gabriel García Márquez: los guiones de ‘El año de la peste’ y ‘Edipo Alcalde’, y los argumentos inéditos ‘Dios y yo’ y ‘Para Elisa’”. *Apocalipsis 2012*, Università degli Studi di Milano, Julio 2013, pp. 357–369. Web. <http://riviste.unimi.it/index.php/AMonline/article/viewFile/3100/3295>
- Rodríguez, Alejandra. “Gabo y el cine. Un amor no correspondido”, *El Mundo*, 2014 Web. <http://www.elmundo.es/especiales/cultura/gabriel-garcia-marquez/cine.html>
- Seeger, Linda . *And the best screenplay award goes to... Learning from the winners: Sideways, Shakespeare in love, Crash*, Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2008. Film.
- Silva, Armando . “Encuadre y punto de vista: Saber y goce en Crónica de una muerte anunciada”, en *Memorias del XX Congreso de Literatura, Lingüística y Semiótica “Cien años de soledad 30 años después”*, U de Colombia, 1997. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo, 1998. Impreso.
- Stempel, Tom . *Understanding screenwriting. Learning from good, not-quite-so-good, and bad screenplays*. New York: Continuum, 2008. Impreso.
- Vale, Eugene. *The Technique of Screen and Television Writing*. New York: Simon & Schuster, 1982. Impreso.