

Algunas ideas tomadas de

SANZ-MAGALLÓN, Ana (2007): *Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias*. Plot Ediciones, Madrid, 2007.

Recomiendo la lectura completa del libro para una mejor comprensión de este resumen.

LAS HISTORIAS

Hay buenas y malas historias. Hay buenos y malos narradores.

-En una historia pasan cosas.

- Una descripción no es una historia.
- Hay sujetos que hacen cosas o a los que les pasan cosas.

-Las cosas pasan por algo.

- La vida es un caos. La narrativa lo ordena y da sentido a la vida: religión o ciencia, por ejemplo.
- Las historias no son la vida, sino una estilización de la vida.
- Trama=causalidad (no casualidad, ojo). En la vida no siempre hay causalidad.
- Los sueños: no hay causalidad. Las historias no causales aburren.

-Hacer algo tiene consecuencias.

- El hombre es dueño de su destino.
- En las buenas historias alguien hace algo y eso tiene consecuencias.

-El personaje debe ser libre.

- Imprevisibilidad del final.
- El azar: si predomina el azar tenemos un problema: no hay significado, no hay orden en el mundo que hemos creado. [eso se parece demasiado a la realidad y nadie, repito, nadie quiere ver la realidad en una película a pesar de que eso se afirme a menudo]. La consecuencia es que ocurren cosas sin sentido.
- Nos gustan las historias que explican el mundo, que dicen que hay orden en este caos, aunque siempre es mentira.
- Nos gustan las historias donde los protagonistas son responsables de lo que ocurre.

-El personaje tiene un objetivo.

- No importa que sea grande o pequeño. Importa que sea un objetivo.
- Un juego no es arbitrario, o sería aburrido [hay reglas, y esas reglas son las que imprimen emoción al juego. Un juego sin reglas carece de emoción, puesto que todo es posible].
- El objetivo debe ser concreto, frente a objetivos generales como “ser feliz” o “tener pareja”. También debe ser abarcable [para el personaje] para ver si se consigue o no [el personaje Hitler puede proponerse dominar el mundo pero el personaje Juan Pérez es mejor que intente ligar con la chica que acaba de entrar en el bar y un niño de 6 años, que intente llegar a la estantería de los pasteles].

-Un objetivo fácil [para el personaje] no es interesante.

Las buenas historias hablan de alguien que actúa para conseguir algo que le resulta difícil circunstancial o estructuralmente hablando. [circunstancial: no puedo ligar con esa chica porque no tengo su número; estructural: no puedo andar porque soy parálítico].

LA ESTRUCTURA

-El objetivo debe estar justificado socialmente o individualmente (no tiene porqué ser un objetivo justo, sino un objetivo justificado para el personaje).

-El objetivo debe acercarse y alejarse, creando sensaciones de derrota inminente y victoria inminente.

- Nos gustan las historias con giros.
- Es necesario que haya una jerarquía en los giros para que no haya demasiados puntos de giro importantes.

-Dos puntos de giro importantes son suficientes para una película de 90 minutos. Puede haber menos, como sucede en el caso de un cortometraje.

- Si no hay giros se pierde interés.
- Si hay demasiados giros nos acostumbramos.
- Mejor una de cal y una de arena que no todas de arena o cal.
- Lo que nos ocurre a nosotros y a los que queremos nos parece conmovedor pero el público no nos quiere tanto [como para tragarse nuestro video de boda o los primeros pasos de nuestra hija].
- Los puntos de giro dividen la historia en partes.

-Una historia debe empezar justo antes de que surja el conflicto, antes de que el personaje se plantee su objetivo y hay que acabarla después de que el objetivo se haya alcanzado o perdido para siempre.

-Lo que importa es el final. Una historia buena es la que tiene un buen final.

-En una buena historia lo mejor está por llegar. No tiene por qué ser lo más espectacular pero sí lo más significativo.

-Después del final no debe haber nada.

-Clímax: decisión final del personaje (crisis). El protagonista hace una elección.

-Epílogos = moraleja. Si lo hay, debe ser corto, muy corto.

-El principio debe ser breve: dar la información necesaria para entender el conflicto y situarnos.

- Mostrar el objetivo y la dificultad.
- Despertar la curiosidad del público.

-El principio de la historia no es el principio del conflicto. El tiempo que aguantan las cosas en una dirección depende de la habilidad del narrador.

-Suscitar sentimientos es una función posible de la presentación (Pat the dog scene: una persona dura acaricia a un perro para mostrarnos que es tierna).

-No hay que presentarlo todo. Ya lo iremos mostrando.

-Una opción: plantear un objetivo.

-La aparición del conflicto rompe el equilibrio en la vida del personaje, sea éste cual sea.

- El detonante o inciting incident.
- A veces el objetivo es volver al equilibrio (After Hours) o alcanzar un equilibrio mejor.

NADA ES PORQUE SÍ

-En las historias hay que dosificar la intervención del azar.

- En una historia debe ocurrir lo que esperamos [es posible] que ocurra pero no creíamos que iba a ocurrir: dosificar azar y causalidad.

-El principio del conflicto puede darse por azar, definiendo azar como aquello cuya causa está oculta [así que si no damos suficiente información puede que el espectador interprete como azar algo que nosotros creemos que está muy claro].

- El principio es azar porque nadie quiere romper un buen equilibrio. [Es necesario que el azar mueva los hilos para provocar el desequilibrio].

-La resolución del conflicto no puede darse por azar.

- Las buenas historias tienen causas simples.
- De causa en causa vamos avanzando.
- El *Deus ex machina* no es honesto. Si funciona es por nuestra necesidad de creer en los premios y en los castigos [pero esa necesidad es cada vez menos acuciante, por eso este recurso es cada vez menos creíble].

-La buena y la mala suerte

- La buena y la mala suerte deben ser igual de creíbles.
- La buena suerte del protagonista solo la creemos al principio. Al final creemos en su mala suerte.
- El antagonista puede tener buena suerte cuando convenga al narrador. Todo lo que suponga una dificultad para el protagonista se acepta de buen grado.
- Una casualidad favorable debe prepararse [sembrarse] para no parecer casual.
- Los protagonistas tienen mala suerte porque resulta más creíble que la buena. Así se hacen más responsables de su destino y obtienen la empatía del público.

-Cualquier elemento debe anunciarse antes de que se haga relevante.

- Sembrar y recoger (planting y pay off).
- Pero si en el pay off se invierte la expectativa [lo que el espectador creía que iba a provocar la siembra] mucho mejor.
- La sorpresa se consigue ocultando información relevante pero la sorpresa debe ser agradable. Si la sorpresa es algo que detestas [está puesta ahí como *Deus ex machina*] detestarás al personaje.
- No dar toda la información no es mentir.

-Sorpresa y suspense.

- Una buena historia las combina. Hitchcock lo explica muy bien con el ejemplo de la bomba debajo de la mesa.
- La sorpresa continua y el suspense continuos no son buenos.

LAS HISTORIAS AVANZAN HACIA EL OBJETIVO

-El personaje no debe rendirse jamás. No obstante, la perseverancia debe ser creíble.

-Si el personaje se rinde en un momento dado...

- Vuelve a la acción tras comprender que tiene que hacerlo.
- Aparece un nuevo objetivo. La historia puede convertirse en episódica, lo que no es malo si el siguiente objetivo es más interesante que el anterior.

-El protagonista debe estar “encerrado en la historia” para hacerse interesante.

-En una buena historia los obstáculos crecen.

- Una historia mejora si el personaje se arriesga cada vez más.
- Hay progresión cuando el protagonista puede perder cada vez más cosas, incluso lo que al principio tenía asegurado.
- En una buena historia el protagonista se esfuerza cada vez más.

EL MENSAJE

[“Si quiero mandar un mensaje pongo un telegrama”. Samuel Goldwin. Esto quiere decir que si hacemos una película con el fin de transmitir un mensaje corremos el riesgo de convertirla en una obra pesada y/o aburrida. El mensaje siempre está presente pero transmitirlo no debería ser nuestro fin primordial si queremos hacer una película atractiva]

-Las historias no tiene por qué tener finalidad pero todas transmiten un mensaje.

-El mensaje de las historias no debe ser práctico, salvo que sean para niños.

-El mensaje no es un sustantivo, sino una oración con sujeto, verbo y predicado.

-El personaje pasa por el llamado “arco de transformación”. Se trata de un cambio interno. El personaje aprende a través de una experiencia.

- Los cortos no admiten arcos de transformación grandes. En todo caso, un principio de transformación como mucho.

-El cambio se produce a través del conflicto. Los personajes no suelen buscarlo (no se conocen tanto como para querer cambiar por sí mismos).

-Deseo y necesidad

- Necesidad o deseo inconsciente: lo que el personaje necesita para ser mejor persona.
- ¿Quién decide lo que es *ser mejor*? En las narraciones, el narrador. El narrador es responsable de lo que está contando, de eso que él considera *ser mejor*.
- En una historia el narrador muestra a través del final de su personaje lo que para él significa ser bueno o ser feliz.

- Las historias suelen contar cómo una experiencia (cambio externo) cambia el modo de ser del personaje (cambio interno).
- La lucha por conseguir el objetivo por parte del personaje suele ponerle en contacto con su necesidad.
- A veces, al final de la historia suele plantearse una disyuntiva que confronta el objetivo con la necesidad de elegir.
- Si el objetivo es malo, está claro qué significa mejorar. Si no es malo, el personaje muestra sus valores (de acuerdo o no con los del narrador).
- A veces, si el deseo ha sido negado en pos de la necesidad, el personaje recibe como premio su objetivo. Pero si el personaje hace caso omiso a su necesidad suele negársele su objetivo.
- A veces no hay un objetivo concreto. Se puede hacer siempre que se mantenga la necesidad.
- A la hora de plantear la antítesis del mensaje, es mejor dar los mejores argumentos para que sean rebatidos y no conformarse con una leve oposición ante la que gana la tesis final. El público cambia con la película.
- Para sortear el inconsciente es necesario demostrar, no decir.

-No intentes convencer a nadie de ninguna verdad abstracta. Es mejor mostrar la excepción de la regla que quieres demostrar.

-Hay que ser conscientes del mensaje que transmitimos.

EL PERSONAJE

-Hace algo porque quiere algo.

- Se puede mostrar tarde o al final pero esto exige más atención al público.
- Nunca puede querer algo sin esforzarse por ello.
- Cualquier problema interno debe expresarse [pero no en forma de palabra, sino de acción]

-Lo tiene difícil (pero no imposible).

-Tiene sus motivos para querer lo que quiere (y se muestran en algún momento).

-A veces necesita aprender algo y no lo sabe.

-Se esfuerza lo mínimo por conseguir su objetivo (hay que dosificar el esfuerzo).

-Debe ser interesante (por tema) o al menos tenemos que ser conscientes de hasta qué punto el tema puede interesar a un número más o menos grande de personas.

-Es bueno que el espectador sienta empatía con un personaje (aunque sea por eliminación). La simpatía es mejor aún.

-La causalidad y el personaje.

- Hay que seleccionar rasgos: todos somos complejos. Los personajes son sintéticos, en el sentido de que no podemos mostrar demasiados rasgos o confundiremos al espectador.
- Buscar los porqués de la personalidad del personaje. Hacemos lo mismo que con los rasgos: seleccionamos uno o dos porqués.

PERO NUNCA OLVIDES QUE **NADIE SABE NADA**. Es posible que consigas buenos resultados con tu experimentación. En definitiva, no creas que por seguir una receta o por apartarte de ella estás acertando.