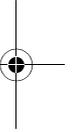
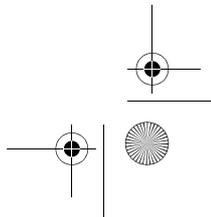


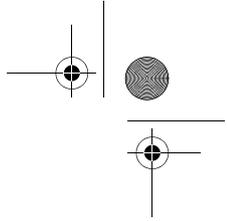
FEDERICO FERNÁNDEZ DÍEZ

EL LIBRO DEL GUIÓN

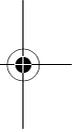


Fundación Universitaria
Iberoamericana





Motivo de cubierta: *Fotografía de Carlos Altimiras sobre la obra pictórica original de Martin La Spina.*



© Federico Fernández Díez, 2005

Reservados todos los derechos.

«No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.»

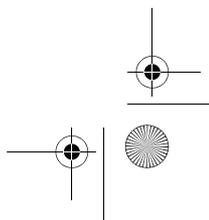
Ediciones Díaz de Santos,
E-mail: ediciones@diazdesantos.es
Internet: <http://www.diazdesantos.es/ediciones>

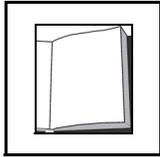
Fundación Universitaria Iberoamericana
E-mail: funiber@funiber.org
Internet: <http://www.funiber.org>

ISBN: 84-7978-714-7
Depósito legal: M. 37.435-2005

Diseño de cubierta: Gemma Vaguer (Zeroquatre Disseny)
Impresión: Fernández Ciudad
Encuadernación: Rústica-Hilo

Impreso en España





Índice de contenidos

Capítulo 1 •• Conceptos previos. La estructura

1.1.	La estructura en tres partes	1
1.1.1.	Planteamiento	1
1.1.2.	Desarrollo o nudo	2
1.1.3.	Desenlace	2
1.2.	La estructura en la secuencia	2

Capítulo 2 •• El largometraje

2.1.	La estructura del largometraje	9
2.1.1.	Primer acto	9
2.1.2.	Segundo acto	10
2.1.3.	El tercer acto	11
2.2.	El primer acto en detalle	12
2.2.1.	¿Cómo empezar?	12
2.2.2.	¿Cómo entrar en la historia?	13
2.2.3.	Del planteamiento al punto de inflexión	14
2.2.4.	El final del primer acto	16
2.2.5.	El punto de inflexión	18

Capítulo 3 •• Las subtramas

Capítulo 4 •• El personaje y su evolución en la trama

4.1.	Primera descripción de los personajes	23
4.2.	La transformación del personaje	25
4.2.1.	El mito de mejora o curación	25

VIII ●● El libro del guión

4.3.	La creación del personaje	26
4.3.1.	Personaje y función	28
4.3.2.	El personaje en la trama	32
4.3.3.	Manifestación del personaje	33
4.3.4.	Presentación del personaje	34
4.3.5.	Los cambios sufridos por el personaje	36
4.3.6.	Tramas de fortuna	39
4.3.7.	Tramas de carácter	41
4.3.8.	Tramas de pensamiento	42

Capítulo 5 ●● El guión, base del proyecto de producción audiovisual

5.1.	Fases en la valoración del guión	46
5.2.	Estudio de la viabilidad del proyecto	49
5.3.	Preparación y programación	50
5.4.	Cambios en el guión	52

Capítulo 6 ●● Del guión de cine al guión multimedia

6.1.	Un programa concurso como ejemplo práctico	63
6.2.	Otras tipologías de programas de televisión	65
6.2.1.	Programas deportivos	65
6.2.2.	Programas musicales	66
6.2.3.	Dramáticos y ficción	66
6.2.4.	Programas infantiles y juveniles	68
6.3.	Del proyecto único al multiproyecto	69
6.4.	Guión dramático, base de todos los guiones	71
6.5.	Diversidad del guión	72
6.5.1.	Tema estructura y personaje	76
6.5.2.	Conclusión	77
6.6.	Ayudas para el desarrollo de guiones	77
6.7.	El contrato de guionista	78

Capítulo 7 ●● La idea

7.1.	Anécdota e idea dramática	88
7.2.	Idea temática o idea núcleo	89
7.3.	Idea dramática e idea temática	91
7.4.	Conflicto e intriga básica	98
7.5.	Estructura o <i>story line</i>	101

Capítulo 8 •• Sinopsis argumental

8.1.	Modelo para elaborar y/o analizar la sinopsis	103
8.2.	Análisis de la estructura	105
8.2.1.	El relato de una sola trama	105
8.2.2.	Sinopsis literaria	105
8.3.	Análisis estructuralista	107
8.3.1.	Estructura arquetípica. El mito del héroe	108
8.4.	Claves de evaluación de la sinopsis	109
8.4.1.	Ejemplo de presentación de una secuencia	110
8.4.2.	La escaleta	114

Capítulo 9 •• El tratamiento

9.1.	Del tratamiento al guión literario	123
------	--	-----

Capítulo 10 •• Guión literario

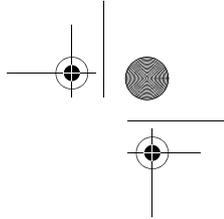
10.1.	El guión técnico	138
10.2.	La función del director-realizador	141

Capítulo 11 •• El guión de adaptación

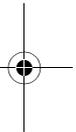
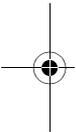
11.1.	Las fuentes del guión	147
11.2.	Novela y cine	148
11.3.	Del material literario al drama fílmico	150
11.4.	Proceso de adaptación	151
11.5.	La adaptación es una creación	154
11.6.	La adaptación final	155
11.6.1.	Tratamiento y guión definitivo	155
11.6.2.	Desglose de continuidad	160
11.6.3.	Reconstrucción de la trama	163
11.7.	Conclusión	166

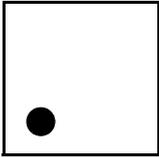
Capítulo 12 •• Diálogo

12.1.	Eliminación de presencias muertas	168
12.2.	Empleo de sinécdoques y metonimias	169
12.2.1.	Focalizaciones	169
12.2.2.	Empleo de voz en <i>off</i>	170
12.2.3.	Diálogo no escuchado. A la imaginación del espectador	170



X	•••	El libro del guión	
	12.2.4.	Explicación o justificación que haga avanzar la acción	170
	12.2.5.	Organización de la estructura dramática	171
	12.2.6.	Creación de ritmo	171
	12.2.7.	Como contrapunto	171
	12.2.8.	Comprimir el tiempo	172
	12.2.9.	Favorecer la transición	172
	12.3.	El diálogo en la creación de acción dramática	173
	12.3.1.	Acción dramática en la secuencia	173
	12.3.2.	Ejemplo de acción dramática basada en el diálogo	174
	12.4.	Reglas de aplicación (ejemplo práctico)	178
	Capítulo 13 ••El guión, herramienta para la producción		
	13.1.	¿Qué es un guión para un productor?	201
	13.2.	Finalidad del guión	202
	13.3.	El guión del guionista y el guión de producción	203
	13.4.	Secuencia narrativa y secuencia como unidad de registro-grabación (secuencia de producción)	204
	13.5.	Discriminación y numeración de las secuencias de producción	205
	13.6.	A modo de conclusión	206
	ÍNDICE DE FIGURAS		209
	BIBLIOGRAFÍA		211



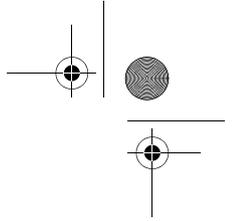


Presentación

Desde principios de los años 80 del siglo pasado tuve a mi cargo la formación en técnicas audiovisuales en el marco del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Politécnica de Cataluña, donde inicié mi actividad como profesor de guión didáctico, escribiendo por aquel entonces en colaboración con José María Monguet un libro en catalán sobre este tema. Pronto advertí que para hacer un guión didáctico o de cualquier otro tipo era imprescindible partir del estudio y dominio del guión dramático, o más propiamente, del guión de ficción dramática.

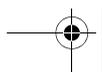
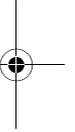
En la colaboración que desde entonces inicié con la revista VideoPopular que aún hoy mantengo, escribí esta idea en un artículo titulado “El guión dramático, base de todos los guiones” y desde aquél momento no he abandonado la enseñanza del guión desde esta perspectiva en cursos de formación audiovisual del profesorado encargados por la Generalitat de Catalunya, en la academia y productora de cine MicrObert durante diez años, en el EMAV Escuela de Medios Audiovisuales del Ayuntamiento de Barcelona y en el primer Máster de Producción y Realización de la UPC, cuya andadura yo inicié como responsable en su primera edición.

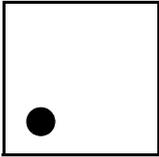
A lo largo de todos estos años he tenido la ocasión de dictar cursos de guión dramático para TVC Televisión de Cataluña, la Universidad de Nanterre París X, la Universidad Autónoma de Bellaterra en el Máster Internacional de Educación y Comunicación, en la Universidad de Alicante... y por fin desde la óptica del productor en el ESCAC Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña, en el marco de la asignatura Introducción a la Industria Audiovisual de la que soy profesor por convenio con la UPC.



La experiencia continuada con tal cantidad y diversidad de alumnos, (desde ne3fitos a profesionales), las discusiones y aportaciones de todos, me han decidido a revisar mis escritos anteriores y crear este manual, que si vence la resistencia inicial de algunos ante la visi3n industrial del cine norteamericano, cuyos logros, qui3rase o no son innegables, puede ayudar a construir guiones de calidad con posibilidades de llegar al gran p3blico, fin 3ltimo que nosotros consideramos imprescindible para el desarrollo en nuestro pa3s de una industria audiovisual propia, seria y competitiva.

Federico Fern3ndez D3ez





Introducción

La mayor parte de los autores de libros sobre guión de cine suelen curarse en salud manifestando que su enseñanza es la más difícil de las relacionadas con el audiovisual.

Lo cierto es que es muy difícil enseñar a hacer guiones, no por la enseñanza en sí, sino por las cualidades que debe poseer el aspirante a guionista; por ello hay autores que comienzan su libro con un cuestionario que pretende valorar *a priori* las cualidades que debe poseer el aspirante a guionista, con lo cual alguien que no vaya al cine constantemente, que no sea devorador de noticias de prensa o que no escuche las conversaciones de sus vecinos de mesa en un restaurante, no tiene, según ellos, las condiciones que el guionista precisa.

Nosotros no compartimos esas ideas y aseguramos que incluso la persona más cerrada e introvertida, que ni siquiera lee la prensa, puede ser un magnífico guionista, de hecho, el aislamiento y la introspección, suelen ser, si no imprescindibles, sí muy convenientes para la creación de un buen guión. No por ello debe entenderse que recomendamos no leer la prensa o limitar nuestra curiosidad, simplemente afirmamos que eso no es imprescindible. Miguel de Unamuno afirmó haber dejado de leer los periódicos y haberse concentrado en el estudio de sí mismo porque era el hombre que tenía más cerca. Sin embargo, sus temas son universales.

En todo caso, lo que es innegable es que el guionista ha de tener algo que no se enseña, y como no se enseña, desde este momento dejamos de lado esta cuestión para centrarnos en aquello que se puede enseñar y que puede ayudar a convertirnos en guionistas de éxito, o en buenos productores, o en el peor de los casos, en buenos críticos, por la tópica vía del guionista frustrado.

En EE UU siempre han creído que la escritura de guiones se basa en un conjunto de reglas que son susceptibles de ser enseñadas, por ello desde 1915 existía la asignatura de guión en la Universidad de Columbia de Nueva York.

XIV ●●● El libro del guión

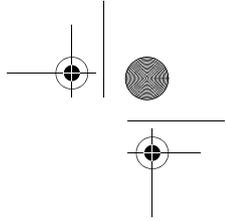
Al contrario de lo que piensan la mayoría de los alumnos de las escuelas de cine, la estructura del guión de ficción dramática que han aplicado y popularizado los norteamericanos ni es un invento suyo ni es exclusivo de su cine. Esta estructura viene de Aristóteles y pasa por la estructura de los cuentos infantiles, como señala Vladimir Propp en su morfología del cuento que tanto influyó a los estructuralistas soviéticos y concuerda con los estudios del antropólogo Lévy Straus (antropología estructural) o los de Jules Greimas, y tantos otros que demuestran que esa estructura está integrada por el público occidental. La industria del cine de EE.UU. con su sentido pragmático y sin complejos, ha sabido aprovechar esta situación, mientras la fobia *antiyankee* impide a muchos, no solo europeos, sino también a los americanos del sur, aplicar algo que corresponde de forma propia a nuestra cultura, de la que ellos la han extraído.

Con todo, los libros de éxito sobre guión, independientemente del lugar de procedencia, son aquellos que proponen variantes de la estructura y enfoque establecido en EE.UU., si bien los autores franceses emplean ejemplos en ocasiones alejados de las películas de gran éxito comercial del cine norteamericano, en las que sin embargo señalan los aspectos que los demás autores subrayan en aquellas.

Otro aspecto importante en cuanto a la literatura existente sobre el tema es la excesiva importancia que se da a la forma en que se ha de presentar el guión, tanto más cuanto los criterios son diversos. Sobre este particular transcribimos una cita de Michel Chion 1992 que expresa inmejorablemente nuestra opinión:

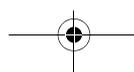
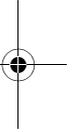
“Es fácil escribir las notas musicales; sin embargo, lo que fascina al no iniciado en música no es tanto la invención musical como los signos cabalísticos de su notación. De igual forma, lo que parece prestigioso a los ojos del profano en un guión no es tanto la invención de las peripecias —muy ingenuamente todo el mundo se considera capaz de hacer otro tanto— como la forma en que el diálogo está transcrito, con expresiones mágicas del tipo <exterior noche garaje>, etc. Ahora bien, estas convenciones son restringidas y relativas y muy fáciles de asimilar. La dificultad principal está en otro sitio.”

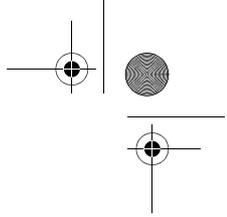
La forma de presentación, sin embargo, también es importante, y ya en publicaciones anteriores hemos mostrado modelos con el formato americano, imprescindible para trabajar en y/o con EE.UU., y formatos propios de programas informáticos de escritura de guiones como el español Produsoft. Aunque en nuestro país no se siguen reglas estrictas conviene normalizar la escritura del guión de modo que su lectura sirva a la finalidad del mismo, que es la de ser guía de la producción.



La forma es importante, y a ello nos referiremos en la última parte del libro, pero previamente intentaremos conducir al lector, paso a paso, para introducirle en el análisis y creación del guión —desde la concepción de la idea hasta la redacción definitiva del guión literario— apoyando la información con ejemplos prácticos y sugerencias de ejercicios de autoformación.

Nuestra intención es que este libro sea una completa guía para aquellos que pretenden escribir guiones de ficción dramática para cine y TV, y también para los productores promotores o productores ejecutivos encargados de valorar y seleccionar los guiones que finalmente habrán de ser producidos.





1

Conceptos previos. La estructura

El guión al que nosotros haremos referencia es el guión “a la americana”, que ha alcanzado el mayor éxito en todo el mundo. Se trata, por tanto, del guión de película comercial de calidad.

Si analizamos una a una todas las películas de este tipo que en la historia del cine han obtenido éxito y reconocimiento, observaremos que hay en todas ellas unas constantes que se repiten, de entre las que cabe destacar aquellas que afectan a la estructura del relato.

La clásica división del relato en tres partes (planteamiento, nudo o desarrollo, y desenlace) está totalmente asumida por el público occidental, y todos los relatos a los que hacemos referencia la respetan de uno u otro modo.

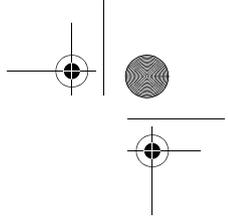
Alguna parte puede estar implícita, e incluso en ocasiones se puede empezar por el final y reconstruir la historia pero, al concluir, las tres partes siempre serán identificables por el espectador en su orden lógico, lo que le permitirá entender la historia como una narración lineal.

Aunque posteriormente expondremos en detalle las características que debe tener cada una de las partes, comenzaremos por la descripción más sencilla.

1.1. LA ESTRUCTURA EN TRES PARTES

1.1.1. Planteamiento

El planteamiento presenta al personaje o personajes principales mostrando el contexto mediante situaciones concretas. Estas situaciones, o un suceso concreto (detonante) ponen en marcha el relato. Se trata de algo que afecta al personaje: tiene una misión que cumplir o tiene un problema, deseo o necesidad, que le obliga a actuar.



Puede ocurrir que el detonante marque claramente la línea de acción del relato. Es decir, que el espectador sepa ya de qué va a ir la película y qué es lo que busca el personaje; pero suele suceder que, de improviso, surja u ocurra algo que dé un giro a los acontecimientos o los acentúe (punto de inflexión, nudo de la trama o punto de giro) y que sumerja al protagonista en una situación inesperada que será la que marque la auténtica línea de acción de la historia (trama o línea de acción principal).

1.1.2. Desarrollo o nudo

El suceso o circunstancia que ha servido de punto de inflexión nos introduce en el segundo acto, en el que el personaje intenta conseguir su objetivo por todos los medios, y se encuentra siempre envuelto en un conflicto con algo o alguien que se interpone en su camino.

En su lucha se encuentra con un suceso o prueba (segundo punto de inflexión) que acelera los acontecimientos y nos mete de lleno en el tercer acto.

Este suceso (punto de inflexión) tuerce el camino del personaje o agrava la situación ya existente y le sumerge en situaciones complicadas (crisis) hasta un punto de máxima tensión (clímax) que nos hace dudar de la consecución de su meta.

1.1.3. Desenlace

El clímax o momento de máxima tensión ha de llevar rápidamente a la resolución de la historia en la que, de una manera u otra, concluye la trama y finaliza la historia.

Esta estructura que apuntamos se da en la mayor parte de relatos. Las historias tienen planteamiento, desarrollo y desenlace; pero no solo las historias, sino todas y cada una de sus secuencias, y es precisamente este hecho el que define una parte del relato como secuencia.

1.2. LA ESTRUCTURA EN LA SECUENCIA

En cine, se entiende por secuencia “una escena o conjunto de escenas que completan una estructura dramática”. No consideramos aquí las secuencias mecánicas o los bloques de grabación de la televisión, que son divisiones de orden práctico que no hacen referencia a la estructura narrativa del relato.

Una secuencia es, por tanto, una historia que, en el caso de que la película tenga varias, está integrada en otra historia, de la que es sólo una parte.

Al ser una secuencia equivalente a una película de poca extensión, nos resulta muy manejable para ejemplificar las características de la estructura que acabamos de describir.

Tomemos como ejemplo una secuencia de la popular película *Tootsie* que consideramos ejemplar.

El protagonista es un actor en paro llamado Michael (Dustin Hoffman) quien, para conseguir trabajo, se disfraza de mujer. De esta guisa es "aceptada" como *Tootsie* en un culebrón de la tele. La secuencia que nos interesa narra su primera actuación en la serie.

- 1) *Tootsie* llega a los estudios vestido de mujer.
- 2) Entra en el camerino donde hay una compañera semidesnuda; Michael (*Tootsie*) disimula torpemente su turbación. Alguien entra y le da las páginas del guión. En el guión lee que ha de besar a un actor maduro que hace de médico, y del que su compañera dice que tiene el apodo de *el besucón*.
- 3) En el plató, el director da instrucciones a todo el mundo haciendo caso omiso de *Tootsie*, que intenta hablarle para corregir la escena del beso. Cada vez que *Tootsie* intenta dirigirse a él algo impide que cumpla su propósito. Por último, el director, sin escucharla, le cierra la puerta en las narices para comenzar a rodar.
- 4) Comienza la actuación de *Tootsie*, que soluciona un fallo ganándose el respeto de todos pero, inevitablemente, llega el momento del beso. Todo parece perdido, aunque en el último instante *Tootsie* improvisa cambiando el guión y agradece al personaje que debía besarla. Aunque ha molestado al director, la improvisación es considerada buena por todos, aceptándose la toma y librándose Michael del beso.
- 5) Todos van a felicitar a *Tootsie*; también el actor que había de besarla quien, admirado de la actuación, le abraza y le da un espléndido beso en la boca sin que Michael pueda reaccionar.

En esta secuencia resulta muy sencillo encontrar las tres partes del relato.

- a) **Planteamiento.** Michael, vestido de mujer, está dispuesto a actuar como tal, afrontando los problemas de la situación, pero en el guión hay una escena de un beso con un hombre (punto de inflexión).



Figura 1.1. Punto de inflexión.

b) **Desarrollo o nudo.** Michael intenta que el director modifique el guión, pero este no le escucha. Realiza varios intentos, sin conseguirlo; el director le cierra la puerta y ordena el inicio de la grabación (segundo punto de inflexión).



Figura 1.2. Punto de inflexión.

Comienza la actuación y se acerca el momento del beso; este parece inevitable (crisis) hasta el punto de que el actor ya la tiene entre sus brazos y acerca los labios a su boca (clímax).

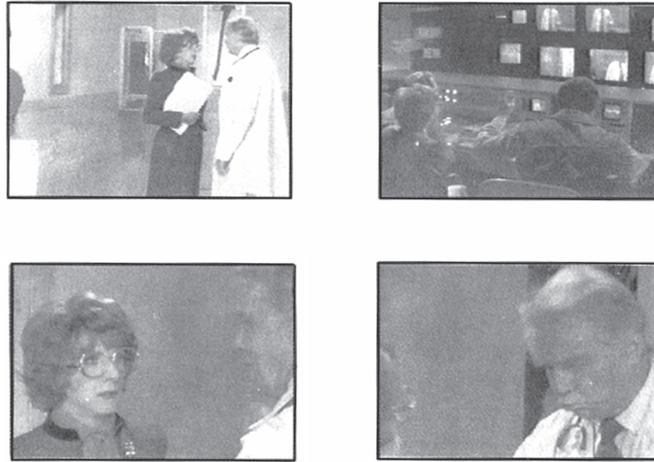


Figura 1.3. Clímax.

c) **Desenlace aparente.** Michael, mediante una hábil e instantánea modificación de las instrucciones del guión, agradece al actor, evitando el beso. Su actuación resulta coherente con el personaje y la toma se da por buena. *Tootsie* es felicitada.



Figura 1.4. Desenlace aparente.

d) **Desenlace real.** El actor felicita a Michael dándole un largo beso en la boca, ante la perplejidad del mismo, que creía haberse librado.



Figura 1.5. Desenlace real.

En esta secuencia existe una trama cuya estructura cumple perfectamente con las características de la trama principal de la mayoría de los relatos de cine y televisión.

Una estructura semejante se repetirá en cada una de las secuencias y, por supuesto, será también la estructura de la historia completa formada con ellas.

Podemos decir que, en cuanto a estructura se refiere, el guión funciona como las conocidas muñecas rusas, que incluyen dentro de sí un conjunto de muñecas idénticas, cada vez de menor tamaño.

La estructura de la trama principal de la película *Tootsie* no es una excepción:

a) Planteamiento

Un actor sin trabajo lo busca desesperadamente sin conseguirlo, debido a su carácter indisciplinado. Su situación es tal que su agente le asegura que nadie se lo dará.

Este hecho (detonante) le decide a presentarse disfrazado de mujer en un *cásting* de actrices en el que ha sido rechazada su mejor amiga, y consigue pasar la prueba para actuar en un culebrón de la tele (punto de inflexión, punto sin retorno o punto de giro).

b) Desarrollo o nudo

Michael consigue superar las dificultades y triunfa como *Tootsie*, pero se enamora de una compañera de trabajo a la que no puede declarar la verdad. Por otra parte, se enamora de él otro actor y el padre de la mujer que ama y, para acabar de complicarlo, Michael inicia casi inconscientemente una relación sexual con su mejor amiga.

La imposibilidad de resolver el conflicto le lleva a abordar a la mujer que ama, quien le toma por lesbiana y corta la relación con él, por lo que toma la decisión de acabar con *Tootsie* (segundo punto de inflexión).

Todas estas circunstancias y la imposibilidad de darles solución le llevan a la crisis e intenta, sin éxito, que su agente rescinda el contrato.

Advertido por su agente de que es imposible rescindir el contrato, Michael aprovecha una grabación en directo para modificar el guión sobre la marcha y, ante la estupefacción de todos, descubre que es un hombre (clímax).

c) Resolución

Es perdonado por el padre de la mujer que ama y ella le acepta como Michael. Michael seguirá actuando en papeles masculinos, comenzando con la obra de un amigo que él mismo financia.

El paralelismo estructural entre la secuencia analizada y la trama principal de la película completa resulta perfectamente claro:

- En la secuencia, Michael desea actuar como *Tootsie*, pero no está dispuesto a dejarse besar por un hombre.
- En la película, Michael desea actuar como *Tootsie*, pero no está dispuesto a renunciar a la mujer que ama.

En ambos casos, en el camino marcado surge un riesgo, un hecho que modifica los acontecimientos (punto de inflexión) y que deja ver claramente el conflicto del protagonista.

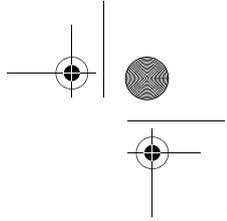
- En el desarrollo de la secuencia Michael encuentra barreras que le impiden solucionar su problema; el conflicto es con las personas que le llevan a tener que besar a un hombre.
- En la película, al convertirse en *Tootsie* encuentra complicaciones y barreras de muy diverso tipo; el conflicto es interior, consigo mismo: o seguir como *Tootsie* para poder actuar, o dejar de serlo para conseguir a su amada.

En ambos casos se llega a un punto en el que parece que el protagonista está perdido, y tiene que actuar para evitar lo inevitable. Los acontecimientos se aceleran hasta llevarnos al clímax (¿será besado?, ¿se desenmascarará?).

Y viene la rápida resolución que da respuesta a nuestras preguntas; en el caso de los ejemplos, de una forma idéntica en uno y otro caso, de modo que el final de la secuencia actúa como anticipación del final de la película.

En la secuencia evita el beso mediante la modificación del guión durante la actuación, y en la película se desenmascara ante todos de la misma manera.

De lo hasta ahora expuesto es fácil deducir que el análisis y la creación de secuencias es probablemente el mejor método de aprendizaje para integrar la estructura del relato cinematográfico y videográfico, ya que la secuencia es una porción manejable por sus dimensiones, y estructuralmente equivalente a la trama principal de un relato de larga duración, película de cine o serie de televisión.



Subrayamos la expresión trama principal, porque cabe la posibilidad de creer que la secuencia es necesariamente equivalente a una película completa.

La película de larga duración normalmente no tiene una sola trama, sino que tiene dos tres, o incluso cinco o más tramas (subtramas) que enriquecen la historia, dan dimensión a los personajes y transmiten la idea que el autor ha querido plasmar.

En el caso de *Tootsie* existe la trama de la relación con la mujer a la que ama, que llega a ganar importancia sobre la trama principal. Existe también la trama de Michael con el padre de ella, la de Michael con el actor que se enamora de él, etc., y todas ellas refuerzan la idea temática de los autores, que mediante la ejemplificación de relaciones de amor y de amistad nos presenta esta como una sólida base para el amor.

Todas estas subtramas tienen también la estructura que hemos ejemplificado en la secuencia y en la película, al igual que las secuencias de que se componen cada una de ellas.

La existencia de esa estructura es fácilmente corroborable mediante el análisis de las producciones del cine americano, clásicas o actuales. También se encuentra en la mayoría de las producciones europeas que han alcanzado éxito popular.

El conocimiento y aplicación de esta estructura es solo un primer paso en el aprendizaje de la creación de guiones, pero es un paso fundamental. Por el momento el lector interesado puede intentar reconocerla en las películas que vea de ahora en adelante, y puede también analizarla en alguna secuencia especialmente interesante de las películas que tenga grabadas en vídeo.

