

5.- LA CAUSALIDAD

Nada de lo que ocurra en una historia debe obedecer a la casualidad, nada. Es muy bonito decir, “era su destino”, pero eso no se refiere a que las cosas pasen porque sí. El “destino” de los personajes obedece a otra premisa: en una historia ha de ocurrir lo que inevitablemente debe de ocurrir.

¿Recordáis el rollo de causa y efecto de Merovingio en The Matrix Reloaded? Pues eso, amiguitos, es la base de la buena narrativa. Todo pasa por una razón. Y todo lo que pasa acarrea consecuencias.

A más de uno le podría gustar que en “Gladiator”, Maximus lograra escapar, volviese con su pedazo de ejército, matase a Cómodo y se proclamase libertador de Roma. Pero si eres un maldito esclavo que “puede morir esta noche en la arena o mañana en la arena” y tu enemigo es el hombre más poderoso del mundo, lo inevitable es que acaben sabiendo que tramas, que el César se muestre despiadado y que acabes muerto. Ahora pensaréis: y el duelo, ¿qué? Bueno, visto está desde el principio que Cómodo no se contentará con darle muerte, sino que además ha de matar al ídolo de la turba, y qué mejor que “desafiar al mismísimo César en el Coliseo”. Y aquí es cuando volvemos a lo de “en una historia ha de ocurrir...” porque si Máximo es mejor luchador que Cómodo, y encima le odia más y con más pasión que al contrario, lo inevitable es que finalmente el César muera. En consecuencia con la herida que recibe antes del duelo, Máximo no puede salvarse, sería el colmo.

6.- LA ESCALETA DE PERSONAJES

La escaleta de personajes es una relación de las cosas que hace el personaje durante toda la historia. Ojo, he dicho “historia”, no “relato”. El relato son aquellas partes de la historia que se cuentan. Es decir, es evidentemente que durante los hechos de cualquier historias los personajes comen, duermen, se ducha, etc. Pero no siempre se muestran esos hechos, a pesar de que evidentemente ocurren en sus vidas. Se omiten porque no aportan nada al relato.

La escaleta de personajes se hace de la siguiente manera. Cogéis un personaje y la escaleta básica del guión, luego escribís todo lo que hace ese personaje en cada punto de la escaleta básica.

Por ejemplo, siguiendo con nuestra Caperucita, la escaleta del Lobo podría ser:

1.- CAPERUCITA PREPARA COMIDA PARA SU ABUELA.

- a.- El lobo llega a su guarida.
- b.- El lobo echa una siesta.
- c.- El lobo sale al bosque a dar un paseo.

2.- CAPERUCITA VA AL BOSQUE Y SE ENCUENTRA CON EL LOBO.

- a.- El lobo se encuentra con Caperucita.
- b.- El lobo regresa a su guarida.
- c.- El lobo se dirige a casa de la abuelita.

Y así sucesivamente. Puede haber un punto de la escaleta básica con sólo un punto de la escaleta del personaje, pero nunca puede haber un punto de la escaleta básica sin puntos de personajes a menos que el personaje nazca o sea creado posteriormente al inicio del relato. Así se evita que el personaje esté en dónde no debiera estar, o peor aún, que esté de forma casual y no de forma causal.

7.- LA ESCALETA INTEGRAL

Bien, cuando tengáis hechas todas las escaletas de personajes tenéis que elegir de cada punto de la escaleta básica cuales puntos de escaletas de personajes mostraréis en la película. Pueden ser uno, varios o ninguno de cada personaje. Eso ya es decisión vuestra.

Así, cada punto de la escaleta básica tendrá entre 3 y 5 puntos de escaletas de personajes, esto como cifra normal. Cuando acabéis el trabajo, quitad los puntos de la escaleta básica y dejad sólo los de personajes. Si habéis hecho bien las escaletas de personajes podréis seguir viendo la evolución y el ritmo de la historia en esta nueva escaleta con la misma claridad que con la anterior escaleta. De hecho, deberéis verla mejor que antes, puesto que ofrece más información de la historia.