El GUIÓN

Robert McKee

SUSTANCIA, ESTRUCTURA, ESTILO Y PRINCIPIOS DE LA ESCRITURA DE GUIONES

Índice

Cubierta
Agradecimientos
Notas sobre el texto
Parte 1: El escritor y el arte de narrar historias
Introducción
1. Los obstáculos de las historias
Parte 2: Los elementos de las historias
2. El abanico de estructuras
3. Estructura y ambientación
4. Estructura y género
5. Estructura y personajes
6. Estructura y significado
Parte 3: Los principios del diseño narrativo
7. La sustancia de la historia
8. El incidente incitador
9. El diseño de los actos
10. El diseño de la escena
11. El análisis de las escenas
12. La composición
13. Crisis, clímax, resolución
Parte 4: El guionista en su trabajo
14. El principio del antagonismo
15. Explicaciones
16. Problemas y soluciones
17. El personaje
18. El texto
19. El método del guionista
Fundido de salida
Lecturas recomendadas
Filmografía
Notas
Créditos
Alba Editorial

El guión

Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones

Robert McKee

traducción
Jessica Lockhart

ALBA

Dedico este libro a la feliz memoria de mis padres, quienes, cada uno a su manera, me enseñaron a amar las historias.

Cuando estaba aprendiendo a leer, como no siempre me comportaba de forma adecuada, mi padre me dio a conocer las fábulas de Esopo con la esperanza de que las moralejas de aquellos cuentos tradicionales mejoraran mi conducta. Cada anochecer, tras adentrarme en «La zorra y las uvas» y otras fábulas similares, él asentía y me preguntaba: «¿Y qué significa esta historia para ti, Robert?». Al mirar aquellos textos y sus bellas ilustraciones en color mientras intentaba dar forma a mis interpretaciones, llegué a darme cuenta lentamente de que aquellas narraciones significaban mucho más que palabras y bonitos dibujos.

Más tarde, antes de entrar en la universidad, consideré que la mejor vida imaginable incluye tantos partidos de golf como sea posible, por lo que decidí hacerme dentista. «¿Dentista?», se rió mi madre. «No puedes hablar en serio. ¿Qué ocurrirá cuando se solucionen todos los problemas odontológicos? ¿Dónde estarán entonces los dentistas? No, Bobby, la gente siempre necesitará entretenimiento. Estoy pensando en tu futuro. Te vas a meter en el mundo del espectáculo.»

Agradecimientos

Por su sensibilidad hacia la verdad, por su atrevida perspicacia crítica y su insaciable voluntad de omitir palabras innecesarias, su lógica certera, su optimismo, su inspiración… por todo su amor, doy las gracias a mi esposa, Suzanne Childs.

Como afortunado compañero de fatigas de unos cómplices astutos que han soportado voluntariamente primeros borradores, lagunas, y han señalado sabiamente que las cosas no siempre significan lo que su autor cree que significan, doy las gracias a Jess Money, Gail McNamara y a mi revisor, Andrew Albanese.

Si no fuera por el asombroso sentido de la oportunidad de mi agente habría pospuesto este libro hasta el siglo que viene. Gracias, Debra Rodman.

Si no fuera por la persistencia de mi editora habría dado largas a mi agente hasta el siglo que viene. Gracias, Judith Regan.

Si no fuera por el apoyo de la Fundación de Académicos Evans y los intelectuales que conocí en la Universidad de Michigan, mi vida no se habría enriquecido tanto. Ofrezco mi gratitud a Kenneth Rowe, John Arthos, Hugh Norton, Claribel Baird, Donald Hall y a todos los profesores cuyos nombres he olvidado pero cuyas enseñanzas han guiado mis días.

Para acabar quiero expresar mi agradecimiento a los más importantes, mis alumnos. A lo largo de los años mi comprensión del arte narrativo ha aumentado gracias, en gran medida, a las preguntas que me habéis formulado, preguntas tanto teóricas como prácticas, que me han llevado a avanzar y a profundizar en la búsqueda de sus respuestas. Este libro no existiría sin vosotros.

Notas sobre el texto

Los cientos de ejemplos presentados en *El guión* se basan en un siglo de escritura de guiones y de realización de películas en todo el mundo. Siempre que me ha sido posible he mencionado más de un título de las obras más vistas y recientes que conozco. Dado que resulta imposible seleccionar películas que todo el mundo conozca y recuerde con detalle, he optado por aquellas que se encuentran disponibles en formato de vídeo. No obstante, lo más importante es que cada una de las películas ha sido elegida porque ilustra con claridad lo que se explica en el texto.

Para evitar problemas con los pronombres, he prescindido de las construcciones que pudieran distraer al lector, así como de la molesta alternancia él/ella, y he elegido siempre la primera forma para referirme a «los/las escritores/as de guiones».

PARTE I

EL ESCRITOR Y EL ARTE DE NARRAR HISTORIAS

Las historias nos aprovisionan para la vida.
KENNETH BURKE

Introducción

El guión propone principios, no normas.

Las normas dicen: «*Se debe* hacer *de esta manera*». Sin embargo, los principios se limitan a decir: «Esto *funciona*… y ha funcionado desde que se recuerda». La diferencia resulta crucial. Nuestro trabajo no debe seguir el modelo de una obra «bien hecha», sino que debe *estar bien hecho* según establecen los principios que conforman nuestro arte. Quienes cumplen las normas son los escritores ansiosos e inexpertos. Los escritores rebeldes y sin formación las incumplen. Los artistas son los maestros de la forma.

El guión propone formas eternas y universales, no fórmulas.

Cualquier teoría sobre los paradigmas y los modelos infalibles de redacción que sirven para alcanzar el éxito comercial es un disparate. A pesar de las tendencias, de las nuevas versiones y de las segundas partes, al analizar toda la cinematografía de Hollywood descubrimos una sorprendente variedad de diseños narrativos, pero ningún prototipo. Tan poco característica de Hollywood es *Jungla de cristal* como ¡*Dulce hogar… a veces*!, *Postales desde el filo*, *El rey león*, *This is Spinal Tap*, *El misterio Von Bulow*, *Las amistades peligrosas*, *Atrapado en el tiempo*, *Leaving Las Vegas* o miles de otras excelentes películas de docenas de géneros y subgéneros, que abarcan desde la farsa hasta la tragedia.

El guión nos anima a crear obras que entusiasmen al público de los cinco continentes y que se mantengan vivas durante decenios. Nadie necesita un nuevo libro de recetas para aprender a hacer refritos con las sobras de Hollywood. Lo que hace falta es volver a descubrir las directrices básicas de nuestro arte, los principios conductores que dan rienda suelta al talento. Independientemente del lugar donde se realice una película –Hollywood, París, Hong Kong– si su calidad es arquetípica, producirá placer en una reacción en cadena, global y perpetua, que la llevará de sala en sala, generación tras generación.

El guión propone arquetipos y no estereotipos.

Las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica. Las historias estereotipadas hacen justamente lo contrario: carecen tanto de contenido como de forma. Se reducen a una experiencia limitada de una cultura específica disfrazada con generalidades rancias y difusas.

Por ejemplo, hubo un tiempo en que la tradición española establecía que las hijas debían casarse en orden de edad, de mayor a menor. En la cultura española, una película que tratara sobre

una familia del siglo XIX con un estricto patriarca, una esposa sometida, una hija mayor incasable y una hija menor hecha al sufrimiento, podría emocionar a quienes recordaran esa costumbre, pero fuera de esa cultura es poco probable que los demás públicos sintieran alguna empatía. El guionista, temiendo el limitado atractivo de su historia, echa mano de los entornos, personajes y acciones familiares que en el pasado han demostrado complacer al público. ¿Con qué resultado? El mundo se muestra aún menos interesado por esos clichés.

Por otro lado, esa tradición represiva podría convertirse en material para un éxito mundial si el artista se arremangara y construyera un arquetipo. Una historia arquetípica crea entornos y personajes tan poco habituales que nuestra mirada se deleita con cada detalle, mientras la narración revela conflictos tan humanos que viajan de cultura en cultura.

En *Como agua para chocolate* de Laura Esquivel, la madre y la hija pugnan exigiendo dependencia frente a independencia, permanencia frente a cambio, yo frente a los demás; los conflictos que toda familia conoce. Sin embargo, Esquivel observa el hogar y la sociedad, las relaciones y el comportamiento con tanta riqueza de detalles nunca antes mostrados que nos sentimos irresistiblemente atraídos por sus personajes, fascinados por un mundo que nunca hemos conocido ni podido imaginar.

Las historias estereotipadas no cruzan fronteras; las arquetípicas sí. Desde Charlie Chaplin hasta Ingmar Bergman, desde Satyajit Ray hasta Woody Allen, los grandes maestros de la narrativa cinematográfica nos proponen enfrentarnos a esa doble vertiente que todos ansiamos. En primer lugar nos ofrecen el descubrimiento de un mundo desconocido. No importa lo íntimo o épico, contemporáneo o histórico, específico o fantasioso que sea: el mundo de un artista eminente siempre conseguirá sorprendernos como algo exótico o extraño. Como si fuéramos un explorador abriéndose paso en la selva, penetramos atónitos en una sociedad virgen, en una zona sin tópicos donde lo ordinario se convierte en extraordinario.

En segundo lugar, una vez entramos en ese mundo extraño, nos encontramos a nosotros mismos. Escondida en las profundidades de esos personajes y sus conflictos hallamos nuestra propia humanidad. Vamos al cine para acceder a un mundo nuevo y fascinante, para suplantar virtualmente a otro ser humano que al principio nos parece muy extraño pero que en el fondo *es* como nosotros, para vivir en una realidad ficticia que ilumina nuestra realidad cotidiana. No deseamos escapar de la vida sino encontrarla, queremos utilizar nuestra mente de modo estimulante y experimental, flexibilizar nuestras emociones, disfrutar, aprender, aportar profundidad a nuestros días. He escrito *El guión* para fomentar la creación de películas que tengan un poder y una belleza arquetípicos y que generen en el mundo ese doble placer.

El guión propone minuciosidad, no atajos.

Desde la inspiración hasta la versión final puede que escribir un guión requiera tanto tiempo como escribir una novela. Los escritores de guiones y de prosa dan la misma densidad a los mundos, personajes e historias que crean, y a menudo nos equivocamos al pensar que un guión es más rápido y sencillo de escribir que una novela simplemente porque las páginas de los guiones tengan mucho espacio en blanco. Los grafómanos rellenan páginas tan rápidamente como son capaces de teclear, pero los guionistas de películas cortan una y otra vez, implacables en su deseo de expresar lo máximo con el menor número de palabras posible. Pascal una vez escribió una extensa carta a un amigo, y en la posdata se disculpó por no haber tenido tiempo de redactar una misiva más breve. Como Pascal, los guionistas aprenden que la clave está en economizar, que la brevedad cuesta tiempo, que la excelencia es sinónimo de perseverancia.

El guión propone realidades, no los misterios de escribir.

No existe ninguna conspiración para mantener en secreto las verdades de nuestro arte. En los veintitrés siglos transcurridos desde que Aristóteles escribiera su *Poética*, los «secretos» de las historias han sido tan públicos como la biblioteca de la esquina. No hay nada en el oficio de narrar historias que sea abstruso. De hecho, contar una historia con el objetivo de llevarla a la pantalla parece una tarea engañosamente sencilla a primera vista. Pero cuanto más nos acercamos al centro, trabajando escena a escena para que la historia funcione, la labor se complica paulatinamente, y nos damos cuenta de que en la pantalla no hay ningún lugar donde esconderse.

Si un guionista no consigue conmovernos con la pureza de una escena dramatizada, tampoco podrá ocultarse tras las palabras, como hacen los novelistas con la voz del narrador y los dramaturgos con sus soliloquios. No podrá tapar con una capa de lenguaje explicativo o emocional los agujeros de la lógica de su trama, de una motivación poco clara o de una emoción sin tonalidades, y le resultará imposible siquiera *decirnos* qué pensar o qué sentir.

La cámara es el temido aparato de rayos X que revela todo aquello que es falso. Amplía la vida reiteradamente y después desnuda con violencia cada giro débil o extraño de nuestra historia hasta que, confusos y frustrados, sentimos tentaciones de abandonar. Sin embargo, con determinación y estudio, el rompecabezas encaja; la escritura de guiones es una tarea repleta de preguntas pero no de misterios irresolubles.

El guión propone cómo alcanzar la maestría de nuestro arte y no cómo adivinar el futuro de nuestro mercado.

Nadie puede enseñarnos qué se vende, qué no se vende, qué será un éxito o un fracaso total, porque *nadie lo sabe*. Los descalabros de Hollywood se basan en los mismos cálculos comerciales que los mayores éxitos, si bien algunos dramas oscuros contravienen todo lo establecido por los gurús de la rentabilidad que se venden al mejor postor (*Gente corriente*, *El turista accidental*, *Trainspotting*), y sigilosamente conquistan las taquillas nacionales e internacionales. No hay nada garantizado en nuestro arte, por eso tantos se obsesionan con «llegar», con «el éxito» y con las «interferencias creativas».

La respuesta honrada ante esos temores es que cuando escribamos con una calidad insuperable, y no antes, conseguiremos un agente, venderemos nuestro trabajo y lo veremos fielmente reflejado en la pantalla. Si hacemos una torpe imitación del éxito del verano pasado, engrosaremos a las filas de esos mediocres que todos los años inundan Hollywood con miles de historias saturadas de tópicos. En lugar de obsesionarnos por nuestras posibilidades de éxito, debemos dedicar nuestra energía a alcanzar lo sublime. Si entregamos un guión brillante y original a los agentes se pelearán por el derecho a representarnos. Aquel a quien contratemos instigará una guerra de pujas entre los productores ávidos de historias y el ganador nos pagará una vergonzosa cantidad de dinero.

Es más, una vez en fase de producción, nuestro guión *acabado* encontrará un nivel de interferencia sorprendentemente pequeño. Nadie nos puede prometer que no se vayan a producir fatídicas incompatibilidades de caracteres que echen a perder un buen trabajo, pero debemos estar seguros de que los mejores talentos interpretativos y realizadores de Hollywood tienen muy claro que sus carreras dependen de la calidad de los guiones. Sin embargo, debido al voraz apetito de Hollywood por conseguir guiones, a menudo se cosechan antes de que estén maduros, lo que impone cambios de última hora en el plató. Los autores sólidos no venden sus primeros borradores.

Revisan el guión pacientemente hasta que está lo más preparado posible para el realizador y los actores. Una obra inacabada incita a la manipulación, mientras que un trabajo afinado y maduro preserva su integridad.

El guión insta a respetar al público, no a desdeñarlo.

Cuando una persona con talento escribe mal, lo suele hacer por uno de los siguientes motivos: o está obcecada con una idea que debe demostrar, o le embarga una emoción que quiere expresar. Si una persona con talento escribe bien suele ser por el deseo de llegar a su público.

Noche tras noche, a lo largo de años de interpretar y dirigir, me he quedado maravillado por el público, por su capacidad de respuesta. Las máscaras caen como por arte de magia, los rostros se tornan vulnerables y receptivos. Los espectadores no ocultan sus sentimientos con coraza alguna, sino que se abren al narrador de maneras que ni siquiera sus amantes conocen, dejándose llevar por la risa, las lágrimas, el terror, la ira, la compasión, la pasión, el amor, el odio; a menudo el ritual los deja exhaustos.

El público no es sólo increíblemente sensible. Cuando se instala en un cine a oscuras, el cociente intelectual colectivo se dispara veinticinco puntos. Cuando vamos a ver una película, a menudo sentimos que nuestra inteligencia es superior a lo que estamos viendo, que sabemos qué van a hacer los personajes antes de que lo hagan, que adivinamos el final antes de que lo hagan ellos. El público no sólo es inteligente, sino que su inteligencia supera la de la mayoría de las películas, un fenómeno que no cambia cuando uno pasa al otro lado de la pantalla. Lo único que puede hacer un guionista para adelantarse a las agudas percepciones de un público atento es utilizar todas las dotes artísticas que haya adquirido.

Ninguna película podrá funcionar si no nos adelantamos a las reacciones y expectativas del público. Debemos dar forma a nuestras historias de tal manera que expresen nuestra visión y satisfagan los deseos de los espectadores. El público es un factor tan determinante para el diseño de la historia como cualquier otro elemento. Sin él, el acto creativo es inútil.

El guión propone originalidad, no clones.

La originalidad es la confluencia del contenido y de la forma, de una singular elección del tema además de una forma narrativa única. El contenido (el entorno, los personajes, las ideas) y la forma (la selección y la organización de los acontecimientos) se necesitan, se inspiran e interaccionan. El guionista esculpe su historia con el contenido en una mano y el dominio de la forma en la otra. Cuando modelamos la sustancia de una historia una y otra vez, la narración va tomando forma por sí misma. Al jugar con la forma de la historia, su espíritu intelectual y emocional también evoluciona.

Una historia no es sólo lo que se cuenta, sino también la forma de contarlo. Si su contenido es un cliché, la forma de narrar también lo será. Pero si la visión del guionista es profunda y original, el diseño de la historia será único. Por el contrario, si la manera de contarla es convencional y predecible, precisará de caracteres estereotipados para representar comportamientos ya desgastados. Pero si el diseño de la historia es innovador, los entornos, los personajes y las ideas deberán ser igualmente nuevos para encajar con él. Damos forma a la narración para que se adapte a la sustancia y después modelamos la sustancia para apuntalar el diseño.

Sin embargo, no debemos nunca confundir excentricidad con originalidad. La diferencia por

la mera diferencia es algo tan vacuo como el cumplir los imperativos comerciales a ojos cerrados. Después de trabajar durante meses o incluso años recopilando datos, recuerdos e invenciones para crear el tesoro que constituye el material de una historia, no hay ningún escritor serio que se aventure a enjaular su visión dentro de una fórmula o a trivializarla en fragmentaciones vanguardistas. La fórmula de lo «bien hecho» puede ahogar la voz de una historia, pero las extravagancias del «cine de autor» le provocarán problemas de dicción. Al igual que los niños rompen cosas para divertirse o agarran pataletas únicamente para llamar la atención, hay demasiados realizadores que recurren a tretas infantiles en la pantalla para gritar: «¡Miren qué sé hacer!». El artista maduro nunca atrae la atención sobre sí mismo y el artista sabio nunca hace nada por el mero hecho de ir contra lo establecido.

Las obras de los maestros del cine como Horton Foote, Robert Altman, John Cassavetes, Preston Sturges, François Truffaut e Ingmar Bergman son tan peculiares que una sinopsis de tres páginas delata al artista con tanta certeza como su ADN. Los grandes guionistas se distinguen por un estilo narrativo personal que va ligado a su visión. De hecho, y en un sentido muy profundo, su estilo es su visión. El autor elige una serie de elementos formales –número de protagonistas, ritmo de progresión, niveles de conflicto, uso del tiempo…– que, combinados con los contenidos básicos que selecciona –entorno, personaje, idea–, se funden hasta crear un único guión.

No obstante, si nos olvidáramos del contenido de sus películas por un momento y estudiáramos el mero esquema de esos acontecimientos, comprobaríamos que, como una canción sin letra, como una silueta sin matriz, el diseño de sus historias está poderosamente cargado de significado. La selección y la organización de acontecimientos que hace el narrador son su metáfora maestra, y reflejan la interconexión de todos los niveles de realidad: personal, política, ambiental y espiritual. La estructura de una historia, libre de caracterizaciones y ambientaciones superficiales, revelará la cosmología personal del autor, su percepción de las pautas y motivaciones más profundas que marcan el cómo y el porqué de las cosas de este mundo: su esquema del orden oculto de la vida.

Da igual a quién admiremos –Woody Allen, David Mamet, Quentin Tarantino, Ruth Prawer Jhabvala, Oliver Stone, William Goldman, Zhang Yimou, Nora Ephron, Spike Lee, Stanley Kubrick–; los admiramos porque son únicos. Cada uno ha destacado sobre la multitud por haber seleccionado un contenido distinto al de los demás, por haber diseñado una forma sin parangón y por haber combinado ambos aspectos con un estilo inequívocamente suyo. Aspiro a que mis lectores hagan lo mismo.

Las esperanzas que tengo puestas en mis lectores trascienden los límites de sus propias capacidades y destrezas. Tengo una sed insaciable de grandes películas. A lo largo de los últimos veinte años he visto filmes buenos y algunos muy buenos, pero muy pocas veces me he encontrado con una película de un poder y de una belleza asombrosos. Tal vez sea yo; quizá me haya endurecido, pero me parece que no, todavía no, aún creo que el arte transforma la vida. Pero sé que, si no tocamos todos los instrumentos de la orquesta de una historia, no importará qué música imaginemos, porque estaremos condenados a tararear la misma vieja melodía. He escrito *El guión* con el propósito de dotar al lector de la maestría de este oficio, para liberarlo y que pueda expresar una visión original de la vida, para elevar su talento más allá de las convenciones, de modo que pueda escribir películas con una sustancia, una estructura y un estilo diferenciadores.

1 Los obstáculos de las historias

EL DECLIVE DE LAS HISTORIAS

Imaginemos cuántas páginas de prosa se escriben a lo largo de un día en todo el mundo, cuántas obras se interpretan, cuántas películas se ven, la interminable corriente de comedia y drama en la televisión, las veinticuatro horas de noticias impresas y retransmitidas, cuántos cuentos se relatan a los niños al irse a dormir, cuánta fanfarronada en bares, cuánto cotilleo navega por Internet. El apetito de historias que tiene la humanidad es insaciable. La narración no es sólo nuestra forma de arte más prolífica, sino que rivaliza con todas las demás actividades –trabajar, jugar, comer, hacer ejercicio– para captar nuestro tiempo de vigilia. Dedicamos tanto tiempo a narrar y a escuchar historias como a dormir, e incluso entonces soñamos. ¿Por qué? ¿Por qué dedicamos una parte tan grande de nuestra vida a las historias? Porque, como dice el crítico Kenneth Burke, las historias nos aprovisionan para la vida.

Día tras día buscamos una respuesta a la eterna pregunta que se planteó Aristóteles en su *Ética*: ¿Cómo debería dirigir un ser humano su vida? Pero la respuesta es esquiva, se oculta tras las muchas horas en que uno lucha por conciliar sus capacidades y sus sueños, por fundir ideas y pasiones, por convertir el deseo en realidad. Un tren cargado de incertidumbre nos arrastra a través del tiempo. Si uno se detiene para comprender su pauta y su significado, la vida, como una *Gestalt*, como una forma que se destruye cuando se intenta analizar, hace piruetas: primero es seria, luego cómica; estática, frenética; con sentido, sin sentido. Los acontecimientos concretos del mundo escapan a nuestro control, mientras que los momentos personales, a pesar de todos los esfuerzos por mantener el timón, a menudo nos dominan.

Tradicionalmente la humanidad ha buscado la respuesta a la pregunta planteada por Aristóteles en las cuatro sabidurías –la filosofía, las ciencias, la religión, el arte–, tomando de cada una alguna intuición para componer con ellas un significado que se pueda experimentar. Sin embargo, ¿quién que no tenga que aprobar un examen lee hoy a Hegel o Kant? La ciencia, antiguamente la gran encargada de dar explicaciones, tergiversa la vida con complejidades y perplejidad. ¿Quién es capaz de escuchar sin cinismo a los economistas, a los sociólogos o a los políticos? La religión se ha convertido para muchos en un ritual vacío que enmascara la hipocresía. Al reducirse nuestra fe en las ideologías tradicionales, nos dirigimos hacia la fuente en la que todavía creemos: el arte de contar historias.

El mundo consume hoy películas, novelas, obras de teatro y televisión en tal cantidad y con un apetito tan desmedido, que las artes narrativas se han convertido en la principal fuente de inspiración de la humanidad en su búsqueda del orden en el caos y de la coherencia interna de la vida. Nuestro deseo de historias refleja la profunda necesidad humana por comprender la pauta de la vida, no solamente como ejercicio intelectual, sino dentro de una experiencia muy personal y emotiva. En palabras del dramaturgo Jean Anouilh: «La ficción da forma a la vida».

Algunas personas consideran que ese apetito de historias es un mero entretenimiento, una forma de huir de la vida en lugar de explorarla. Pero después de todo, ¿qué es el entretenimiento? Entretenerse es sumergirse en la ceremonia de la narración con el objetivo de alcanzar un final intelectual y emocionalmente satisfactorio. Para el público de una película, el entretenimiento es el ritual de sentarse en la oscuridad, concentrarse en una pantalla para experimentar el significado del guión y, con esa nueva percepción, sentir el ascenso de emociones intensas, e incluso a veces dolorosas, y al profundizar en su significado, dejarse llevar hasta la satisfacción última de dichas emociones.

Ya sea a través del triunfo de los enloquecidos empresarios contra los demonios hititas en

Los cazafantasmas o de la compleja resolución de los demonios internos en *Shine*; de la integración del personaje en *El desierto rojo* o de su desintegración en *La conversación*, todas ellas buenas películas, novelas y obras de teatro que reflejan todas las tonalidades de lo cómico y de lo trágico, siempre consiguen entretener al público ofreciéndole un modelo nuevo de vida cargado de significado afectivo. Ocultarse detrás de la creencia de que el público al entrar simplemente quiere olvidarse de sus problemas y escapar de la realidad es un abandono cobarde de la responsabilidad que tienen los artistas. Las historias no son una huida de la realidad sino un vehículo que nos transporta en nuestra búsqueda de la realidad, nuestro mejor aliado para dar sentido a la anarquía de la existencia.

No obstante, aunque el siempre creciente alcance de los medios de comunicación ofrece ahora la oportunidad de enviar historias más allá de las fronteras y de los idiomas hasta alcanzar a millones de personas, la calidad general de la narrativa está mermando. Ocasionalmente, se leen o se ven obras excelentes, pero en la mayoría de los casos uno se cansa de vagar entre anuncios de periódicos, tiendas de vídeos y guías de televisión buscando algo de calidad, se cansa de dejar las novelas a medio leer, de escapar de obras de teatro en el intermedio, de salir de las películas mitigando la decepción diciéndose que tenía una bonita fotografía… El arte de la narración está en decadencia, y como ya observó Aristóteles hace dos mil trescientos años, si la narración va mal el resultado es la decadencia.

La narrativa mala y falsa se ve obligada a sustituir la sustancia con espectáculo, la verdad con trucos. Las historias endebles, en su desesperación por mantener la atención del público, degeneran en rollos de película de demostraciones multimillonarias llenas de movimiento y brillo deslumbrante. En Hollywood las imágenes son cada vez más extravagantes; en Europa cada vez más decorativas. El comportamiento de los actores es cada vez más histriónico, más lascivo y más violento. La música y los efectos de audio son crecientemente tumultuosos. El resultado raya en lo grotesco. Ninguna cultura puede avanzar sin una narrativa sincera e intensa. Cuando una sociedad experimenta de forma repetida pseudohistorias brillantes y vacuas, degenera. Necesitamos verdaderas sátiras y tragedias, dramas y comedias que iluminen los oscuros rincones de la mente humana y de la sociedad. Si no, como nos avisó Yeats: «…el centro no se mantendrá unido».

Cada año Hollywood produce y/o distribuye entre cuatrocientas y quinientas películas, casi dos películas diarias. Unas pocas resultan excelentes, pero la mayoría son mediocres o malas. Sentimos tentaciones de culpar a quienes autorizan las producciones por esa saturación de banalidad. Pero recordemos por un momento *El juego de Hollywood*: El joven ejecutivo de Hollywood interpretado por Tim Robbins explica que tiene muchos enemigos porque cada año su estudio acepta más de dos mil guiones de los que les envían y sólo hace doce películas. Se trata de un diálogo totalmente preciso. Los departamentos de guiones de los principales estudios revisan miles y miles de guiones, biblias, novelas y obras de teatro buscando un gran guión cinematográfico. O lo que es más probable, algo más o menos bueno que puedan desarrollar hasta alcanzar un nivel superior a la media.

En la década de los noventa el desarrollo de guiones en Hollywood había alcanzado los quinientos millones de dólares anuales, tres cuartas partes de los cuales se pagaban a los guionistas en concepto de opciones y nuevas versiones de películas que nunca se harían. A pesar de esa cantidad y de los grandes esfuerzos realizados, Hollywood no consigue encontrar un material mejor que el que produce. La verdad, aunque cueste creerla, es que lo que vemos cada año en la pantalla es un reflejo razonable de los mejores guiones escritos en los últimos años.

Sin embargo, hay muchos guionistas cinematográficos que no consiguen enfrentarse a este hecho y viven en el limbo de la ilusión, convencidos de que Hollywood está ciego ante su talento. Con pocas excepciones, el genio nunca descubierto es un mito. Los guiones de primera fila siempre tienen alguna posibilidad, raro es que no lleguen a realizarse. Los escritores capaces de narrar una historia de calidad tienen un amplio mercado, siempre lo han tenido y siempre lo tendrán. Hollywood cuenta con un mercado internacional seguro para cientos de películas al año, y esas películas se harán. La mayoría se estrenará, durará unas pocas semanas, se retirará de la cartelera, y con un poco de suerte se olvidará.

Pero Hollywood no sólo sobrevive, sino que prospera porque no tiene virtualmente ningún competidor. Eso no siempre fue así. Desde la aparición del neorrealismo hasta la gran corriente de la *Nouvelle Vague*, los cines estadounidenses estuvieron llenos de obras de brillantes realizadores europeos que plantearon un reto al dominio de Hollywood. Pero tras el fallecimiento o la jubilación de aquellos maestros, los últimos veinticinco años han sido testigos de una lenta decadencia de la calidad de las películas del continente.

Hoy en día los realizadores europeos culpan de su fracaso a una conspiración de los distribuidores, en un intento por atraer público. Sin embargo, las películas de sus predecesores –Renoir, Bergman, Fellini, Buñuel, Wajda, Clouzot, Antonioni, Resnais– se exhibieron por todo el mundo. El sistema no ha cambiado. El público de películas hechas fuera de Hollywood sigue siendo vasto y leal. Los distribuidores tienen la misma motivación hoy que entonces: el dinero. Lo que ha cambiado es que los «autores» contemporáneos no saben narrar una historia con la fuerza de las generaciones pasadas. Al igual que pretenciosos decoradores de interiores, hacen películas para la vista y nada más. Como resultado, la tormenta de genios europeos se ha convertido en un cenagal de películas áridas que dejan un espacio vacío que Hollywood llena.

Sin embargo, las obras asiáticas viajan ahora por toda América del Norte y el resto del mundo, conmoviendo y deleitando a millones de personas, convirtiéndose en el centro de atención internacional con facilidad por una razón: los realizadores asiáticos narran historias maravillosas. En lugar de convertir a los distribuidores en chivos expiatorios, los realizadores que no trabajan en Hollywood harían bien mirando hacia Oriente, donde los artistas poseen la pasión de contar historias y el arte de narrarlas con belleza.

LA PÉRDIDA DEL OFICIO

El arte de la narración es la fuerza cultural dominante del mundo, y el arte del cine es el medio dominante de esa gran empresa. El público mundial es devoto pero ansía historias. ¿Por qué? No porque exista una escasez de esfuerzos. El Sindicato de Guionistas de América registra en sus anales más de treinta y cinco mil títulos anuales. Y ésos son solamente los que se llegan a registrar. En toda América se intentan escribir cientos de miles de guiones cada año, pero sólo hay un puñado de *calidad* debido a muchas razones. La principal es que los que hoy aspiran a ser guionistas se apresuran a sentarse ante el teclado sin aprender primero el oficio.

Si nuestro sueño fuera componer música, ¿nos diríamos a nosotros mismos: «Ya he escuchado muchas sinfonías… también sé tocar el piano… creo que compondré una este fin de semana?». No. Pero es exactamente así como empiezan muchos guionistas: «He visto muchas películas, algunas buenas y otras malas… saqué un sobresaliente en redacción… han llegado las vacaciones…».

Si quisiéramos componer nos dirigiríamos a un conservatorio para aprender tanto la teoría como la práctica musical, centrándonos en el género de la sinfonía. Después de años de diligencia, fusionaríamos nuestro conocimiento y nuestra creatividad, echaríamos mano del coraje y nos aventuraríamos a componer. Hay demasiados escritores poco reconocidos que nunca sospechan que la creación de un buen guión es tan complicada como la creación de una sinfonía e incluso más, en algunos aspectos. Mientras el compositor crea con la pureza matemática de las notas, nosotros nos sumergimos en ese algo caótico conocido como naturaleza humana.

El novato se lanza hacia delante sin mirar, contando únicamente con su experiencia, pensando que la vida que ha vivido y las películas que ha visto le dan algo que contar y una forma de contarlo. Sin embargo, valora en exceso la experiencia. Obviamente, queremos escritores que no se escondan de la vida, que la vivan profundamente, que la observen con detenimiento. Eso es vital pero no suficiente. En el caso de la mayoría de los escritores, lo que aprenden al leer y estudiar se equipara a la experiencia o la supera, en particular si esa experiencia personal no se analiza. *Conocerse a uno mismo* es la clave: la vida *junto con* una profunda reflexión acerca de nuestras reacciones ante ella.

Y respecto a la técnica, lo que el novato confunde con oficio es simplemente su absorción

inconsciente de elementos narrativos de todas las novelas, películas u obras de teatro con las que se ha encontrado. Al escribir evalúa y compara su trabajo con un modelo construido a partir de un cúmulo de lecturas y observaciones. El escritor sin formación lo llama «instinto» aunque sólo se trata de un hábito que resulta rígidamente restrictivo. O imita su prototipo mental o se imagina en la vanguardia y se rebela contra él. Pero el uso ciego y caprichoso o la rebelión contra la suma de repeticiones inconscientemente grabadas no son, en ningún sentido, técnicas, y producen guiones plagados de clichés de tipo comercial o artístico.

Ese dar palos de ciego es un fenómeno reciente. En los decenios pasados los guionistas aprendían su oficio en la universidad o a través de su experiencia en el teatro o en la escritura de novelas, como aprendices del sistema de estudios de Hollywood o mediante una combinación de los sistemas anteriores.

A principios del siglo XX varias universidades americanas llegaron al convencimiento de que, al igual que los músicos y los pintores, los escritores necesitaban el equivalente a una escuela musical o artística para aprender los cánones de su oficio. Con ese objetivo, académicos como William Archer, Kenneth Rowe y John Howard Lawson escribieron una serie de libros excelentes sobre la dramaturgia y las artes de la prosa. Su método era intrínseco y extraía su fuerza de los movimientos de los grandes músculos del deseo, de las fuerzas del antagonismo, de los puntos de inflexión, de la columna vertebral, de la progresión, de la crisis, del clímax: *la historia vista desde el interior*. Los guionistas en activo, con o sin formación específica, utilizaron aquellos textos para desarrollar su arte, convirtiendo el medio siglo que va desde los locos años veinte hasta los protestones sesenta en una edad dorada de la narración americana sobre el papel, la pantalla y el escenario.

No obstante, durante los últimos veinticinco años, el método de enseñar escritura creativa en las universidades americanas ha cambiado de intrínseco a extrínseco. Las tendencias de la teoría literaria han alejado a los profesores de las profundas fuentes de la narración hacia el lenguaje, los códigos, el texto: *la historia vista desde el exterior*. Como consecuencia (a pesar de algunas excepciones notables), la generación actual de escritores está infraeducada en los principios primordiales de la narrativa.

Los guionistas extranjeros han tenido incluso menos oportunidades de estudiar su oficio. Los académicos europeos suelen rechazar que la escritura se pueda enseñar, en ninguno de sus sentidos, y consecuentemente nunca se han incluido cursos sobre escritura creativa en ningún currículo de las universidades europeas. Está claro que Europa cuenta con muchas de las academias de arte y de música más brillantes del mundo. Es imposible comprender por qué se considera que un tipo de arte se puede enseñar y otro no. Peor aún, ese desprecio hacia la escritura de guiones la ha excluido hasta hace poco de los estudios de todas las escuelas de cine europeas, excepto la de Moscú y la de Varsovia.

Se podrían decir muchas cosas en contra del antiguo sistema de estudio de Hollywood, pero en su haber tenía un programa de aprendices supervisado por revisores de redacción experimentados. Aquella época ha pasado. De vez en cuando hay algún estudio que vuelve a descubrir el uso de los aprendices, pero en su intento de recuperar la época dorada se olvida de que los aprendices necesitan un maestro. Los ejecutivos actuales pueden ser capaces de reconocer la habilidad, pero pocos tienen la destreza o la paciencia necesarias para transformar un talento en un artista.

El motivo final del declive de la narración es muy profundo. Los valores, las cargas positivas y negativas de la vida, son el alma de nuestro arte. El escritor da forma a la historia sobre la percepción de qué merece la pena ser vivido, por qué merece la pena morir, qué resulta estúpido perseguir, el significado de justicia, de verdad los valores esenciales. En décadas pasadas los guionistas y la sociedad estaban más o menos de acuerdo acerca de estos temas, pero nuestra era ha ido cayendo progresivamente en el cinismo moral y ético, el relativismo y la subjetividad; hay una gran confusión de valores. Al desintegrarse la familia y aumentar el antagonismo de género, ¿quién, por ejemplo, siente que comprende la naturaleza del amor? ¿Y cómo se expresan las convicciones personales ante una audiencia crecientemente escéptica?

Esta erosión de los valores ha venido acompañada de la correspondiente erosión de la narración. Al contrario de lo que ocurría con los escritores del pasado, no podemos suponer nada. En primer lugar debemos excavar profundamente en la vida para descubrir nuevas percepciones, nuevos refinamientos del valor y del significado, y entonces podremos crear un vehículo narrativo que exprese nuestra interpretación ante un mundo cada vez más agnóstico. No es tarea sencilla.

EL IMPERATIVO DE LA HISTORIA

Cuando me trasladé a Los Ángeles, hice lo que hacen muchos para seguir comiendo y escribiendo: leí. Trabajé para las cadenas UA y NBC analizando encargos de guiones destinados al cine y la televisión. Después de llevar a cabo los primeros doscientos análisis, llegué a sentir que sería capaz de escribir por adelantado un informe de análisis genérico de los guiones de Hollywood en el que solamente faltara cumplimentar el título y el guionista. El informe que tenía que redactar una y otra vez era:

Agradable descripción, diálogo interpretable. Algunos momentos divertidos; algunos momentos emocionantes. En general, un guión con palabras bien elegidas. No obstante la historia apesta. Las primeras treinta páginas se arrastran sobre una montaña de explicaciones y el resto nunca se tiene en pie. El argumento principal, lo que de él hay, está lleno de convenientes coincidencias y débiles motivaciones. No hay un protagonista discernible. Las tensiones no relacionadas entre sí, que podrían dar forma a tramas secundarias, nunca lo hacen. Ninguno de los personajes revela jamás ninguna profundidad mayor que lo que aparece a primera vista. No existe momento alguno en que se muestre una visión íntima de las vidas interiores de esas personas o de su sociedad. Se trata de una colección inerte de episodios predecibles, mal contados y estereotipos que divagan hasta crear una bruma sin objetivo. IGNORAR.

Pero nunca escribí el siguiente informe:

¡Gran historia! Me atrapó en la primera página y me mantuvo inmerso. El primer acto crece hasta alcanzar un clímax repentino que se desmembra entretejiendo una suprema mezcla de argumento y trama secundaria. Revelaciones sublimes de un profundo personaje. Una increíble visión interior de esta sociedad. Me ha hecho reír, me ha hecho llorar. Continúa hasta el clímax del segundo acto tan emocionante que pensé que la historia se había terminado. Y sin embargo, de las cenizas del segundo acto, este guionista creó un tercer acto de tal poder, tal belleza, tal magnificencia, que estoy redactando este informe tumbado en el suelo. No obstante, este guión es una pesadilla gramatical de doscientas setenta páginas donde cada cinco palabras presenta un error ortográfico. Su diálogo es tan enrevesado que ni un Cirano podría pronunciarlo. Las descripciones están plagadas de instrucciones para la cámara, explicaciones subtextuales y comentarios filosóficos. Ni siquiera está mecanografiado con el formato adecuado. Obviamente no se trata de un guionista profesional. IGNORAR.

Si lo hubiese hecho, habría perdido mi trabajo.

El cartel de la puerta no dice «Departamento de Diálogos» o «Departamento de Descripciones». Dice «Departamento Narrativo». Una buena historia hace posible una buena película, mientras que las narraciones que no funcionan son casi una garantía de desastre. El lector que no pueda comprender este principio merece ser despedido. De hecho, es sorprendentemente raro encontrarse con una historia bellamente fabricada con un mal diálogo o con una descripción apagada. Lo habitual es que cuanto mejor sea la narrativa, más vívidas serán las imágenes, más agudo el diálogo. Pero la falta de progresión, la falsa motivación, los personajes redundantes, el subtexto vacío, los agujeros y otros problemas narrativos similares serán las razones básicas de un texto soso y aburrido.

No basta con tener talento literario. Si no se puede contar una historia, todas esas bellas

imágenes y sutilezas del diálogo a los que se dedican meses y meses de perfeccionamiento sólo malgastan el papel en el que están impresas. Lo que se escribe para el mundo, lo que el mundo nos exige, son historias. Ahora y siempre. Hay innumerables escritores que adoran el diálogo elegante y las descripciones manicuradas sobre historias anoréxicas, y se preguntan por qué sus guiones nunca llegan a producirse. Existen otros con un talento literario modesto pero una gran capacidad narrativa que disfrutan del profundo placer de ver sus sueños tomar forma bajo la luz de la pantalla.

De todo el esfuerzo creativo representado en una obra acabada, el setenta y cinco por ciento o más de la tarea de un escritor consiste en diseñar la historia. ¿Quiénes son esos personajes? ¿Qué quieren? ¿Por qué lo desean? ¿Qué hacen para conseguirlo? ¿Qué les detiene? ¿Cuáles son las consecuencias? Nuestra inconmensurable tarea creativa consiste en responder a esas imponentes preguntas y darles forma de narración.

El diseño de la historia dará testimonio de la madurez y la visión interna del guionista, su conocimiento de la sociedad, de la naturaleza y del corazón humano. La narrativa exige tanto una imaginación vívida como un poderoso pensamiento analítico. El reflejo biográfico nunca plantea problemas porque, con o sin ingenio, toda narración, honrada o no, sabia o estúpida, refleja fielmente a su creador, presentando su humanidad… o inhumanidad. Frente a este terror, escribir un diálogo es una dulce diversión.

Por lo tanto, el guionista acepta el principio de *contar una historia*… y después se queda paralizado porque, ¿qué es una historia? La idea que tenemos de una historia se parece a la idea que tenemos de la música. Hemos oído melodías durante toda nuestra vida. Podemos bailar y cantar mientras suenan. Pensamos que comprendemos la música hasta que intentamos componerla y lo que tocamos al piano asusta al gato.

Si consideramos *El precio de la felicidad* y *En busca del arca perdida* maravillosas historias bellamente contadas para la pantalla –y lo son–, ¿qué diablos tienen en común? Si consideramos *Hannah y sus hermanas* y *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* dos brillantes historias cómicas narradas de forma encantadora, y lo son, ¿en qué coinciden? Comparemos *Juego de lágrimas* con ¡*Dulce hogar… a veces*!, *Terminator* con *El misterio Von Bulow*, *Sin perdón* con *Comer, beber, amar*. O *Un pez llamado Wanda* con *Ocurrió cerca de su casa*, ¿*Quién engañó a Roger Rabbit*? con *Reservoir Dogs*. Y si nos remontamos en los decenios, comparemos *Vértigo* con *8 1/2* con *Persona* con *Rashomon* con *Casablanca* con *Avaricia* con *Tiempos modernos* con *El acorazado Potemkin*, y veremos como todas son maravillosas narraciones para la pantalla, todas muy diferentes, aunque todas producen el mismo resultado: el público sale de la sala exclamando «¡Qué historia tan maravillosa!».

Casi ahogándose en un mar de géneros y estilos, el guionista podría llegar a creer que si todas esas películas narran historias, entonces cualquier cosa se puede convertir en una historia. Pero si lo analizamos con más profundidad, si eliminamos lo superficial, observamos que en el fondo todas son lo mismo. Cada una es una encarnación de la forma universal de la narrativa. Cada una articula esa forma en la pantalla de manera única, pero en cada una la forma es esencialmente idéntica, y ante esa forma profunda el público responde exclamando: «¡Qué historia tan maravillosa!».

Cada una de las artes queda definida por su forma esencial. Desde la sinfonía hasta el *hip-hop*, la forma subyacente de la música crea una pieza musical y no ruido. Ya sean representativos o abstractos, los principios cardinales del arte hacen de un lienzo una pintura y no un garabato. De la misma manera, desde Homero a Ingmar Bergman, la forma universal de la narrativa da forma a una obra creando una historia, y no un «retrato» o un *collage*. En todas las culturas y a través de todas las épocas, esa forma innata ha sido interminablemente variable pero inalterable.

Sin embargo, forma no es sinónimo de «fórmula». No existen recetas para la escritura de guiones que garanticen el punto de cocción. La narrativa es demasiado rica en misterio, complejidad y flexibilidad para reducirla a una fórmula. Sólo un idiota lo intentaría. Por el contrario, el guionista debe atrapar la *forma* narrativa. Eso es ineludible.

UNA BUENA HISTORIA *BIEN CONTADA*

Una «buena historia» significa algo que merece la pena narrar y que el mundo desea conocer. Lograr escribirla es una tarea solitaria. Comienza con el talento. Es preciso haber nacido con la capacidad creativa de juntar una serie de cosas de una forma que no se le haya ocurrido antes a nadie. Después se debe dar una perspectiva a la obra que se base en nuevas visiones de la naturaleza humana y de la sociedad, unidas a un profundo conocimiento de los personajes y del mundo que se está creando. Todo eso y… como revelan Hallie y Whit Burnett en su excelente librito, mucho amor.

La historia que queremos contar nos debe suscitar amor, hemos de creer que la visión que se tiene sólo se puede expresar a través de una historia donde los personajes pueden ser más «reales» que la propia gente, que ese mundo ficticio es más profundo que el verdadero. También hay que amar lo dramático, sentir una fascinación por las sorpresas y revelaciones repentinas que producen cambios abismales en la vida. Hay que amar la verdad; se debe cuestionar cada verdad de la vida hasta alcanzar los propios motivos ocultos. Se debe amar a la humanidad, estar dispuesto a simpatizar con las almas que sufren, a meterse en la piel de los demás y ver el mundo a través de sus ojos. Es preciso amar las sensaciones, es decir, tener el deseo de mimar no sólo los sentidos físicos sino también los internos. Hay que amar los sueños, el placer de dejarse llevar tranquilamente por la imaginación con el único objetivo de ver hasta dónde nos lleva, y dejarse fascinar por el humor y alegrarse por esa gracia salvadora que nos devuelve el equilibrio en la vida. Es necesario, además, sentir el lenguaje, deleitarse en el sonido y en el significado, en la sintaxis y en la semántica. Hay que percibir la dualidad, las contradicciones ocultas de la vida, sospechar de forma sana que las cosas no son lo que parecen. Se debe aspirar a la perfección, sentir la pasión de escribir y revisar en busca del momento perfecto. Buscar lo singular, sentir la emoción de la audacia y presentar un rostro de pétrea calma ante el ridículo. Perseguir la belleza, tener un sentido innato que atesore lo bien escrito, odie la mala redacción y conozca la diferencia. Se debe amar el «yo», una fortaleza que no necesita un refuerzo constante, que nunca duda de su condición de escritor. Se debe sentir intensamente la escritura y soportar la soledad.

Pero el amor por una buena historia, unos personajes maravillosos y por un mundo guiado por nuestra pasión, nuestra valentía y nuestros dones creativos sigue sin ser suficiente. Nuestro objetivo debe ser *narrar bien* una buena historia.

Al igual que un compositor debe sobresalir en los principios de la composición musical, nosotros debemos conquistar los principios relativos a la composición narrativa. Este oficio ni es mecánico ni consiste en una serie de trucos. Se trata de un conjunto de técnicas mediante las cuales podemos crear una conspiración de intereses entre nosotros y el público. Este oficio es una suma total de todos los medios utilizados para llevar a nuestro público a una más profunda implicación, para mantenerlo inmerso en ella y finalmente para recompensarlo con una experiencia emocionante y llena de significado.

Sin oficio, lo máximo que puede hacer un guionista es atrapar la primera idea que se le pase por la cabeza y después sentarse inútilmente ante su propio trabajo, incapaz de responder a las temidas preguntas: *¿Es bueno? ¿O es una porquería? Si es una porquería, ¿qué hago*? La mente consciente, atascada en esas terribles preguntas, bloquea al subconsciente. Pero cuando la mente consciente comienza a trabajar en la tarea objetiva de practicar el oficio, lo espontáneo emerge. El dominio de este oficio libera al subconsciente.

¿Qué ritmo tiene el día de un guionista? En primer lugar se entra en el mundo imaginado. Cuando los personajes comienzan a hablar y actuar, se escribe. ¿Qué se hace después? Se sale de la fantasía y se lee lo que se ha escrito. ¿Y qué se hace mientras se lee? Se analiza. «¿Es bueno? ¿Funciona? ¿Por qué no? ¿Debería eliminar cosas? ¿Añadir otras? ¿Reorganizarlas?» Se escribe y se lee; se crea, se critica; impulso, lógica; hemisferio derecho, hemisferio izquierdo; se vuelve a imaginar, se vuelve a escribir. Y la calidad de las revisiones, la posibilidad de alcanzar la perfección, depende del dominio del oficio que nos guía a corregir las imperfecciones. Un artista nunca se encuentra a merced de los caprichos del impulso; ejercita voluntariamente su oficio para crear armonías de instintos e ideas.

HISTORIA Y VIDA

A lo largo de los años he observado dos tipos típicos y persistentes de malos guiones. El primero es el mal guión de «una historia personal»:

En un entorno de oficina nos encontramos a una protagonista con un problema: merece un ascenso pero se lo van a conceder a otra persona en su lugar. Enfadada, se dirige a casa de sus padres para encontrar que su padre está senil y su madre no puede manejar la situación. De vuelta a su apartamento se pelea con su compañera de piso, una persona perezosa y maquinadora. Tiene una cita y choca contra su fracaso comunicativo: su insensible amante la lleva a un caro restaurante francés, olvidando por completo que está a dieta. Vuelve a la oficina donde, sorprendentemente, se le concede el ascenso… pero surge una nueva tensión. Vuelve a casa de sus padres donde, mientras la protagonista soluciona el problema de su padre, su madre tiene un ataque de nervios. De regreso a su casa descubre que su compañera de piso le ha robado el televisor y ha desaparecido sin pagar el alquiler. La protagonista decide romper con su amante, asalta el frigorífico y engorda cuatro kilos. Pero, alzando la cabeza, convierte su ascenso en un triunfo. Una nostálgica conversación íntima durante una cena con su familia cura las penas de su madre. Su nueva compañera de piso no sólo termina siendo una joya que paga al alquiler con semanas de antelación con talones bancarios, sino que le presenta a Alguien Nuevo. Nos encontramos en la página noventa y cinco. Sigue su dieta y en las últimas veinticinco páginas está muy atractiva, lo que es el equivalente literario de una imagen a cámara lenta de un campo de margaritas cuando florece el romance con Alguien Nuevo. Al final se enfrenta a su Decisión de Crisis: ¿debe comprometerse o no? El guión termina en un Clímax lacrimógeno cuando la protagonista decide que necesita más espacio vital.

En segundo lugar tenemos el mal guión de «éxito comercial garantizado»:

Debido a de una confusión con el equipaje del aeropuerto, un vendedor de software se hace con «lo que va a acabar con la civilización tal y como la conocemos en la actualidad». «Lo que va a acabar con la civilización tal y como la conocemos en la actualidad» es un objeto bastante pequeño. De hecho, está oculto en un bolígrafo que el desventurado protagonista sin saberlo lleva en el bolsillo, lo que hace que se convierta en el objetivo de un reparto de tres docenas de personajes, todos ellos con identidades dobles o triples, y todos han trabajado a ambos lados del Telón de Acero y se conocen desde la Guerra Fría. Todos ellos intentan matar al tipo del bolígrafo. Este guión está repleto de persecuciones de coches, tiroteos, fugas impresionantes y explosiones. Cuando no hay explosiones o tiros, la película se detiene en escenas repletas de un denso diálogo, mientras el protagonista intenta clasificar a todos esos personajes múltiples y descubrir en quién puede confiar. Termina con una cacofonía de violencia y efectos de factura multimillonaria, durante los cuales el protagonista consigue destruir «lo que va a acabar con la civilización tal y como la conocemos en la actualidad» y salvar así a la humanidad.

La primera, «la historia personal» carece de estructura, es un retrato de un pedazo de vida que confunde lo verosímil con la verdad. Este guión cree que cuanto más precisa sea su observación de los hechos cotidianos, cuanto más exacto su reportaje de lo que en realidad ocurre, más verdad transmitirá. Pero los hechos, con independencia de cuán minuciosamente se observen, serán una verdad con «v» minúscula. La verdad con «V» mayúscula se oculta detrás, más allá, dentro, por debajo de la superficie de las cosas, manteniendo la realidad unida o separándola en pedazos, y no se puede observar de forma directa. Porque este guionista sólo ve lo que resulta visible y fáctico, y está ciego ante la verdad de la vida.

Por otro lado, el «éxito comercial garantizado» es un asalto excesivamente estructurado, complicado y poblado que ataca a los sentidos físicos y que no tiene ninguna relación en absoluto con la vida. Ese tipo de guionista confunde cinética y entretenimiento. Espera que,

independientemente de la historia, si utiliza suficientes acciones vertiginosas e imágenes deslumbrantes, el público se vaya a emocionar. Y debido al fenómeno de las imágenes generadas por ordenador, seguramente no estará del todo equivocado.

Los espectáculos de ese tipo sustituyen a la imaginación con una realidad simulada. Utilizan la historia como una excusa para presentar efectos no vistos hasta entonces que nos arrastran a un tornado, a las fauces de un dinosaurio o a holocaustos futuristas. Y ciertamente, esos espectáculos bullangueros pueden producir en nosotros un torbellino de emociones. Pero son como las atracciones de los parques temáticos, sus placeres son efímeros porque la historia de la cinematografía nos ha demostrado una y otra vez que, con la misma rapidez con que esos nuevos entusiasmos cinéticos se disparan hacia la popularidad, caen bajo la apatía del «ya visto y ya hecho».

Cada diez años, aproximadamente, la innovación tecnológica produce un enjambre de películas mal contadas que tiene el único objetivo de explotar el espectáculo. La propia invención del cinematógrafo, una sorprendente simulación de la realidad, provocó un gran entusiasmo de público, al que se surtió durante años de historias insulsas. Sin embargo, con el tiempo, las películas mudas evolucionaron hasta convertirse en una forma de arte magnífica, aunque quedó destruida por la llegada del sonido, una simulación aún más real de la realidad. Las películas de los primeros años treinta dieron un paso atrás, ya que el público disfrutaba alegremente de historias vanas por el simple placer de oír hablar a los actores. Las películas sonoras cobraron poder y aumentó su interés, pero fueron destruidas por la invención del color, de las tres dimensiones, de la gran pantalla y en la actualidad por las imágenes generadas por ordenador.

Las imágenes generadas por ordenador no son una maldición ni una panacea. Simplemente añaden nuevas tonalidades a la paleta de las narraciones. Gracias a ellas se puede hacer cualquier cosa que imaginemos y hacerlo con una sutil satisfacción. Cuando las imágenes generadas por ordenador se basan en una narración de calidad, como *Forrest Gump* u *Hombres de negro*, el efecto queda oculto tras la historia que se está narrando, enriqueciendo el momento sin atraer la atención sobre sí mismas. El guionista «comercial», sin embargo, a menudo se siente deslumbrado por el brillo del espectáculo y no es capaz de comprender que el entretenimiento duradero sólo se encuentra en las verdades humanas que subyacen a la imagen.

Los guionistas que escriben retratos y espectáculos, y en realidad todos los guionistas, deben llegar a comprender la relación que existe entre la historia y la vida: *La historia es una metáfora de la vida*.

El narrador es un poeta de la vida, un artista que transforma la vida cotidiana, la vida interna y la vida externa, el sueño y la realidad, en un poema cuya rima son los acontecimientos en lugar de las palabras –una metáfora de dos horas que nos dice: ¡La vida es así!–. Por consiguiente, una narración debe abstraerse de la vida para descubrir sus esencias, pero sin llegar a convertirse en una abstracción que pierda todo sentido de la vida vivida. Una narración debe ser *como* la vida, pero no tan literal que carezca de profundidad o de un significado que vaya más allá de lo que resulta obvio para todo el mundo.

Los guionistas que escriben retratos deben darse cuenta de que los hechos son neutrales. La peor excusa que se puede utilizar para incluir algo en una narración es: «Es que en realidad ocurrió». Todo ocurre; todo lo imaginable ocurre. De hecho, también ocurre lo inimaginable. Pero la narración no es una vida real. Los meros acontecimientos no nos acercan a la verdad. Lo que ocurre es un acontecimiento, no una verdad. La verdad es *aquello que pensamos sobre* lo que ha ocurrido.

Pensemos en un conjunto de acontecimientos conocidos como «La vida de Juana de Arco». Durante siglos, afamados escritores han llevado a esa mujer a los escenarios y a la pantalla, y cada una de sus Juanas ha sido única: la Juana espiritual de Anouilh, la Juana ingeniosa de Shaw, la Juana política de Brecht, la Juana sufridora de Dreyer, la guerrera romántica de Hollywood. En manos de Shakespeare, Juana se convirtió en lunática, un punto de vista claramente británico. Cada Juana surge de una inspiración divina, alza en armas a un ejército, vence a los ingleses, muere en la hoguera. Los hechos de Juana siempre son los mismos, pero se pasa de género a género mientras

que la «verdad» de su vida espera que el escritor le encuentre significado.

De manera similar, los escritores de espectáculos deben darse cuenta de que las abstracciones son neutras. Cuando hablo de abstracciones me refiero a las estrategias del diseño gráfico, a los efectos, a la saturación cromática, a la perspectiva sonora, al montaje de ritmos, etcétera. Todos ellos carecen de significado por sí mismos. Un mismo patrón de montaje aplicado a seis escenas diferentes tendrá como resultado seis interpretaciones claramente distintas. La estética de una película es el medio de expresar el contenido vivo de una narración, pero no debe convertirse *jamás* en un objetivo en sí misma.

FACULTADES Y TALENTOS

Aunque los autores de retratos o espectáculos escriban historias endebles podrían estar bendecidos con una de dos facultades esenciales. Los autores que se inclinan hacia el reportaje a menudo cuentan con la facultad de los sentidos, con la facultad de transmitir sensaciones físicas al lector. Ven y oyen con tanta claridad y sensibilidad que el corazón del lector salta cuando se ve golpeado por la lúcida belleza de sus imágenes. Por el contrario, los guionistas de extravagantes historias de acción a menudo tienen la facultad creativa de llevar a su público más allá de lo que es, hasta lo que podría ser. Son capaces de tomar supuestas imposibilidades y convertirlas en increíbles certezas. También consiguen que el corazón vibre. Tanto la percepción sensorial como una vívida imaginación son dones envidiables, pero, como en un buen matrimonio, se complementan el uno al otro. En solitario se reducen.

En uno de los extremos de la realidad tenemos los hechos desnudos y en el otro pura imaginación. Entre ambos se encuentra el espectro infinitamente variado de la ficción. Una narración sólida establece un equilibrio dentro de ese espectro. Si un guión se desplaza hacia uno de los extremos, el autor deberá aprender a crear una armonía con todos los aspectos de su humanidad. Deberá colocarse dentro del espectro creativo: sensible a la vista, al sonido, al sentimiento, pero equilibrando esa sensibilidad con el poder de la imaginación. Se debe excavar en dos direcciones, utilizando el conocimiento personal y el instinto para emocionar al público, para expresar una visión de por qué y cómo esos seres humanos hacen las cosas que hacen.

Finalmente, las facultades sensoriales e imaginativas no son los únicos requisitos previos de la creatividad, sino que la redacción también exige dos talentos singulares y esenciales. Pero esos talentos no tienen por qué estar necesariamente relacionados. Tener una montaña de uno de ellos no implica tener un grano del otro.

El primero de esos talentos es el literario; la conversión creativa de un lenguaje ordinario en una forma superior, más expresiva, que describa el mundo con elocuencia y capture sus voces humanas. Este talento, sin embargo, no es común. En cada comunidad literaria del mundo hay, si no miles, cientos de personas que pueden partir del lenguaje ordinario de su cultura y alcanzar algo extraordinario, con más o menos calidad. Escriben de manera bella, unos pocos maravillosamente, en el sentido literario.

El segundo talento es el narrativo: la conversión creativa de la vida misma en una experiencia más poderosa, clara y con un mayor significado. Busca una toma interior de nuestra época y le da una nueva forma hasta convertirla en un relato que enriquece la vida. El talento narrativo puro es infrecuente. ¿Qué escritor es capaz, basándose únicamente en el instinto, de crear historias bellamente narradas año tras año sin dedicar un solo pensamiento a cómo hace lo que hace o a si lo podría hacer mejor? El genio instintivo podría producir un trabajo de gran calidad una vez, pero la perfección y lo prolífico no surgen de lo espontáneo y lo descontrolado.

Los talentos literario y narrativo no sólo son totalmente diferentes sino que además no guardan relación, dado que las historias no necesitan estar escritas para ser relatadas. Las historias pueden expresarse a través de cualquier medio de comunicación humano. El teatro, la prosa, el cine, la ópera, la mímica, la poesía, la danza, son todas formas maravillosas de realizar un ritual narrativo, cada una de ellas con sus propias delicias. En distintos momentos de la historia, sin embargo, una ha dominado a las demás. En el siglo XVI fue el teatro; en el XIX, la novela; en el

XX, el cine, el gran concierto de todas las artes. Los momentos más poderosos y elocuentes de la pantalla no necesitan ninguna descripción verbal para ser creados ni un diálogo para interpretarlos. Son imágenes puras y mudas. El material utilizado por el talento literario son las palabras; el material del talento narrativo es *la vida misma*.

EL OFICIO MULTIPLICA EL TALENTO AL MÁXIMO

A pesar de lo poco habitual que es el talento, a menudo nos encontramos con personas que parecen tenerlo por naturaleza: los cuentacuentos callejeros, para quienes narrar una historia es tan sencillo como una sonrisa. Por ejemplo, se reúnen los compañeros de trabajo alrededor de la máquina de café y comienza la narración de historias, la forma en que se establece el contacto humano. Y cuando se juntan media docena de almas para ese ritual, a media mañana siempre habrá por lo menos uno que tenga el don.

Supongamos que esta mañana nuestro narrador explica «Cómo he llevado a mis niños al autobús escolar». Como Coleridge, en *Balada del viejo marinero*, logra captar la atención, envuelve en su encantamiento, manteniéndo boquiabiertos con la taza de café en la mano a sus colegas. Entreteje su historia atrapándolos, aumentando la tensión, haciéndolos llorar, tal vez reír, manteniéndolos en un gran suspense hasta liberarla con una última escena explosiva: «Y así es como he dejado a esos mocosos en el autobús esta mañana». Sus compañeros se echan hacia atrás satisfechos, murmurando: «Dios, Elena, es verdad, mis hijos son exactamente iguales».

Digamos ahora que la narración pasa al hombre que está a su lado y que les cuenta a todos un cuento desgarrador sobre cómo falleció su madre durante el fin de semana… y aburre a todos hasta morir. Su narración es del todo superficial, una repetitiva divagación que salta de detalles triviales a clichés: «Estaba tan guapa en el ataúd». A mitad de su interpretación el resto del grupo se dirige a la cafetera para tomar otra taza, apartando su atención de ese triste relato.

Si a un público se le da a elegir entre un material trivial bellamente narrado y un material profundo pero mal contado siempre elegirá el trivial bellamente narrado. Los grandes maestros cuentacuentos saben cómo sacar vida de las cosas más diminutas, mientras que los de mala calidad reducen lo profundo a banalidades. Tal vez se tenga la perspicacia de un Buda pero, si no se sabe cómo contar una historia, las ideas se secan más que la tiza.

El talento narrativo es lo primero, y el talento literario lo segundo, aunque esencial. Este principio es un principio absoluto en la redacción de guiones cinematográficos y televisivos, y más aún en el escenario y sobre el papel en blanco, una realidad que muchos dramaturgos y novelistas se resisten a admitir. A pesar de lo poco habitual que es el talento narrativo, si no se tuviera en más o menos medida, el autor no sentiría la necesidad de escribir. Nuestra tarea es extraer de esa necesidad toda creatividad posible. Sólo si se utiliza todo, hasta el más mínimo detalle que se conozca sobre el oficio narrativo, se puede conseguir que nuestro talento forje una historia. Porque el talento sin oficio es como el combustible sin motor, se quema alocadamente pero no alcanza ningún objetivo.

PARTE 2

LOS ELEMENTOS DE LAS HISTORIAS

Una historia bellamente narrada es una unidad sinfónica en la que la estructura, el entorno, el personaje, el género y la idea se funden sin costuras. Para encontrar su armonía, el escritor debe estudiar los elementos de la historia como si fueran instrumentos de una orquesta, primero por separado y después como los componentes del concierto.

2 El abanico de estructuras

LA TERMINOLOGÍA DEL DISEÑO NARRATIVO

Cuando un personaje se mete en nuestra imaginación, nos ofrece abundantes posibilidades narrativas. Si se desea, se puede comenzar a narrar la historia antes de que nazca el personaje, y seguirlo día a día, decenio a decenio, hasta que fallezca y desaparezca. La vida de un personaje implica cientos de miles de horas vividas, horas complejas tanto en un único nivel como en varios distintos a la vez.

Desde un instante hasta la eternidad, desde lo intracraneal hasta lo intergaláctico, el relato de la vida de cada uno de los personajes nos ofrece una enciclopedia de posibilidades. La mano del maestro está en seleccionar tan sólo unos pocos momentos que nos transmitan toda una vida.

Al comenzar en el nivel más profundo, se puede establecer la historia dentro de los márgenes de la vida interna del protagonista y narrar el relato completo dentro de sus pensamientos y sentimientos, despierto o dormido. O se podría cambiar al plano del conflicto personal entre el protagonista y su familia, sus amigos, sus amantes. O expandirlo a las instituciones sociales, poniendo al personaje enfrentado a la escuela, a su carrera, a su iglesia o al sistema judicial. O más amplio aún, se podría enfrentar al personaje contra el entorno (las peligrosas calles urbanas, enfermedades letales, un coche que no arranca, la finalización de un plazo). O cualquier combinación de todos estos niveles.

Pero esa compleja expansión del *relato de una vida* se debe convertir en *una narración contada.* Para diseñar un largometraje se debe reducir la cantidad de masa bulliciosa apresurada del *relato de una vida* a simplemente dos horas, más o menos, que de alguna manera expresen todo lo que se ha omitido. Y, cuando una historia se relata bien, ¿no es ése el efecto que se consigue? Cuando los amigos vuelven de ver una película y se les pregunta de qué trata, ¿no es verdad que suelen contextualizar *la historia narrada* dentro de un *relato de vida*?

«¡Es estupenda! Iba sobre un tipo criado en la granja de un aparcero. En la infancia le tocó trabajar con su familia bajo el ardiente sol. Fue al colegio, pero no le fue demasiado bien porque se tenía que levantar al amanecer y dedicarse a arrancar malas hierbas y a arar la tierra. Pero alguien le dio una guitarra y aprendió a tocar y componer sus propias canciones… Finalmente, harto de esa vida agotadora, se escapó de casa y vivió de lo que ganaba en bares de poca monta. Entonces conoció a una chica preciosa con una voz fantástica. Se enamoraron, formaron un equipo y ¡zas! sus carreras se dispararon. Pero el problema fue que siempre era ella la que cosechaba éxitos. Él escribía sus canciones, las orquestaba, la apoyaba, pero la gente sóolo iba a verlos por escuchar a la chica. Viviendo a su sombra, él empezó a beber. Finalmente, ella lo echó de su lado y él volvió a la carretera hasta tocar fondo. Se despierta en un motel barato de un polvoriento pueblo perdido del medio oeste, sin un penique, sin un amigo. Estamos ante un borracho sin esperanza y sin una moneda para hacer una llamada de teléfono, si acaso tuviera a quién llamar.»

En otras palabras, *El precio de la felicidad* narrada desde el comienzo. Pero nada de lo arriba descrito aparece en la pantalla. *El precio de la felicidad* comienza la mañana en que el Mac Sledge interpretado por Robert Duvall se despierta tras haber tocado fondo. Las siguientes dos horas reflejan el siguiente año de vida de Sledge. Sin embargo, entre escenas, llegamos a conocer todo su pasado, todo aquello que tiene importancia y que le ocurre durante ese año, hasta que la última imagen nos da una visión de su futuro. La vida de un hombre, virtualmente desde el

nacimiento hasta la muerte, queda capturada entre el *fundido de entrada* y el *fundido de salida* del guión de Horton Foote, ganador de un Óscar.

Estructura

Basándose en el amplio fluir de la *narración de una vida*, el guionista debe tomar decisiones. Los mundos ficticios no son quimeras, sino duros esfuerzos en los que trabajamos para encontrar un material que nos permita hacer una película a la medida. Sin embargo, cuando se nos pregunta: «¿Qué eliges?», vemos que no hay dos guionistas que coincidan. Algunos buscan personajes, otros acción o conflicto, tal vez emociones, imágenes, diálogo. Pero no hay ni un solo elemento que, por sí mismo, construya una historia. Una película no es una mera colección de momentos conflictivos o de actividades, de personalidades o emociones, de diálogos ingeniosos o símbolos. El guionista busca *acontecimientos* porque contienen todo lo dicho y mucho más:

La ESTRUCTURA es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo.

Un acontecimiento es provocado por las personas. A ellas afecta, por lo que moldea a los personajes. El acontecimiento, además, se produce en un entorno, crea imágenes, acción y diálogos; arrastra energía de un conflicto y produce emociones tanto en los personajes como en el público. Pero la selección de los acontecimientos no se puede dejar en manos del azar o de la indiferencia; debe formar una composición. «Componer» narrativamente significa algo muy parecido a componer música. ¿Qué debemos incluir? ¿Qué ha de quedar excluido? ¿Qué va primero y qué después?

Para responder a estas preguntas se debe conocer el objetivo. Los acontecimientos que hemos compuesto, ¿qué pretenden alcanzar? Un propósito podría ser expresar nuestros sentimientos, pero ese camino nos puede llevar a la autocompasión si no se consigue emocionar al público de manera similar. Un segundo propósito sería expresar ideas, con el riesgo de caer en el solipsismo si el público no es capaz de seguirnos. Por lo tanto, el diseño de los acontecimientos debe contar con una doble estrategia.

Acontecimientos

«Acontecimiento» significa *cambio*. Si las calles que vemos por la ventana están secas y después de una siesta las encontramos mojadas, supondremos que se ha producido un acontecimiento denominado lluvia. El mundo habrá cambiado de seco a mojado. No obstante, no podemos construir una película sólo con cambios climatológicos –aunque haya quienes lo han intentado–. Los *acontecimientos* narrativos tienen significado, no son triviales. Para que un cambio tenga significado, primero debe producirse en un personaje. Si vemos a alguien empapado en mitad de una tromba, tendrá más significado que una calle húmeda.

Un ACONTECIMIENTO NARRATIVO crea un cambio en la situación de vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de VALOR.

Para que un cambio tenga significado debemos expresarlo y el público debe reaccionar ante él en relación con algún valor. Cuando hablo de valores no me refiero a virtudes ni a los estrechos «valores familiares» y moralizadores. Por el contrario, hablo de los *valores narrativos* en el más amplio sentido. Los valores son el alma de la narrativa. Al final, nuestro es el arte de expresar al mundo una percepción de valores.

Los VALORES NARRATIVOS son las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo, de un momento a otro.

Por ejemplo, vivo/muerto (positivo/negativo) es un valor narrativo, al igual que lo es amor/odio, libertad/esclavitud, verdad/mentira, valentía/cobardía, lealtad/traición, sabiduría/estupidez, fuerza/debilidad, emoción/aburrimiento, etcétera. Todas esas cualidades binarias de la experiencia que pueden cambiar de signo en cualquier momento representan valores narrativos. Podrían ser morales, bueno/malo; éticos, bien/mal; o estar simplemente cargados de valor. La esperanza/desesperación no es ni moral ni ética, pero está claro que sabemos cuándo nos encontramos en un extremo de la experiencia o en el otro.

Imaginemos que al otro lado de la ventana se encuentra la África oriental de la década de los ochenta, un reino de sequía. Eso nos plantea un valor que está en juego, la supervivencia, vida/muerte. Comenzamos en lo negativo: esta terrible hambruna está segando miles de vidas. Si entonces lloviera, y un monzón devolviera el verde a la tierra, los animales a los pastos y las personas a la supervivencia, esa lluvia tendría un significado muy profundo, porque cambiaría el signo del valor de negativo a positivo, de la muerte a la vida.

No obstante, a pesar de lo poderoso que pudiera ser ese acontecimiento, sigue sin poder considerarse un acontecimiento narrativo porque se produjo por coincidencia. Acabó lloviendo en África oriental. Aunque se pueden producir coincidencias en la narrativa, una historia no puede basarse solamente en acontecimientos accidentales, con independencia de lo cargados que estén de valor.

Los acontecimientos narrativos producen cambios cargados de significado en la situación de vida de un personaje, se expresan y experimentan en términos de valor y SE ALCANZAN A TRAVÉS DEL CONFLICTO.

Imaginemos de nuevo un mundo de sequía. A él llega un hombre que cree ser un «hacedor de lluvia». Este personaje tiene un profundo conflicto interno entre su apasionada fe en que puede traer la lluvia, aunque nunca ha sido capaz de hacerlo, y su terrible miedo a ser un idiota o a estar loco. Conoce a una mujer, se enamora, sufre cuando ella intenta creer en él y ella acaba alejándose, convencida de que es un charlatán o algo peor. Él tiene un gran conflicto con la sociedad; algunos le siguen como si fuera un mesías, otros quieren echarlo del pueblo a pedradas. Por último se enfrenta a un implacable conflicto con el mundo físico: los ardientes vientos, los cielos vacíos, la tierra cuarteada. Si este hombre es capaz de luchar contra todos sus conflictos internos y personales, contra las fuerzas sociales y del entorno y finalmente obtener lluvia de los cielos carentes de nubes, esa tormenta sería majestuosa y tendría un significado sublime, porque se trataría de un *cambio motivado a través del conflicto*. Lo que acabo de describir es *El farsante*, adaptada a la pantalla por Richard Nash, y basada en su propia obra.

Escenas

Para una película normal, un guionista elegirá entre cuarenta y sesenta acontecimientos narrativos o, como se conocen habitualmente, escenas. Un novelista podría desear más de sesenta y un dramaturgo un máximo de cuarenta.

Una ESCENA es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante. En una situación ideal, cada escena se convierte en un ACONTECIMIENTO NARRATIVO.

Analicemos con detenimiento cada escena que escribamos y preguntémonos: ¿qué valor está en juego dentro de la vida de mi personaje en este momento? ¿El amor? ¿La verdad? ¿Cuál? ¿Qué signo tenía ese valor al principio de la escena? ¿Era positivo? ¿Negativo? ¿Un poco de ambos? Anotémoslo. Una vez hecho eso debemos pasar al final de la escena y plantearnos: ¿qué carga tiene ese valor en este momento? ¿Es positivo? ¿Negativo? ¿Ambos? Anotémoslo y comparemos. Si la

respuesta que escribimos al principio de la escena es la misma nota que tomamos al final nos deberemos plantear otra pregunta importante: ¿por qué mantengo esta escena en mi guión?

Si los valores de la situación en la vida del personaje se mantienen inalterados desde el final de una escena hasta el final de la siguiente, será porque no está ocurriendo nada que resulte importante. La escena implicará una serie de actividades –hablar sobre esto, hacer aquello–, pero nada cambiará de valor. Será un no-acontecimiento.

¿Para qué, entonces, tenemos esa escena? La respuesta casi siempre suele ser para «explicar». La mantenemos como medio de transmitir información sobre los personajes, el mundo o la historia a un público cotilla. Si el único objetivo de una escena es explicar, cualquier guionista disciplinado se deshará de ella y entretejerá la información que debiera transmitir con el resto de la película en algún otro lugar.

No se admitirán escenas que no produzcan un cambio de signo. Ése es nuestro ideal. Trabajamos para pulir cada escena desde el principio hasta el final cambiando el valor que esté en juego dentro de la vida del personaje, de positivo a negativo o de negativo a positivo. Tal vez resulte complicado defender este principio, pero no es en absoluto imposible.

A pesar de que *Jungla de cristal*, *El fugitivo* y *Perros de paja* superan con claridad esa prueba, lo ideal también se cumple de maneras más sutiles, aunque no por ello menos rigurosas, en *Lo que queda del día* y *El turista accidental*. La diferencia estriba en que los géneros de *acción* alteran valores públicos como libertad/esclavitud o justicia/injusticia y los *educativos* alteran valores interiores como el conocimiento del yo/la decepción con uno mismo o el sentido/sin sentido de la vida. Independientemente del género, el principio es universal: si una escena no es un verdadero acontecimiento se debe suprimir.

Por ejemplo:

Ana y Lucas están enamorados y viven juntos. Se despiertan una mañana y empiezan a reñir. Su pelea crece en la cocina mientras se apresuran a preparar el desayuno. En el garaje la riña se hace más desagradable mientras suben al coche para ir juntos hasta el trabajo. Finalmente las palabras explotan con violencia en la autopista. Lucas detiene el automóvil en el arcén y sale de un salto, dando así por terminada su relación. Esta serie de acciones y entornos crea una escena: lleva a la pareja de lo positivo (enamorados y juntos) a lo negativo (odiándose y separados).

Los cuatro cambios de lugar –del dormitorio a la cocina, al garaje, a la autopista– son montajes con la cámara y no verdaderas escenas. Aunque intensifican el comportamiento y hacen que el momento crítico resulte creíble, no cambian los valores que están en juego. Al desarrollarse el argumento durante la mañana, la pareja sigue junta y supuestamente enamorada. Pero cuando la acción alcanza su punto de inflexión –el portazo en el automóvil y la declaración de Lucas: «¡Hemos terminado!»–, la vida se vuelve del revés para los amantes, la actividad se convierte en acción y la toma se convierte en una escena, en un **acontecimiento narrativo**.

Habitualmente, la prueba que nos permite verificar si una serie de acciones constituye una verdadera escena es plantearnos la siguiente pregunta: ¿se podría haber escrito en una sola unidad de tiempo o en una ubicación? En el caso anterior la respuesta es afirmativa. Su discusión podría comenzar en un dormitorio, crecer en el dormitorio y acabar con la relación en el dormitorio. Ha habido innumerables relaciones que han terminado en dormitorios. O en cocinas. O en garajes. O en el ascensor de la oficina, en lugar de en la autopista. Un dramaturgo podría preferir condensar la escena anterior debido a las limitaciones del escenario del teatro, que a menudo nos obliga a mantener las unidades de tiempo y espacio; por el contrario, el novelista o el guionista puede permitirse viajar en la escena, fragmentándola en el tiempo y en el espacio y así establecer futuras localizaciones basadas en el gusto de Ana por el mobiliario, en los hábitos de conducción de Lucas, en cualquier motivo entre los muchos posibles. Esta escena incluso podría entretejerse con otra escena que, tal vez, implicara a otra pareja. Las variaciones son interminables, pero en todos los casos se trata de un único acontecimiento narrativo: una escena de «separación de una pareja».

Golpes de efecto

Dentro de la escena se encuentra el elemento más pequeño de la estructura, el *golpe de efecto*.

Un GOLPE DE EFECTO es un cambio de comportamiento con una acción/reacción. Golpe a golpe esos comportamientos cambiantes dan forma al giro que se produce en la escena.

Analicemos con mayor detenimiento la escena de la «separación de la pareja»: suena el despertador y Ana le toma el pelo a Lucas, que reacciona con enfado. Mientras se visten, las bromas se vuelven sarcasmos y empiezan a intercambiar insultos. Ahora en la cocina, Ana amenaza a Lucas con: «Si te dejara, cariño, serías un desgraciado…», pero él le rebate diciendo: «Sería una desgracia bienvenida». En el garaje, Ana, temiendo perderle, le ruega a Lucas que se quede, pero él se ríe y ridiculiza su ruego. Finalmente, en el automóvil a toda velocidad, Ana cierra el puño y golpea a Lucas. Una pelea, un chirriar de frenos. Lucas sale de un salto, con sangre en la nariz, da un portazo y grita «¡Se acabó!», dejándola estupefacta.

Esta escena se construye alrededor de seis golpes de efecto, seis comportamientos claramente distintos, seis cambios obvios de acción/reacción: bromean el uno con el otro, a lo que sigue un intercambio de insultos, a continuación amenazas y retos, después ruegos y ridiculización, y finalmente un intercambio de respuestas violentas que llevan hasta el último golpe de efecto y punto de inflexión: la decisión y la acción de Lucas que terminan con la relación y la sorpresa estupefacta de Ana.

Secuencias

Los golpes de efecto construyen escenas. Las escenas, a su vez, construyen el siguiente movimiento en intensidad del diseño narrativo en general, la *secuencia*. Cada verdadera escena cambia el signo del valor con que está cargada cada situación de la vida del personaje, pero de acontecimiento a acontecimiento el grado de cambio puede variar mucho. Las escenas producen un cambio relativamente pequeño, aunque importante. Sin embargo, la escena culminante de una secuencia aporta un cambio más poderoso, más determinante.

Una SECUENCIA es una serie de escenas –habitualmente de dos a cinco– que culminan con un mayor impacto que el de cualquier escena previa.

Por ejemplo, he aquí una secuencia de tres escenas:

Historia: una joven ejecutiva que ha desarrollado una notable carrera en el Maresme recibe la visita de un cazatalentos que la entrevista para un puesto en una gran empresa de Bilbao. Si consigue el puesto constituirá un gran paso adelante en su carrera. Desea mucho el trabajo, pero todavía no lo ha obtenido (negativo). Es una de los seis finalistas. Los directivos de la empresa se dan cuenta de que ese puesto implica una dimensión pública vital, por lo que quieren observar a los candidatos durante un encuentro informal antes de tomar su decisión final. Invitan a los seis a una fiesta en la zona de Serrano en Madrid.

Escena primera: un hotel en la plaza Corregidor Alonso de Aguilar donde nuestra protagonista se prepara para la velada. El valor que está en juego es la confianza/desconfianza en sí misma. Ella necesitará confiar mucho en sus capacidades para poder tener éxito durante esa noche, aunque está llena de dudas (negativo). El miedo la atenaza mientras pasea de un lado al otro de la habitación, diciéndose que ha sido una estúpida al ir a esa zona de la ciudad, ya que los madrileños se la van a comer viva. Saca apresuradamente la ropa de la maleta, y se prueba primero un conjunto, después otro, pero cada uno le parece peor que el anterior. Su cabello es una maraña enredada. Incapaz de enfrentarse a la ropa y al cabello decide volver a empaquetarlo todo y ahorrarse la

humillación.

De pronto suena el teléfono. Es su madre, que la llama para desearle suerte y de paso quejarse de su soledad y su temor a ser abandonada. Nuria cuelga el auricular dándose cuenta de que las pirañas de Madrid no pueden ser peores que el gran tiburón blanco que tiene en casa. ¡*Necesita ese trabajo*! Entonces se sorprende a sí misma con una combinación de ropa y accesorios que nunca antes había probado. Su cabello queda mágicamente peinado en su lugar. Se coloca delante del espejo y está maravillosa, sus ojos brillan de confianza (positivo).

Segunda escena: bajo la marquesina del hotel. Truenos, relámpagos, lluvia desgarradora. Dado que Nuria es del Maresme, no sabe que debe entregar una propina de tres euros al portero al registrarse, por lo que él no sale bajo la tormenta a buscarle un taxi. Además, cuando llueve en Madrid no quedan taxis libres. Por eso ella estudia el mapa de la ciudad, sopesando qué hacer. Se da cuenta de que si intenta correr desde Moratalaz por el barrio de Doña Carlota y siguiendo la calleja Pico Almanzor hasta el barrio de San José, la calle de Peña Prieta, la avenida de Barcelona y la calle Alfonso XII hasta la plaza de la Independencia, nunca llegará a tiempo a la fiesta. Así que decide hacer lo que todo el mundo le ha aconsejado que no haga jamás: cruzar Vallecas. La escena adquiere un nuevo valor: vida/muerte.

Se cubre los cabellos con un periódico y sale disparada hacia la noche, arriesgándose a morir (negativo). Un relámpago ilumina la escena y repentinamente se encuentra rodeada de una banda, la que siempre está ahí, llueva o brille el sol, esperando a los idiotas que cruzan ese barrio por la noche. Pero ella recibió clases de karate para algo. Se abre camino entre la banda a patadas y golpes, rompiendo mandíbulas, esparciendo dientes sobre el cemento, hasta que consigue salir del barrio, viva (positivo).

Escena tercera: un hall de entrada lleno de espejos: el hotel en Serrano. El valor que ahora está en juego pasa a convertirse en el éxito/fracaso social. Ha sobrevivido, pero cuando se mira en el espejo se encuentra con una rata pasada por agua: pedazos de periódico pegados al cabello, salpicaduras de sangre por toda la ropa –la sangre de los miembros de la banda, pero sangre, al fin y al cabo–. Su confianza en sí misma cae más allá de toda duda y todo temor hasta doblegarse ante el fracaso personal (negativo), aplastada por su desastre social (negativo).

Llegan taxis con los demás candidatos. Todos encontraron taxis; todos salen de ellos dando una imagen de madrileños *chic*. Sienten pena por la pobre perdedora del Maresme y la meten apresuradamente en un ascensor.

En el ático le secan el cabello con una toalla y le consiguen ropa seca que no pega demasiado. Debido a su aspecto, a lo largo de la noche la atención se centra en ella. Como ya sabe que ha perdido de todas maneras, se relaja, mostrándose tal cual es, y desde las profundidades de su interior surge un descaro que no sabía que tuviera; no solamente les habla de su batalla en Vallecas, sino que bromea al respecto. Todos se quedan boquiabiertos de admiración. Al final de la noche todos los ejecutivos saben con toda claridad a quién desean para el puesto: cualquiera que pueda superar ese terror en Vallecas y mostrar esa tranquilidad es la persona que buscan. La fiesta termina con los triunfos personales y sociales de Nuria, que recibe el puesto (doblemente positivo).

Cada escena cambia sus propios valores. Escena uno: dudas sobre sí misma/confianza en sí misma. Escena dos: muerte/vida; confianza en sí misma/derrota. Escena tres: desastre social/éxito social. Pero las tres escenas se convierten en una secuencia de otro valor superior que supera y subordina a los demás, *EL PUESTO DE TRABAJO.* Al principio de la secuencia *NO TIENE TRABAJO.* La tercera escena se convierte en el clímax de la secuencia porque, a través de su éxito social, consigue *EL PUESTO DE TRABAJO.* Desde su punto de vista, *EL PUESTO DE TRABAJO* es un valor de tal magnitud que arriesga su vida por él.

Resulta útil dar título a cada secuencia para que nos quede claro por qué la incluimos en la película. El objetivo narrativo de esta secuencia de «conseguir el puesto de trabajo» consiste en llevar a la protagonista de la situación en la que *NO TIENE TRABAJO* hasta *EL TRABAJO.* Podría haberse llevado a cabo en una única escena con un director de personal pero, si queremos transmitir algo además de que «está preparada para el puesto», podemos crear una secuencia completa en la

que no sólo consigue su objetivo, sino que dramatizamos su carácter interno y su relación con su madre, a la vez que mostramos aspectos de la ciudad de Madrid y de la empresa.

Actos

Las escenas cambian en aspectos *pequeños* pero importantes; una serie de escenas construye una secuencia que cambia facetas *moderadamente importantes* pero de mayor impacto; una serie de secuencias construye la siguiente estructura en tamaño, el *acto*, un movimiento que produce una *gran* alteración en el signo del valor que se encuentra en juego en la vida del personaje. La diferencia entre una escena básica, una escena que actúa como clímax de una secuencia, y una escena que actúa como clímax de un acto es el grado de cambio que se produce, o para ser más precisos, el grado de impacto producido por ese cambio, para mejor o para peor, en el personaje: en la vida interna del personaje, en sus relaciones personales, en su fortuna en el mundo, o en cualquier combinación de los tres.

Un ACTO es una serie de secuencias que alcanza su punto más importante en una escena de clímax y que provoca un gran cambio de valor, más poderoso en su impacto que cualquier secuencia o escena anterior.

Historia

Una serie de actos constituye la mayor estructura de todas: la *historia*. Sencillamente, una historia es en esencia un enorme acontecimiento principal. Cuando analizamos la situación, cargada de valores, de la vida del personaje al principio de la narración y la comparamos con los valores presentes al final, deberíamos encontrar *el arco de la historia*, el gran abanico de cambios que lo han llevado desde una situación al principio hasta otra diferente al final. Esa situación final, ese cambio final, debe resultar *completo* e *irreversible*.

El cambio provocado por una escena puede ser reversible: los amantes de la toma anterior podrían reconciliarse; las personas se enamoran y desenamoran una y otra vez, todos los días. También puede ser reversible una secuencia: la ejecutiva del Maresme podría conseguir el puesto y entonces descubrir que odia a su superior inmediato y sólo y desea volver a su tierra. Incluso se podría alterar el clímax de un acto: podría morir un personaje, como ocurre en el clímax del segundo acto de *E.T.*; y después volver a la vida. ¿Por qué no? En los hospitales modernos revivir a los muertos es habitual. Así, de escena a secuencia y a acto, el guionista primero cambia aspectos pequeños, luego moderados y finalmente mayores, aunque con la lógica llevada a sus últimas consecuencias, cualquiera de esos cambios podría resultar reversible. Pero eso no se refiere al clímax del último acto.

CLÍMAX NARRATIVO: Una narración está formada por una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un clímax del último acto, o un clímax narrativo que conlleva un cambio completo e irreversible.

Si conseguimos que hasta el menor de los elementos cumpla con su cometido, satisfaremos el propósito más profundo del relato. Debemos permitir que cada frase del diálogo, cada línea de descripción cambien un comportamiento y una acción o planteen las condiciones que permitan que se produzca dicho cambio. Hemos de hacer que nuestros golpes creen escenas, que las escenas formen secuencias, las secuencias, actos y que los actos compongan una historia que se desarrolle hasta un clímax.

Las escenas que cambian la vida de la protagonista del Maresme, desde las dudas sobre sí misma hasta la confianza, desde el peligro hasta la supervivencia, desde el desastre social hasta el éxito, se combinan hasta formar una secuencia que la lleva desde *NO TENER TRABAJO* hasta *PRESIDENTA DE LA EMPRESA* en el clímax del primer acto. Ese clímax del primer acto planteará un segundo acto en el que las guerras intestinas en la corporación la lleven a ser traicionada por amigos y asociados. En el clímax del segundo acto es despedida por el consejo de dirección y

devuelta a las calles. Ese gran revés la envía a una empresa rival donde, armada con secretos empresariales descubiertos durante su trabajo como presidenta, rápidamente vuelve a alcanzar la cima para poder disfrutar *destruyendo a sus superiores anteriores.* Estos actos establecen un arco que nos presenta su metamorfosis desde la joven profesional *trabajadora*, *optimista* y *honrada* que abre la película hasta la veterana de guerras empresariales *cruel*, *cínica* y *corrupta* que la termina; se trata de un cambio completo e irreversible.

EL TRIÁNGULO NARRATIVO

En algunos círculos narrativos «trama» se ha convertido en una palabra salpicada de connotaciones que denotan un afán comercial. Peor para nosotros, porque «trama» es un término preciso que se refiere a la pauta de acontecimientos internamente coherentes e interrelacionados, que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a una narración. Aunque no ha existido película buena que se haya escrito jamás sin momentos fortuitos de inspiración, los guiones no son productos accidentales. El material que se nos ocurre no puede quedar dispuesto de cualquier manera. El guionista revisa una y otra vez su idea original, haciendo que parezca que la película fue creada por una espontaneidad instintiva, a pesar de saber cuánto esfuerzo y artificialidad necesitó para parecer natural y sin esfuerzo.

Crear una TRAMA significa navegar por las peligrosas aguas de un relato, y al enfrentarnos a una docena de direcciones diferentes, elegir la ruta correcta. La trama será la elección que haga el guionista de los acontecimientos y del diseño temporal en que los enmarque.

Pero de nuevo nos preguntamos: ¿qué incluir? ¿Qué excluir? ¿Qué poner antes y qué después? Se deben tomar decisiones acerca de los acontecimientos; el guionista puede elegir bien o mal, pero el resultado de su elección será la trama.

Cuando se estrenó *El precio de la felicidad*, algunos críticos la describieron como una «película sin trama» y después la alabaron por ello. *El precio de la felicidad* no sólo tiene una trama, sino que está exquisitamente guiada a través de algunas de las aguas cinematográficas más complicadas que existen: una narración en la que el arco narrativo se desarrolla dentro de la mente del protagonista. En esos casos, los personajes principales experimentan una revolución profunda e irreversible en su actitud hacia la vida y/o hacia sí mismos.

Para el novelista ese tipo de historias son naturales y fáciles de escribir. Ya sea en primera o en tercera persona, el novelista puede invadir directamente el pensamiento y los sentimientos para dramatizar totalmente el relato dentro del paisaje de la vida interior del protagonista. Para el guionista ese tipo de narración es la más frágil y difícil, con diferencia. No podemos hacer que una cámara se meta en la cabeza de un actor y fotografíe sus pensamientos, aunque hay quien lo intentaría. De alguna manera hemos de guiar al público para que interprete la vida interna a partir del comportamiento externo, sin cargar la banda sonora de narraciones expositivas ni llenar las bocas de los personajes de diálogo aclaratorio. Como dijo John Carpenter: «Las películas deben convertir las cosas mentales en físicas».

Para comenzar el gran proceso de cambio que se desarrolla dentro de ese protagonista, Horton Foote empieza *El precio de la felicidad* con una imagen en que Sledge se está ahogando en el sinsentido de su vida. Está cometiendo un lento suicidio abusando de la bebida porque ya no cree en nada –ni en la familia, ni en el trabajo, ni en este mundo, ni en el del más allá–. Mientras Foote hace progresar la película, evita el cliché de encontrar significado en la experiencia abrumadora de un gran romance, de un brillante éxito o de una inspiración religiosa. En su lugar nos muestra a un hombre que construye una vida sencilla pero llena de sentido a partir de las muchas hebras delicadas del amor, de la música y del espíritu. Al final, Sledge sufre una callada transformación y descubre que la vida merece la pena ser vivida.

No sólo podemos imaginar el sudor y el esfuerzo invertidos por Horton Foote para crear la

trama de esta precaria película. Un único paso en falso –una escena omitida, una escena superflua, un ligero error en el orden de los acontecimientos–, y como un castillo de naipes, el fascinante viaje interno de Mac Sledge se hubiera colapsado para convertirse en un mero retrato. Por consiguiente, la trama no es un puñado de acontecimientos y cambios hilvanados o un suspense apremiante lleno de sorpresas increíbles, sino todo lo contrario. Se deben elegir los acontecimientos y la pauta que éstos sigan a lo largo del tiempo. En este sentido de la composición o del diseño, toda historia sigue una trama.

Arquitrama, minitrama, antitrama

Aunque las variaciones del diseño de los acontecimientos son innumerables, no carecen de limitaciones. Los extremos artísticos crean un triángulo de posibilidades formales que conforman el mapa del universo narrativo. Dentro de ese triángulo se encuentran todas las cosmologías de los escritores, sus múltiples visiones de la realidad y de cómo se vive la vida en ellas. Para comprender qué lugar ocupa nuestra narración dentro de ese universo debemos estudiar las coordenadas de ese mapa, compararlas con el trabajo que estemos realizando y dejar que nos guíen hasta ese punto que compartimos con otros escritores que tienen visiones similares.

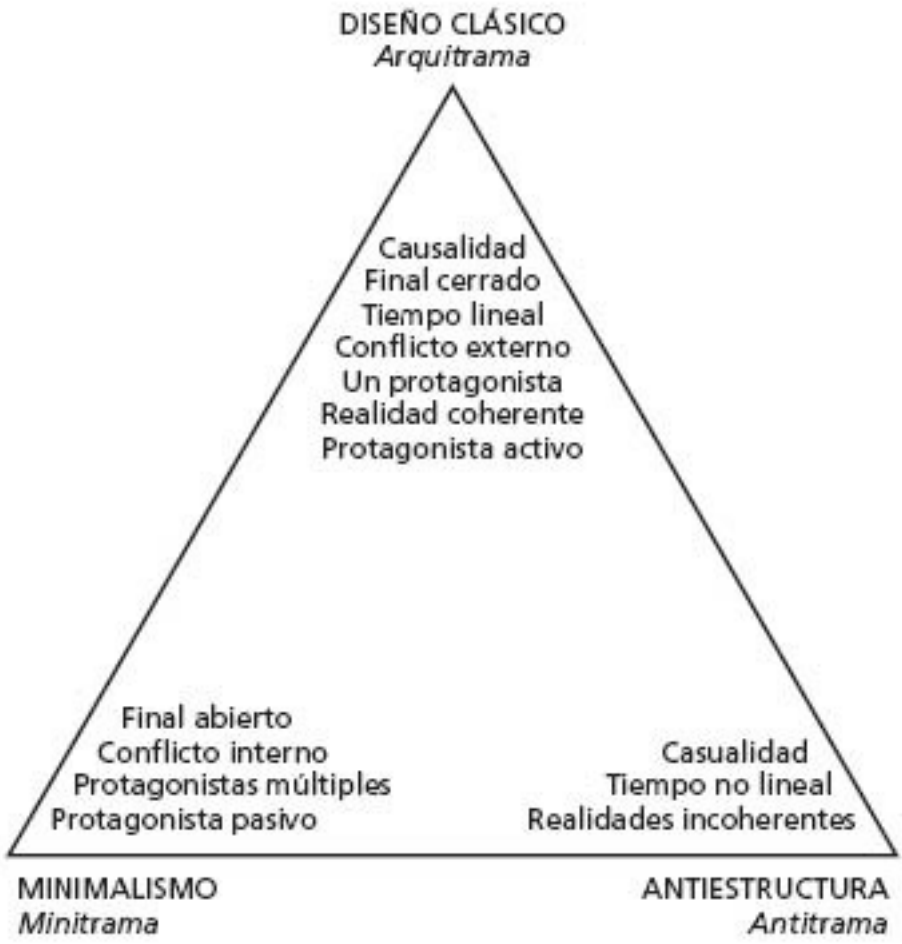
En la parte superior del triángulo narrativo se encuentran los principios que constituyen un *diseño clásico.* Esos principios son «clásicos» en el más puro de los sentidos: atemporales y comunes a cualquier cultura, fundamentales para cada sociedad de la Tierra, ya sea civilizada o primitiva, puesto que se encuentran en relatos orales desde tiempos inmemoriales. Cuando se esculpió *Gilgamesh* en signos cuneiformes sobre doce tablas de arcilla, hace 4.000 años, convirtiendo la historia en palabra escrita por primera vez, ya se estaban aplicando completa y bellamente los principios del diseño clásico.

El DISEÑO CLÁSICO implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible.

A este conjunto de principios atemporales yo lo denomino la arquitrama: *arqui-* en su sentido etimológico de «eminente por encima de los demás del mismo tipo».

Sin embargo, la arquitrama no es la única forma narrativa. En la esquina de la izquierda coloco todos los ejemplos de minimalismo. Tal y como sugiere el término, minimalismo significa que el escritor comienza con los elementos del diseño clásico para después reducirlos –menguar, comprimir, recortar o truncar los rasgos prominentes de la arquitrama–. A ese conjunto de variaciones minimalistas le doy el nombre de *minitrama*. La minitrama no significa que *no haya trama*, dado que su ejecución puede estar tan bellamente llevada a cabo como la de una arquitrama. Por el contrario, el minimalismo persigue la simplicidad y la economía a la vez que mantiene suficientes aspectos clásicos como para que la película satisfaga al público, de tal forma que salga del cine pensando: «¡Qué historia más buena!».

En la esquina de la derecha tenemos la *antitrama*, la contrapartida cinematográfica de la antinovela, o *Nouveau Roman*, o teatro del absurdo. Este conjunto de variaciones antiestructurales no reduce lo clásico, sino que le da la vuelta, contradiciendo las formas tradicionales para explotar, tal vez ridiculizar, la idea misma de los principios formales. Quien utiliza la antitrama rara vez está interesado por la sutileza de sus declaraciones o por una tranquila austeridad; más bien desea expresar con claridad sus ambiciones «revolucionarias», y sus películas tienden hacia la extravagancia y la exageración de su propia conciencia.



La arquitrama es la carne, las patatas, la pasta, el arroz y el cuscús del cine mundial. Durante los últimos cien años ha sido la base de la gran mayoría de películas que han encontrado un público internacional. Si hacemos un repaso a lo largo de los decenios –*The Great Train Robbery* (Estados Unidos, 1904), *Los últimos días de Pompeya* (Italia, 1913), *El gabinete del doctor Caligari* (Alemania, 1920), *Avaricia* (Estados Unidos, 1924), *El acorazado Potemkin* (Unión Soviética, 1925), *M* (Alemania, 1931), *Sombrero de copa* (Estados Unidos, 1935), *La gran ilusión* (Francia, 1937), *La fiera de mi niña* (Estados Unidos, 1938), *Ciudadano Kane* (Estados Unidos, 1941), *Breve encuentro* (Reino Unido, 1945), *Los siete samurais* (Japón, 1954), *Marty* (Estados Unidos, 1955), *El séptimo sello* (Suecia, 1957), *El buscavidas* (Estados Unidos, 1961), *2001: Una odisea en el espacio* (Estados Unidos, 1968), *El Padrino II* (Estados Unidos, 1974), *Doña Flor y sus dos maridos* (Brasil, 1978), *Un pez llamado Wanda* (Reino Unido, 1988), *Big* (Estados Unidos, 1988), *Ju Dou, semilla de crisantemo* (China, 1990), *Thelma y Louise* (Estados Unidos, 1991), *Cuatro bodas y un funeral* (Reino Unido, 1994), *Shine* (Australia, 1996)– vislumbraremos la increíble variedad de historias que han aplicado la arquitrama.

La minitrama, aunque menos variada, es igualmente internacional: *Nanook of the North* (Canadá, 1922), *La pasión de Juana de Arco* (Francia, 1928), *Cero en conducta* (Francia, 1933), *Paisan* (Italia, 1946), *Fresas salvajes* (Suecia, 1957), *El salón de música* (India, 1964), *El desierto rojo* (Italia, 1964), *Mi vida es mi vida* (Estados Unidos, 1970), *La rodilla de Claire* (Francia, 1970), *El imperio de los sentidos* (Japón, 1976), *El precio de la felicidad* (Estados Unidos, 1983), *París, Texas* (Alemania Occidental/Francia, 1984), *Sacrificio* (Suecia/Francia, 1986), *Pelle el conquistador* (Dinamarca, 1987), *Niños robados* (Italia, 1992), *El río de la vida* (Estados Unidos, 1993), *Vivir* (China, 1994), *¿Bailamos?* (Japón, 1997). La minitrama también incluye documentales narrativos como *Welfare* (Estados Unidos, 1975).

Los ejemplos de antitrama son menos comunes, y predominantemente europeos y posteriores a la Segunda Guerra Mundial: *Un perro andaluz* (Francia, 1928), *La sangre de un poeta*

(Francia, 1932), *Marañas en la tarde* (Estados Unidos, 1943), *The Running, Jumping and Standing Still Film* (Reino Unido, 1959), *El año pasado en Marienbad* (Francia, 1960), *8 1/2* (Italia, 1963), *Persona* (Suecia, 1966), *Weekend* (Francia, 1967), *La ejecución* (Japón, 1968), *Los clowns* (Italia, 1970), *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (Reino Unido, 1975), *Ese oscuro objeto del deseo* (Francia/España, 1977), *Contratiempo* (Reino Unido, 1980), *Extraños en el paraíso* (Estados Unidos, 1984), *Jo, qué noche* (Estados Unidos, 1985), *Zoo* (Reino Unido, Países Bajos, 1985), *Wayne's World: ¡Qué desparrame!* (Estados Unidos, 1993), *Chungking Express* (Hong Kong, 1994), *Carretera perdida* (Estados Unidos, 1997). La antitrama también incluye las mezclas entre el documental y las obras hechas en estudio, como en las películas *Noche y niebla* (Francia, 1955) y *Koyaanisqatsi* (Estados Unidos, 1983).

DIFERENCIAS FORMALES DENTRO DEL TRIÁNGULO NARRATIVO

Finales cerrados frente a finales abiertos

La arquitrama ofrece un final cerrado: se responde a todas las preguntas planteadas por la historia; se satisfacen todas las emociones evocadas. Al público le encantan las experiencias terminadas, cerradas; que no quede nada dudoso, sin aclarar.

Por otro lado, la minitrama a menudo deja el final un tanto abierto. La mayoría de las preguntas planteadas por la narración quedan respondidas, aunque podrían quedar una o dos preguntas sin responder en el filme, dejando que sea el público quien las deduzca después de haberlo visto. La mayor parte de las emociones evocadas por una película quedarán satisfechas, aunque podría quedar algún residuo emocional que deba satisfacer el público. Aunque la minitrama podría terminar con una interrogante sobre un pensamiento o un sentimiento, cuando hablamos de películas con un final «abierto» no nos referimos a que terminen en la mitad, dejando todo en el aire. La pregunta debe poderse responder y la emoción debe poderse resolver. Todo lo que haya ocurrido antes llevará hasta alternativas claras y limitadas que permitan un cierto grado de revelación.

Un clímax narrativo que ofrezca un cambio total e irreversible, responda a todas las preguntas planteadas por la narración y satisfaga todas las emociones del público tendrá un FINAL CERRADO.

Un clímax narrativo que deje una pregunta o dos sin responder y alguna emoción sin satisfacer tendrá un FINAL ABIERTO.

En el clímax de *París, Texas* se reconcilian el padre y el hijo: su futuro está establecido y esperamos que se satisfaga su felicidad. Pero las relaciones esposo/esposa, madre/hijo quedan sin resolver. Las preguntas: «¿Tendrá la familia un futuro unida? Y si es así, ¿qué tipo de futuro será?», son preguntas abiertas. Las respuestas las encontramos en la intimidad de los pensamientos que nos surgen tras haber visto la película: si queremos que esta familia funcione unida pero nuestro corazón nos dice que no lo va a conseguir, se trata de una historia triste. Si podemos convencernos a nosotros mismos de que van a vivir felices, saldremos del espectáculo complacidos. El escritor minimalista ofrece de manera deliberada ese pequeño fragmento de trabajo al público.

El conflicto externo frente al interno

La arquitrama acentúa el conflicto externo. Aunque los personajes a menudo sufren de poderosos conflictos internos, destacan sus luchas en sus relaciones personales, con las instituciones sociales o con las fuerzas de su mundo físico. En la minitrama, por el contrario, el protagonista podría tener poderosos conflictos externos con su familia, con la sociedad y con el entorno, aunque se destacan las batallas que se producen dentro de sus propios pensamientos y sentimientos, conscientes e inconscientes.

Comparemos los viajes emprendidos por los protagonistas en *Mad Max 2: El guerrero de la*

carretera y *El turista accidental*. En la primera, el personaje interpretado por Mel Gibson, Mad Max, sufre una transformación interna, un hombre solitario y autosuficiente se transforma en un héroe que se sacrifica a sí mismo, si bien la historia enfatiza la supervivencia del clan. En la segunda, la vida del escritor viajero interpretado por William Hurt cambia al casarse de nuevo y convertirse en el muy necesitado padre de un niño solitario, aunque la película se centra en la resurrección del espíritu de ese hombre. Su transformación, un hombre que sufre una parálisis emotiva que se convierte en un hombre libre para amar y sentir, es el principal giro narrativo del filme.

Un único protagonista frente a protagonistas múltiples

El relato narrado de forma clásica habitualmente coloca a un único protagonista –un hombre, una mujer, un niño– en el núcleo de la narración. Hay una historia principal que domina la pantalla y su protagonista ocupa el papel de estrella. Sin embargo, si el escritor divide la película en diversos relatos relativamente pequeños y con un tamaño de trama secundaria, cada uno de ellos con su protagonista independiente, el resultado reducirá al mínimo la dinámica de montaña rusa de la arquitrama y creará la variación de tramas múltiples de la minitrama, que ha crecido en popularidad desde los ochenta.

En la arquitrama tan cargada de *El fugitivo*, la cámara nunca pierde de vista al protagonista interpretado por Harrison Ford: no se aparta, ni siquiera nos presenta la más mínima clave de una trama secundaria. ¡*Dulce hogar… a veces*!, por otro lado, es una urdimbre formada por no menos de seis relatos y seis protagonistas. Como en la arquitrama, los conflictos de esos seis personajes son principalmente externos; ninguno de ellos pasa por el profundo sufrimiento y el cambio interno de *El turista accidental*. Pero dado que esas batallas familiares guían nuestros sentimientos en tantas direcciones, y dado que cada historia recibe unos breves quince o veinte minutos de tiempo de pantalla, el diseño múltiple suaviza la narración.

La trama múltiple abarca desde *Intolerancia* (Estados Unidos, 1916), *Grand Hotel* (Estados Unidos, 1932), *Como en un espejo* (Suecia, 1961) y *El barco de los locos* (Estados Unidos, 1965), hasta su uso tan común actual: *Vidas cruzadas*, *Pulp Fiction*, *Haz lo que debas* y *Comer, beber, amar*.

El protagonista activo frente al protagonista pasivo

El protagonista único de la arquitrama tiende a ser activo y dinámico, persigue con toda voluntad un deseo a través de un conflicto y un cambio siempre en aumento. El protagonista del diseño de la minitrama, aunque no sea inerte, se muestra reactivo y pasivo. Por lo general, esta pasividad queda compensada a través de conceder al protagonista una lucha interna poderosa como en *El turista accidental*, o rodeándolo de acontecimientos dramáticos como en el diseño de tramas múltiples de *Pelle el conquistador*.

Un PROTAGONISTA ACTIVO que persiga un deseo llevará a cabo acciones que entren en conflicto directo con las personas y el mundo que le rodean.

Un PROTAGONISTA PASIVO se mostrará externamente inactivo mientras persigue un deseo interior que está en conflicto con otros aspectos de su propia naturaleza.

El personaje del título *Pelle el conquistador* es un adolescente que se encuentra bajo el control de un mundo de adultos, y por consiguiente tiene poca elección, sólo puede reaccionar. Pero el guionista Bille August se aprovecha del aislamiento de Pelle para convertirlo en observador pasivo de las trágicas historias que se desarrollan a su alrededor: unos amantes ilícitos que cometen infanticidio, una mujer que castra a su marido por adúltero, el líder de una revuelta de trabajadores al que apalean hasta convertirlo en un idiota. Dado que August controla la narración desde la perspectiva del niño, esos acontecimientos violentos no se muestran en la pantalla o se muestran desde una cierta distancia, por lo que pocas veces somos testigos del motivo, y sólo vemos los

resultados. El diseño suaviza o reduce al mínimo lo que podría haber resultado melodramático o incluso de mal gusto.

El tiempo lineal frente al tiempo no lineal

La arquitrama comienza en un momento dado del tiempo, se mueve de manera elíptica a lo largo de un tiempo más o menos continuo, y termina en una fecha posterior. Si se utilizan flashbacks, se han de manejar de tal manera que el público pueda ubicar los acontecimientos de la historia dentro de su orden temporal. Por otro lado, la antitrama a menudo resulta disyuntiva, mezcla o fragmenta el tiempo para que resulte difícil, si no imposible, averiguar qué ocurrió en qué momento dentro de una secuencia lineal. Godard comentó una vez que dentro de su concepto estético, toda película debía contar con un principio, un desarrollo y un final… aunque no necesariamente en ese orden.

Toda historia, incluya o no flashbacks, cuyos acontecimientos se desarrollen en un orden temporal de tal forma que el público los pueda seguir estará narrada dentro de un TIEMPO LINEAL.

Toda historia que reproduzca un caso temporal o enturbie de tal manera la continuidad temporal que el público no consiga averiguar qué ocurre antes y qué después estará narrada dentro de un TIEMPO NO LINEAL.

En la antitrama tan adecuadamente titulada *Contratiempo*, un psicoanalista (Art Garfunkel) conoce a una mujer (Theresa Russell) mientras está de vacaciones en Austria. La primera parte de la película contiene escenas que parecen remontarse a los primeros momentos de la relación aunque, entre ellas, hay saltos al futuro que muestran el desarrollo y las últimas fases de la relación. La parte central del filme está cargada de escenas que suponemos corresponden también a la mitad del idilio pero intercaladas con flashbacks que nos llevan al principio y a tomas del final de la relación. La tercera parte está dominada por escenas que parecen surgir de los últimos días de la pareja, pero entretejidas con flashbacks que se remontan al principio y a la mitad. El filme termina con un acto de necrofilia.

Contratiempo es una nueva versión contemporánea de la antigua idea de «carácter es destino»; la noción de que nuestro sino está marcado, de que las consecuencias finales de nuestra vida quedarán determinadas por la naturaleza única de nuestro personaje, y por nada más, ni por la familia, ni por la sociedad, ni por el entorno, ni por la suerte. Al revolver el tiempo como si de una ensalada se tratara, el diseño de antiestructura de *Contratiempo* desconecta a los personajes del mundo que les rodea. ¿Qué diferencia habría entre ir a Salzburgo un fin de semana o a Viena el siguiente? ¿Entre que coman aquí o cenen allá? ¿Entre que se peleen sobre esto o sobre aquello, o que no peleen? Lo que importa es la alquimia venenosa de sus personalidades. En cuanto esta pareja se conoce, montan en un caballo desbocado que cabalga hacia su grotesco destino.

Causalidad frente a casualidad

La arquitrama acentúa cómo ocurren las cosas en el mundo, cómo una causa produce un gran efecto, cómo ese efecto pasa a ser una causa que precipita todavía un efecto nuevo. El diseño narrativo clásico sigue el mapa de las vastas conexiones internas que existen en la vida, desde lo obvio hasta lo impenetrable, desde lo íntimo hasta lo épico, desde la identidad individual hasta la infoesfera internacional. Descubre en toda su desnudez la red de causalidades encadenadas que, una vez se comprenden, dan significado a la vida. La antitrama, por el contrario, a menudo sustituye la coincidencia con causalidad, destacando las colisiones aleatorias de las cosas en el universo, colisiones que rompen las cadenas de la causalidad y producen una fragmentación absurda.

La CAUSALIDAD guía a las películas en las que hay una serie de acciones que tienen sus propias motivaciones y que producen unos efectos que a su vez se convierten en las causas

de otros efectos adicionales, relacionando así los distintos niveles de conflicto de los episodios con el clímax narrativo dentro de una reacción en cadena, que expresa las conexiones internas de la realidad.

La CASUALIDAD guía a un mundo ficticio en el que hay una serie de acciones sin motivaciones aparentes que precipitan acontecimientos que no producen ningún efecto ulterior, y que por consiguiente, fragmentan la historia en episodios divergentes y en un final abierto que expresa lo inconexo de la existencia.

En *Jo, qué noche*, un joven (Griffin Dunne) se cita con una mujer a quien ha conocido por casualidad en una cafetería de Manhattan. En el viaje hasta el apartamento que ella tiene en el Soho, él pierde sus últimos veinte dólares, que salen volando por la ventanilla del taxi. Luego encuentra su dinero grapado a una extraña estatua a medio esculpir en el ático de la mujer. Ésta de pronto comete un suicidio muy bien planificado. Atrapado en el Soho y sin dinero para el metro le confunden con un ladrón y es perseguido por una muchedumbre amenazadora. Una serie de personajes lunáticos y un cuarto de baño inundado le bloquean la huida, hasta que se oculta dentro de una estatua que roban unos verdaderos cacos, y finalmente el protagonista cae del camión que aquéllos utilizan para escapar, y va a parar a la escalera del edificio donde trabaja, justo a tiempo para enfrentarse a su duro día de trabajo ante el procesador de textos. El joven protagonista parece una pelota de pimpón que bota aleatoriamente de un lado a otro hasta caer dentro de un bolsillo.

Realidades coherentes frente a realidades incoherentes

Las historias son metáforas de la vida. Nos llevan más allá de lo fáctico, hasta lo esencial. Por consiguiente, será un error aplicar las normas estrictas de la realidad a la narrativa. Los mundos que creamos obedecen a sus propias leyes internas de la causalidad. Las arquitramas se desarrollan dentro de una realidad coherente… aunque esa realidad, en esos casos, no signifique una verdadera realidad. Incluso la minitrama más naturalista y más de «la vida como se vive» será una existencia abstraída y enrarecida. Cada realidad ficticia establece de manera única cómo se producen las cosas en su interior. En las arquitramas esas normas no se pueden incumplir –aunque sean raras.

Las REALIDADES COHERENTES serán ambientaciones ficticias que establezcan los modos de relacionarse de los personajes y su mundo, y que mantengan su coherencia a lo largo de toda la narración para crear significado.

En realidad, todas las obras del género *fantástico*, por ejemplo, utilizan arquitramas en las que se cumplen estrictamente las normas caprichosas de su «realidad». Supongamos que en *¿Quién engañó a Roger Rabbit*? un personaje humano debe perseguir a Roger, un personaje animado, hacia una puerta cerrada con llave. De repente, Roger se aplasta hasta hacerse bidimensional y se desliza bajo el vano, escapando. El humano choca contra la puerta. Bien. Pero entonces eso se convierte en una de las leyes de la historia: ningún ser humano podrá atrapar a Roger, porque éste puede cambiar de dimensión y escapar. Si el guionista quiere que en una escena posterior se atrape a Roger, deberá diseñar un agente no humano o volver a escribir la persecución anterior. Tras crear unas normas de causalidad para la historia, el guionista de una arquitrama debe trabajar dentro de la disciplina por él establecida. Por lo tanto, la realidad implica un mundo internamente coherente, que cumple sus propias leyes.

Las REALIDADES INCOHERENTES son ambientaciones que mezclan modos de interacción, de tal forma que los episodios de una historia salten de manera incoherente de una «realidad» a otra para crear una sensación de lo absurdo.

Pero en una antitrama la única norma establece que hay que incumplir las normas: en *Weekend*, de Jean-Luc Godard, una pareja parisina decide asesinar a una anciana tía para cobrar el

dinero del seguro. De camino a la casa de campo de la tía se produce un accidente, más alucinante que real, que destruye su coche deportivo de color rojo. Más adelante, cuando la pareja está caminando por una encantadora calle, de repente aparece Emily Brontë, sacada de la Inglaterra del siglo XIX y puesta en un camino francés un siglo más tarde, leyendo su libro *Cumbres borrascosas*. Los parisinos odian a Emily nada más verla, por lo que encienden su mechero Zippo, prenden fuego a su falda y miriñaque, la hacen arder hasta achicharrarla… y siguen su camino.

¿Un sopapo en pleno rostro a la literatura clásica? Tal vez, pero no vuelve a ocurrir. No es una película que trate sobre un viaje en el tiempo. No vuelve a aparecer ningún otro personaje ni del pasado ni del futuro; sólo Emily, una vez. Una norma hecha para incumplirse.

El deseo de poner la arquitrama boca abajo nació a principios de este siglo. Escritores como August Strindberg, Ernst Toller, Virginia Woolf, James Joyce, Samuel Beckett y William S. Burroughs sintieron la necesidad de cortar los lazos entre el artista y la realidad externa, y con ellos, los lazos entre el artista y la mayor parte del público. El expresionismo, el dadaísmo, el surrealismo, el flujo de conciencia, el teatro del absurdo, la antinovela y la antiestructura cinematográfica pueden diferir en técnica pero comparten el mismo resultado: una retirada hacia el mundo privado del artista en el que se permite entrar al público a discreción del artista. Se trata de mundos en los que no sólo hay unos acontecimientos atemporales, fortuitos, fragmentados y caóticos, sino que sus personajes no funcionan dentro de una psicología reconocible. Tampoco es que sean locos o cuerdos, sino que son o deliberadamente incoherentes o abiertamente simbólicos.

Las películas de este tipo no son metáforas de la «vida como se vive» sino de la «vida como se piensa». No reflejan la realidad, sino el solipsismo del realizador, y al hacerlo, expanden los límites del diseño narrativo hacia estructuras didácticas y relativas a ideas. Pero la realidad incoherente de una antitrama como la de *Weekend* tiene una especie de unidad. Cuando se hace bien, se percibe como una expresión del estado mental subjetivo del realizador. Ese sentido de percepción única, independientemente de lo incoherente que sea, mantiene unida la obra para el público que esté dispuesto a aventurarse en sus distorsiones.



Las siete contradicciones y comparaciones arriba mencionadas no son estrictas. Existen tonalidades y grados ilimitados de apertura/cierre, pasividad/actividad, realidad coherente/incoherente, etcétera. Todas las posibilidades narrativas se encuentran dentro del triángulo del diseño narrativo, aunque existen muy pocas películas de tanta pureza de forma que encajen perfectamente en uno solo de sus ángulos. Cada lado del triángulo representa un espectro de elecciones estructurales, y los guionistas definen sus historias a lo largo de esas líneas, mezclando o tomando aspectos de cada uno de los ángulos.

Los fabulosos Baker Boys y *Juego de lágrimas* encajan a medio camino entre la arquitrama y la minitrama. Cada una narra la historia de un personaje aislado bastante pasivo; cada una deja un final abierto, dado que no se ofrece respuesta al futuro de la historia de amor de la trama secundaria. Ni presenta un diseño tan clásico como *Chinatown* o *Los siete samurais*, ni tan minimalista como *Mi vida es mi vida* o *El olor de la papaya verde*.

Las películas de tramas múltiples presentan un diseño menos clásico y más minimalista. Las obras de Robert Altman, maestro de esa forma de diseño, cubren un amplio espectro de posibilidades. Una obra de tramas múltiples puede ser «dura», tender hacia la arquitrama, como frecuentemente acaba ocurriendo con las historias individuales que tienen potentes consecuencias externas (*Nashville*) o «blandas», más tendentes hacia la minitrama, a que se ralenticen sus líneas de la trama y que su acción se desarrolle en un nivel interno (*Tres mujeres*).

Hay películas que podrían ser pseudoantitramas. Cuando, por ejemplo, Nora Ephron y Rob Reiner insertaron escenas de *semidocumental* en *Cuando Harry encontró a Sally*, se empezó a

dudar de la «realidad» general de la película. Las entrevistas con estilo de documental de parejas maduras que recordaban cómo se habían conocido son de hecho escenas con un guión maravilloso en las que los actores trabajan siguiendo un estilo documental. Esas falsas realidades embutidas en una historia de amor, en todos los demás sentidos convencional, llevaron el film hasta una realidad incoherente de antiestructura y a una sátira autorreflexiva.

Una película como *Barton Fink* se ubica en el centro del triángulo, aplicando realidades de cada uno de los tres extremos. Comienza como la historia de un joven dramaturgo neoyorquino (un único protagonista) que intenta llegar a Hollywood (conflicto activo contra fuerzas externas) –*arquitrama*–. Pero Fink (John Turturro) se convierte en un ser cada vez más recluido que sufre un fuerte bloqueo creativo (conflicto interno) –*minitrama*–. Cuando ese problema se agrava hasta producirle alucinaciones, empezamos a estar cada vez menos seguros de qué es real, qué es fantasía (realidades incoherentes), hasta que ya no podemos fiarnos de nada (un orden temporal y causal fracturado) –*antitrama*–. El final es bastante abierto, dejando a Fink mirando hacia el mar, aunque sin duda jamás volverá a escribir en esa ciudad.



El cambio frente al estancamiento

Por encima de la línea marcada entre la minitrama y la antitrama se encuentran las historias en las que la vida cambia claramente. Sin embargo, en los límites de la minitrama el cambio podría resultar virtualmente invisible porque se produce en los niveles más profundos del conflicto humano: *Husbands*. El cambio en el extremo de la antitrama podría estallar en un cambio cósmico: *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores*. Pero en ambos casos se producen arcos narrativos y la vida cambia a mejor o a peor.

Por debajo de dicha línea nos encontramos con historias estancadas que no sufren ningún giro. La situación en la vida del personaje no cambia de valor al final de la película, es virtualmente idéntica a la del principio. El relato se disuelve en un retrato, ya sea un retrato verosímil o absurdo. A esas películas las denomino *no-trama*. Aunque nos informan, nos emocionan y tienen sus propias estructuras retóricas o formales, no narran una historia. Por consiguiente quedan fuera del triángulo y entran en el terreno que incluye todo aquello que pueda considerarse «narrativa», dentro de la definición más amplia posible.

En obras que presentan un pedazo de la vida, como *Umberto D*, *Faces* e *Indefenso*, nos

encontramos con protagonistas que llevan una vida solitaria y cargada de problemas. Un sufrimiento aún mayor los pone a prueba, aunque para el final de la película estén resignados al dolor de la vida e incluso preparados para más. En *Vidas cruzadas* se altera cada vida individual dentro de las múltiples líneas narrativas que sigue la historia, aunque el final sea un malestar frío que todo lo impregna hasta que el asesinato y el suicidio acaban pareciendo una parte natural del paisaje. Aunque nada cambia dentro del universo de una no-trama, conseguimos una clarificadora visión interna del mismo, y con un poco de suerte, algo cambia en nuestro interior.

Las no-tramas antiestructuradas también siguen un patrón circular aunque lo complican con el absurdo y la sátira, dentro de un estilo superantinatural. *Masculin-Féminin* (Francia, 1966), *El discreto encanto de la burguesía* (Francia, 1972) y *El fantasma de la libertad* (Francia, 1974) encadenan una serie de acontecimientos que ridiculizan las costumbres burguesas, sexuales y políticas, aunque los idiotas ciegos de las primeras escenas son igual de ciegos y de idiotas cuando se muestran los créditos.

LA POLÍTICA DEL DISEÑO NARRATIVO

En un mundo perfecto el arte y la política jamás entrarían en contacto. En la realidad, no pueden mantenerse alejados el uno del otro. Por ello, como en todas las cosas, la política acecha en el triángulo narrativo: la política del gusto, la política de los festivales y de los premios, y lo que es aún más importante, la política de lo artístico frente al éxito comercial. Y como en todo lo político, la distorsión de la verdad es mayor en los extremos. Cada uno de nosotros nos identificamos de manera natural con algún punto del triángulo narrativo. El peligro es que, por motivos más ideológicos que personales, nos sintamos tentados a olvidarnos de nuestro instinto y a trabajar en una esquina lejana, cayendo en la trampa de tener que diseñar historias en las que en el fondo no creemos. Pero si analizamos de forma sincera las polémicas a menudo engañosas de una película no nos confundiremos.

A lo largo de los años, el principal tema de discordia asociado a la política del cine ha sido el «cine de Hollywood» frente al «cine de arte y ensayo». Aunque los términos parezcan obsoletos, sus defensores son muy contemporáneos y vocingleros. Tradicionalmente, sus argumentos se han enmarcado en grandes presupuestos frente a presupuestos modestos, efectos especiales frente a composiciones artísticas, las estrellas frente a la interpretación coral, la financiación privada frente al apoyo gubernamental y los pistoleros a sueldo frente a los autores. Pero ocultas tras esos debates se encuentran dos visiones opuestas de la vida. La frontera crucial se extiende a lo largo de la parte inferior del triángulo narrativo: el estancamiento frente al cambio, una contradicción filosófica con profundas implicaciones para el guionista. Comencemos definiendo los términos:

El concepto «película de Hollywood» no incluye *El misterio Von Bulow*, *Distrito 34: Corrupción total*, *Drugstore Cowboy*, *Postales desde el filo*, *Salvador*, *Un lugar en ninguna parte*, *Terciopelo azul*, *Ciudadano Bob Roberts*, *JFK (Caso abierto)*, *Las amistades peligrosas*, *El rey pescador*, *Haz lo que debas* o *Todos dicen I Love you*. Estas películas, y muchas otras, son aclamados éxitos internacionales producidos por los estudios de Hollywood. *El turista accidental* facturó más de 250 millones de dólares en todo el mundo, superando la recaudación de la mayoría de las películas *de acción*, aunque no entre dentro de esa definición. El significado político de «película de Hollywood» queda limitado a treinta o cuarenta filmes llenos de efectos especiales y un número parecido de farsas y romances que Hollywood fabrica cada año, mucho menos de la mitad de la producción de dicha ciudad.

Una «película de arte y ensayo», en su sentido más amplio, significa «película no hecha en Hollywood», más específicamente, «película extranjera» o incluso si queremos ser aún más precisos, «película europea». Cada año, Europa occidental produce más de cuatrocientas películas, por lo general un número mayor que Hollywood. Sin embargo, el «cine de arte y ensayo» no se refiere a la enorme cantidad de películas europeas que están llenas de acción salpicada de sangre, de pornografía dura o a las farsas repletas de bufonadas. En el lenguaje de las críticas de los cafés, el «cine de arte y ensayo» (término ridículo si imaginamos una «novela de arte y ensayo» o una «obra

de teatro de arte y ensayo») se restringe a ese puñado de películas excelentes como *El festín de Babette, El cartero (y Pablo Neruda)* u *Ocurrió cerca de su casa*, en suma, a las que consiguen cruzar el Atlántico.

Todos estos términos fueron acuñados en la contienda de la política cultural y hacen referencia a visiones de la realidad muy diferentes, si no contradictorias. Los cineastas de Hollywood tienden a mostrarse abiertamente optimistas (algunos dirían que rozando el ridículo) respecto a la capacidad que tiene la vida de cambiar –en particular a mejor–. Como consecuencia, para expresar esa visión utilizan la arquitrama y un porcentaje incongruentemente alto de finales felices. Los realizadores extranjeros tienden a mostrarse abiertamente pesimistas (algunos dirían que rozando el ridículo) respecto al cambio, profesando que cuanto más cambia la vida, más sigue igual o peor, más sufrimiento produce. Como consecuencia, para expresar lo fútil, el sin sentido o lo destructivo del cambio, tienden a crear retratos estancados, no-tramas, o minitramas y antitramas extremas con finales tristes.

Obviamente se trata de tendencias que cuentan con excepciones a ambos lados del Atlántico, aunque la dicotomía es real y más profunda que los mares que separan al Viejo Continente del Nuevo. Los americanos son fugados de las prisiones de la cultura estancada y de la clase rígida que buscan desesperadamente el cambio. Cambiamos una y otra vez, intentando encontrar aquello que funciona, si es que lo hay. En Estados Unidos se ha tejido una red de seguridad de un trillón de dólares para la proteger a la Gran Sociedad americana que ahora estamos haciendo pedazos. Por otro lado, el Viejo Continente ha aprendido a lo largo de siglos de duras experiencias a temer un cambio así, porque las transformaciones inevitablemente vienen acompañadas de guerras, hambrunas y caos.

El resultado es una actitud polarizada hacia la narrativa: el optimismo ingenuo de Hollywood (que no es ingenuo respecto al cambio sino en su insistencia por producir cambios positivos) frente al pesimismo igualmente ingenuo del *cine de arte y ensayo* (que no es ingenuo respecto a la condición humana sino en su insistencia en que nunca será más que negativa o estática). Con demasiada frecuencia las películas de Hollywood fuerzan un final feliz por motivos más comerciales que auténticos; con demasiada frecuencia las películas que no se hacen en Hollywood se aferran al lado oscuro más por seguir una moda que por motivos de coherencia. La verdad, como siempre, se encuentra en algún lugar entre ambas posturas.

El enfoque que el cine de arte y ensayo da al conflicto interno atrae a quienes cuentan con titulaciones superiores, porque el mundo interno es donde los muy cultivados pasan gran parte de su tiempo. Pero los minimalistas a menudo sobrevaloran el apetito de incluso las mentes más absortas en sí mismas, ofreciéndoles una dieta compuesta únicamente de conflicto interno. Y lo que es peor incluso, a menudo sobrevaloran su propio talento de autores para expresar lo invisible en la pantalla. De manera similar, los realizadores de películas de acción de Hollywood infravaloran el interés que pueda tener su público por los personajes, por las ideas y por los sentimientos, y peor aún, infravaloran su capacidad para evitar los clichés del género de *acción*.

Dado que las historias de la cinematografía de Hollywood a menudo están plagadas de escenas forzadas y clichés, los directores deben compensarlas con algo que mantenga la atención del público, y echan mano de los efectos transformadores y de las proezas cacofónicas: *El quinto elemento*. En un sentido similar, y dado que a menudo las historias son flojas o inexistentes en el cine de arte y ensayo, una vez más los directores deben compensarlas con algo. En este caso con una de dos alternativas: con información o con estimulación sensorial. Utilizan escenas llenas de diálogo sobre argumentos políticos, cavilaciones filosóficas y personajes que describen sus emociones más íntimas; o un exuberante diseño en la producción y unas composiciones fotográficas o musicales que complazcan los sentidos de su público: *El paciente inglés*.

La triste verdad de las guerras políticas del cine contemporáneo es que los excesos tanto del «cine de arte y ensayo» como del «cine de Hollywood» son las dos caras de una misma moneda: la narración se ve obligada a convertirse en una deslumbrante superficie de espectáculo y sonido para distraer al público de lo vacuo y falso de la historia… y en ambas el aburrimiento aparece después, al igual que la noche tras el día.

Bajo las controversias políticas respecto a la financiación, la distribución y los premios se encuentra una profunda división cultural, que se refleja en las opuestas visiones del mundo de la arquitrama frente a la minitrama y la antitrama. De historia a historia el guionista se puede mover en cualquier lugar dentro de ese triángulo, aunque la mayoría de nosotros nos sentimos más cómodos en un sitio u otro. Debemos tomar nuestras propias decisiones «políticas» y elegir dónde ubicarnos. Cuando se haga se deberían tener en cuenta y sopesar los siguientes puntos de vista:

El guionista se debe ganar la vida escribiendo

Es posible escribir y mantener un trabajo de cuarenta horas semanales. Así lo han hecho miles de personas. Pero con el tiempo nos vence el cansancio, nos falla la concentración, se agota la creatividad y nos sentimos tentados de dimitir. Antes de hacerlo debemos encontrar la manera de ganarnos la vida escribiendo. La supervivencia de un escritor con talento en el mundo real del cine y de la televisión, del teatro y de las publicaciones, comienza con su reconocimiento de lo siguiente: al alejarse el diseño narrativo de la arquitrama y descender en el triángulo hacia los más alejados extremos de la minitrama, de la antitrama y de la no-trama, *el público se reduce*.

Esa circunstancia no tiene nada que ver con la calidad o con la falta de ella. Los tres vértices del triángulo narrativo brillan con obras maestras que el mundo atesora, con piezas perfectas para nuestro imperfecto mundo. En realidad, el público se reduce por el siguiente motivo: la mayoría de los seres humanos creen que la vida ofrece experiencias completas de cambio absoluto e irreversible; que sus mayores fuentes de conflicto se encuentran en su exterior; que son los únicos protagonistas activos de su propia existencia; que su existencia opera a través de un tiempo continuo y dentro de una realidad coherente y causalmente conectada; y que dentro de esa realidad se producen unos acontecimientos que tienen causas explicables llenas de significado. Desde que nuestro primer antepasado miró al fuego que él mismo había encendido y pensó: «Soy», los seres humanos han visto el mundo y a sí mismos en él. El diseño clásico es un espejo que refleja la mente humana.

El diseño clásico es un modelo de memoria y anticipación. Cuando pensamos acerca del pasado, ¿unimos las piezas en una antiestructura? ¿De manera minimalista? No. Recogemos y damos forma a nuestros recuerdos alrededor de una arquitrama para rememorar de forma vívida nuestro pasado. Cuando soñamos despiertos con el futuro, con lo que tememos o deseamos que ocurra, ¿es minimalista nuestra visión? ¿Una antiestructura? No, moldeamos nuestras fantasías y esperanzas según el diseño de una arquitrama. El diseño clásico despliega los patrones temporales, espaciales y causales de la percepción humana, fuera de los cuales se rebela la mente.

El diseño clásico no es una visión occidental de la vida. Durante miles de años, desde Oriente hasta Java y hasta Japón, los cuentacuentos de Asia han dado forma a sus obras dentro de arquitramas, hilando ovillos de grandes aventuras y pasiones. Como ha demostrado el ascenso del cine asiático, los guionistas orientales se apoyan en los mismos principios del diseño clásico utilizados en Occidente, enriqueciendo sus narraciones con un ingenio y una ironía únicos. La arquitrama no es ni antigua ni moderna, occidental u oriental; es humana.

Cuando el público siente que una historia se acerca demasiado a realidades ficticias le resulta tediosa y sin sentido; se siente extraño y se aleja. Esto le ocurre a toda persona inteligente y sensible, de todo nivel económico y de todo entorno. La gran mayoría de los seres humanos no puede aceptar las realidades incoherentes de la antitrama, la pasividad en el nivel interno de la minitrama y la circularidad estática de la no-trama como metáforas de la vida, tal y como ellos la viven. Cuando una historia roza la base del triángulo, los espectadores se han reducido al diminuto número de los intelectuales cinéfilos leales a quienes les gusta que sus realidades aparezcan de vez en cuando distorsionadas. Se trata de un público entusiasta y exigente… pero muy reducido.

Si se reduce el número de espectadores, también se debe reducir el presupuesto. Ésa es la ley. En 1961, Alain Robbe-Grillet escribió *El año pasado en Marienbad*, y durante los años setenta y ochenta creó una serie de brillantes piezas de un rompecabezas de antitramas –películas que tratan más sobre el arte de la escritura que sobre el acto de vivir–. Una vez le pregunté cómo, a pesar del sesgo anticomercial de sus películas, conseguía tener éxito. Me respondió que nunca gastó más de

750.000 dólares para hacer una película, y que nunca lo haría. Su público era leal pero exiguo. Ante un presupuesto extrarreducido, sus inversores doblaron su dedicación y lo mantuvieron en la silla del director. Pero con dos millones de dólares ellos habrían perdido la camisa y él, su silla. Robbe-Grillet era un visionario y un pragmático.

Si, como Robbe-Grillet, deseamos escribir minitramas o antitramas y conseguimos encontrar a un productor que no sea de Hollywood y que esté dispuesto a trabajar con un presupuesto bajo, si además aceptamos ganar, personalmente, poco dinero, bien; hagámoslo. Pero cuando se escribe para Hollywood, que un guión sea de bajo presupuesto no será una ventaja. Los profesionales más experimentados que lean nuestras obras minimalistas o antiestructuras tal vez nos aplaudan por nuestro manejo de la imagen, pero declinarán el honor de participar en nuestra aventura porque la experiencia les habrá enseñado que si una historia es inconsecuente, también lo será su público.

Incluso los presupuestos más modestos de Hollywood alcanzan las decenas de millones de dólares, y cada película debe encontrar un número de espectadores suficiente para amortizar sus costes y conseguir unos beneficios superiores a los que se podrían haber conseguido con una inversión más garantizada. ¿Por qué han de arriesgar millones los inversores cuando pueden colocar su dinero en el mercado inmobiliario y comprarse un edificio ya construido, en lugar de invertirlo en algo que se mostrará en un par de festivales cinematográficos y después se almacenará en una bóveda refrigerada y se olvidará? Si un estudio de Hollywood decide lanzarse a esa loca aventura con nosotros, deberemos escribir un guión que por lo menos ofrezca la oportunidad de amortizar su enorme riesgo. En otras palabras, una película que tienda a la arquitrama.

Todo guionista debe dominar la forma clásica

Ya sea a través del instinto o del estudio, los buenos escritores reconocen que el minimalismo y la antiestructura no son formas independientes, sino reacciones ante lo clásico. La minitrama y la antitrama nacen de la arquitrama; una la reduce y la otra la contradice. La vanguardia existe para oponerse a lo popular y a lo comercial hasta que también ella alcanza la popularidad y se vuelve comercial, convirtiéndose entonces en su propia enemiga. Si las películas de arte y ensayo con no-tramas se pusieran de moda y ganaran dinero a espuertas, la vanguardia se revolucionaría y denunciaría a Hollywood por vender retratos, apropiándose así del diseño clásico como si fuera suyo.

Estos ciclos entre formalidad/libertad, simetría/asimetría son tan antiguos como el teatro ático. La historia del arte es una historia de resurrecciones: la vanguardia destruye los iconos tradicionales y con el tiempo se convierte en la nueva tradición, que será atacada por la nueva vanguardia que utiliza como armas las formas aplicadas por sus abuelos. El rock and roll,* cuyo nombre viene de la jerga de los negros para referirse al sexo, comenzó como movimiento vanguardista contra los sonidos de los blancos en la época de la postguerra. Hoy en día se ha convertido en la definición de la distinción musical e incluso se utiliza como música de iglesia.

El uso serio de los mecanismos de la antitrama no sólo ha pasado de moda, sino que se ha convertido en un chiste. Las obras de la antiestructura siempre han presentado una vena de sátira negra, desde *Un perro andaluz* hasta *Weekend* pero en los tiempos actuales dirigirse directamente a la cámara, presentar realidades incoherentes y finales alternativos son las marcas de la farsa cinematográfica. Las bromas en torno a la antitrama, que empezaron con Bob Hope y Bing Crosby en su película *Ruta de Marruecos*, han funcionado en filmes similares como *Sillas de montar calientes*, las películas de Monty Python y *Wayne's World: ¡Qué desparrame!* Las técnicas narrativas que una vez nos sorprendieron por considerarlas arriesgadas y revolucionarias hoy parecen desafiladas e inofensivas.

Los grandes narradores siempre han sabido que, respetando esos ciclos, independientemente de su entorno o educación, todos entraremos en el ritual narrativo, de forma consciente o inconsciente, arrastrados por la anticipación clásica. Por consiguiente, para que una minitrama o una antitrama funcionen, el guionista debe jugar con o contra esas expectativas. Sólo si se hace añicos o se flexiona con cuidado y creatividad, la forma clásica podrá llevar al público a percibir la vida interna oculta dentro de una minitrama o a aceptar el emocionante absurdo de una antitrama. Pero

¿cómo puede un guionista reducir o invertir de manera creativa aquello que no comprende?

Los guionistas que han alcanzado el éxito dentro de los ángulos más profundos del triángulo narrativo saben que el punto de partida para comprender toda historia se encuentra en la parte superior, y todos comenzaron sus carreras profesionales en el campo de lo clásico. Bergman escribió y dirigió historias de amor y dramas sociales e históricos durante veinte años antes de osar aventurarse en el minimalismo de *El silencio* o en la antiestructura de *Persona*. Fellini hizo *Los inútiles* y *La Strada* antes de arriesgarse a la minitrama de *Amarcord* o a la antitrama de *8 1/2*. Godard realizó *Al final de la escapada* antes de *Weekend*. Robert Altman perfeccionó sus talentos narrativos en las series televisivas *Bonanza* y *Alfred Hitchcock presenta*. Primero, los maestros alcanzaron la maestría de la arquitrama.

Yo simpatizo mucho con el deseo juvenil de intentar escribir un primer guión que se pueda leer como el de *Persona*. Pero el sueño de unirnos a la vanguardia debe esperar un poco, como ocurrió con los artistas anteriores a nosotros. También nosotros debemos alcanzar la maestría de la forma clásica primero. No nos engañemos pensando que comprendemos la antitrama porque hemos visto películas que la utilizan. Sabremos que la hemos comprendido verdaderamente cuando *seamos capaces de usarla*. El guionista trabaja con las destrezas que domina hasta que el conocimiento que posee se desplaza desde el hemisferio izquierdo del cerebro hasta el derecho, hasta que su conciencia intelectual se convierte en una artesanía viva.

Todo guionista debe creer en lo que escribe

Stanislavski preguntó a sus actores: ¿Estáis enamorados del arte que lleváis dentro o estáis enamorados de vosotros mismos en el arte? También debemos analizar los motivos que nos impulsan a escribir de la forma que lo hacemos. ¿Por qué encuentran su sitio nuestros guiones en un extremo u otro del triángulo? ¿Qué visión tenemos?

Cada cuento que firmemos le dirá al público: «Creo que la vida es *así*». Cada momento debe llenarse de nuestra apasionada convicción, o sonará falso. Si escribimos minimalismos, ¿realmente creemos en los significados que nos ofrece esa forma? ¿Nos ha convencido la experiencia de que la vida no produce ningún cambio o sólo cambios muy pequeños? Si nuestra ambición es el anticlasicismo, ¿estamos convencidos de que la vida tiene una aleatoria falta de significado? Si nuestra respuesta es un apasionado sí, escribamos entonces una minitrama o una antitrama y hagamos todo lo que esté en nuestra mano para que se convierta en una película.

Sin embargo, la gran mayoría de nosotros tendremos que responder negativamente a esas preguntas. Pero la antiestructura, y en particular el minimalismo, nos seguirán atrayendo como un flautista de Hamelín. ¿Por qué? Yo tengo la sospecha de que para muchos la atracción no se encuentra en el significado intrínseco de esas formas. Más bien se trata de lo que esas formas representan extrínsecamente. En otras palabras, la política. No es lo que realmente es una antitrama o una minitrama, sino lo que *no* es: no es Hollywood.

A los jóvenes se les enseña que Hollywood y el arte son éticamente incompatibles. Por consiguiente, el novato que quiera ser reconocido como artista caerá en la trampa de escribir un guión no por lo que *es*, sino por lo que *no* es. Evitará los finales, los personajes activos, la cronología y la causalidad para no caer en tintes comerciales. Como resultado, la pretensión envenenará su trabajo.

Toda historia es la encarnación de nuestras ideas y pasiones, o como dijo Edmund Husserl: «Un correlato objetivo» para los sentimientos y visiones interiores que queremos destilar al público. Cuando trabajamos con un ojo puesto en el guión y el otro en Hollywood, tomando decisiones excéntricas para evitar los tintes comerciales, producimos el equivalente literario a una pataleta infantil. Somos como niños que viven a la sombra de un padre poderoso, e incumplimos las «normas» de Hollywood porque así nos sentimos libres. Pero la airada contradicción del patriarcado no es creativa; es un acto de delincuencia que intenta llamar la atención. La diferencia por la mera diferencia es un logro tan vano como seguir a ciegas todos los imperativos comerciales. Debemos escribir únicamente aquello en lo que creamos.

3 Estructura y ambientación

La guerra contra los clichés

Tal vez ésta sea la época más exigente de la historia para los guionistas. Comparemos nuestro público actual, saturado de historias, con el de siglos anteriores. ¿Cuántas veces al año iban los victorianos educados al teatro? En una época de familias numerosas, sin lavadoras, ¿de cuánto tiempo disponían para la ficción? Durante una semana normal, nuestros tatarabuelos quizá leyeran o vieran cinco o seis horas de narración –la misma cantidad que muchos de nosotros consumimos hoy diariamente–. Para cuando un espectador moderno esté expuesto a nuestra obra habrá absorbido decenas de miles de horas de televisión, de cine, de prosa y de teatro. ¿Qué se puede crear que no haya visto antes? ¿Dónde podemos encontrar una historia verdaderamente original? ¿Cómo ganaremos la guerra contra los clichés?

Los clichés son la base de la insatisfacción del público, y como una plaga se difunden a través de la ignorancia, y llegan a afectar, como en la actualidad, a todos los medios narrativos. Con demasiada frecuencia cerramos novelas o salimos de un cine aburridos por un final obvio desde el principio, desanimados porque ya antes habíamos visto esas escenas y personajes cargados de clichés. El motivo de esta epidemia mundial es sencillo y claro: *El guionista no conoce el mundo en el que se desarrolla su historia*.

Este tipo de escritores selecciona una ambientación y redacta un guión suponiendo que tiene un conocimiento de su mundo ficticio del que realmente carece. Cuando estos escritores se estrujan el cerebro buscando material no encuentran nada, y entonces, ¿a qué recurren? A películas cinematográficas y televisivas, a novelas y obras de teatro con ambientaciones similares. Toman las obras de otros autores y se apropian de escenas que ya hemos visto antes, hacen paráfrasis de diálogos que ya hemos oído antes, disfrazan a personajes que ya hemos conocido antes y todo ello lo presentan como una nueva creación. Recalientan los restos literarios y nos sirven platos llenos de aburrimiento porque, independientemente de su talento, carecen de una comprensión profunda de su mundo y de todo lo que él contiene. Para alcanzar la originalidad y la excelencia resulta fundamental conocer desde dentro el mundo en el que se desarrolla nuestra historia.

AMBIENTACIÓN

La ambientación de una historia tiene cuatro dimensiones: el período, la duración, la ubicación y el nivel de conflicto.

La primera dimensión temporal es el período. ¿Se ambienta la historia en un mundo contemporáneo? ¿En otra época histórica? ¿En un futuro hipotético? ¿O se trata de esa criatura rara producida por la fantasía como *Rebelión en la granja* u *Orejas largas*, en la que la ambientación temporal es desconocida e irrelevante?

El PERÍODO es el lugar temporal que ocupa una historia.

La duración es la segunda dimensión del tiempo. ¿Cuánto tiempo de vida de los personajes cubre la historia? ¿Decenios? ¿Años? ¿Meses? ¿Días? ¿Es tan poco habitual encontrarse con obras cuyo tiempo narrativo se equipare con el tiempo de pantalla, como ocurre en *Mi cena con André,* una película de dos horas de duración acerca de una cena de aproximadamente dos horas? ¿O es menos habitual aún en *El año pasado en Marienbad*, una película que convierte el tiempo en atemporal? Resulta concebible que, recurriendo a cruces de escenas, solapamientos, repeticiones y/o cámara lenta, el tiempo de proyección supere el tiempo narrativo. Aunque no lo haya intentado

hacer ningún largometraje, un puñado de secuencias lo han logrado de forma brillante, la más famosa es la secuencia de «La escalinata de Odesa» de *El acorazado Potemkin*. El verdadero asalto llevado a cabo por el ejército del zar contra los manifestantes de Odesa no ocupó más de dos o tres minutos, el tiempo necesario para que los pies, calzados con botas militares, descendieran marchando los peldaños desde arriba hasta la base. En la pantalla el director multiplica por cinco esta duración logrando aumentar la sensación de terror.

La DURACIÓN es la extensión de una historia a través del tiempo.

La localización es la dimensión física de una historia. ¿Cuál es la geografía específica de una historia? ¿En qué ciudad se desarrolla? ¿En qué calles? ¿En cuáles de los edificios de esas calles? ¿En qué habitaciones dentro de esos edificios? ¿En la cima de qué montaña? ¿Al otro lado de qué desierto? ¿En un viaje a qué planeta?

La LOCALIZACIÓN es el lugar que ocupa una historia en el espacio.

El nivel de conflicto es la dimensión humana. Las ambientaciones no se limitan al entorno físico y temporal, sino también al social. Esta dimensión se hace vertical en un sentido: ¿en qué nivel de conflicto planteamos nuestra narración? Las fuerzas políticas, económicas, ideológicas, biológicas y psicológicas de la sociedad, independientemente de hasta qué punto sean externas, como en instituciones, o internas, en el nivel de los individuos, dan forma a los acontecimientos de manera tan influyente como lo hacen el período, el paisaje o el vestuario. Por consiguiente, el reparto de personajes, cada uno con sus diversos niveles de conflicto, es parte de la ambientación de una historia. ¿Se centra la historia en los conflictos internos, incluso subconscientes, dentro de nuestros personajes? O si subimos un nivel, ¿se centra en los conflictos personales? O subiendo cada vez más, ¿se centra en batallas con las instituciones en la sociedad? Aún en un nivel más amplio, ¿se centra en luchas contra las fuerzas del entorno? Desde el subconsciente hasta las estrellas, cruzando todas las experiencias polifacéticas de la vida, nuestras narraciones pueden ambientarse en cualquiera de esos niveles o sus combinaciones.

El NIVEL DE CONFLICTO es la posición que ocupa la historia dentro de la jerarquía de las luchas humanas.

La relación entre estructura y ambientación

La ambientación de una historia define y delimita con precisión sus posibilidades. Aunque la ambientación es ficticia no podemos permitir que en ella ocurra todo lo que se nos pase por la cabeza. Dentro de cada mundo, independientemente de lo imaginario que sea, sólo algunos acontecimientos son posibles o probables.

Si nuestro drama se ambienta en las calles de Marbella, no nos encontraremos a sus dueños protestando contra la injusticia social con manifestaciones violentas en sus arboladas calles, aunque podrían organizar una campaña para recoger fondos con una cena de dos mil euros por cabeza. Si nuestro ambiente es una zona cercana a Las Hurdes, sus ciudadanos no cenarán en galas de dos mil euros por persona, sino que tal vez se echen a las calles para exigir un cambio.

Las HISTORIAS deben cumplir sus propias normas de probabilidad. Por consiguiente, los acontecimientos que elija el guionista estarán limitados por las posibilidades y probabilidades marcadas por el mundo que diseñe.

Cada mundo ficticio crea una cosmología única y establece sus propias «normas» respecto al cómo y al porqué de lo que ocurre en su interior. No importa cuán realista o extraña sea su ambientación porque una vez se han establecido sus principios causales no se pueden cambiar. De hecho, de todos los géneros que hay, el *fantástico* es el más rígido y estructuralmente convencional.

Le permitimos al guionista de fantasía que dé un enorme salto que le aleje de la realidad para después exigirle probabilidades a prueba de toda duda y prohibirle que utilice ninguna coincidencia: por ejemplo, la arquitrama de *El mago de Oz*. Por el contrario, un realismo férreo a menudo nos permite jugar con la lógica. En *Sospechosos habituales*, por ejemplo, el guionista Christopher McQuarrie resuelve sus salvajes improbabilidades utilizando la «ley» de la libre asociación.

Las historias no se materializan de la nada, sino que surgen de los materiales que ya existen en la historia y de las experiencias de los seres humanos. Desde la primera imagen percibida, el público inspecciona nuestro universo ficticio, distinguiendo lo posible de lo imposible, lo probable de lo improbable. Conscientemente o no, los espectadores quieren conocer nuestras «leyes», descubrir el cómo y el porqué de las cosas que ocurren en nuestro mundo particular. Somos nosotros quienes establecemos esas posibilidades y limitaciones a través de nuestra elección personal de ambiente y nuestra manera de trabajar dentro de él. Hemos inventado esas fronteras y nos vemos forzados a cumplir con un contrato. Porque una vez que el público entienda las leyes de nuestra realidad, se sentirá engañado si no las cumplimos y rechazará nuestro trabajo por considerar que carece de lógica y convicción.

En este sentido la ambientación puede parecernos una camisa de fuerza que aprisiona nuestra imaginación. Cuando trabajo con desarrollos narrativos a menudo me sorprende cómo los guionistas intentan escapar de esas camisas de fuerza negándose a dar detalles concretos: «¿Dónde se ambienta?», le pregunto. «En España», me contesta alegremente el guionista. «Suena un poco amplio. ¿Tienes en mente una comunidad autónoma específica?» «No importa, Bob. Se trata de la quintaesencia de las historias españolas. Va de la picaresca. ¿Qué hay más español que eso? Lo podemos ambientar en Sevilla, Madrid o Pontevedra. No importa.» Pero importa muchísimo. Un timo en Sevilla se parece poco a un desfalco multimillonario en Madrid, y ninguno tiene nada que ver con el contrabando en Galicia. Las historias intercambiables no existen. Una verdadera historia sólo funcionará en un único lugar y tiempo.

EL PRINCIPIO DE LAS LIMITACIONES CREATIVAS

Las limitaciones resultan vitales. El primer paso que se debe dar para relatar bien una historia es crear un mundo reconocible. Por naturaleza los artistas veneran la libertad, por lo que el principio que establece que la relación entre estructura y ambientación restringe nuestras opciones creativas puede despertar al rebelde de su interior. No obstante, si lo analizamos con mayor detenimiento, llegaremos a la conclusión de que esa relación no podría ser más positiva: las limitaciones impuestas en el diseño narrativo por la ambientación no inhiben nuestra creatividad, la inspiran.

Toda buena historia se desarrolla en los confines de un mundo limitado y reconocible. No importa cuán grande pueda parecer un mundo ficticio, si lo observamos más de cerca descubrimos que es sorprendentemente pequeño. *Crimen y castigo* es microscópico. *Guerra y paz*, aunque representada sobre el paisaje de una Rusia agitada, se centra en un puñado de personajes y sus familias, relacionadas entre sí. *Teléfono rojo. ¡Volamos hacia Moscú*! se ambienta en la oficina del general Jack D. Ripper, en una fortaleza voladora que se dirige a Rusia y en la Sala de Guerra del Pentágono. Se alcanza el clímax en la destrucción nuclear del planeta, aunque el relato se limita a tres escenarios y ocho personajes principales.

El mundo de una historia debe ser lo suficientemente pequeño como para que la mente de un artista sea capaz de rodear el universo ficticio que crea y llegar a conocerlo con la misma profundidad y detalle con que Dios conoce el que Él creó. Como solía decir mi madre: «No ocurre nada que Dios no sepa». En el mundo de un guionista no debería moverse una mosca sin que él lo supiera. Para cuando se termina el último borrador, el escritor debe poseer un conocimiento absoluto de su ambientación con tal profundidad y detalle que nadie pueda plantear ninguna pregunta sobre ese mundo (desde los hábitos alimenticios de los personajes hasta el clima que hace en septiembre) que él no pueda responder al instante.

Sin embargo, un mundo «pequeño» no tiene por qué ser trivial. El arte consiste en separar

un pedacito del resto del universo y presentarlo de tal manera que parezca lo más fascinante e importante del mundo. «Pequeño», en este caso, significa abarcable.

Un «conocimiento absoluto» no significa poseer una mayor conciencia de cada una de las grietas de la existencia. Significa tener un conocimiento acerca de todo aquello que sea pertinente. Tal vez parezca un ideal imposible, pero los mejores guionistas lo consiguen cada día. ¿Qué pregunta relevante sobre el tiempo, el lugar y los personajes de *Gritos y susurros* eludiría Ingmar Bergman? ¿O David Mamet en *Glengarry Glenn Ross*? ¿O John Cleese en *Un pez llamado Wanda*? No es que los buenos artistas piensen deliberada y conscientemente acerca de cada uno de los aspectos de la vida de sus historias, sino que a un cierto nivel sus historias lo absorben todo. Los grandes escritores *conocen*. Por consiguiente, trabajan dentro de lo que resulta conocible. Los mundos vastos y populosos exigen un esfuerzo mental tan importante que el conocimiento por fuerza suele ser superficial. Los mundos limitados, restringidos en tamaño y complejidad, ofrecen la posibilidad de alcanzar un conocimiento profundo y amplio.

La ironía de la ambientación frente a la narración es la siguiente: cuanto mayor sea el mundo, más diluido estará el conocimiento que tenga el autor, por lo que contará con menos opciones creativas entre las que elegir, lo que impondrá un mayor uso de clichés en sus guiones. Cuanto menor sea el mundo, más completo será el conocimiento del autor y más opciones creativas tendrá a su disposición. Resultado: una historia completamente original y una victoria en nuestra guerra contra los clichés.

INVESTIGACIÓN

La clave para ganar esta guerra es la investigación, dedicar tiempo y esfuerzo a adquirir conocimiento. Yo sugiero algunos métodos específicos: la investigación en nuestra memoria, la investigación de la imaginación y la investigación de los hechos. Habitualmente, toda historia necesita utilizar las tres.

Memoria

Sentémonos ante nuestro escritorio y planteemos la siguiente pregunta: «Basándome en mi experiencia personal, ¿qué sé que tenga relación con las vidas de mis personajes?».

Digamos que estamos escribiendo acerca de un ejecutivo de mediana edad que debe enfrentarse a una presentación en la que se juega el futuro de su carrera profesional. Su vida personal y profesional penden de un hilo. Tiene miedo. ¿Cómo se siente el miedo? Lentamente nuestra memoria nos lleva al día en que nuestra madre, por motivos que nunca comprenderemos, nos encerró en un armario, se fue de casa y no volvió hasta el día siguiente. Debemos recuperar aquellas horas interminables y llenas de terror, envueltas en una intangible oscuridad. ¿Podría sentirse igual nuestro personaje? Si la respuesta es afirmativa, tendremos que describir de forma muy vívida aquel día y aquella noche en el armario. Quizá pensemos que ya lo sabemos, pero realmente no lo sabremos hasta que lo podamos escribir. Investigar no es soñar despiertos. Hemos de explorar nuestro pasado, revivirlo y entonces escribirlo. En nuestra mente sólo es un conjunto de recuerdos, pero una vez escritos se convierten en un conocimiento sobre el que se debe trabajar. Una vez se nos llene la boca con la bilis del terror, empezamos a escribir una escena única y honrada.

Imaginación

Sentémonos y preguntémonos: «¿Qué sentiría si tuviera que vivir la vida de mi personaje, hora a hora, día a día?».

Utilizando detalles vívidos debemos escribir un bosquejo de cómo nuestros personajes compran, hacen el amor o rezan –escenas que tal vez formen parte de nuestro relato o no–, pero debemos navegar en nuestro mundo imaginario hasta llegar a sentir un *déjà vu*. Los recuerdos y la memoria nos ofrecen pedazos de vida completos y la imaginación toma fragmentos, trozos de sueños y retazos de experiencias que no parecen estar relacionados entre sí, y busca las conexiones

ocultas fundiéndolas en un todo. Una vez encontremos esos nexos y visualicemos las escenas, debemos plasmarlas por escrito. Una imaginación que trabaje estará investigando.

Hechos

¿Alguien ha sufrido alguna vez de un bloqueo creativo? Los días parecen arrastrarse uno tras otro sin que una sola palabra llegue a reflejarse en el papel. Limpiar el garaje suena entretenido. Reorganizamos una, y otra vez nuestro escritorio hasta que llega un momento en que pensamos que estamos volviéndonos locos. Pero yo conozco una cura que no consiste en visitar un psiquiatra. Consiste en visitar una biblioteca.

Nos quedamos en blanco porque no tenemos nada que decir. No es que nos haya abandonado nuestro talento. Si tuviéramos algo que decir no podríamos evitar escribir. No podemos matar nuestro talento, pero podemos hacer que pase tanta hambre que entre en coma a través de la ignorancia. No importa cuánto talento tenga una persona: si es ignorante, no podrá escribir. Se debe estimular el talento con hechos e ideas. Investiguemos. Alimentemos nuestro talento. La investigación no sólo gana la batalla contra los clichés, sino que constituye la clave de la victoria contra el miedo y contra su hermana, la depresión.

Supongamos, por ejemplo, que estamos escribiendo un *drama doméstico*. Todos hemos crecido en el seno de una familia, tal vez tengamos nuestra propia familia, todos hemos visto familias, todos podemos imaginarnos una familia. Pero si fuéramos a una biblioteca y consultáramos obras reputadas sobre la dinámica de la vida familiar ocurrirían dos cosas muy importantes:

1. Se confirmaría poderosamente todo lo que nos ha enseñado la vida. Página tras página reconoceríamos a nuestras propias familias. Ese descubrimiento (que nuestras experiencias personales son universales) resulta crucial. Significa que tendremos un público. Escribiremos de manera singular, pero todos los públicos de todos los sitios nos comprenderán porque los patrones familiares son ubicuos. Lo que nosotros hemos experimentado en nuestra vida doméstica es análogo a lo que han experimentado los demás –las rivalidades y las alianzas, las lealtades y las tradiciones, las penas y las alegrías–. Cuando expresamos emociones que sentimos nuestras y solamente nuestras, cada espectador las reconoce como suyas y solamente suyas.
2. No importa con cuántas familias vivamos, a cuántas observemos o hasta qué punto tengamos una imaginación vívida: nuestro conocimiento acerca de la naturaleza de la familia estará limitado al círculo finito de nuestra experiencia. Pero mientras tomamos notas en la biblioteca, esa investigación sólida y fáctica ampliará globalmente ese círculo. De pronto nos veremos sorprendidos por poderosas ideas y alcanzaremos una comprensión tan profunda que no podríamos haber obtenido de ninguna otra manera.

A menudo, escarbar en nuestra memoria, en la imaginación y en los hechos va seguida de un fenómeno que a los autores les encanta describir en términos místicos: repentinamente, los personajes cobran vida, y por su propia voluntad empiezan a elegir sus opciones y a llevar a cabo acciones que producen puntos de inflexión que alteran, construyen y se complican hasta tal punto que el propio guionista apenas es capaz de escribir con la suficiente rapidez como para poder mantenerse al ritmo de la creación.

Ese «nacimiento sobrenatural» es un encantador autoengaño que hechiza a los escritores. No obstante, esa repentina impresión de que el relato se está creando a sí mismo sencillamente marca el momento en el que el conocimiento del autor sobre el tema ha llegado a un punto de saturación. El escritor se convierte en el dios de ese pequeño universo y está atónito por lo que parece ser una creación espontánea, aunque en realidad sólo es la recompensa a su trabajo.

Pero debemos estar sobre aviso. Aunque la investigación nos aporta material, no puede sustituir a la creatividad. La investigación biográfica, psicológica, física, política e histórica de nuestra ambientación y de nuestro reparto resultará esencial pero vana si no nos lleva a crear acontecimientos. Una historia no es un simple cúmulo de datos unidos en una narración, sino un

diseño de acontecimientos que nos debe dirigir hasta un clímax que tenga significado.

Y lo que es aún más importante, la investigación no se debe convertir en un «dejar para mañana lo que se pueda hacer hoy», en una posposición o procrastinación. Hay demasiados talentos inseguros que dedican años al estudio y en realidad nunca escriben nada. La investigación debe ser el alimento con el que nutrir a las bestias de nuestra imaginación y de nuestra inventiva, y nunca un objetivo en sí misma. La investigación tampoco necesita seguir una secuencia establecida. No se trata de llenar cuadernos con estudios sociales, biográficos e históricos, y una vez cumplido todo ese trabajo empezar a componer una historia. La creatividad pocas veces es así de racional. La creación y la exploración deben ser procesos que se alternen.

Imaginemos que estamos escribiendo una película *de suspense psicológico.* Comenzamos tal vez con un… «Qué pasaría si…». ¿Qué pasaría si una psiquiatra violara su ética profesional y empezara una aventura con su paciente? Intrigados, nos preguntamos, ¿quién es esa doctora? ¿el paciente? Tal vez sea un soldado en estado postraumático, catatónico ¿Por qué se enamora de él? Lo analizamos, lo exploramos hasta que el conocimiento que vamos acumulando nos conduce a una idea loca: supongamos que lo elige cuando su tratamiento parece producir el milagro de su curación. Bajo hipnosis, su parálisis catatónica desaparece y revela una personalidad bella y casi angelical.

Ese cambio parece demasiado bueno para ser real, por lo que nos vamos a buscar en otra dirección, y profundamente inmersos en nuestros estudios, nos topamos con el concepto de *psicopatía carismática*. Algunos psicópatas poseen una inteligencia tan extrema y un encanto tan poderoso que pueden ocultar con facilidad su locura a quienes les rodean, incluso a sus psiquiatras. ¿Podría ser nuestro paciente uno de ellos? ¿Podría enamorarse nuestra doctora de un demente a quien cree haber curado?

Al sembrar nuevas ideas, éstas hacen evolucionar tanto a la propia historia como a los personajes; al crecer la historia nos plantea preguntas que piden una investigación más profunda. La creación y la investigación se alternan, planteándose exigencias la una a la otra, tirando desde un extremo, empujando desde el otro, hasta que la historia se revuelve y se pone en pie, completa y viva.

LAS OPCIONES CREATIVAS

La buena escritura no es nunca un equilibrio perfecto entre creatividad y dominio, ni una cuestión de establecer el número exacto de acontecimientos necesarios para llenar una historia y luego introducir el diálogo. La cantidad de material creado debe superar en cinco, tal vez en diez o hasta en veinte veces la cantidad de material utilizado. El oficio narrativo nos exige inventar mucho más material del que podemos usar razonablemente, y después llevar a cabo una astuta selección de entre esa cantidad de acontecimientos de calidad, de momentos de originalidad que encajen con el personaje y con el mundo. Cuando los actores se felicitan a menudo dicen cosas como: «Has elegido bien». Saben que si un compañero ha llegado a un momento brillante es porque, durante los ensayos, el actor habrá intentado interpretar la escena de veinte maneras diferentes antes de elegir la perfecta. Lo mismo nos ocurre a nosotros.

La CREATIVIDAD significa elegir qué incluir y qué excluir.

Imaginemos que estamos escribiendo una comedia romántica ambientada en Pedralbes en Barcelona. Nuestros pensamientos van y vienen por las vidas independientes de nuestros personajes, buscando ese momento perfecto en que se conocen los amantes. De pronto, nos llega la inspiración: «¡Un bar de solteros! ¡ya está! ¡Se conocen en A.B.J.'s!». ¿Y por qué no? Porque es un cliché horroroso. Era una idea nueva cuando Dustin Hoffman conoció a Mia Farrow en *John y Mary* pero, desde entonces, las parejas de *yuppies* se han encontrado en bares de solteros en películas, en series y en comedias de situación.

Pero si conocemos el oficio sabremos cómo curarnos de los clichés: haciendo bosquejos de

cinco o diez escenas distintas de «el encuentro de los amantes en Barcelona». ¿Por qué? Porque los guionistas experimentados no confían nunca en la llamada inspiración. Con mucha frecuencia, la inspiración se limita a la primera idea que nos viene a la cabeza, y en nuestras cabezas tenemos cada película que hemos visto, cada novela que hemos leído, que nos tientan con sus clichés.

Por eso es por lo que el lunes nos enamoramos de una idea, la consultamos con la almohada, y el martes nos da asco, pues somos conscientes de habernos encontrado ese cliché en una docena de obras. La verdadera inspiración nace de una fuente más profunda, por lo que debemos dejar libre nuestra imaginación y experimentar:

1. *Bar de solteros*: un cliché pero también una opción. No debemos deshacernos de ella todavía.

2. *Las Ramblas*: se pincha una rueda del BMW que él conduce. Nos lo encontramos de pie, en el arcén, indefenso con su traje de tres piezas. Ella pasa a su lado montada en su moto y siente lástima por él. Saca la rueda de repuesto del automóvil, y mientras ejerce de mecánica del coche, él asume el papel de ayudante, acercándole el gato, los tornillos, el tapacubos… hasta que, repentinamente, se cruzan sus miradas.

3. *El aseo*: ella está tan borracha durante la fiesta de Navidad de la oficina que se equivoca y entra en el aseo de caballeros para vomitar. Él se la encuentra desmayada en el suelo. Rápidamente, antes de que entre nadie, él cierra la puerta con llave y la ayuda a superar el mal momento. Cuando el camino está libre la ayuda a salir sin que la vean, evitando así su vergüenza.

Y la lista sigue creciendo. No hace falta escribir esas escenas con todos los detalles. Estamos buscando ideas, por lo que nos limitamos a plasmar bosquejos de qué ocurre en ellas. Si conocemos bien nuestro mundo y a nuestros personajes, inventar una docena o más escenas como éstas no será una tarea difícil. Una vez agotemos nuestras mejores ideas repasaremos la lista y nos plantearemos las siguientes preguntas: ¿qué escena encaja mejor para mis personajes? ¿Cuál corresponde mejor a su mundo? ¿*Y cuál no se ha mostrado de esa manera particular en la pantalla con anterioridad?* La que responda a ellas será la que finalmente desarrollemos en el guión.

Pero supongamos que, al evaluar las escenas del encuentro de nuestra lista, sentimos en el fondo de nuestro corazón que nuestra primera impresión era la correcta. Cliché o no, esos amantes se deben conocer en un bar de solteros porque no hay ninguna otra situación que pudiera reflejar mejor su naturaleza y su entorno. ¿Qué hacemos? Seguir nuestros instintos y comenzar a preparar una nueva lista: una docena de formas diferentes de conocerse en un bar de solteros. Debemos investigar ese mundo, visitarlo, observar a la gente, implicarnos hasta conocer la escena del bar de solteros como no la ha conocido ningún guionista antes que nosotros.

Revisamos la nueva lista y nos planteamos las mismas preguntas: ¿cuál de esas variaciones encaja mejor con los personajes y su mundo? ¿Cuál no ha llegado antes al celuloide? Cuando nuestra película esté terminada y la cámara se dirija al bar de solteros, la primera reacción del público podría ser: «¡Oh, no, otra escena en un bar de solteros no!». Pero entonces hacemos que el público cruce el umbral de la puerta y les mostramos qué ocurre realmente en esos mercados de carne. Si hemos hecho bien nuestro trabajo, el público se quedará boquiabierto y empezará a asentir con la cabeza, diciendo: «¡Es verdad! ¡Es así! ¿De qué signo eres? ¿Has leído algún libro últimamente? ¡Menuda vergüenza, qué miedo! Las cosas son así».

Si nuestro guión ya terminado contiene cada una de las escenas escritas por nosotros, si nunca nos deshacemos de ninguna idea, si nuestras revisiones se limitan a poco más que un embellecimiento del diálogo, casi con toda seguridad nuestro guión será un fracaso. No importa cuánto talento tengamos, porque en el fondo todos sabemos que el noventa por ciento de lo que hacemos no alcanza nuestro nivel óptimo. Pero si la investigación nos inspira para llegar a un equilibrio aceptable, y si nuestras elecciones son brillantes y conseguimos encontrar ese diez por ciento de material excelente y eliminar el resto, cada escena fascinará al mundo, que alabará nuestra genialidad.

Nadie será testigo de nuestros fracasos, a no ser que mezclemos la vanidad y la estupidez y

lo mostremos. El genio no sólo consiste en la capacidad de crear golpes de efecto y escenas expresivas, sino que debe ir acompañado de un buen gusto, un buen juicio y la disposición a deshacernos de las banalidades, la vanidad, las falsas notas y las mentiras.

4 Estructura y género

LOS GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS

A lo largo de decenas de miles de años de relatos narrados al calor de una hoguera, cuatro milenios de palabra escrita, veinticinco mil años de teatro, un siglo de cine y ocho decenios de retransmisiones, innumerables generaciones de narradores han hilado historias hasta crear una sorprendente diversidad de patrones. En un intento de dar sentido a esa producción se han diseñado diversos sistemas para clasificar las historias según una serie de elementos compartidos, lo que ha llevado a catalogarlas por género. No obstante, no se ha llegado jamás a un acuerdo sobre el número y tipo de géneros que existen.

Aristóteles nos ofreció los primeros géneros dividiendo los dramas según el valor del final de sus historias y su diseño narrativo. Él observó que las narraciones podían terminar con una carga positiva o negativa. A su vez, cada uno de esos dos tipos podía presentar un diseño sencillo (que terminara sin ningún punto de inflexión o sorpresa) o un diseño complejo (que presentara un clímax relacionado con un gran cambio en la vida del protagonista). El resultado produce cuatro géneros básicos: trágico simple, afortunado simple, trágico complejo y afortunado complejo.

Pero a lo largo de los siglos, la lucidez de Aristóteles se perdió, pues se mezclaron y contaminaron cada vez más los sistemas de clasificación de géneros. Goethe preparó una lista de siete tipos según el tema que abordaban –amor, venganza, etcétera–. Schiller defendió que debía haber más de siete tipos, pero no fue capaz de darles nombre. Polti hizo un inventario de no menos de tres docenas de emociones diferentes a partir de las cuales dedujo «treinta y seis situaciones dramáticas», pero lo cierto es que sus categorías, tales como «un crimen involuntario cometido por amor» o «autosacrificio por un ideal» son tan vagas que resultan inútiles. El semiólogo Metz redujo toda creación cinematográfica a ocho posibilidades que él denominó «sintagmas», y después intentó esquematizar toda la filmografía en «el gran sintagma», aunque su esfuerzo por convertir el arte en ciencia se derrumbó en pedazos como la torre de Babel.

El crítico neoaristotélico Norman Friedman, por otro lado, desarrolló un sistema que de nuevo delinea los géneros por estructuras y valores. Tenemos una deuda con Friedman por distinciones tales como *trama educativa*, *trama de redención* y *trama de desilusión*; son formas sutiles en las que las historias se curvan en el nivel de los conflictos internos para producir cambios profundos dentro de la mente o de la naturaleza moral del protagonista.

Aunque los académicos siguen discutiendo las definiciones y los sistemas, el público ya se ha convertido en experto en género. Entra en cada una de las salas a ver una película cargado de un conjunto complejo de expectativas aprendidas a lo largo de toda una vida de ver películas. La sofisticación genérica de los espectadores plantea al guionista un reto crítico: no sólo debe satisfacer las expectativas del público o arriesgarse a confundirlos o decepcionarlos, sino que debe llevar sus deseos inconscientes hasta momentos nuevos e inesperados, o arriesgarse a aburrirlos. Ese doble truco resulta imposible sin poseer un conocimiento sobre los géneros que supere al del público.

A continuación presento el sistema de géneros y subgéneros utilizado por los guionistas, un sistema que ha evolucionado basado en la práctica y no en la teoría y que contempla las diferencias de tema, ambientación, papeles, acontecimientos y valores.

01. **HISTORIA DE AMOR**. Su subgénero, **la salvación del colega**, sustituye la amistad por amor romántico: *Malas calles*, *Passion Fish*, *Romy y Michel*.

02. **PELÍCULA DE TERROR**. Este género se divide en tres subgéneros: el **misterioso**, donde la fuente de terror es sorprendente pero está sujeta a una explicación «racional», como seres

del espacio exterior, monstruos creados por la ciencia, un maníaco, etc.; el **sobrenatural**, donde la fuente de terror es un fenómeno «irracional» del reino de los espíritus; y el **supermisterioso**, donde el público sigue intentando decidirse entre las otras dos posibilidades: *El quimérico inquilino*, *La hora del lobo*, *El resplandor*.

03. **ÉPICA MODERNA** (la persona frente al estado). *Espartaco*, *Caballero sin espada*, *Viva Zapata*, *1984, El escándalo Larry Flint*.

04. **PELÍCULA DE VAQUEROS**. La evolución de este género y sus subgéneros está brillantemente estudiada en la obra de Will Wright *Six Guns and Society*.

05. **GÉNERO BÉLICO**. Aunque la guerra a menudo es la ambientación de otro género, como en el caso de la **historia de amor**, el **GÉNERO BÉLICO** trata específicamente de combate. Sus subgéneros principales son **pro guerra** frente a **antiguerra**. Las películas contemporáneas habitualmente se oponen a la guerra, aunque durante decenios la mayoría la glorificaban de manera oculta, incluso en su forma más cruel.

06. **TRAMA DE LA MADUREZ** o la historia de cómo alcanzar la madurez: *Cuenta conmigo*, *Fiebre del sábado noche*, *Risky Business*, *Big*, *Bambi*, *La boda de Muriel*.

07. **TRAMA DE REDENCIÓN**. En este caso la película gira en torno a un cambio moral del protagonista, de malo a bueno: *El buscavidas*, *Lord Jim*, *Drugstore Cowboy*, *La lista de Schindler*, *La promesa*.

08. **TRAMA PUNITIVA**. En las que el bueno se vuelve malo y recibe un castigo: *Avaricia*, *El tesoro de Sierra Madre*, *Mephisto*, *Wall Street, Un día de furia*.

09. **TRAMA DE PRUEBAS**. Historias acerca del poder de la voluntad ante la tentación de rendirse: *El viejo y el mar*, *La leyenda del indomable*, *Fitzcarraldo*, *Forrest Gump*.

10. **TRAMA EDUCATIVA**. Este género gira en torno a un cambio profundo en la visión que tiene el protagonista de la vida, de las personas o de sí mismo de lo negativo (ingenuo, desconfiado, fatalista, odio hacia sí mismo) a lo positivo (sabio, confiado, optimista, satisfecho consigo mismo): *Harold y Maude*, *El precio de la felicidad*, *Los comulgantes*, *El cartero (y Pablo Neruda)*, *Grosse Pointe Blank*, *La boda de mi mejor amigo*, *¿Bailamos*?

11. **TRAMA DE DESILUSIÓN**. Un profundo cambio en la visión del mundo, de positiva a negativa*: La señora Parker y el círculo vicioso*, *El eclipse*, *Fuego fatuo*, *El gran Gatsby*, *Macbeth*.

Algunos géneros son megagéneros, tan amplios y complejos que están llenos de numerosas variaciones y subgéneros:

12. **COMEDIA**. Sus subgéneros varían desde la parodia a la sátira, a la comedia de situación, al romance, a la comedia loca, a la farsa, a la comedia negra, y presentan todos ellos diferentes enfoques en su ataque cómico (locura burocrática, modales de clase alta, cortejo entre adolescentes, etc.) y en el nivel de ridiculización (suave, cáustico, letal).

13. **POLICÍACA**. Sus subgéneros varían mucho principalmente debido a la respuesta a la siguiente pregunta: ¿desde el punto de vista de qué personaje analizamos el crimen? Desde la perspectiva del **misterio de un asesinato** (punto de vista del detective en jefe); **del ilegal** (punto de vista del maestro del crimen); **del detective** (punto de vista del policía); **del gángster** (punto de vista del ladrón); **del suspense o relato de venganza** (punto de vista de la víctima); **del tribunal** (punto de vista del abogado); **del periódico** (punto de vista del periodista); **del espionaje** (punto de vista del espía); **del drama de una prisión** (punto de vista de un preso); **del cine negro** (punto de vista de un protagonista que podría ser en parte criminal, en parte detective, en parte víctima de una mujer fatal).

14. **DRAMA SOCIAL**. Este género identifica los problemas de la sociedad –la pobreza, el sistema educativo, las enfermedades transmisibles, los desventurados, la rebelión antisocial y similares– y construye una historia que presenta una solución. Cuenta con una serie de subgéneros bien definidos: **el drama doméstico** (problemas dentro de la familia), **la película sobre mujeres** (dilemas tales como la carrera profesional frente a la familia, el amante frente a los hijos), **el drama político** (corrupción política), **el ecodrama** (batallas para salvar el medio ambiente), **el drama**

médico (peleas contra las enfermedades físicas) y **el psicodrama** (peleas contra las enfermedades mentales).

15. **ACCIÓN/AVENTURA**. A menudo utiliza aspectos de otros géneros como el **bélico** o el **drama político** como motivación de una acción explosiva o hazaña heroica. Si la **ACCIÓN/AVENTURA** incorpora ideas como el destino, el orgullo desmedido o lo espiritual, se convierte en el subgénero **gran aventura**: *El hombre que pudo reinar*. Si la fuente del antagonismo es la madre Naturaleza, se trata de una **película de desastre/supervivencia**: *Viven*, *La aventura del Poseidón*.

Si tomamos una perspectiva aún más amplia vemos que, partiendo de las ambientaciones, de los estilos interpretativos o de las técnicas de realización, se crean supragéneros que contienen toda una gama de géneros autónomos. Son como mansiones con muchas habitaciones donde encuentra su hogar uno de los géneros básicos o subgéneros o cualquier combinación de ellos:

16. **DRAMA HISTÓRICO**. La historia es una fuente inagotable de material narrativo y cubre cualquier tipo de historia imaginable. El baúl de los tesoros de la historia, sin embargo, se encuentra sellado con un aviso: lo que es pasado debe convertirse en presente. Los guionistas no son como poetas que busquen que se les descubra tras su muerte. Deben encontrar un público ahora. Por lo tanto, el uso más adecuado de la historia y la única excusa legítima para ambientar una película en el pasado, añadiendo así millones al presupuesto, es usar el pasado como si fuera un cristal a través del cual mostrarnos el presente.

Hay muchos conflictos contemporáneos capaces de ponernos muy nerviosos y que además están cargados de tanta controversia que resulta difícil dramatizarlos en una ambientación moderna sin perder al público. A menudo esos dilemas se ven mejor a una cierta distancia temporal. El **DRAMA HISTÓRICO** pule el pasado en el espejo del presente logrando, por ejemplo, que el problema del racismo retratado en *Tiempos de gloria*, el de la contienda religiosa de *Michael Collins* o el de la violencia de cualquier tipo, en particular contra las mujeres, como en *Sin perdón*, se convierta en algo claro y más fácil de soportar.

Las amistades peligrosas de Christopher Hampton presentaba una historia de amor/odio con un final triste en la Francia de los puños de encaje y las ocurrencias picantes. A priori, parecía cumplir con el protocolo completo del desastre comercial, pero la película alcanzó enormes índices de audiencia iluminando con crudeza una forma de hostilidad moderna demasiado escabrosa políticamente como para ser enfocada de forma directa: el cortejo como combate. Hampton retrocedió dos siglos hasta una era en que la conducta sexual explotó y produjo una guerra por la supremacía de los sexos, donde la emoción trascendental no era el amor, sino el miedo y las sospechas frente al sexo opuesto. A pesar de la anticuada ambientación, en unos pocos minutos el público se comenzaba a sentir íntimamente cómodo con sus aristócratas corruptos; eran como nosotros.

17. **BIOGRAFÍA**. Prima hermana del **drama histórico**, este género se centra en una persona, en lugar de una época. Pero la **BIOGRAFÍA** no debe nunca convertirse en una simple crónica. Que alguien viviera, muriera e hiciera cosas interesantes entre tanto sólo tiene un interés académico, nada más. El biógrafo debe interpretar los hechos como si fueran una ficción, encontrar significado a la vida del sujeto y entonces convertirlo en el protagonista del género de su vida: *El joven Lincoln* defiende al inocente en un **drama de tribunales**; *Gandhi* se convierte en el héroe de una **épica moderna**; *Isadora* sucumbe ante una **trama de desilusión**; *Nixon* sufre en una **trama punitiva**.

Estas advertencias se aplican igualmente al subgénero de la **autobiografía**. Este término es popular entre los realizadores que sienten que deberían escribir una película sobre un tema que conocen. Y eso es cierto. Pero las películas autobiográficas a menudo carecen de la misma virtud que prometen: conocimiento del yo. Porque aunque es cierto que una vida sin examen no merece la pena ser vivida, también lo es que la vida que no ha sido vivida no merece la pena examinarla. *El gran miércoles*, por ejemplo.

18. **DOCUDRAMA**. Estrechamente emparentado con el **drama histórico**, el **DOCUDRAMA** se centra en acontecimientos recientes, en lugar de en el pasado. Tras haberse visto enriquecido y estimulado por el *cinemá verité –La batalla de Argel–* se ha convertido en un popular género televisivo, a veces con capacidad de penetración aunque a menudo con poco valor documental.

19. **FALSO DOCUMENTAL**. Este género pretende basarse en hechos o recuerdos, se comporta como un documental o una autobiografía, pero es totalmente ficticio. Subvierte la realización cinematográfica basada en hechos para satirizar la hipocresía de las instituciones: el mundo del rock and roll detrás de los escenarios en *This is Spinal Tap*; la iglesia católica en *Roma*; las costumbres de la clase media en *Zelig*; el periodismo televisivo en *Ocurrió cerca de su casa*; la política en *Ciudadano Bob Roberts*; los estúpidos valores americanos en *Todo por un sueño*.

20. **MUSICAL**. Procedente de la ópera, este género presenta una «realidad» en la que los personajes cantan y bailan sus historias. A menudo se trata de una **historia de amor** pero puede tratarse de **cine negro**: la adaptación escenográfica de *El crepúsculo de los dioses*; de un **drama social**: *West Side Story*; de una **trama punitiva**: *Empieza el espectáculo*; de una **biografía**: *Evita*. De hecho, cualquier género puede funcionar en formato musical y todos se pueden convertir en sátiras en la **comedia musical**.

21. **CIENCIA FICCIÓN**. En futuros hipotéticos que habitualmente son distopías tecnológicas de la tiranía y el caos, el guionista de **CIENCIA FICCIÓN** a menudo empareja una **épica moderna** sobre hombre-contra-estado con **acción/aventura**: la trilogía de *La guerra de las galaxias* y *Desafío total*. Pero, al igual que el pasado, el futuro es un ambiente en el que puede situarse cualquier género. Por ejemplo, en *Solaris*, Andrei Tarkovsky utilizó la ciencia ficción para interpretar los conflictos internos de una **trama de desilusión**.

22. **GÉNERO DEPORTIVO**. El deporte es un crisol para cambios de personajes. Este género acoge de forma natural la **trama de la madurez**: *North Dallas Forty*; la **trama de redención**: *Marcado por el odio*; la **trama educativa**: *Los búfalos de Durham*; la **trama punitiva**: *Toro salvaje*; la **trama de pruebas**: *Carros de fuego*; la **trama de desilusión**: *La soledad del corredor de fondo*; la **salvación del colega**: *Los blancos no la saben meter*; el **drama social**: *Ellas dan el golpe*.

23. **FANTASÍA**. En este caso el guionista juega con el tiempo, el espacio y lo físico, curvando y mezclando las leyes de la naturaleza y de lo sobrenatural. Los añadidos a la realidad de la **FANTASÍA** atraen a los géneros de **acción**, pero también acogen otros tales como la **historia de amor**: *En algún lugar del tiempo*; el **drama político/alegórico**: *Rebelión en la granja*; el **drama social**: *If…*; la **trama de la madurez**: *Alicia en el País de las Maravillas*.

24. **ANIMACIÓN**. Aquí nos encontramos con el gobierno de la ley del metamorfismo universal. Cualquier cosa se puede convertir en algo distinto. Como en la **fantasía** y en la **ciencia ficción**, la **ANIMACIÓN** tiende a géneros de **acción** de **farsas** animadas: *Bugs Bunny*; *o* de **gran aventura**: *Merlín, el encantador*, *El submarino amarillo*; y dado que el público joven es su mercado natural, a muchas **tramas de la madurez**: *El rey león*, *La sirenita*; aunque, tal y como han demostrado los animadores de Europa del este y de Japón, no hay ningún límite.

Finalmente, para aquellos que creen que los géneros y sus convenciones sólo son preocupaciones de los guionistas «comerciales» y que el arte en serio no tiene género, quisiera añadir un último nombre a la lista.

25. **PELÍCULAS DE ARTE Y ENSAYO**. La noción vanguardista de escribir sin encasillarse en un género es ingenua. Nadie escribe en el vacío. Tras miles de años de narrativa, no existe ninguna historia que sea tan diferente que no guarde parecido con nada de lo que se haya escrito antes. El **CINE DE ARTE Y ENSAYO** se ha convertido en un género tradicional, que se puede subdividir en dos subgéneros: el **minimalismo** y el **antiestructural**, cada uno con sus propias convenciones formales de estructura y cosmología. Como el **drama histórico**, el **CINE DE ARTE Y ENSAYO** constituye un supragénero que acepta al resto de los géneros básicos: **historia**

de amor, **drama político**, etcétera.

Aunque esta propuesta es razonablemente amplia, no hay ninguna lista que pueda ser definitiva o exhaustiva, porque las líneas de separación entre los géneros a menudo se solapan al influir y fundirse los unos con los otros. Los géneros no son estáticos ni rígidos. Evolucionan y son flexibles, pero mantienen la suficiente firmeza y estabilidad como para poder trabajar con ellos de manera muy parecida a como juega un compositor con los movimientos maleables de los géneros musicales.

Cada guionista tiene el deber de identificar primero su género, y después de investigar sus normas. Y no se pueden evitar esos pasos. Todos somos guionistas de género.

LA RELACIÓN ENTRE LA ESTRUCTURA Y EL GÉNERO

Cada género impone una serie de convenciones sobre el diseño narrativo: signos convencionales de valor en los momentos de clímax, como los finales tristes de la *trama de desilusión*; ambientaciones convencionales, como las de las *películas de vaqueros*; acontecimientos convencionales tales como «chico conoce a chica» en la *historia de amor*; papeles convencionales, como el del criminal en una *historia policíaca*. El público conoce esas convenciones y espera encontrarlas. Como consecuencia, la opción de género determinará y limitará en gran medida lo que resulte posible dentro de una historia, dado que su diseño deberá tener en cuenta el conocimiento y las expectativas del público.

Las CONVENCIONES DE GÉNERO son las ambientaciones, los papeles, los acontecimientos y los valores específicos que definen los géneros individuales y sus subgéneros.

Cada género tiene una serie de convenciones únicas, aunque en algunos casos resultan relativamente sencillas y flexibles. La convención principal de la *trama de desilusión* es un protagonista que comienza la historia lleno de optimismo, con grandes ideales y creencias, cuya visión de la vida es positiva. Su segunda convención consiste en un patrón de sucesos reiteradamente negativos que al principio aumentan sus esperanzas, pero que acaban envenenando sus sueños y valores, convirtiendo al protagonista en una persona profundamente cínica y desilusionada. Por ejemplo, el protagonista de *La conversación* empieza con una vida ordenada y segura y termina dentro de una pesadilla paranoica. Este sencillo conjunto de convenciones nos ofrece incontables posibilidades, puesto que la vida conoce miles de caminos hacia la desesperanza. Entre los muchos filmes memorables de este género podemos encontrar *Vidas rebeldes*, *La Dolce Vita* y *Lenny*.

Hay otros géneros más inflexibles y cargados de convenciones estrictas y complejas. En el *género policíaco* debe existir un crimen y éste debe cometerse al principio de la narración. Debemos contar con un personaje que sea detective, profesional o aficionado, que descubra pistas y sospechosos. En el *género de suspense* el criminal tiene que «convertirlo en algo personal». Aunque la historia comience con un policía que sólo trabaja por su nómina, para acentuar el drama, en un momento dado, el criminal cruza la línea. Los clichés crecen como setas alrededor de esta convención: el criminal amenaza a la familia del policía o convierte al propio policía en sospechoso; o el cliché de los clichés, que se remonta a *El halcón maltés*: asesinar al compañero del detective. Finalmente, el policía debe identificar, capturar y castigar al criminal.

La *comedia* también contiene miríadas de subgéneros, cada uno de ellos con sus propias convenciones, pero con una convención general y común a todos que los encuadra dentro de este megagénero y los diferencia del drama: *nadie sale herido.* En la *comedia*, el público debe llegar a sentir que, independientemente de las veces que los personajes choquen contra muros, de cuánto griten y se revuelvan bajo el látigo de la vida, realmente nada les hace daño. Se pueden caer edificios sobre Laurel y Hardy pero se levantarán entre los cascotes, se quitarán el polvo del traje y

murmurarán: «Vaya, menudo desorden…», antes de seguir adelante.

En *Un pez llamado Wanda*, Ken (Michael Palin) es un personaje que siente un amor obsesivo por los animales, intenta asesinar a una anciana pero accidentalmente mata a sus perritos en su lugar. El último perro muere bajo un enorme bloque de hormigón y una pequeña patita asoma por debajo. Charles Crichton, el director, rodó dos escenas de este momento: una en la que sólo se mostraba la pata y la segunda en la que envió a alguien a una carnicería a comprar una bolsa de entrañas y añadió un reguero de sangre y vísceras que surgían del terrier aplastado. Cuando esa imagen tan desagradable fue mostrada al público del preestreno, la sala enmudeció. La sangre y las vísceras decían: «Ha dolido». Para el estreno general, Crichton cambió la toma y consiguió la carcajada que buscaba. En cumplimiento de las convenciones del género, el guionista de comedia debe lograr que el personaje pase por los tormentos del infierno y ser capaz de garantizar al público que sus llamas en realidad no queman.

Al otro lado está el subgénero llamado *comedia negra*. En él el guionista flexibiliza las convenciones cómicas y permite a su público sentir un dolor agudo pero no insoportable: *Los seres queridos*, *La guerra de los Rose*, *El honor de los Prizzi*, películas en las que la risa a menudo hace que nos atragantemos.

El *cine de arte y ensayo* presenta convenciones relacionadas con diversas prácticas externas a la película como la ausencia de estrellas (o de sueldos de estrellas), una producción realizada fuera del sistema de Hollywood, habitualmente en un idioma que no es inglés, todos ellos elementos que acaban por convertirse en motivos comerciales cuando el equipo de marketing anima a la crítica a defender la película por encontrarse desvalida. Sus principales convenciones internas son, en primer lugar, una celebración de lo cerebral. El *cine de arte y ensayo* favorece el intelecto cubriendo las emociones fuertes con una manta formada por estados de ánimo, mientras que a través del enigma, del simbolismo o de tensiones sin resolver, invita a la interpretación y al análisis en el ritual postfílmico de la crítica del café. En segundo lugar viene otra convención esencial; el diseño narrativo de una *película de arte y ensayo* estriba en no tener convenciones. Lo no convencional de las películas *minimalistas* y/o *antiestructurales* es la convención que distingue al *cine de arte y ensayo*.

Alcanzar el éxito dentro del género del *cine de arte y ensayo* habitualmente tiene como resultado un reconocimiento inmediato, aunque a menudo temporal, del autor como artista. Por otro lado, el duradero Alfred Hitchcock sólo trabajó dentro de las convenciones de la arquitrama y de los géneros y siempre tuvo como objetivo el público en masa, al que generalmente encontró. Sin embargo, en la actualidad ocupa el puesto principal del panteón de realizadores cinematográficos, alabado en todo el mundo, como uno de los mayores artistas de su siglo, un poeta del celuloide cuyas obras resuenan con imágenes sublimes de sexualidad, religiosidad y sutilezas en sus puntos de vista. Hitchcock sabía que *no tiene por qué existir una contradicción entre el arte y el éxito popular, ni una conexión entre el arte y el cine de arte y ensayo*.

LA MAESTRÍA DEL GÉNERO

Cada uno de nosotros tiene una enorme deuda con las grandes tradiciones narrativas. No solamente debemos respetar, sino también dominar nuestro género y sus convenciones. No debemos nunca suponer que, porque hayamos visto películas de nuestro género, lo conozcamos. Es como suponer que podemos componer una sinfonía tras haber escuchado las nueve de Beethoven. Debemos estudiar la forma. Los libros sobre la crítica del género nos pueden resultar útiles, pero hay pocos actualizados y ninguno completo. Sin embargo debemos leerlo todo porque necesitaremos toda la ayuda disponible, venga de donde venga. Pero las ideas más valiosas vendrán a través de nuestro propio descubrimiento. No hay nada que dé tantas alas a nuestra imaginación como el descubrimiento de un tesoro oculto.

La mejor manera de estudiar el género es la siguiente: en primer lugar, debemos preparar una lista de todas las obras que consideramos que se parecen a la nuestra, tanto éxitos como fracasos (el estudio de los fracasos es ilustrador y… nos hace más humildes). En segundo lugar

hemos de alquilar las películas en un club y comprar los guiones que se encuentren a la venta. Después, estudiar las películas fragmento a fragmento, siguiendo las páginas del guión, desmenuzando cada filme en sus elementos de ambientación, personajes, acontecimientos y valores. Finalmente, debemos apilar todos esos análisis y resumiéndolos todos, preguntarnos: ¿qué ocurre siempre en las historias de mi género? ¿Qué convenciones de tiempo, lugar, personajes y acciones tienen? Hasta que descubramos las respuestas, el público siempre nos llevará ventaja.

Para poder anticiparnos a las expectativas del público debemos dominar el género que utilicemos y sus convenciones.

Si una película recibe la promoción adecuada, el público llega a la sala lleno de expectativas. En la jerga de los profesionales del marketing diríamos que han sido «posicionados». «Posicionar a un público» significa lo siguiente: no queremos que los espectadores vayan a ver una obra nuestra con una sensación de frío y vaguedad, sin saber qué esperar, y que tengamos que dedicar veinte minutos de pantalla a darles pistas sobre cuál es la actitud necesaria para enfrentarse a ese film. Queremos que se instalen en sus butacas, cómodos y centrados, con un apetito que nosotros tenemos la intención de satisfacer.

Posicionar al público no es algo nuevo. Shakespeare no tituló su obra *Hamlet*; la llamó *La tragedia de Hamlet, príncipe de Dinamarca.* A sus comedias daba títulos tales como *Mucho ruido y pocas nueces* o *Bien está lo que bien acaba* de tal forma que cada tarde, en el Teatro Globe, todo su público isabelino se encontraba psicológicamente preparado para llorar o reír.

Un marketing bien preparado crea expectativas de género. Desde el título hasta el cartel anunciador, los anuncios impresos y televisados, su promoción intenta fijar el tipo de historia que el espectador va a presenciar. Si prometemos a nuestro público su tipo de película favorita, deberemos cumplir nuestra promesa. Si hacemos una chapuza con el género, omitiendo o equivocando sus convenciones, el público lo percibirá inmediatamente y no recomendará nuestra obra.

Por ejemplo, el marketing que se hizo de la desafortunadamente titulada *Mike's Murder* (Estados Unidos, 1984) hizo creer al público que iba a presenciar un *misterio policíaco*. Sin embargo, la película es de otro género, y durante más de hora y media, el público se preguntó: «¿Quién diablos muere en esta película?». El guión propone, en realidad, una *trama de la madurez* en la que el personaje interpretado por Debra Winger es una cajera de banco que pasa de la dependencia y la inmadurez al control y la madurez. Pero la mala publicidad del boca a boca de un público equivocado y mal informado le cortó las alas a una película buena en todos los demás sentidos.

LIMITACIONES CREATIVAS

Robert Frost dijo que escribir versos libres es como jugar al tenis sin red, porque las demandas autoimpuestas, y de hecho artificiales, de las convenciones poéticas son lo que aviva la imaginación. Supongamos que un poeta se impusiera este límite de manera arbitraria: escribir estrofas de seis líneas, que rimaran cada dos líneas. Tras lograr una rima de la cuarta línea con la segunda llegaría al final de la estrofa. Atrapado en ese rincón, su lucha por lograr que la sexta línea rimara con la cuarta y con la segunda tal vez le llevara a imaginar una palabra que no tuviera ningún tipo de relación con su poema, pero que diera la coincidencia de que rimara, aunque esa palabra elegida al azar se materializara entonces en una frase que a su vez produjera una imagen mental, una imagen que por sí misma resonara a través de las cinco primeras líneas produciendo toda una nueva sensación y un nuevo sentimiento, modificando y guiando el poema hacia un significado y una emoción más ricos. Gracias a la limitación creativa del poeta dentro de su esquema de rimas, habría logrado una intensidad de la que habría carecido si se hubiera permitido a sí mismo la libertad de elegir cualquier palabra que deseara.

Ese principio de las limitaciones creativas requiere libertad dentro de un círculo de obstáculos. El talento es como un músculo: si no hay nada contra lo que empujar, se atrofia. Por eso

nos ponemos piedras en nuestro camino de manera deliberada, obstáculos que nos inspiran. Nos disciplinamos sobre qué hacer, mientras que nos concedemos un campo ilimitado en la forma de hacerlo. Por consiguiente, uno de nuestros primeros pasos consiste en identificar el género o la combinación de géneros que va a gobernar nuestra obra, porque el suelo rocoso que produce las ideas más fructíferas está sembrado de convenciones de género.

Las convenciones de los géneros son el esquema de rima de un «poema» narrativo. No inhiben la creatividad, la inspiran. El reto consiste en mantener las convenciones a la vez que se evitan los clichés. Que un chico conozca a una chica en una *historia de amor* no es un cliché, sino uno de los elementos necesarios de la forma; una convención. El cliché es que se conozcan como siempre se han conocido los amantes de la *historia de amor*: dos individualistas dinámicos se ven obligados a compartir una aventura y parecen odiarse a primera vista; o dos almas tímidas, cada una con la obligación de estar con otra persona que no les da ni la hora, se encuentran aislados en una fiesta sin nadie más con quien hablar, etcétera.

Las convenciones genéricas son *limitaciones creativas* que obligan a la imaginación del guionista a esmerarse para la ocasión. En lugar de rechazar las convenciones y crear una historia monótona, el buen escritor recurre a las convenciones como si de viejas amigas se tratara. Sabe que en su lucha por cumplirlas de una manera única tal vez encuentre una inspiración para la escena que eleve su historia por encima de lo ordinario. Convirtiéndonos en maestros del género podremos guiar al público a través de variaciones ricas y creativas de las convenciones, que nos permitan volver a dar forma y superar las expectativas, y así ofreceremos a los espectadores no sólo lo que esperaban sino, si somos muy buenos, más de lo que podrían haber imaginado.

Consideremos la *acción/aventura.* Aunque a menudo se rechaza por considerarse un plato insípido, en realidad se trata del género más difícil sobre el que escribir hoy en día… simplemente porque se ha hecho hasta el aburrimiento. ¿Qué debe hacer un guionista de *acción* que el público no haya visto cien veces antes? Por ejemplo, entre las muchas convenciones de este género nos encontramos en primer lugar siempre con la siguiente escena: *el héroe se encuentra a merced del villano*. El héroe, desde una situación de indefensión, debe cambiar de puesto con el villano. Esta escena es obligatoria ya que evalúa y expresa en términos absolutos la ingenuidad del protagonista, la fuerza de su voluntad y su sangre fría en situaciones de tensión. Sin ella, tanto el protagonista como su historia quedarán reducidas: el público saldrá insatisfecho. Los clichés crecen alrededor de esta convención como el moho en el pan, pero cuando se soluciona de una manera nueva la narración mejora en gran medida.

En *En busca del arca perdida*, Indiana Jones se enfrenta cara a cara con un gigante egipcio que blande una cimitarra descomunal. Acto seguido, una mirada de terror, seguida de un encogimiento de hombros y una rápida bala, en cuanto Jones recuerda que lleva una pistola. La leyenda detrás de las pantallas dice que Harrison Ford sugirió esa solución tan alabada porque estaba demasiado enfermo de disentería para rodar la lucha acrobática que Lawrence Kasdan había incluido en el guión.

Jungla de cristal alcanza el clímax cuando se ejecuta con gracia la siguiente convención: John McClane (Bruce Willis), desnudo de cintura para arriba, sin armas, con las manos alzadas en el aire, se encuentra cara a cara con el sádico y bien armado Hans Gruber (Alan Rickman). Pero, lentamente, mientras la cámara sigue a McClane, descubrimos que se ha sujetado un arma con cinta aislante sobre la espalda desnuda. Distrae a Gruber con un chiste, se arranca la pistola de la espalda y lo mata.

De todos los clichés del «héroe a merced del villano», el de «¡Cuidado! Está detrás de ti!» es el más arcaico. Pero en *Huida a medianoche*, el guionista George Gallo le da nueva vida y encanto tramando variaciones lunáticas, escena tras escena.

LA MEZCLA DE GÉNEROS

A menudo se combinan géneros para que reverbere su significado, para enriquecer a los personajes y para crear variedades de estados de ánimo y de emociones. Por ejemplo, una trama

secundaria de la *historia de amor* podría abrirse camino casi dentro de cualquier *historia policíaca. El rey pescador* entreteje cinco hebras –*trama de redención*, *psicodrama*, *historia de amor*, *drama social*, *comedia*– en una excelente película. El *musical de terror* fue un invento delicioso. Dado que contamos con más de dos docenas de géneros principales, los posibles híbridos creativos son innumerables. De esa manera, aquel guionista que controle el género podría crear un tipo de filme que el mundo todavía no haya visto.

REINVENTAR LOS GÉNEROS

De igual forma, el guionista que domine el género siempre será contemporáneo. Porque las convenciones de los géneros no están grabadas en piedra; evolucionan, crecen, se adaptan, se modifican y rompen los moldes para seguir los cambios de la sociedad. La sociedad cambia lentamente, pero cambia. Cuando la sociedad entra en una nueva fase, los géneros se transforman con ella. Porque los géneros no son sino ventanas de la realidad, diversas formas que tiene el escritor de mirar la vida. Cuando la realidad que se encuentra al otro lado de las ventanas sufre un cambio, los géneros cambian con ella. Si no, si un género se vuelve inflexible y no puede adaptarse al mundo cambiante, se petrificará. A continuación presentamos tres ejemplos de evolución de los géneros.

La película de vaqueros

La *película de vaqueros* comenzó como una obra moral ambientada en el «Viejo Oeste», una época de oro mítica repleta de alegorías del bien contra el mal. Pero, en el ambiente cínico de los años setenta, el género quedó obsoleto y rancio. Cuando *Sillas de montar calientes*, de Mel Brooks, expuso el corazón fascista de las *películas de vaqueros*, el género entró en una hibernación virtual durante veinte años, antes de volver, alterando sus convenciones. En los ochenta, las *películas de vaqueros* se convirtieron en *pseudodramas sociales*, un correctivo aplicado al racismo y a la violencia: *Bailando con lobos*, *Sin perdón*, *Renegados*.

El psicodrama

La demencia clínica fue dramatizada por primera vez en la película muda de UFA *El gabinete del doctor Caligari* (Alemania, 1919). Al crecer la reputación del psicoanálisis, el *psicodrama* se desarrolló como una especie de historia de detectives freudiana. En su primera fase, el psiquiatra jugaba a ser «detective» para investigar un «crimen» oculto, un trauma profundamente reprimido que su paciente había sufrido en el pasado. Una vez el psiquiatra exponía ese «crimen», la víctima o recuperaba su salud mental, o daba un firme paso en esa dirección: *Sybil*, *Nido de víboras*, *Las tres caras de Eva*, *Nunca te prometí un jardín de rosas*, *El hombre marcado*, *Elisa*, *Equus*.

No obstante, cuando los asesinatos en serie empezaron a poblar las pesadillas de la sociedad, la evolución del género llevó al *psicodrama* hasta su segunda fase, fundiéndolo con el *género policíaco* y creando el subgénero conocido como *suspense psicológico.* En ese tipo de películas, los policías se convertían en psiquiatras aficionados que perseguían a psicópatas. La captura se producía basada en el psicoanálisis que hacía el detective del demente: *El primer pecado mortal*, *Hunter*, *Cop, con la ley o sin ella* y, recientemente, *Seven*.

En los ochenta, el *suspense psicológico* evolucionó por tercera vez. En filmes como *En la cuerda floja*, *Arma letal*, *El corazón del ángel* y *A la mañana siguiente*, el propio detective era un psicópata que sufría de una amplia variedad de enfermedades modernas –obsesión sexual, impulsos suicidas, amnesia traumática, alcoholismo–. En esas películas, la clave de la justicia venía dada por el psicoanálisis que se hacía a sí mismo el poli. Una vez el detective alcanzaba la estabilidad con sus demonios internos, atrapar al criminal casi se convertía en secundario.

Esta evolución es un manifiesto narrativo sobre nuestra sociedad cambiante. Ya hemos superado la época en la que podíamos confortarnos con la noción de que todas las personas locas están encerradas, mientras que nosotros, la gente cuerda, nos encontramos seguros fuera de los

muros de los asilos. Pocos de nosotros somos así de ingenuos en la actualidad. Sabemos que si se produce una cierta conjunción de acontecimientos, también nosotros podríamos perder el contacto con la realidad. Esos *suspenses psicológicos* se dirigían a esa amenaza, a nuestro descubrimiento de que nuestra tarea más dura en la vida consiste en analizarnos a nosotros mismos mientras intentamos comprender nuestra humanidad y llevar la paz a nuestras guerras internas.

Antes de los noventa, el género alcanzó su cuarta fase, volviendo a cambiar la identificación del psicópata y convirtiéndolo entonces en nuestro cónyuge, en nuestro psiquiatra, en nuestro cirujano, hijo, canguro, compañero de habitación, compañero de patrulla. Esas películas reflejan la paranoia común cuando descubrimos que las personas de nuestro círculo más íntimo, las personas en las que debemos confiar, las personas que esperamos que nos protejan, son maníacos: *La mano que mece la cuna*, *Durmiendo con su enemigo*, *Forced Entry*, *Susurros en la oscuridad*, *Mujer blanca soltera busca…* y *El buen hijo*. La más representativa de todas tal vez sea *Inseparables*, un filme sobre el miedo final: el miedo a la persona que tenemos más cerca: nosotros mismos. ¿Qué terror se arrastrará desde nuestro inconsciente para robarnos la cordura?

La historia de amor

La pregunta más importante que nos planteamos al escribir una *historia de amor* es: «¿Qué les detiene?». Porque ¿dónde está la historia en una *historia de amor*? Dos personas se conocen, se enamoran, se casan, crían una familia, se apoyan hasta que la muerte les separe… ¿qué podría ser más aburrido que eso? Por lo tanto, durante más de dos mil años, desde el dramaturgo griego Menandro, los escritores han respondido a esa pregunta diciendo: «Los padres de la chica». Sus padres consideran que el joven no resulta adecuado y se convierten en la convención conocida como personajes-obstáculo o «la fuerza que se opone al amor». Shakespeare amplió esa idea a ambas parejas de padres en *Romeo y Julieta*. Desde el 2300 a.C. esa convención esencial se ha mantenido intacta… hasta que el siglo XX lanzó la revolución romántica.

El siglo XX ha sido una era del romance sin parangón. La idea del amor romántico (con el sexo como compañero implícito) domina la música popular, la publicidad y la cultura occidental en general. A lo largo de los decenios, el automóvil, el teléfono y miles de otros factores liberadores han concedido a los jóvenes una creciente emancipación del control paterno. Mientras tanto, debido al desenfrenado aumento en los casos de adulterio, divorcio y múltiples matrimonios, esos factores han extendido el romance que ha pasado de ser una juerga juvenil a una persecución de por vida. Siempre ocurre que los jóvenes no escuchan a sus padres, pero en la actualidad, si un papá y una mamá cinematográficos pusieran objeciones y los amantes adolescentes estuvieran realmente obligados a obedecerles, el público lanzaría objetos contra la pantalla en señal de protesta. Por consiguiente, al desvanecerse la convención «padres de la chica», así como otra, la de los matrimonios por conveniencia, los guionistas con recursos han desenterrado un arsenal nuevo y sorprendente de fuerzas que se oponen al amor.

En *El graduado* los personajes-obstáculo eran los padres convencionales de la chica, aunque por motivos muy poco convencionales. En *Único testigo* la fuerza que se opone a su amor es la cultura –ella es una amish, es decir, prácticamente de otro planeta–. En *Mrs. Soffel* Mel Gibson interpreta el papel de un asesino encarcelado condenado a la horca y Diane Keaton es la esposa del guarda de la prisión. ¿Qué les detiene? Todos los miembros de la sociedad «bienpensante». En *Cuando Harry encontró a Sally* los amantes sufren por la creencia absurda de que la amistad y el amor son incompatibles. En *Estrella del destino* la fuerza opositora es el racismo; en *Juego de lágrimas*, la identidad sexual y en *Ghost*, la muerte.

El entusiasmo por el romance que comenzó a principios de este siglo se ha convertido al final en un profundo malestar que va acompañado de una actitud oscura y escéptica hacia el amor. Como contrapartida hemos sido testigos del nacimiento y la sorprendente popularidad de los finales tristes: *Las amistades peligrosas*, *Los puentes de Madison*, *Lo que queda del día*, *Maridos y mujeres*. En *Leaving Las Vegas* Ben es un alcohólico suicida, Sera una prostituta masoquista y comparten un amor agitado. Esas películas hablan con una creciente sensación de desesperanza, si no de imposibilidad, acerca del amor duradero.

Para conseguir un final feliz, algunos filmes recientes han reconvertido el género creando la *historia de añoranza*. «Chico conoce a chica» siempre ha sido una convención irreducible que se produce al principio de la narración, y va seguida de las pruebas, tribulaciones y triunfos del amor. Pero *Algo para recordar* y *Tres colores: Rojo* terminan con «chico conoce a chica». El público espera ver cómo toma forma el «destino» de los amantes a manos de la suerte. Posponiendo con ingenio el encuentro de los amantes hasta el clímax, esas películas evitan los delicados peligros de la historia de amor moderna, sustituyendo las dificultades del amor con dificultades para conocerse. No se trata de historias de amor, sino de historias de añoranza, puesto que las escenas están llenas de conversaciones sobre cuánto se desea el amor, de modo que se deja que los verdaderos actos de amor y sus consecuencias, a menudo problemáticas, se desarrollen en el futuro fuera de la pantalla. Tal vez sea que el siglo XX dio a luz a la era del romance pero luego la enterró.

La lección es la siguiente: las actitudes sociales cambian. El guionista debe mantenerse alerta ante esos cambios o se arriesgará a escribir una antigualla. Por ejemplo: en *Enamorarse* la fuerza que se opone al amor es que cada uno de los componentes de la pareja está casado con otra persona. Las únicas lágrimas vertidas por el público se debieron a bostezos demasiado sonoros. Casi podía oír sus pensamientos gritando: «¿Qué problema tenéis? Estáis casados con unos estirados. Pues dejadlos. ¿Es que la palabra "divorcio" no significa nada para vosotros?».

Pero, durante los cincuenta, una aventura entre personas casadas se consideraba una dolorosa traición. Hay muchas películas conmovedoras –*Un extraño en mi vida*, *Breve encuentro*– que extraen su energía del antagonismo mostrado por la sociedad contra el adulterio. Pero ya en los ochenta las actitudes habían cambiado, dando lugar al sentimiento de que el romance es algo tan precioso y la vida tan corta que si dos personas casadas quieren tener una aventura, es asunto suyo. Correcto o incorrecto, ése fue el temperamento de aquella época, por lo que un filme que tuviera los anticuados valores de los cincuenta resultaría brutalmente aburrido para los espectadores de treinta años más tarde. El público quiere saber qué se siente al estar vivo y al borde del ahora. ¿Qué significa ser un ser humano hoy en día?

Los guionistas innovadores no sólo son contemporáneos, sino visionarios. Tienen una oreja pegada al muro de la historia y con el devenir de las cosas pueden percibir en qué dirección se inclina la sociedad del futuro. Entonces crean obras que rompen las convenciones y llevan los géneros hasta su siguiente generación.

Por ejemplo, ésa es una de las muchas bellezas de *Chinatown*. En el clímax de todos los *misterios de asesinatos* anteriores el detective atrapaba y castigaba al criminal, pero el adinerado y políticamente poderoso asesino de *Chinatown* se sale con la suya rompiendo una convención muy defendida. Sin embargo, esa película no se podría haber realizado antes de los setenta, cuando el movimiento por los derechos civiles, el caso Watergate y la guerra de Vietnam despertaron a los Estados Unidos haciéndoles ver la profundidad de su corrupción y haciendo que se dieran cuenta de que, en realidad, los ricos estaban escapando del castigo de los asesinatos… y mucho más. *Chinatown* reformó el género, abriendo la puerta a historias de crímenes con finales tristes, como *Fuego en el cuerpo*, *Delitos y faltas*, *Distrito 34: Corrupción total*, *Instinto básico*, *La última seducción* y *Seven*.

Los mejores guionistas no sólo son visionarios, sino que crean clásicos. Cada género implica una serie de valores humanos cruciales: amor/odio, paz/guerra, justicia/injusticia, éxitos/fracasos, bien/mal, etcétera. Cada uno de esos valores es un tema sin edad que ha inspirado grandes obras desde el amanecer de la historia. Cada año esos valores se deben reformar con el fin de mantenerse vivos y llenos de significado para los públicos contemporáneos. Sin embargo, los mejores relatos siempre son contemporáneos. Son clásicos. Un clásico se vive siempre con placer porque se puede reinterpretar a través de los decenios, ya que en él la verdad y la humanidad son tan abundantes que cada nueva generación se encuentra reflejada en la narración. *Chinatown* es una obra así. Con un dominio absoluto del género, Towne y Polanski elevaron sus talentos hasta niveles que muy pocos han alcanzado antes o después.

EL DON DE LA RESISTENCIA

Dominar el género es esencial por un motivo más: escribir guiones no es para los velocistas, sino para los corredores de fondo. No importa qué nos hayan contado sobre guiones nacidos durante un fin de semana junto a una piscina: desde el primer momento de inspiración hasta el último borrador revisado, un guión de calidad consume seis meses, nueve meses, un año o más. Escribir una película exige la misma labor creativa en términos de mundo, personajes e historia que una novela de cuatrocientas páginas. La única diferencia importante es el número de palabras que se utilizan en la redacción. La dolorosa economía lingüística de un guión demanda sudor y tiempo, mientras que la libertad de llenar páginas de prosa a menudo convierte esa tarea en más sencilla e incluso rápida. Toda redacción requiere disciplina, pero escribir guiones exige una disciplina casi militar. Por consiguiente nos debemos preguntar qué mantiene vivo nuestro deseo durante tantos meses.

Generalmente los grandes escritores no son eclécticos. Cada uno enfoca su obra con mucha precisión en una idea, en un único tema que enciende su pasión, un tema que persigue con bellas variaciones a lo largo de toda una vida de trabajo. Hemingway, por ejemplo, estaba fascinado con la cuestión de cómo enfrentarse a la muerte. Después de haber sido testigo del suicidio de su padre, se convirtió en el tema central no sólo en sus escritos, sino en su vida. Persiguió la muerte en la guerra, en el deporte, en safaris, hasta que finalmente se metió una pistola en la boca y la encontró. Charles Dickens, cuyo padre fue encarcelado por deudas, escribió sobre el niño solitario que buscaba al padre perdido una y otra vez en *David Copperfield*, *Oliver Twist* y *Grandes esperanzas*. Molière volvió su ojo crítico contra la idiotez y la depravación de la Francia del siglo XVII, desarrollando toda su carrera con obras cuyos títulos eran como una lista de vicios humanos: *El avaro, El misántropo, El enfermo imaginario*. Cada uno de estos autores encontró su tema y lo mantuvo durante el largo viaje del escritor.

¿Cuál es nuestro tema? ¿Trabajamos, como Hemingway y Dickens, directamente a partir de la vida que hemos vivido? ¿O como Molière, escribimos sobre nuestras ideas de la sociedad y de la naturaleza humana? Sea cual sea nuestra fuente de inspiración, debemos ser conscientes de que mucho antes de que acabemos el amor propio se pudrirá y morirá, el amor por las ideas se pondrá enfermo y fallecerá. Nos cansaremos y aburriremos tanto de escribir sobre nosotros mismos y nuestras ideas que tal vez no acabemos la carrera.

Por lo tanto también debemos preguntarnos cuál es nuestro género favorito y escribir en el género que prefiramos. Porque aunque la pasión por una idea o experiencia pueda secarse, el amor por el cine es para siempre. El género debería ser una fuente constante de nueva inspiración. Cada vez que releamos nuestro guión debería excitarnos, porque es nuestro tipo de historia, el tipo de película por el que haríamos cola bajo la lluvia para conseguir entradas. No debemos escribir algo por el mero hecho de que nuestros amigos intelectuales lo consideren socialmente importante, ni porque pensemos que vamos a conseguir buenas críticas en la revista *Fotogramas*. Debemos ser honrados en nuestra elección de género porque, de entre todos los motivos de querer escribir, el único que nos nutre durante el tiempo suficiente es el amor hacia el propio trabajo.

5 Estructura y personajes

¿Qué es más importante, la trama o los personajes? Este debate es tan antiguo como el arte mismo. Aristóteles sopesó ambos y llegó a la conclusión de que la historia viene primero y los personajes después. Su opinión se mantuvo hasta que, con la evolución de la novela, el péndulo de la opinión se desplazó en dirección contraria. Ya en el siglo XIX había muchos autores que defendían que la estructura es un mero instrumento diseñado para exhibir la personalidad, que lo que el lector busca son personajes fascinantes y complejos. Hoy el debate continúa sin que se haya alcanzado ningún veredicto. El motivo de no llegar a una sentencia es sencillo: el planteamiento es engañoso.

No podemos valorar que es más importante, si la estructura a los personajes, porque la estructura *es* sus personajes y los personajes *son* la estructura. Son lo mismo, y por lo tanto una no puede ser más importante que los otros. Sin embargo el debate continúa porque existe una confusión muy extendida sobre dos aspectos cruciales: la diferencia que hay entre *personaje y caracterización*.

PERSONAJE FRENTE A CARACTERIZACIÓN

La *caracterización* es la suma de todas las cualidades observables de un ser humano, todo aquello que se puede conocer a través de un cuidadoso escrutinio –la edad y el coeficiente intelectual, el sexo y la sexualidad, el estilo de habla y la gesticulación, la elección de automóvil, de casa y de ropa, la educación y la profesión, la personalidad y el carácter, los valores y las actitudes–, todos los aspectos humanos que se pudieran conocer tomando notas sobre alguien todos los días. Todos esos rasgos conforman a la persona haciéndola única, ya que cada uno de nosotros somos una combinación exclusiva de dones genéticos y de experiencias acumuladas. Esa mezcla singular de rasgos es la *caracterización*… pero no el *personaje*.

El VERDADERO CARÁCTER se desvela a través de las opciones que elige cada ser humano bajo presión: cuanto mayor sea la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje.

Bajo la superficie de la caracterización, e independientemente de las apariencias, ¿quién es esa persona? En el corazón de su humanidad ¿con qué nos encontramos? ¿Se trata de un personaje cariñoso o cruel?, ¿generoso o egoísta?, ¿fuerte o débil?, ¿sincero o mentiroso?, ¿valiente o cobarde? La *única* manera de conocer la verdad es ser testigo de cómo toma decisiones esa persona en una situación de presión, si elige una opción u otra, al intentar satisfacer sus deseos. Según elija, así será.

La presión es esencial. Las decisiones tomadas en situaciones en las que no se arriesga nada significan poco. Si un personaje elige contar la verdad cuando contar una mentira no le aportaría nada, su elección será trivial y ese momento no expresará nada. Pero si ese mismo personaje insiste en decir la verdad cuando una mentira le salvaría la vida, percibimos que la honradez anida en su naturaleza.

Consideraremos la siguiente escena: dos automóviles avanzan por una autopista. Uno es una vieja furgoneta oxidada llena de cubos, fregonas y escobas. Al volante hay una extranjera sin papeles, una mujer tímida y callada que trabaja en el servicio doméstico por cuatro duros en dinero negro que utiliza como único recurso para mantener a su familia, a su lado rueda un flamante Porsche nuevo conducido por un neurocirujano brillante y adinerado. Son dos personas que tienen

dos entornos completamente diferentes, con creencias, personajes y dialectos distintos; sus *caracterizaciones* son del todo opuestas.

De pronto, ante ellos, un autobús escolar lleno de niños pierde el control y choca contra un puente, estallando en llamas y atrapando a las criaturas en su interior. En esa situación de enorme presión descubriremos quiénes son realmente esas dos personas.

¿Quién elige detenerse? ¿Quién elige seguir conduciendo? Cada uno tiene motivos para seguir su marcha. La mujer del servicio doméstico está preocupada porque, si la detienen, la policía podría interrogarla, descubrir que está ilegalmente en el país, devolverla al otro lado de la frontera, y su familia se moriría de hambre. El cirujano teme que, si sufre un accidente y se quema las manos, las mismas manos con las que realiza milagrosas operaciones de microcirugía, se puedan perder miles de vidas de futuros pacientes. Pero digamos que los dos pisan el freno y se detienen.

Esta opción nos da una pista sobre los personajes, pero ¿cuál de ellos se ha detenido para ayudar y cuál está demasiado histérico para seguir conduciendo? Supongamos que ambos han decidido ayudar. Eso nos da más información. Pero ¿quién elige ayudar llamando a una ambulancia y esperando a que llegue? ¿Quién elige ayudar entrando en el autobús en llamas? Digamos que los dos corren al autobús, una elección que nos desvela todavía una mayor profundidad en los personajes. El médico y la mujer del servicio doméstico comienzan a romper ventanas, se arrastran dentro del ardiente autobús, agarran a niños que gritan y los llevan a un lugar seguro. Pero todavía no han consumido su capacidad de elegir. Pronto las llamas se convierten en un infierno incandescente, les salen ampollas en la cara. No pueden aspirar otra bocanada de aire sin quemarse los pulmones. En mitad de ese horror cada uno se da cuenta de que sólo dispone de un segundo para rescatar a uno de los muchos niños que todavía se encuentran atrapados en el autobús. ¿Cómo reacciona el médico? En un acto reflejo ¿tiende a ayudar a un niño blanco o al niño más oscuro que tiene más cerca? ¿Qué dirección toma la mujer, guiada por su instinto? ¿Salva al pequeño? ¿O a la niña que se agazapa a sus pies? ¿Cómo opta en su «elección de Sophie»?

Tal vez descubramos que en las profundidades de estos personajes tan completamente diferentes existe la misma humanidad, es decir, que ambos están dispuestos a dar la vida en un momento por unos extraños. O quizá nos demos cuenta de que quien considerábamos valiente es un cobarde. O quien nos parecía un cobarde actúa de forma heroica. O, en último extremo, podría sorprendernos hallar que el heroísmo altruista no es el límite del verdadero carácter de ninguno de los dos. Porque el poder invisible de su cultura podría obligar a cada uno a elegir de manera espontánea, mostrando así los prejuicios inconscientes de género y etnia… incluso mientras realizan actos de valentía casi beatífica. Se escriba como se escriba la escena, las elecciones que se hagan bajo presión destruirán la máscara de la caracterización desvelando sus naturalezas internas y sus verdaderos caracteres.

LA REVELACIÓN DE LA VERDADERA PERSONALIDAD

Revelar una verdadera personalidad que sea diferente o contradiga una caracterización es un paso fundamental en toda buena narración. La vida nos enseña el siguiente gran principio: lo que *parece* no es lo que *es*. Las personas no son lo que parecen. Hay una naturaleza oculta que espera escondida detrás de una fachada de rasgos. No importa lo que digan, no importa cómo se comporten, la única manera que tenemos de conocer a los personajes a fondo es a través de sus decisiones cuando están sometidos a presión. Si se nos presentara un personaje cuya conducta sea la de un «amante esposo» que al final del relato sigue siendo lo que parecía ser, un amante esposo sin secretos, sin sueños por alcanzar, sin pasiones ocultas, nos sentiremos muy decepcionados. Cuando la caracterización y la verdadera personalidad son iguales, cuando la vida interior y la imagen externa son como un bloque de cemento, de una única sustancia, el personaje se convierte en una lista monótona y predecible de comportamientos. No es que un personaje así no resulte creíble. Hay personas superficiales, de una sola dimensión… pero son aburridas.

Por ejemplo, ¿qué fue mal con Rambo? En *Acorralado* era un personaje atractivo, un residuo de Vietnam, un solitario que vagaba por las montañas en busca de la soledad

(caracterización). Entonces un sheriff, por el único motivo de que tenía un nivel endiabladamente alto de testosterona, le provocó y salió Rambo, un asesino imparable y cruel (personalidad verdadera). Pero una vez se encarnó en Rambo, no quería volver a su antigua personalidad. En las secuelas, ciñó bandoleras cargadas de balas a sus músculos henchidos y brillantes de aceite, ciñó sus rizos con un pañuelo rojo, hasta que la caracterización del superhéroe y su verdadera personalidad quedaron fundidas en una imagen con menos dimensión que unos dibujos animados de sábado por la mañana.

Comparemos ese patrón plano con James Bond. Rambo parece haber encontrado su límite, pero ha habido casi veinte películas de Bond. Bond perdura porque el mundo disfruta con la repetida revelación de una profunda personalidad que contradice su caracterización. Bond se lo pasa bien jugando al dandy: vestido de smoking asiste a elegantes fiestas, donde sujeta una copa con la punta de sus dedos mientras charla con bellas mujeres. Pero entonces crece la presión de la historia y las decisiones de Bond revelan que, bajo su exterior de dandy, hay un Rambo que piensa. Esa presentación de un superhéroe que contradice la caracterización de donjuán se ha convertido en un placer aparentemente interminable.

Llevemos el principio aún más allá: la revelación de una personalidad más profunda que esté en contraste o se oponga a su caracterización resulta fundamental en los personajes principales. Los papeles secundarios tal vez, o tal vez no, requieran dimensiones ocultas, pero los principales deben estar escritos con profundidad, no pueden ser en su interior lo que parecen ser superficialmente.

EL GIRO DEL PERSONAJE

Llevemos ese principio aún más lejos: una buena escritura no sólo revela la verdadera personalidad, sino que gira o altera esa misma naturaleza interna, para bien o para mal, a lo largo de la narración.

En *Veredicto final*, el protagonista, Frank Galvin, aparece por primera vez como un abogado de Boston vestido con un traje de tres piezas, dando una imagen tipo Paul Newman… injustamente guapo. El guión de David Mamet va quitando capas a esa caracterización hasta revelar a un borracho corrupto, arruinado, autodestruido e incurable que lleva años sin ganar un caso. El divorcio y la desgracia han acabado con su espíritu. Le vemos estudiando esquelas en busca de personas que hayan fallecido en accidentes de automóvil o laborales, asistiendo a sus funerales para entregar su tarjeta de visita a los afligidos parientes de la víctima con la esperanza de hacerse con algún litigio contra las compañías de seguros. Esa secuencia culmina con una explosión de ira de desprecio alcohólico cuando destroza su oficina arrancando sus diplomas de las paredes y haciéndolos añicos antes de desplomarse en el suelo. Pero entonces llega el caso.

Se le ofrece el caso de un error médico por el que una mujer está en coma. Con un rápido acuerdo conseguiría setenta mil dólares pero, al observar a su cliente en ese estado tan desvalido, siente que lo que ofrece este caso no es una cuantía fácil e importante, sino su última oportunidad de salvarse. Elige luchar contra la iglesia católica y el poder político. Lucha no sólo por su cliente, sino por su propia alma. La victoria le traerá la resurrección. La batalla legal lo cambia, convirtiéndolo en un abogado sobrio, ético y excelente, el tipo de hombre que fue antes de perder las ganas de vivir.

Ése es el tipo de juego entre personaje y estructura que nos encontramos a lo largo de la historia de los relatos de ficción. Al principio de la narración presenta la caracterización del protagonista: de vuelta a casa de la universidad para asistir al funeral de su padre, Hamlet está melancólico y confuso, deseando estar muerto: «¡Ojalá que esta carne tan firme, tan sólida se fundiera…!».

En un segundo lugar pronto nos vemos arrastrados hasta el corazón del personaje. Percibimos su verdadera naturaleza observándole llevar a cabo acción tras acción: el fantasma del padre de Hamlet dice haber sido asesinado por el tío del joven, Claudio, que ahora es el rey. Las opciones que elige Hamlet nos presentan un carácter muy inteligente y cauto que lucha por refrenar

su inmadurez, irreflexiva y apasionada. Decide buscar venganza pero no hasta poder demostrar la culpabilidad del rey: «Afilaré tan solo mis palabras, ya le llegará el turno a mi daga».

En tercer lugar, esa profunda naturaleza lucha contra la imagen externa del personaje, es su contraste, si no su contradicción. Tenemos la sensación de que no es lo que parece. No es sin más melancólico, sensible y precavido. Hay otras cualidades ocultas debajo de esa personalidad. Hamlet: «Yo sólo estoy loco con el nornoroeste; si el viento es del sur, distingo un pico de una picaza».

En cuarto lugar, tras presentar la naturaleza interna del personaje, la historia ejerce cada vez una mayor presión sobre él: para que tenga que tomar decisiones cada vez más difíciles, Hamlet busca al asesino de su padre y lo encuentra arrodillado, rezando. Podría matar al rey fácilmente, pero Hamlet se da cuenta de que si Claudio muere en oración, tal vez su alma llegue al cielo. Por eso se obliga a sí mismo a esperar y matar a Claudio cuando su alma «sea más negra y más maldita que el infierno adonde va».

En quinto lugar, al llegar al clímax de la historia, sus opciones han cambiado profundamente la humanidad del personaje. Terminan las guerras de Hamlet, conocidas y desconocidas. Alcanza la paz de la madurez en cuanto su vívida inteligencia se convierte en sabiduría: «El resto es silencio».

FUNCIONES DE LA ESTRUCTURA Y DEL PERSONAJE

La función de la ESTRUCTURA consiste en aportar presiones progresivamente crecientes que obligan a los personajes a enfrentarse a dilemas cada vez más difíciles, y a causa de estas presiones tienen que tomar decisiones y llevar a cabo acciones que son cada vez más complicadas, de tal forma que se vaya revelando su verdadera naturaleza, incluso hasta el nivel del yo subconsciente.

La función de los PERSONAJES consiste en aportar a la historia aquellas cualidades de la caracterización que resulten necesarias para actuar de forma convincente según las decisiones tomadas. Expresado de manera sencilla, todo personaje debe resultar creíble: lo suficientemente joven o lo suficientemente mayor, fuerte o débil, listo o ignorante, generoso o egoísta, ingenioso o soso, en proporciones correctas. Cada una de esas características debe incorporar a la historia la combinación de cualidades que permita al público creer que el personaje sería capaz de hacer lo que hace.

La estructura y los personajes están entrelazados. La estructura de los acontecimientos de una historia se traza con las decisiones tomadas por los personajes en situación de presión y las acciones que deciden llevar a cabo, mientras que los personajes son unas criaturas que surgen y se ven alteradas por cómo decidan actuar en una situación de tensión. Si cambiamos uno de esos factores, cambiamos el otro. Si cambiamos el diseño de los acontecimientos, también habremos cambiado a los personajes. Si cambiamos la personalidad profunda de nuestros personajes, deberemos inventar una nueva estructura que exprese la naturaleza cambiada de los mismos.

Supongamos que una historia contiene un acontecimiento clave en el que el protagonista, en una situación de grave peligro, decide contar la verdad. Pero el guionista tiene la sensación de que el primer borrador no funciona. Mientras estudia la versión que ha escrito para esa escena, decide que su personaje va a mentir y cambia el diseño narrativo alterando esa acción. La caracterización del personaje se mantiene intacta de una versión a la siguiente, viste igual, trabaja en el mismo pueblo, se ríe con los mismos chistes. Pero en la primera versión es un hombre sincero. En la segunda es un mentiroso. Al invertir un acontecimiento, el guionista crea un personaje totalmente nuevo.

Por el contrario, supongamos que el proceso sigue esta ruta: el guionista de pronto ve la naturaleza de su protagonista, lo que le inspira para hacer un bosquejo de un perfil psicológico radicalmente nuevo, transformando a un hombre honrado en un mentiroso. Para poder expresar toda esa naturaleza cambiada, el escritor tendrá que hacer mucho más que volver a redactar los rasgos

del personaje. Un sentido del humor oscuro podría añadir textura, pero nunca sería suficiente. Si la historia se mantiene igual, el personaje se mantendrá igual. Si el guionista cambia el personaje, también deberá cambiar la historia. Todo personaje alterado debe tomar decisiones nuevas, realizar acciones diferentes y vivir otra historia –su historia–, no importa que nuestros instintos funcionen a través del personaje o de la estructura, porque al final llegarán al mismo sitio.

Por este motivo, la expresión «historia guiada por los personajes» es redundante. Toda historia está «guiada por los personajes». El diseño de los acontecimientos y el diseño de los personajes se reflejan mutuamente. Ningún personaje o personalidad puede expresarse con profundidad si no es a través del diseño narrativo.

La clave es la *conveniencia*.

La relativa complejidad del personaje ha de adaptarse al género. La *acción/aventura* y la *farsa* exigen personajes sencillos, porque una mayor complejidad nos distraería de las hazañas o escollos indispensables en esos géneros. Los relatos sobre conflictos internos, las tramas *educativas* o *de redención*, requieren personajes complejos, ya que la simplicidad nos robaría la perspectiva interna de la naturaleza humana, lo que constituye uno de los requisitos de esos géneros. Eso es de sentido común. Entonces, ¿qué significa realmente «guiada por los personajes»? Para demasiados guionistas significa «guiada por las caracterizaciones», retratos tan finos como el papel de fumar, en los que las máscaras que cubren a los personajes podrían estar bien delineadas, pero en los que la personalidad más profunda queda apenas desvelada o expresada.

EL CLÍMAX Y LOS PERSONAJES

Esa estrecha relación entre la estructura y los personajes parece perfectamente simétrica hasta que nos enfrentamos al problema del final del relato. Hay un reverenciado axioma en Hollywood que nos avisa: «Toda película trata de lo que se ven en sus últimos veinte minutos». En otras palabras, para que un filme tenga una oportunidad en la vida, su último acto y su clímax deben constituir la experiencia más satisfactoria de todas. No importa qué hayan conseguido sus primeros noventa minutos: si el momento final fracasa, la película morirá durante la primera semana de su estreno.

Comparemos dos películas: durante los primeros ochenta minutos de *Cita a ciegas*, Kim Basinger y Bruce Willis maniobran en esta farsa, y estalla una carcajada tras otra. Pero con el clímax del segundo acto cesa toda risa, el tercer acto es monótono, y lo que debería haberse convertido en un éxito pasó sin pena ni gloria. *El beso de la mujer araña*, por otro lado, comienza con unos aburridos treinta o cuarenta minutos aunque, de forma gradual, la película nos envuelve más profundamente, aumenta de ritmo hasta que el clímax de la historia nos emociona como pocos dramas lo consiguen. El público, aburrido a las ocho, a las diez flotaba. El «boca a boca» dio alas al filme; la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas concedió un Óscar a William Hurt.

Una historia es una metáfora de la vida y la vida la vivimos en el tiempo. Por consiguiente, el cine es un arte temporal y no plástico. Su familia no está formada por los medios espaciales de la pintura, la escultura, la arquitectura o la fotografía, sino por las formas temporales de la música, la danza, la poesía y la canción. Y el primer mandamiento de todas las artes temporales es: guardarás lo mejor para el final. El movimiento final de un ballet, la coda de una sinfonía, el pareado de un soneto, el último acto y su clímax narrativo, esos momentos culminantes deben representar las experiencias más gratificantes, importantes y significativas de todas.

Un guión terminado obviamente representa el cien por cien de la labor creativa de su autor. La gran mayoría de ese trabajo, el setenta y cinco por ciento o más de nuestro esfuerzo, se dedica a diseñar la estrecha relación que existe entre la profunda personalidad de nuestros personajes y la invención y organización de los acontecimientos. El diálogo y la descripción consumirán el resto. Y del esfuerzo abrumador que hay que llevar a cabo para diseñar un relato, el setenta y cinco por ciento se centrará en crear el clímax del último acto. El acontecimiento final de una historia será la tarea final del guionista.

Gene Fowler dijo una vez que escribir es fácil, una simple cuestión de quedarse mirando con

fijeza una hoja de papel en blanco hasta que la frente empiece a sudar sangre. Y si hay algo que va a hacer que nos sangre la frente es crear el clímax del último acto –el culmen y la concentración de todo el significado, de toda la emoción, el cenit para el que hemos preparado todo lo demás, el centro decisivo de la atención de nuestro público–. Si esta escena falla, fallará toda la historia. No tendremos una historia hasta haber creado ese clímax. Si no conseguimos dar un salto poético que nos permita alcanzar un brillante clímax de culminación, todas las escenas anteriores, todos los personajes, todo el diálogo, toda la descripción no serán más que un elaborado ejercicio de mecanografía.

Supongamos que nos despertamos un día con la inspiración de redactar este clímax de la historia: «El héroe y el villano se persiguen a pie durante tres días y tres noches cruzando el desierto de Mojave. Al borde de la deshidratación, del agotamiento y del delirio, a doscientos kilómetros de la fuente de agua más cercana, luchan y uno mata al otro. Es emocionante… hasta que nos volvemos hacia nuestro protagonista y recordamos que es un contable jubilado de setenta y cinco años, cojo, con muletas y alérgico al polvo. Convertiría nuestro trágico clímax en una broma, y lo que es peor, nuestro agente nos diría que Walter Matthau quiere el papel en cuanto consigamos solucionar el final. ¿Qué hacemos?

Encontrar la página donde se presenta al personaje, localizar la frase que lo describe diciendo «David (75)», borrar 7 e insertar 3. Es decir, retocar su caracterización. La verdadera personalidad del protagonista permanece inalterada porque, independientemente de que David tenga treinta y cinco o setenta y cinco años, sigue poseyendo la fuerza de voluntad y la tenacidad de llegar hasta el límite en el desierto de Mojave. Pero debemos hacer que resulte creíble.

En 1924 Erich von Stroheim realizó *Avaricia*. Su clímax se extiende a lo largo de tres días y tres noches, héroe y villano, en el desierto de Mojave. Von Stroheim rodó esa secuencia en Mojave en pleno verano, con temperaturas que alcanzaban los cuarenta y cinco grados. Casi acaba con su reparto y su equipo, aunque consiguió lo que quería: un paisaje de blanco sobre blanco de vastos residuos de sal que se extienden en el horizonte. Bajo el implacable sol, el héroe y el villano, con la piel resquebrajada como el suelo del desierto, luchan. En la lucha, el villano se hace con una roca y la estrella contra la cabeza del héroe. Pero, a punto de morir, el bueno, en su último momento consciente, consigue atar su muñeca a la del malo con sus esposas. En la imagen final el villano cae sobre el polvo junto al cadáver de aquel al que acaba de asesinar.

El brillante final de *Avaricia* se crea partiendo de unas decisiones últimas que delinean con profundidad a sus personajes. Cualquier aspecto de la caracterización que socave la credibilidad de una acción como ésa debe sacrificarse. La trama, como ya observó Aristóteles, es más importante que la caracterización, pero la estructura narrativa y las verdaderas personalidades constituyen un fenómeno único visto desde dos prismas. Las decisiones que toman los personajes desde detrás de sus máscaras externas dan simultáneamente forma a sus naturalezas internas y hacen avanzar la historia. Desde Edipo Rey hasta Falstaff, desde Ana Karenina hasta Lord Jim, desde Zorba el Griego hasta Thelma y Louise; he ahí la dinámica entre personaje y estructura de una narrativa consumada.

6 Estructura y significado

EMOCIÓN ESTÉTICA

Aristóteles enfocó la cuestión de la historia y del significado de la siguiente manera: ¿por qué, se preguntó, cuando vemos un cadáver en la calle tenemos una reacción y cuando leemos sobre la muerte en Homero o la vemos en el teatro, la reacción es distinta? Porque en la vida las ideas y las emociones no vienen juntas. La mente y las pasiones se desarrollan en esferas diferentes de nuestra humanidad y rara vez están coordinadas, lo habitual es que se contradigan.

En la vida, si vemos un cadáver en la calle, nos envolverá una descarga de adrenalina: «¡Dios mío, está muerto!». Tal vez nos vayamos deprisa, aterrorizados. Más adelante, con la frialdad creada por el tiempo, quizá reflexionemos acerca del significado del fallecimiento de ese extraño, sobre nuestra propia mortalidad, sobre la vida a la sombra de la muerte. Esa contemplación podría cambiarnos por dentro de tal forma que la siguiente vez que nos tuviéramos que enfrentar a la muerte, tengamos una reacción nueva y posiblemente una mayor compasión. O invirtiendo la pauta, quizá durante la juventud pensemos profundamente, aunque no con sabiduría, acerca del amor, abrazando una visión idealista que nos lleve hasta un romance conmovedor pero muy doloroso. Esa experiencia tal vez nos endurezca el corazón y nos convierta en un cínico que en años posteriores considerará con amargura que los jóvenes siguen pensando que todo el monte es orégano.

Nuestra vida intelectual nos prepara para experiencias emocionales que nos llevan a tener nuevas percepciones que a su vez alteran la química de nuevos encuentros. Los dos niveles se influyen mutuamente, pero primero se produce uno y después el otro. En realidad, en la vida, los momentos que brillan por la fusión de una idea y una emoción son tan pocos que, cuando ocurren, creemos estar teniendo una experiencia religiosa. Pero mientras la vida separa el significado y la emoción, el arte los une. La narrativa es un instrumento con el que creamos ese tipo de epifanías a voluntad a través de un fenómeno conocido como *emoción estética*.

La fuente de todo arte es la necesidad primigenia y prelingüística de la psique humana de resolver la tensión y la discordancia a través de la belleza y la armonía, de utilizar la creatividad para revivir una vida asesinada por la rutina, de encontrar un eslabón con la realidad por medio de nuestras sensaciones instintivas y sensoriales de la verdad. Como la música y la danza, la pintura y la escultura, la poesía y la canción, todo guión es ante todo y siempre la experiencia de una emoción estética, el encuentro simultáneo del pensamiento y el sentimiento.

Cuando una idea comporta un cambio emocional gana poder, profundidad, y se vuelve memorable. Tal vez se nos olvide el día en que vimos un cadáver en la calle, pero la muerte de Hamlet nos perseguirá para siempre. La vida en sí misma, sin arte que le dé forma, nos deja inmersos en la confusión y el caos, pero una emoción estética armonizará aquello que sabemos con lo que sentimos para darnos una mayor conciencia y una mayor seguridad de cuál es nuestro lugar dentro de la realidad. En resumen, una historia bien contada nos ofrece aquello que no podemos obtener de la vida: una experiencia emocional con significado. En la vida, las experiencias adquieren significado *cuando reflexionamos, con el paso del tiempo*. En el arte, tienen significado *ahora, en el mismo instante en que se producen*.

En este sentido toda historia es en el fondo no intelectual. No se expresan ideas con los argumentos áridos e intelectuales del ensayo. Pero esto no significa que las historias deban ser antiintelectuales. Rezamos para que el guionista tenga ideas importantes y profundas. En realidad, el intercambio que se produce entre el artista y su público expresa ideas directamente a través de los sentidos y de las percepciones, de la intuición y de la emoción. No hace falta un mediador, ningún

crítico que racionalice la transacción, que sustituya lo inefable y lo sensible con explicaciones y abstracciones. La sagacidad académica afila el gusto y el juicio, pero nunca debemos confundir crítica y arte. El análisis intelectual, independientemente de lo sesudo que sea, no nutrirá el alma.

Una historia bien narrada ni expresa los razonamientos precisos de una tesis ni da rienda suelta a emociones airadas en estado embrionario, pero sí que triunfa a la hora de desposar lo racional con lo irracional. Porque cualquier obra que sea esencialmente emocional o esencialmente intelectual no contará con la validez de apelar a nuestras facultades más sutiles para sentir simpatía, empatía, premoniciones, discernimiento… a nuestra sensibilidad innata hacia la verdad.

LA PREMISA

Hay dos ideas que limitan el proceso creativo: la *premisa*, la idea que inspira al deseo que siente el escritor de crear una historia, y la *idea controladora*, el significado último de la historia, expresado a través de la acción y de la emoción estética del clímax del último acto. Sin embargo, una premisa, al contrario que cualquier idea controladora, rara vez será una afirmación cerrada. Es más probable que se trate de una pregunta abierta: ¿qué ocurriría si…? ¿Qué ocurriría si un tiburón nadara hasta un complejo turístico y devorara a un turista? *Tiburón*. ¿Qué ocurriría si una mujer abandonara a su marido y a su hijo? *Kramer contra Kramer*. Stanislavski lo llamó el «si mágico», la hipótesis ensoñadora que flota en la mente abriendo la puerta a la imaginación, donde todo y cualquier cosa parece posible.

Pero «¿qué ocurriría si…?» sólo es un tipo de premisa. Los escritores encuentran inspiración miren donde miren, en una confesión a medias de los deseos ocultos de un amigo, en una burla ante un mendigo sin piernas, en una pesadilla o en un duermevela, en un hecho leído en un periódico, en la fantasía de un niño. Incluso el propio oficio puede resultar inspirador. Los ejercicios puramente técnicos, como la unión de una suave transición de una escena a la siguiente o la revisión de un diálogo para evitar repeticiones, podrían producir un momento de inspiración. Cualquier cosa puede actuar como premisa de una narración, incluso, por ejemplo, una mirada por la ventana.

En 1965, Ingmar Bergman contrajo laberintitis, una infección vírica del oído interno que mantiene a sus víctimas en un incesante vértigo oscilante, incluso durante el sueño. Durante semanas Bergman estuvo confinado en la cama, con la cabeza reclinada en una sujeción, intentando controlar su vértigo mirando fijamente a un punto que su médico había pintado en el techo de la habitación, aunque con cada desviación de los ojos el cuarto le daba vueltas como un tiovivo. Concentrándose en aquel punto empezó a imaginar dos rostros mezclados. Días más tarde, cuando se fue recuperando, miró a través de la ventana y vio a una enfermera con una paciente. Ambas estaban sentadas y se comparaban las manos. Aquellas imágenes, la relación entre enfermera y paciente y la fusión de los rostros fueron la génesis de la obra maestra de Bergman, *Persona*.

Las ráfagas de inspiración o de intuición que parecen producirse al azar y de manera espontánea de hecho son actos de clarividencia. Porque aquello que puede inspirar a un guionista tal vez no llame la atención de otro. La premisa despierta lo que permanece oculto en el interior, las visiones o convicciones latentes en el escritor. La suma total de sus experiencias le ha preparado para este momento y reacciona como sólo él lo haría. Y ahora empieza el trabajo. A lo largo del camino el guionista interpreta, elige y juzga. Si para algunas personas la declaración final que un escritor hace acerca de la vida parece dogmática y subjetiva, que lo sea. Los escritores sosos y pacificadores son un aburrimiento. Queremos almas sin restricciones que tengan la valentía de tomar un punto de vista, artistas cuyas ventanas al mundo resulten sorprendentes y excitantes.

Finalmente es importante darse cuenta de que sea lo que sea que inspira a escribir, no se debe quedar en un mero escrito. Una premisa no es algo precioso. Siempre que contribuya al crecimiento de la historia se debe mantener, pero si la narración se desviara, más vale abandonarla, la inspiración original sólo debe servir para seguir la evolución de la historia. El problema no consiste en comenzar a escribir, sino en seguir escribiendo y renovando nuestra inspiración. Pocas veces sabemos adónde nos dirigimos: escribir es descubrir.

LA ESTRUCTURA COMO RETÓRICA

No nos equivoquemos: aunque la inspiración de una historia sea un sueño y su efecto final una emoción estética, la obra debe pasar de una premisa abierta a un clímax satisfactorio pero sólo cuando el guionista esté poseído por un pensamiento serio. Porque los artistas no deben tener sólo ideas que expresar, sino ideas que *demostrar*. Expresar una idea, en el sentido de presentarla, nunca es suficiente. El público no debe únicamente entender; debe creer. Queremos que el mundo deje nuestra historia convencido de que la nuestra es una metáfora verdadera de la vida. Y los medios con los que vamos a conseguir llevar al público hasta nuestra perspectiva residirán en el diseño que demos a nuestra narración. Al crear nuestra historia creamos pruebas; la idea y la estructura se entremezclan en una relación retórica.

NARRAR es la demostración creativa de la verdad. Una historia es la prueba viva de una idea, la conversión de una idea en acción. La estructura de los acontecimientos de una historia será el medio que utilicemos primero para expresar y luego para demostrar nuestra idea… sin explicaciones.

Los grandes narradores nunca explican nada. Hacen la tarea creativa dura y dolorosa, dramatizan. Pocas veces están interesados los espectadores (y sin duda nunca convencidos) cuando se ven obligados a escuchar discusiones sobre ideas. El diálogo, la charla natural de los personajes en su lucha por satisfacer sus deseos, no es una plataforma sobre la que expresar la filosofía del realizador. Las explicaciones de las ideas del autor, ya sean en forma de diálogo o de narración, reducen gravemente la calidad de una película. Una gran historia autentificará sus ideas sólo en la dinámica de sus acontecimientos; si no se consigue expresar una visión de la vida a través de las consecuencias puras y honestas de las elecciones realizadas por los seres humanos y por las acciones que llevan a cabo, será un fracaso creativo que ninguna cantidad de lenguaje inteligente podrá resolver.

Pensemos, a modo de ejemplo, en ese género tan prolífico, el *policíaco*. ¿Qué idea expresan prácticamente todas las ficciones detectivescas? «El crimen no compensa.» ¿Cómo llegamos a entenderlo así? Con un poco de suerte sin que un personaje le susurre a otro «¿Ves? ¿Qué te había dicho? El crimen no compensa. No, parecía que se iban a salir con la suya, pero las ruedas de la justicia giran sin cesar…» No, debemos ver la misma idea, pero interpretada ante nosotros: se comete un crimen; durante un tiempo el criminal sigue libre; más adelante lo arrestan y castigan. En el acto del castigo, la cárcel de por vida o que lo maten de un tiro en la calle, hay una idea con una carga emocional que se extiende entre el público. Y si pudiéramos poner palabras a esa idea no serían tan educadas como «el crimen no compensa», sino más bien: «¡Por fin han cogido a ese bastardo!». Un triunfo electrizante de la justicia y de la venganza social.

El tipo y calidad de la emoción estética serán relativos. Las *películas de suspense psicológico* se esfuerzan por contar con efectos muy fuertes; hay otras formas, como la *desilusión* o la *historia de amor*, que buscan emociones más suaves, tal vez de tristeza o de compasión. Pero independientemente del género el principio es universal: el significado de la historia, sea cómico o trágico, se ha de dramatizar hasta convertirse en un clímax narrativo emocionalmente expresivo sin ayuda de diálogo que dé explicaciones.

LA IDEA CONTROLADORA

Dentro del vocabulario de los guionistas hay un término que se ha convertido en bastante vago, el *tema*. Por ejemplo, «la pobreza», «la guerra» y «el amor» no son temas; se relacionan con la ambientación o con el género. Un verdadero tema no se puede expresar en una única palabra, sino con una frase: una frase clara y coherente que exprese el significado irreducible de la historia. Yo prefiero utilizar la denominación de *idea controladora* porque, al igual que tema, da nombre a la idea clave o central de la historia pero también implica una función: la idea controladora da forma a

las decisiones estratégicas tomadas por el autor. Se trata de otra *disciplina creativa* que nos guía en nuestras decisiones estéticas hacia lo que resulta adecuado o inadecuado en nuestra narración, hacia aquello que exprese nuestra idea controladora y que pueda mantenerse, frente a lo que resulte irrelevante en relación con ella y deba ser eliminado.

La idea controladora de una historia ya terminada debe poder expresarse en una única frase. Una vez imaginamos por primera vez la premisa y el trabajo está evolucionando, debemos explorar todo aquello que nos venga a la mente, cualquier cosa. Sin embargo, al final de todo el proceso, la película se debe modelar alrededor de una idea. Eso no significa que una historia se pueda reducir a una rúbrica. Hay mucho más entramado en la red de una historia de lo que se pudiera decir jamás con palabras –las sutilezas, los subtextos, los pareceres, los dobles significados y las riquezas de todo tipo–. Una historia se convierte en una especie de filosofía viva que el público comprenderá en su conjunto, de inmediato, sin tener que pensar acerca de ella de forma consciente –se trata de una percepción unida a las experiencias que hayan acumulado durante sus vidas–. Pero la ironía es la siguiente:

Cuanto más capaces seamos de dar forma a nuestro trabajo alrededor de una idea clara, más significados descubrirán los públicos en nuestra película cuando tomen nuestra idea y sigan sus implicaciones hasta cada uno de los aspectos de sus vidas. Por el contrario, cuantas más ideas intentemos empaquetar en una única historia, más se inflarán a sí mismas, hasta que la película se colapse en una maraña de nociones tangenciales que no diga nada.

Una IDEA CONTROLADORA se puede expresar en una única frase que describa cómo y por qué la vida cambia de una situación al principio hasta otra al final.

La idea controladora consta de dos elementos: el valor y la causa. Identifica la carga positiva o negativa del valor crítico de la historia en el clímax del último acto, e identifica el motivo principal por el que dicho valor ha cambiado hasta alcanzar su estado final. La frase compuesta de estos dos elementos, valor y causa, expresará el significado profundo de la historia.

Valor significa el valor principal, con su carga positiva o negativa, que entra a formar parte del mundo o de la vida de nuestro personaje como resultado de la acción final de la historia. Por ejemplo, el final feliz de una *historia de un crimen* (*En el calor de la noche*) que convierte un mundo injusto (negativo) en justo (positivo) nos sugiere una frase como «Se restaura la justicia…». En una película de *suspense político* (*Desaparecido*) con un final triste, la dictadura militar gobierna el mundo de la historia en el clímax final, que provoca una frase negativa como «La tiranía prevalece…». Una *trama educativa* con un final positivo (*Atrapado en el tiempo*) provoca un giro en el protagonista que, de ser un hombre cínico y egoísta, pasa a convertirse en alguien genuinamente desprendido y cariñoso, lo que nos lleva a «La felicidad llena nuestras vidas…». Una *historia de amor* con un final negativo (*Las amistades peligrosas*) convierte la pasión en desprecio por uno mismo, lo que nos evoca «El odio destruye…».

La causa hace referencia al motivo principal por el que la vida o el mundo del protagonista pasa a su valor positivo o negativo. Si trabajamos hacia atrás, desde el final hasta el principio, haremos un seguimiento de la causa primordial que, dentro de las profundidades del personaje, de la sociedad o del entorno, han hecho que existiera este valor. Una historia compleja podría contener muchas fuerzas de cambio, aunque generalmente una domina a las demás. Por consiguiente, en una *historia policíaca*, ni «El crimen no compensa…» (la justicia triunfa…) ni «El crimen compensa…» (la injusticia triunfa…) podrían mantenerse como una idea controladora completa, porque cada una nos aporta sólo medio significado, el valor del final. Una historia que tenga sustancia también expresará *por qué* su mundo o su protagonista ha terminado con ese valor específico.

Si, por ejemplo, estuviéramos escribiendo para Harry el Sucio, de Clint Eastwood, toda nuestra idea controladora del valor y la causa sería: «La justicia triunfa porque el protagonista es más violento que los criminales». Harry el Sucio realiza algún trabajillo de detective de vez en cuando, pero su violencia es la causa principal del cambio. Esa visión entonces actuará como nuestra guía para decidir qué resulta adecuado y qué inadecuado. Nos indica que sería inapropiado

escribir una escena en la que Harry el Sucio se acercara a la víctima de un asesinato, descubriera una gorra de esquí olvidada por el asesino en su huida, sacara una lupa, examinara el objeto y llegara a la siguiente conclusión: «Vaya… este hombre tiene aproximadamente treinta y cinco años, cabello tirando a pelirrojo, y viene de la región de las minas de carbón de Pennsylvania, por lo que observo en este polvo de antracita». Ése es Sherlock Holmes, no Harry el Sucio.

Pero si estuviéramos escribiendo para Colombo, interpretado por Peter Falk, nuestra idea controladora sería: «Se restaura la justicia porque el protagonista es más listo que el criminal». El análisis forense de la gorra de esquí tal vez resulte adecuado para Colombo, porque la causa dominante del cambio en la serie *Colombo* son las deducciones tipo Sherlock Holmes. Pero sería inadecuado que Colombo sacara de debajo de su arrugada gabardina una Magnum del 44 y empezara a disparar contra todo el mundo.

Completemos los ejemplos anteriores. *En el calor de la noche*: se restaura la justicia porque un perspicaz y extraño negro ve la verdad de la perversión de los blancos. *Atrapado en el tiempo*: la felicidad llena nuestras vidas cuando aprendemos a amar sin condiciones. *Desaparecido*: la tiranía prevalece porque recibe el apoyo de una CIA corrupta. *Las amistades peligrosas*: el odio nos destruye cuando tememos al sexo contrario. La idea controladora es la forma más pura de significado narrativo, del cómo y del porqué del cambio, la visión de la vida que los espectadores convierten en parte de sus vidas.

El significado y el proceso creativo

¿Cómo encontramos la idea controladora de nuestra historia? El proceso creativo podría comenzar en cualquier lugar. Tal vez nos motive una premisa, un «¿Y qué ocurriría si…?» o un fragmento de un personaje, o una imagen. Podríamos comenzar por la mitad, por el principio o cerca del final. Al crecer nuestro mundo y nuestros personajes ficticios, los acontecimientos se enlazarán y la historia se construirá por sí misma. Entonces llegará ese momento crucial en el que debamos dar el salto y crear el clímax narrativo. Ese clímax del último acto es la acción final que nos emociona y nos llega, que parece completa y satisfactoria. Ya tenemos a mano la idea controladora.

Analizando el final que hayamos elegido deberemos preguntarnos: como resultado de esta acción climática, ¿qué valor, con carga positiva o negativa, entra a formar parte del mundo de mi protagonista? Después, retrayéndonos de ese clímax y excavando en los cimientos, nos plantearemos: ¿cuál es el motivo principal, la fuerza o el medio por el que llega este valor a su mundo? La frase que compongamos con las respuestas a estas dos preguntas se convertirá en nuestra idea controladora.

En otras palabras, la historia nos da su propio significado; nosotros no dictamos el significado a la historia. No sacamos la acción de la idea, sino más bien la idea de la acción. No importa cuál sea nuestra inspiración, la historia acabará encajando su idea controladora dentro del clímax final, y cuando ese acontecimiento nos exprese su significado, experimentaremos uno de los momentos más intensos de la vida de cualquier escritor: el *autoreconocimiento*. El clímax narrativo refleja nuestro yo interior, y si nuestra historia ha surgido desde las más profundas fuentes de nuestro ego, con mucha frecuencia nos sentiremos sorprendidos por lo que veamos reflejado en ella.

Tal vez pensemos que somos cariñosos y cálidos hasta que nos descubrimos escribiendo historias con consecuencias oscuras y cínicas. O quizá pensemos que somos urbanitas que estamos de vuelta de todo hasta que nos encontramos escribiendo finales cálidos y llenos de compasión. Creemos conocernos, pero a menudo nos sorprende ver qué hay oculto en nuestro interior, buscando expresarse. En otras palabras, si una trama funciona exactamente como la planeamos la primera vez, será que no estamos trabajando con la suficiente libertad como para dar espacio a nuestra imaginación y a nuestros instintos. Nuestras historias deberían sorprendernos una y otra vez. Un diseño narrativo bello es una combinación del tema descubierto, de la imaginación empeñada y de la mente que, con amplitud pero con sabiduría, ejercita el oficio.

La idea frente a la contraidea

Paddy Chayefsky me dijo una vez que cuando finalmente descubría el significado de sus historias, lo apuntaba en un pedazo de papel que pegaba sobre su máquina de escribir para que todo lo que redactara con ella expresara de una forma u otra su tema central. Teniendo una frase clara y un valor y una causa constantemente ante sí, conseguiría resistirse a la tentación que le pudieran plantear irrelevancias intrigantes y concentrarse en unificar el relato alrededor del significado central de la historia. Cuando decía «de una manera u otra», Chayefsky se refería a que forjaba las historias de manera dinámica, desplazando la alternativa entre las cargas opuestas de sus valores principales. Sus improvisaciones tomaban tal forma que, secuencia tras secuencia, se expresaba ora la dimensión positiva de su idea controladora, ora la negativa. En otras palabras, daba forma a sus relatos jugando con las *ideas* frente a las *contraideas*.

Las PROGRESIONES se construyen moviéndose de forma dinámica entre las cargas positiva y negativa de los valores que estén en juego en el relato.

A partir del momento en que nos llega la inspiración, nos introducimos en nuestro mundo ficticio buscando un diseño. Debemos crear un puente narrativo desde el principio hasta el final, una progresión de acontecimientos que se extienda desde la premisa hasta la idea controladora. Esos acontecimientos se hacen eco de las voces contradictorias de un tema. Secuencia tras secuencia, y a menudo escena a escena, de manera oscilante, la idea positiva y la negativa se argumentan la una con la otra, por así decirlo, creando un debate dialéctico dramatizado. En el momento en que se alcanza el clímax, una de esas dos voces gana la batalla y se convierte en la idea controladora.

Ilustremos el proceso con una de las cadencias familiares de las *historias policíacas*: una típica secuencia de apertura que expresa la *contraidea* negativa, «El crimen compensa porque los criminales son brillantes y/o muy violentos» que dramatiza un crimen tan enigmático (*Vértigo*) o cometido por unos criminales tan diabólicos (*Jungla de cristal*) que el público se queda atónito: «¡Se van a salir con la suya!». Pero un veterano detective descubre una pista dejada por el asesino en su huida (*El sueño eterno*) y en la siguiente escena se contradice ese temor con la *idea* positiva: «El crimen no compensa porque el protagonista es siempre más brillante y/o más violento». Entonces tal vez el policía se confunde y sospecha de la persona equivocada (*Adiós, muñeca*): «El crimen compensa». Pero el protagonista pronto descubre la verdadera identidad del asesino (*El fugitivo*): «El crimen no compensa». Después, el criminal captura e incluso parece matar al protagonista (*Robocop*): «El crimen compensa». Pero el detective vuelve virtualmente a la vida de entre los muertos (*Impacto súbito*) y continúa la caza: «El crimen no compensa».

Las defensas positivas y negativas de la misma idea luchan entre sí a lo largo de la película, aumentando la intensidad, hasta que en el momento de la *crisis* chocan de frente en el último punto muerto. De ello nace el clímax narrativo en el que vence una de las dos ideas. Podría ser la idea positiva: «La justicia triunfa porque el protagonista es tenaz y valiente, y cuenta con muchos recursos» (*Conspiración de silencio*, *Speed, máxima potencia*, *El silencio de los corderos*) o la contraidea negativa: «Prevalece la injusticia porque el antagonista es desmesuradamente violento y poderoso» (*Seven*, *Distrito 34: Corrupción total*, *Chinatown*). Sea cual sea la que se dramatice en la última acción del clímax, se convertirá en la idea controladora, la declaración más pura del significado concluyente y decisivo de la historia.

Este ritmo de idea frente a contraidea resulta fundamental y esencial para nuestro arte. Late en el corazón de toda buena historia, independientemente de hasta qué punto esté insertada la acción. Además, esa sencilla dinámica se puede convertir en muy compleja, sutil e irónica.

En *Melodía de seducción*, el detective Keller (Al Pacino) se enamora de su principal sospechosa (Ellen Barkin). Como resultado, cada una de las escenas que parece indicar su culpabilidad se llena de ironía: positiva respecto al valor de la justicia, negativa respecto al valor del amor. En la trama de maduración de *Shine*, las victorias musicales (positivo) de David (Noah Taylor) provocan la envidia y una brutal represión (negativo) de su padre (Armin Mueller-Stahl) que llevan al pianista a sufrir una inmadurez patológica (doblemente negativo) que hace que su éxito final se convierta en un triunfo de la madurez tanto en el arte como en el espíritu (doblemente

positivo).

DIDÁCTICA

Una nota de precaución: al crear las dimensiones de los «argumentos» de nuestras historias, debemos tener mucho cuidado y dar poder a ambos extremos. Debemos componer las escenas y secuencias que contradigan a nuestra declaración final con tanta verdad y energía como aquellas que la refuercen. Si nuestro relato termina con una contraidea como «El crimen compensa porque…», entonces deberemos fortalecer las secuencias que lleven al público a creer que la justicia ganará. Si nuestra película acaba con una idea como «La justicia triunfa porque…», deberemos potenciar aquellas escenas que expresen «El crimen compensa, y compensa mucho». En otras palabras, no debemos presentar argumentos tendenciosos.

Si en un relato moral escribimos que nuestro antagonista es un idiota ignorante que más o menos se destruye a sí mismo, ¿estaremos convencidos de que va a prevalecer el bien? Pero si se tratara del tradicional creador de mitos antiguos y debemos inventarnos un antagonista que sea virtualmente omnipotente y que alcance a rozar el éxito, nos veremos obligados a crear un antagonista que llegue a un nivel similar y sea incluso más poderoso, más brillante. En esos relatos equilibrados nuestra victoria del bien sobre el mal ganará validez.

El peligro es el siguiente: cuando nuestra premisa es una idea que pensamos que debemos demostrar al mundo y diseñamos nuestro relato como un certificado irrechazable de esa idea, nos embarcamos en la didáctica. En nuestro afán por convencer reducimos el poder del otro lado. Utilizamos mal nuestro arte, y abusamos de él para sermonear, y así nuestros guiones se convierten en películas de tesis, en sermones vagamente disfrazados cuando intentamos convertir al mundo de una única pincelada. El enfoque didáctico es el resultado de un entusiasmo ingenuo por el que pensamos que se puede utilizar la ficción a modo de bisturí, para extirpar los cánceres de la sociedad.

Frecuentemente dichas historias toman la forma de *dramas sociales*, un género cargado de plomo que cuenta con dos convenciones que lo definen: la identificación de un mal social y la dramatización de su remedio. Por ejemplo, el guionista podría decidir que la guerra es el escorbuto de la humanidad y el pacifismo su cura. En su afán por convencernos a todos, su gente buena es muy, muy buena y su gente mala es muy, muy mala. Todo el diálogo está formado por lamentos «extra claros» sobre la futilidad y demencia de la guerra, declaraciones muy sentidas de que la causa de la guerra es el *establishment*. Desde el bosquejo hasta el borrador final, el guionista llena su guión de imágenes que nos revuelven el estómago y que garantizan que cada una de las escenas dice con voz alta y clara: «La guerra es un escorbuto que se cura con el pacifismo… la guerra es un escorbuto que se cura con el pacifismo… la guerra es un escorbuto que se cura con el pacifismo…» hasta que nos entran ganas de coger un fusil.

Pero los ruegos pacifistas de las películas contra la guerra (*Oh What a Lovely War*, *Apocalypse Now*, *Gallipoli*, *La colina de la hamburguesa*) pocas veces nos sensibilizan ante la guerra. No nos convencen porque en su intento por demostrar que tienen la respuesta, el guionista se ciega ante una verdad que conocemos demasiado bien, los hombres adoran la guerra.

Esto no significa que partir de una idea tenga obligatoriamente como resultado una obra didáctica… pero sí que ése es el riesgo que corremos. Al desarrollarse la historia debemos considerar voluntariamente ideas opuestas e incluso repugnantes. Los mejores escritores tienen mentes dialécticas y flexibles que cambian con facilidad de perspectiva. Ven lo positivo, lo negativo y todos los tintes de la ironía, buscando de forma honrada y convincente la verdad de cada punto de vista. Esa omnisciencia les obliga a ser más creativos, más imaginativos, más perspicaces. Al final, expresan lo que en realidad creen, pero no lo hacen hasta haberse permitido sopesar cada tema y experiencia con todas sus posibilidades.

Pero no nos equivoquemos, nadie puede conseguir la perfección como escritor sin ser en parte filósofo y defender sólidas convicciones. El truco consiste en no ser esclavos de las ideas propias, sino en sumergirse en la vida. Porque no se trata de ver hasta qué punto podamos defender

nuestra idea controladora, sino si ésta alcanzará la victoria al enfrentarse a las poderosas fuerzas que organicemos contra ella.

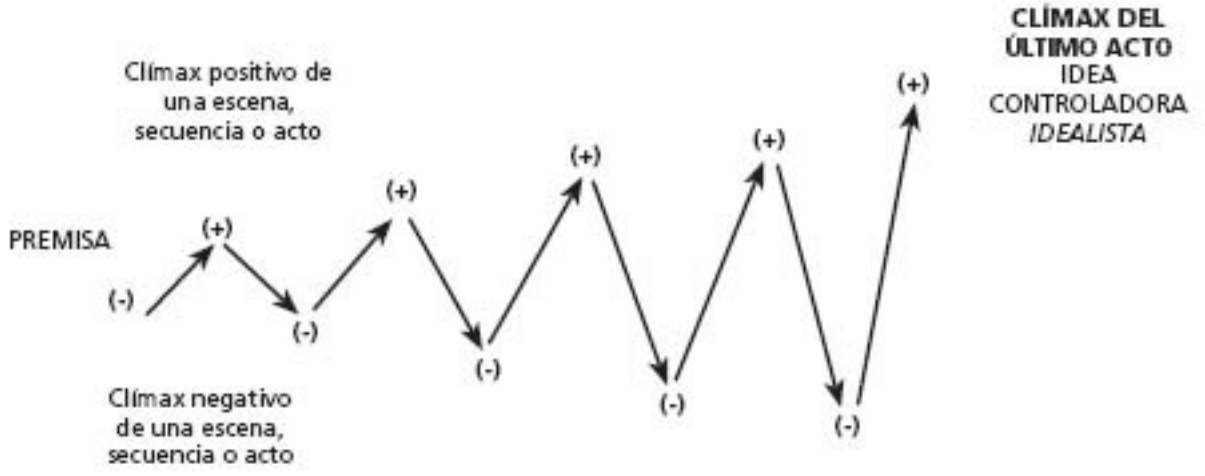
Recordemos el extraordinario equilibrio de las tres películas antibélicas realizadas por Stanley Kubrick. Kubrick y sus guionistas investigaron y exploraron la contraidea y profundizaron en la psique humana. Sus historias revelan que la guerra es la extensión lógica que surge de una dimensión intrínseca de la naturaleza humana que adora luchar y matar, y nos dejaron helados al hacer que nos diéramos cuenta de qué es lo que le encanta hacer a la humanidad, y qué hará, como ha hecho durante eones, a través del hoy y en todos los futuros predecibles.

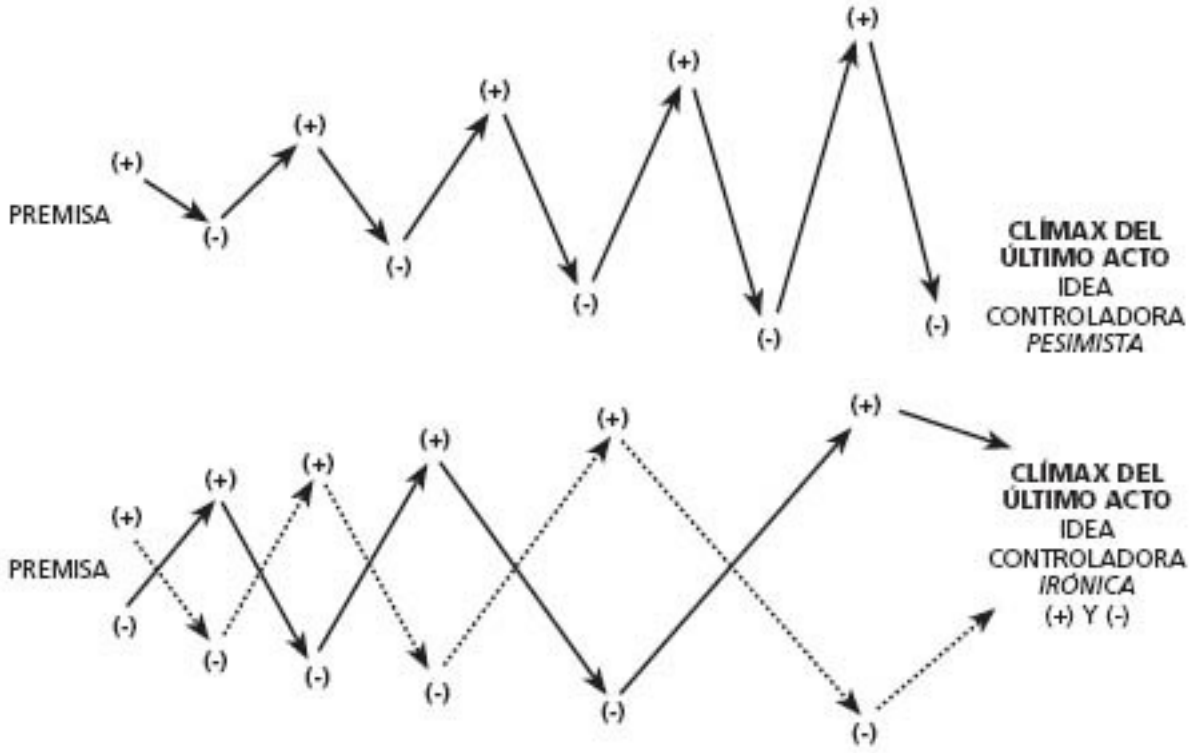
En la película de Kubrick *Senderos de gloria*, el destino de Francia depende de ganar la guerra contra los alemanes a toda costa. Por eso, cuando el ejército francés se retira de la batalla, un airado general diseña una innovadora estrategia para motivar a sus tropas: ordena a su artillería que bombardee a sus propios soldados. En *Teléfono rojo. ¡Volamos hacia Moscú*! tanto Estados Unidos como Rusia se dan cuenta de que en una guerra nuclear no perder es más importante que ganar, por lo que cada país inventa un plan para evitar perder que resulta tan eficaz que incinera toda la vida de la tierra. En *La chaqueta metálica* el cuerpo de marines se enfrenta a una dura tarea: cómo convencer a los seres humanos de que deben olvidar la prohibición genética de matar a su propia especie. La solución más sencilla consiste en hacer un lavado de cerebro a los reclutas para que empiecen a creer que el enemigo no es humano; así, matar a una persona se convierte en algo fácil, incluso aunque esa persona sea el instructor. Kubrick sabía que si daba suficiente munición a la humanidad, ella misma se aniquilaría.

Una gran obra es una metáfora de vida que nos dice: «La vida es *de esta manera*». Los clásicos, a lo largo de los tiempos, no nos han ofrecido soluciones sino lucidez, no nos han ofrecido respuestas sino candor; dejan claro, sin lugar a dudas, cuáles son los problemas que debe resolver cada generación para ser humana.

IDEALISTA, PESIMISTA, IRÓNICO

Los escritores y las historias que nos pueden relatar se pueden dividir de forma práctica en tres grandes categorías, según la carga emocional que tengan sus ideas controladoras.





Ideas controladoras idealistas

Se trata de las historias «con final feliz» que expresan el optimismo, la esperanza y los sueños de la humanidad, una visión con carga positiva del espíritu humano; la vida tal y como queremos que sea. Ejemplos:

«El amor llena nuestras vidas cuando conquistamos las ilusiones intelectuales y seguimos nuestros instintos»: *Hannah y sus hermanas*. En esa historia de argumentos múltiples hay un conjunto de neoyorquinos que buscan el amor, aunque no son capaces de encontrarlo porque están constantemente pensando, analizando e intentando descifrar el significado de las cosas: la política sexual, sus carreras profesionales, lo moral y lo inmoral. Sin embargo, uno a uno abandonan sus ilusiones intelectuales y escuchan a su corazón. En el momento en que lo hacen encuentran el amor. Se trata de una de las películas más optimistas hechas jamás por Woody Allen.

«La bondad triunfa cuando somos más ingeniosos que el mal»: *Las brujas de Eastwick.* Las brujas, utilizando su ingenio, hacen que los trucos sucios del diablo se vuelvan contra él y encuentran la bondad y la felicidad en tres bebés de sonrosadas y gordinflonas mejillas.

«El coraje y la genialidad de la humanidad prevalecerán sobre la hostilidad de la naturaleza.» Las *películas sobre la supervivencia*, un subgénero de *acción/aventura* con «final feliz» sobre el conflicto entre la vida y la muerte contra las fuerzas del entorno. Al borde de la extinción, los protagonistas, utilizando la fuerza de su voluntad y sus recursos, luchan contra la personalidad a menudo cruel de la madre Naturaleza y sobreviven: *La aventura del Poseidón, Tiburón*, *En busca del fuego, Aracnofobia*, *Fitzcarraldo*, *El vuelo del fénix*, *Viven*.

Ideas controladoras pesimistas

Se trata de historias con «final triste» que expresan nuestro cinismo, nuestra sensación de pérdida y de infortunio, una visión con una carga negativa, vinculada al declive de la civilización, las dimensiones oscuras de la humanidad; la vida tal y como tememos que sea pero que conocemos tan bien. Ejemplos:

«La pasión se convierte en violencia y destruye nuestras vidas cuando utilizamos a las personas como objetos de placer»: *Bailar con un extraño*. Los amantes de esta obra británica consideran que su problema es una diferencia de clase, aunque son innumerables las parejas que han

superado la cuestión de la clase social. El conflicto profundo es que su relación está envenenada por los deseos que poseen a cada uno de ellos por poseerse el uno al otro como objetos de su gratificación neurótica, hasta que uno de ellos toma la posesión última: la vida de su amante.

«El mal triunfa porque es parte de la naturaleza humana»: *Chinatown*. A escala superficial, *Chinatown* sugiere que los ricos no pagan por sus crímenes. De hecho es así. Pero en un nivel más profundo la película expresa la ubicuidad del mal. En realidad, dado que el bien y el mal son partes iguales de la naturaleza humana, el mal vence al bien con tanta frecuencia como el bien conquista al mal. Somos tanto ángeles como diablos. Si nuestras naturalezas se desviaran aunque fuera un poco hacia uno u otro, todos los dilemas sociales se habrían resuelto hace siglos. Pero estamos tan divididos que nunca sabemos, de un día para otro, cuál seremos. Un día construimos la catedral de Notre Dame y al siguiente Auschwitz.

«El poder de la naturaleza tendrá la última palabra sobre los fútiles esfuerzos de la humanidad.» Cuando la contraidea de las películas de supervivencia se convierte en la idea controladora nos encontramos con esos raros filmes «con final triste» en los que nuevamente los seres humanos luchan contra una manifestación de la naturaleza, pero en los que la naturaleza vence: *Scott of the Antarctic, El hombre elefante, Terremoto* y *Los pájaros*, en los que la naturaleza nos deja vivir aunque nos da un aviso. Estas películas son poco habituales porque su visión pesimista es una dura verdad que algunas personas desean evitar.

Ideas controladoras irónicas

Las historias «con final feliz/triste» expresan nuestra sensación de la naturaleza dual y compleja de la existencia, una visión simultáneamente cargada de aspectos positivos y negativos; la vida en su aspecto más completo y realista.

En estos casos se funden el optimismo y el idealismo, el pesimismo y el cinismo. En lugar de dar voz a uno de los extremos, estas películas expresan ambos. El *idealismo* de «El amor triunfa si sacrificamos nuestras necesidades ante los demás» como en *Kramer contra Kramer* se mezcla con el *pesimismo* de «El amor queda destruido cuando gobierna el interés propio», como en *La guerra de los Rose*, y tiene como resultado una idea controladora irónica: «El amor es tanto placer como dolor, una emocionante angustia, una tierna crueldad que perseguimos porque sin ella la vida no tiene significado», como en *Annie Hall*, *Manhattan*, *Adictos al amor*.

A continuación presentamos dos ejemplos de ideas controladoras cuyas ironías han ayudado a definir la ética y la actitud de la sociedad estadounidense contemporánea. En primer lugar, la ironía positiva:

La persecución compulsiva de los valores contemporáneos –el éxito, la fortuna, la fama, el sexo, el poder– nos destruirá, pero si somos capaces de ver esta verdad a tiempo y deshacernos de nuestra obsesión, podremos redimirnos.

Hasta la década de los setenta se podía definir en términos muy amplios el «final feliz» como «El protagonista consigue lo que quiere». En el clímax, el objeto del deseo del protagonista se convertía en una especie de trofeo que dependía del valor que estuviera en juego –el amor de sus sueños (amor), el cadáver del villano (justicia), el reconocimiento de un logro (fortuna, victoria), el reconocimiento público (poder, fama)– y él lo conseguía.

Sin embargo, a partir de los años setenta, Hollywood evolucionó hacia versiones muy irónicas de las historias de éxitos, las *tramas de redención*, en las que los protagonistas perseguían valores antaño considerados importantes –dinero, renombre, profesión, amor, victoria, éxito– pero de una manera tan compulsiva, con una ceguera tal, que llegaban al borde de la autodestrucción. Se arriesgan a perder, si no la vida, sí la humanidad. Sin embargo, consiguen ver la naturaleza ruinosa de su obsesión y detenerse antes de cruzar el umbral, tras lo cual se deshacen de aquello que antes alababan. Esta pauta da lugar a un final lleno de ironía: en el momento del clímax el protagonista sacrifica su sueño (positivo), un valor que se ha convertido en una fijación que corrompe el alma (negativo) para alcanzar una vida honrada, cuerda y equilibrada (positivo).

Vida de un estudiante, *El cazador*, *Kramer contra Kramer*, *Una mujer descasada*, *10-La mujer perfecta*, *Justicia para todos*, *La fuerza del cariño*, *El jinete eléctrico*, *Going in Style*, *Quiz Show (El dilema)*, *Balas sobre Broadway*, *El rey pescador*, *Grand Canyon*, *el alma de la ciudad*, *Rain Man*, *Hannah y sus hermanas*, *Oficial y caballero*, *Tootsie*, *A propósito de Henry*, *Gente corriente*, *Clean and Sober*, *North Dallas Forty*, *Memorias de África*, *Baby*, *tú vales mucho*, *El doctor*, *La lista de Schindler* y *Jerry Maguire* giran todas alrededor de esta ironía, aunque cada una la expresa de su propio modo singular e intenso. Como indican estos filmes, esta idea ha sido un poderoso imán para premios Óscar.

Por lo que se refiere a la técnica, la ejecución de la acción del clímax en estas películas resulta fascinante. Históricamente, un final feliz es una escena en la que el protagonista realiza una acción que le lleva a donde quiere ir. Sin embargo, en todas las obras antes citadas, el protagonista o se niega a actuar sobre su obsesión, o se deshace de lo que una vez deseó. Gana «perdiendo». El problema del guionista en cada caso consistía en hacer que una no-acción o una acción negativa parecieran positivas.

En el clímax de *North Dallas Forty* la superestrella de fútbol americano Philip Elliot (Nick Nolte) abre los brazos y permite que el balón rebote sobre su pecho, y anuncia con este gesto que no seguirá participando en ese juego tan infantil.

El jinete eléctrico termina cuando la antigua estrella de los rodeos Sonny Steele (Robert Redford), ahora degradado a la venta de cereales para el desayuno, deja en libertad al semental premiado de su patrocinador, y simboliza así su liberación de la necesidad de ser famoso.

Memorias de África es la historia de una mujer que vivía según la ética de los ochenta: «Soy lo que tengo». Las primeras palabras de Karen (Meryl Streep) son: «Yo tenía una granja en África». Desplaza todos sus muebles de Dinamarca a Kenia para construir su hogar y su plantación. Se define tanto a sí misma por sus posesiones que llama a sus trabajadores «su gente», hasta que su amante le señala que en realidad no posee a esas personas. Cuando su marido la contagia de sífilis no se divorcia de él porque su identidad es la de «esposa», lo que queda definido por su posesión de un marido. No obstante, con el transcurrir del tiempo llega a darse cuenta de que no se es lo que se tiene; se es los valores que se tengan, los talentos que se posean, lo que se pueda hacer. Cuando muere su amante lo lamenta, pero no se siente perdida, porque ella no es él. Con un encogerse de hombros abandona a su marido, su hogar, todo lo que la rodea y entrega todo lo que tenía, ganándose así a sí misma.

La fuerza del cariño refleja una obsesión muy distinta. Aurora (Shirley MacLaine) vive la filosofía epicúrea según la cual la felicidad significa no sufrir jamás, y el secreto de la vida consiste en evitar toda emoción negativa. Rechaza dos reconocidas fuentes de dolor moral, la carrera profesional y los amantes. Tiene tanto miedo al dolor del envejecimiento que se viste con ropa propia de una mujer veinte años más joven que ella. Su hogar parece una casita de muñecas en la que nunca se ha vivido. Su única vida existe a través de la experiencia simulada de las conversaciones telefónicas que mantiene con su hija. Pero en su quincuagésimo segundo cumpleaños empieza a darse cuenta de que la alegría que experimentamos los seres humanos está en directa proporción con el dolor que estemos dispuestos a soportar. En el último acto destruye el vacío de una vida libre de dolor para abrazar a sus hijos, a su amante, a su edad y a todo el placer y tristeza que ello conlleva.

En segundo lugar, la ironía negativa:

Si nos aferramos a nuestra obsesión, nuestra persecución implacable nos llevará a alcanzar nuestro deseo y a destruirnos después.

Wall Street, *Casino*, *La guerra de los Rose*, *Star 80*, *Nashville*, *Un mundo implacable*, *Danzad*, *danzad*, *malditos:* estas películas son la contrapartida de la *trama punitiva* a las *tramas de redención* presentadas antes. En ellas, la contraidea del «final triste» se convierte en la idea controladora, a la vez que los protagonistas se ven directamente guiados por su necesidad de alcanzar la fama o el éxito y nunca piensan en abandonarlos. En el clímax narrativo los

protagonistas consiguen su deseo (positivo) para ser inmediatamente destruidos por él (negativo). En *Nixon* la confianza ciega y corrupta del presidente (Anthony Hopkins) en su poder político le destruye, y con él destruye la fe que tiene la nación en el gobierno. En *La rosa*, Rose (Bette Midler) es destruida por su pasión por las drogas, el sexo y el rock and roll. En *Empieza el espectáculo* Joe Gideon (Roy Scheider) acaba destruido por su necesidad neurótica de conseguir drogas, sexo y comedia musical.

Sobre la ironía

El efecto que tiene la ironía en el público es esa maravillosa reacción que les hace exclamar: «¡La vida es exactamente así!». Reconocemos que el idealismo y el pesimismo son los dos extremos de toda experiencia, que la vida pocas veces es todo felicidad y arco iris, o todo tristeza y oscuridad; es ambas cosas. De las peores experiencias también se puede extraer algo positivo; por la riqueza de las experiencias se debe pagar un precio. No importa cómo intentemos organizar nuestra ruta directa para ir por la vida, nos veremos arrastrados por las mareas de la ironía. La realidad es interminablemente irónica y por eso las historias que terminan con una ironía tienden a durar más tiempo, a recorrer mayores distancias en el mundo y a provocar el mayor amor y respeto en los espectadores.

Ése es también el motivo por el que, de las tres cargas emocionales posibles en el momento del clímax, la ironía es con diferencia la más difícil de escribir. Requiere la más profunda de las sabidurías y el mayor dominio del oficio por tres motivos.

El primero es que ya es lo suficientemente complicado llegar a un final brillante e idealista o a un clímax sobrio y pesimista que resulte satisfactorio y convincente. Pero un clímax irónico debe estar constituido por una única acción que presente una carga tanto positiva como negativa. ¿Cómo conseguimos ambas en una?

El segundo es ¿cómo decir ambas *con claridad*? La ironía no significa ambigüedad. La ambigüedad es turbia; una cosa no puede distinguirse de la otra. Pero no hay nada ambiguo en la ironía; se trata de una doble declaración, muy clara, de qué se gana y qué se pierde, lo uno junto a lo otro. La ironía tampoco significa coincidencia. Una verdadera ironía tiene una motivación muy sincera. Las historias que terminan por una casualidad del azar, tengan carga doble o no, carecerán de significado y no serán irónicas.

El tercero es que si en el clímax la situación vital del protagonista es tanto positiva como negativa, ¿cómo expresarlo de tal forma que ambas cargas permanezcan separadas en la experiencia del público y no se anulen la una a la otra, llevándonos a terminar sin decir nada?

EL SIGNIFICADO Y LA SOCIEDAD

Una vez descubrimos nuestra idea controladora hemos de respetarla. No debemos nunca permitirnos el lujo de pensar: «Sólo es entretenimiento». Porque, después de todo, ¿qué es el «entretenimiento»? El entretenimiento es el ritual de estar sentados en la oscuridad, mirando una pantalla, invirtiendo una tremenda concentración y energía en lo que esperamos que resulte una experiencia emocional satisfactoria y llena de significado. Cualquier película que enganche, mantenga y amortice el ritual narrativo será entretenimiento. Ya sea *El mago de Oz* (Estados Unidos, 1939) o *Los cuatrocientos golpes* (Francia, 1959), *La Dolce Vita* (Italia, 1960) o *Blancanieves y los tres vagabundos* (Estados Unidos, 1961), ninguna historia es inocente. Todo relato coherente expresa una idea velada dentro de un encantamiento emocional.

En 388 a.C., Platón animó a los padres de la ciudad de Atenas a que exiliaran a todos los poetas y cuentacuentos. Defendía que eran una amenaza para la sociedad. Los escritores trabajan con ideas, pero no de la manera abierta y racional de los filósofos. En su lugar ocultan sus ideas dentro de las seductoras emociones del arte. Sin embargo las ideas sentidas, señalaba Platón, son ideas también. Cada historia eficaz nos envía una idea cargada, y consigue que la idea penetre en nosotros de tal forma que debamos creerla. En realidad, el poder persuasivo de la narración es tan grande que podríamos llegar a creer su significado incluso aunque fuera moralmente repulsiva.

Platón insistía en que los narradores eran personas peligrosas. Tenía razón.

Pensemos en *El justiciero de la ciudad*. Su idea controladora es «La justicia triunfa cuando los ciudadanos se toman la ley por su mano y matan a quienes tienen que morir». De todas las ideas viles de la historia de la humanidad, ésta es la más vil. Armados con esa idea, los nazis devastaron Europa. Hitler creía que iba a convertir Europa en un paraíso una vez acabara con las personas que tenían que morir… y tenía su propia lista.

Cuando se estrenó *El justiciero de la ciudad* los críticos de la prensa de todo el país se sintieron naturalmente heridos en su moral cuando vieron a Charles Bronson acechando por Manhattan y acribillando a quienes parecían malhechores: «¿Cree Hollywood que esto pasa por ser justicia?», preguntaban. «¿Qué ha sido del necesario procedimiento de la ley?» Pero en casi una de cada dos críticas leí que, en algún momento, el crítico comentaba: «… y sin embargo el público parecía disfrutar». Lo que era una manera codificada de decir: «… y el crítico también». Los críticos nunca mencionan el placer del público a no ser que lo compartan. A pesar de sus sensibilidades escandalizadas, la película también los arrastró a ellos.

Por otro lado, yo no quisiera vivir en un país donde no se pudiera hacer *El justiciero de la ciudad*. Me opongo a todo tipo de censura. En busca de la verdad debemos estar dispuestos a sufrir la más fea de las mentiras. Como argumentaba el juez Holmes, debemos confiar en el mercado de las ideas. Si se da voz a cada persona, incluso a los irracionalmente radicales o a los cruelmente reaccionarios, la humanidad revisará todas las posibilidades y tomará la decisión adecuada. No ha existido ninguna civilización, incluyendo a la de Platón, que haya sido destruida porque sus ciudadanos conocieran demasiado la verdad.

Las personalidades autoritarias, como Platón, temen la amenaza que surge no de las ideas, sino de las emociones. Los que ocupan el poder nunca quieren que sintamos. El pensamiento se puede controlar y manipular, pero la emoción tiene su propia voluntad y resulta impredecible. Los artistas amenazan a la autoridad desvelando las mentiras e inspirando la pasión necesaria para el cambio. Por eso, cuando los tiranos se hacen con el poder, sus escuadrones de fusilamiento apuntan al corazón de los escritores.

Finalmente, dado el poder que tienen las historias para influir, necesitamos analizar la cuestión de la responsabilidad social de los artistas. Yo creo que no tenemos ninguna obligación de curar las enfermedades sociales o de renovar la fe en la humanidad, de mejorar el estado de ánimo de la sociedad, ni siquiera de expresar nuestro yo interior. Sólo tenemos una responsabilidad: *contar la verdad*. Por consiguiente debemos estudiar nuestro clímax narrativo y extraer de él nuestra idea controladora. Pero antes de dar otro paso más, debemos responder a esta pregunta: ¿se trata de la verdad? ¿Creo en el significado de mi historia? Si la respuesta es negativa, debemos tirarla a la basura y volver a empezar. Si la respuesta es positiva, debemos hacer todo lo posible para conseguir que nuestro trabajo llegue al mundo. Porque aunque un artista en su vida privada les pueda mentir a los demás, o incluso a sí mismo, cuando crea, cuenta la verdad; y en un mundo de mentiras y mentirosos, una obra de arte honrada siempre será un acto de responsabilidad social.

PARTE 3

LOS PRINCIPIOS

DEL DISEÑO NARRATIVO

La imaginación, cuando se ve forzada a trabajar dentro de un marco muy estricto, debe realizar el mayor de los esfuerzos, lo que le llevará a producir sus mejores ideas. Cuando se le ofrece una libertad total, probablemente su trabajo resulte deslavazado.

T.S. ELIOT

7 La sustancia de la historia

¿Con qué material creamos las escenas que un día cobrarán vida en la pantalla? ¿Qué arcilla modelamos y retorcemos, guardamos o desechamos? ¿Cuál es la «sustancia» de la historia?

En todas las demás artes la respuesta es evidente. El compositor tiene sus instrumentos y las notas que éstos producen. Los bailarines llaman instrumentos a sus cuerpos. Los escultores esculpen piedra. Los pintores mezclan pintura. Todos los artistas pueden tocar la materia prima de su arte, excepto el escritor. Porque en el núcleo de toda historia se encuentra la «sustancia», como la energía arremolinada de un átomo, que nunca se ve, se oye o se toca *directamente*, pero que conocemos y sentimos. La masa de las historias está viva, pero resulta intangible.

«¿Intangible? ¡Si tenemos *palabras*! ¡Si hay diálogos, descripciones! ¡Si podemos poner las manos sobre las hojas de papel! La materia prima del escritor es el lenguaje.» En realidad no lo es, y las carreras de muchos escritores de talento, en particular las de aquellos que se dedican a los guiones después de recibir una sólida educación literaria, hacen aguas por la desastrosa mala interpretación de este principio. Al igual que el cristal es sólo un medio para la luz y el aire es un medio para el sonido, el lenguaje no es más que un medio, uno de muchos, para la narración. Hay algo que late en el corazón de todo relato mucho más profundo que las meras palabras.

Y en el extremo opuesto de las historias se produce un fenómeno igualmente profundo: la reacción del público a esa sustancia. Cuando lo pensamos con detenimiento, nos damos cuenta que ir al cine resulta extraño. Cientos de desconocidos sentados en una sala a oscuras, codo con codo durante dos horas o más. No salen para ir al lavabo o a fumar un cigarrillo. Por el contrario, miran con fijeza una pantalla, invirtiendo más concentración ininterrumpida de la que dedican a su propio trabajo, pagando dinero por sufrir emociones que harían todo lo posible por evitar en la vida. Desde esta perspectiva surge una segunda pregunta: ¿cuál es la fuente de la energía narrativa? ¿Cómo puede provocar semejante atención mental intensa y sensible en los espectadores? ¿Cómo funcionan esas historias?

Las respuestas a estas preguntas aparecen cuando el artista explora el proceso creativo *de manera subjetiva*. Para comprender la sustancia de una historia y cómo funciona, debemos ver nuestro trabajo desde dentro hacia fuera, desde el centro de nuestro personaje, tenemos que mirar desde su interior *hacia fuera* a través de sus ojos y experimentar la historia como si fuéramos nosotros ese personaje encarnado. Para alcanzar ese punto de vista tan subjetivo e imaginativo necesitamos analizar con detenimiento esa criatura que pretendemos habitar, el *personaje*. O para ser aún más específicos, el *protagonista*. Porque aunque el protagonista sea un personaje como cualquier otro, como ocupa el papel central y esencial, encarnará todos los aspectos de los personajes en términos absolutos.

EL PROTAGONISTA

Por lo general el protagonista es un único personaje. Sin embargo hay historias guiadas por dúos, como *Thelma y Louise*; por tríos, como *Las brujas de Eastwick*; o por más personajes, como *Los siete samurais* o *Doce del patíbulo*. En *El acorazado Potemkin* hay toda una clase de personas, el proletariado, que constituye un enorme *protagonista plural*.

Para que haya dos o más personajes que constituyan un protagonista plural se deben cumplir dos condiciones: en primer lugar, todos los individuos del grupo deben compartir el mismo deseo. En segundo lugar, en su lucha por alcanzar ese deseo sufrirán y se beneficiarán todos. Si uno de ellos tiene un éxito, todos se benefician. Si uno tiene un problema, todos sufren. En el caso de los protagonistas plurales, la motivación, las acciones y las consecuencias son comunales.

Por otro lado, una historia podría tener *múltiples protagonistas*. En este caso, y al contrario que en los protagonistas plurales, los personajes persiguen deseos independientes y personales, y sufren y se benefician de forma aislada: *Pulp Fiction*, *Hannah y sus hermanas*, *¡Dulce hogar… a veces!*, *Diner*, *Haz lo que debas*, *El Club de los Cinco*, *Comer*, *beber*, *amar*, *Pelle el conquistador*, *Esperanza y gloria*, *Grandes ambiciones*. Robert Altman es el maestro de este tipo de diseño: *Un día de boda*, *Nashville*, *Vidas cruzadas*.

Las historias de múltiples protagonistas se remontan en la pantalla a *Grand Hotel*; en las novelas son aún más antiguas –*Guerra y paz*–; y en el teatro mucho más, *El sueño de una noche de verano*. En lugar de guiar el relato a través del deseo concentrado de un protagonista, ya sea único o plural, esas obras entretejen diversas historias menores, cada una con su protagonista, para crear un retrato dinámico de una sociedad específica.

El protagonista no tiene por qué ser humano. Podría ser un animal –*Babe, el cerdito valiente*–, o un dibujo animado –*Bugs Bunny*–, o incluso un objeto inanimado, como el héroe de la historia infantil *La pequeña locomotora que podía*. Cualquier cosa a la que se pueda dotar de libre albedrío y de la capacidad de desear, de llevar a cabo acciones y de sufrir sus consecuencias, puede convertirse en protagonista.

Es incluso posible, en algunos casos raros, cambiar de protagonistas a mitad de la historia. Así lo hace *Psicosis*, convirtiendo el asesinato en la ducha en una sacudida tanto emocional como formal. Cuando la protagonista muere, el público se siente momentáneamente confuso: ¿de quién trata esta película? La respuesta es un protagonista plural, ya que la hermana, el novio de la víctima y un detective privado la sustituyen en el relato. Pero no importa que el protagonista de una historia sea único, múltiple o plural, no importa cómo se haya caracterizado: todos los protagonistas tienen ciertas cualidades propias, y la primera es su *fuerza de voluntad*.

Los PROTAGONISTAS son personajes con una fuerte voluntad.

Otros personajes pueden ser tenaces, incluso inflexibles, pero el protagonista en particular es un ser con una fuerte voluntad. Pero esa fuerza de voluntad tal vez no se pueda medir exactamente. Una buena historia no tiene por qué ser necesariamente una lucha entre una voluntad enorme frente a las fuerzas absolutas de lo inevitable. La calidad de la voluntad es tan importante como su cantidad. La fuerza de voluntad de un protagonista podría ser menor que la del bíblico Job, pero lo suficientemente fuerte como para defender sus deseos a través de un conflicto y acabar realizando acciones que creen cambios con significado e irreversibles.

Además, la verdadera fortaleza de la voluntad del protagonista podría ocultarse detrás de una caracterización pasiva. Pensemos en Blanche DuBois, la protagonista de *Un tranvía llamado deseo*. A primera vista parece débil, una veleta sin voluntad que, según dice, sólo quiere vivir en la realidad. Sin embargo, por debajo de su frágil caracterización, el profundo personaje de Blanche posee una fuerte voluntad que guía su deseo inconsciente: lo que realmente desea es *escapar de la realidad*. Por consiguiente, Blanche hace todo lo que está en su mano para protegerse del feo mundo que la engulle: actúa como si fuera una gran dama, coloca pañitos decorativos en muebles desgastados, pantallas de lámpara en bombillas desnudas, intenta crear un príncipe azul de un estúpido. Cuando todo lo que intenta fracasa, toma la ruta final para escapar de la realidad: se vuelve loca.

Por otro lado, aunque Blanche sólo parece pasiva, el verdadero protagonista pasivo es un error tristemente común. No se puede contar una historia sobre un protagonista que no quiera nada, que no pueda tomar decisiones, cuyas acciones no produzcan ningún cambio en ningún nivel.

Los PROTAGONISTAS tienen deseos conscientes.

Por el contrario, la voluntad del protagonista le dirigirá hacia un deseo conocido. El protagonista tendrá una necesidad o meta, *un objeto del deseo*, que conocerá. Si pudiéramos llevarnos a un lado al protagonista y susurrarle al oído: «¿Qué quieres?», él tendría una respuesta:

«Quiero X hoy, Y la semana que viene, pero al final quiero Z». El objeto del deseo del protagonista podría ser externo: la destrucción de la bestia en *Tiburón*; o interno: la madurez en *Big*. En cualquiera de los casos, el protagonista sabe qué quiere, y para muchos personajes basta con un deseo sencillo, claro y consciente.

Los PROTAGONISTAS también podrían tener un deseo subconsciente contradictorio.

Pero los personajes más memorables y fascinantes tienden a tener no sólo un deseo consciente, sino otro subconsciente. Aunque esos protagonistas complejos no se dan cuenta de su necesidad subconsciente, el público la intuye, percibiendo en ellos una contradicción interna. Los deseos conscientes y subconscientes de un protagonista multidimensional se contradicen. Lo que el personaje cree querer será la antítesis de lo que realmente quiere sin saberlo. Eso es evidente. ¿Qué objeto tendría dar al personaje un deseo subconsciente si da la casualidad de que se trata de lo mismo que conscientemente busca?

Los PROTAGONISTAS tienen la capacidad de perseguir de forma convincente su objeto del deseo.

La caracterización del protagonista debe ser adecuada. Necesita contar con una combinación creíble de cualidades equilibradas que le permita perseguir su deseo. Eso no significa que consiga lo que busca. Podría fracasar. Pero los deseos del personaje deben ser lo suficientemente realistas en relación con su voluntad y con sus capacidades como para que los espectadores crean que puede hacer lo que le ven haciendo y que tiene una oportunidad de conseguirlo.

Los PROTAGONISTAS deben tener por lo menos una oportunidad de alcanzar su deseo.

El público no tendrá paciencia con un personaje que carezca de toda posibilidad de realizar su deseo. El motivo es sencillo: nadie cree que eso sea posible en la vida real. Nadie cree que no se tenga la más mínima posibilidad de satisfacer los sueños. Pero si dirigiéramos la cámara a la vida real, la visión que nos ofrecería podría llevarnos a la conclusión de que, en palabras de Henry David Thoreau, «La mayoría de las personas viven vidas de callada desesperación», de que la mayoría de la gente malgasta su precioso tiempo y muere con el sentimiento de no haber alcanzado sus sueños. A pesar de lo sincero que pueda ser ese descubrimiento, no podemos permitirnos creerlo. En su lugar llevamos la esperanza hasta su más lejano extremo.

La esperanza, después de todo, no es irracional, sólo hipotética. «Si esto… si aquello… si aprendo más… si amo más… si soy más disciplinado… si gano la lotería… si las cosas cambian, tendré la oportunidad de sacar lo que quiero de la vida.» Todos llevamos la esperanza en el corazón, aunque las posibilidades sean muy remotas. Por consiguiente, todo protagonista que carezca de esperanza, que no tenga la más mínima capacidad de alcanzar su deseo, pierde interés.

Los PROTAGONISTAS tienen la fuerza de voluntad y las capacidades necesarias para perseguir el objeto de su deseo consciente y/o subconsciente hasta el final de sus consecuencias, hasta el límite humano establecido por la ambientación y el género.

El arte de la narrativa no se limita al centro sino que oscila en un péndulo existencial que se desplaza entre los extremos y trata de una vida vivida en sus estados más intensos. Exploramos las gamas intermedias de la experiencia, aunque sólo como parte del camino que nos lleva hasta el límite. El público percibe ese límite y quiere que se alcance. Porque no importa cuán íntima o épica sea la ambientación, instintivamente los espectadores dibujarán un círculo alrededor de los personajes y de su mundo, una circunferencia de experiencia que vendrá definida por la naturaleza de la realidad ficticia. Esa línea puede cruzarse dirigiéndose hacia el interior, hacia el alma, o hacia

el exterior, hacia el universo, o en ambas direcciones simultáneamente. Por lo tanto el público espera que el guionista sea un artista visionario que lleve su historia hasta esas profundidades y alcances distantes.

Toda HISTORIA debe crear una acción final más allá de la cual el público no pueda imaginar otra.

En otras palabras, una película no puede permitirse que el público salga de verla con ganas de reescribirla: «Sí, ha tenido un final feliz… pero ¿ella no debería haber arreglado las cosas con su padre? ¿No debería haber roto con Eduardo antes de ir a vivir con Javier? ¿No debería…?». O: «Final triste… el tipo ha muerto pero, ¿por qué no llamó a la poli? ¿No tenía la pistola en la guantera, no debería…?». Si la gente sale imaginando escenas que debiéramos haberles dado antes o después del final que les hemos ofrecido, serán espectadores insatisfechos. Se supone que somos mejores guionistas que ellos. El público quiere ser llevado al límite, donde se responden todas las preguntas y se satisfacen todas las emociones –al final del camino.

El protagonista nos lleva a ese límite. Debemos hacer que en su interior sea capaz de perseguir su deseo hasta las fronteras de la experiencia humana con detenimiento y amplitud o ambas cosas, para poder producir un cambio absoluto e irreversible. Esto, por cierto, no significa que las películas no puedan tener segundas partes: nuestro protagonista tal vez tenga más relatos que contar. Lo único que significa es que cada historia debe encontrar su propio final.

Los PROTAGONISTAS deben suscitar empatía; sean o no simpáticos.

Los personajes simpáticos gustan. Tom Hanks y Meg Ryan, por ejemplo, o Spencer Tracy y Katharine Hepburn en sus papeles habituales: en cuanto aparecen en la pantalla nos gustan. Quisiéramos tenerlos como amigos, como miembros de nuestra familia, como amantes. Tienen una simpatía innata, resultan simpáticos. Pero la empatía es una respuesta más profunda.

Empatía significa «ponerse en el lugar del otro». En las profundidades del protagonista el público reconoce una cierta humanidad compartida. Obviamente los personajes y los espectadores no son parecidos en todos sus aspectos; tal vez compartan una única cualidad. Pero hay algo en el personaje que nos toca la fibra sensible. En ese momento de reconocimiento, el público repentina e instintivamente quiere que el protagonista alcance su deseo, sea cual sea.

La lógica subconsciente del público sigue esta línea: «Este personaje es como yo, por lo que quiero que consiga lo que desea ya que, si yo estuviera en esas circunstancias, querría lo mismo para mí». Hollywood tiene muchas expresiones homónimas para esa relación: «Alguien con quien sentirse identificado», «Alguien por quien luchar». Todas describen la conexión empática que se establece entre los espectadores y el protagonista. El público, si se llega a él, puede sentir empatía por cada uno de los personajes de una película, aunque debe obligatoriamente sentir empatía con el protagonista. Si no la siente se rompe el nexo de unión entre los espectadores y la historia.

EL NEXO DEL PÚBLICO

La implicación emocional del público se mantiene con el adhesivo de la empatía. Si el guionista no consigue crear un nexo entre el espectador y el protagonista no sentiremos nada. La implicación no tiene nada que ver con evocar altruismo o compasión. Sentimos empatía por motivos muy personales, o incluso egocéntricos. Cuando nos identificamos con un protagonista y sus deseos en la vida, en realidad estamos relacionándolos con nuestros propios deseos en nuestra propia existencia. A través de la empatía, de la unión ficticia de nuestro yo con otro ser humano irreal, evaluamos y ampliamos nuestra humanidad. El don que nos concede todo relato es la oportunidad de vivir vidas que se encuentran más allá de la nuestra, desear y luchar en una miríada de mundos y épocas, en todas las diversas profundidades de nuestro ser.

Por lo tanto la empatía es absoluta y la simpatía opcional. Todos hemos conocido personas

que nos gustan pero que no nos hacen sentir compasión. Por consiguiente, un protagonista podría ser agradable o no. Algunos guionistas que no conocen la diferencia entre simpatía y empatía diseñan automáticamente héroes agradables, temiendo que si el papel principal no representa a alguien simpático, el público no se sienta relacionado con él. Pero innumerables desastres comerciales han tenido como estrellas a protagonistas encantadores. La simpatía no es una garantía de la implicación del público; es meramente uno de los aspectos de la caracterización. El público se identifica con la personalidad profunda de los personajes, con las cualidades innatas que quedan desveladas al tomar decisiones en situaciones de gran presión.

A primera vista no parece difícil crear empatía. El protagonista es un ser humano y el público está lleno de seres humanos. Cuando un espectador alza su mirada hacia la pantalla reconoce la humanidad del personaje, percibe que la comparte, se identifica con el protagonista y se sumerge en la historia. De hecho, a manos de los mayores escritores, incluso el personaje más antipático puede hacernos sentir empatía.

Por ejemplo, si analizamos fríamente a Macbeth nos daremos cuenta de que es monstruoso. Asesina a un amable y viejo rey mientras duerme, un rey que nunca le había hecho ningún daño –de hecho, ese mismo día le había ofrecido un ascenso real–. Acto seguido asesina a dos sirvientes del rey para culparles del hecho. Mata a su mejor amigo. Finalmente ordena el asesinato de la mujer y del hijo de su enemigo. Es un asesino despiadado, pero en manos de Shakespeare se convierte en un héroe trágico que nos hace sentir empatía.

El bardo lo consigue dotando a Macbeth de conciencia. Mientras pasea en su soliloquio, preguntándose, agonizando: «¿Por qué hago esto? ¿Qué tipo de hombre soy?», el público le escucha y piensa: «¿Qué tipo de hombre? Uno llevado por la culpa… como yo. Me siento mal cuando pienso en hacer cosas malas. Me siento fatal cuando las hago y después no puedo librarme de la culpa. Macbeth es un ser humano, tiene una conciencia igual que la mía». En realidad, nos vemos tan atraídos por el alma sufriente de Macbeth que sentimos una trágica pérdida cuando en el clímax Macduff lo decapita. *Macbeth* es una muestra impresionante del poder casi divino de los escritores para encontrar un rasgo de empatía en un personaje que de otro modo sería despreciable.

Por otro lado, en los últimos años se han realizado muchas películas que, a pesar de otras muchas cualidades espléndidas, han fracasado estrepitosamente por no haber conseguido crear un nexo con el público. Un ejemplo entre muchos: *Entrevista con el vampiro*. La reacción del público ante Louis, interpretado por Brad Pitt, fue: «Si yo fuera Louis, atrapado en ese infierno después de la muerte, acabaría con él de inmediato. Mala suerte si es un vampiro. No se lo desearía a nadie. Pero si le parece asqueroso chupar la vida a sus víctimas inocentes, si se odia por convertir a un niño en un diablo, si está cansado de la sangre de ratas, debería elegir esta sencilla solución: esperar a que amanezca y ya está, se acabó». Aunque la novela de Anne Rice nos guía a través de los pensamientos y sentimientos de Louis hasta llegar a sentir empatía por él, el ojo frío de la cámara lo ve tal cual es, un fraude llorica. Los espectadores siempre se desentienden de los hipócritas.

EL PRIMER PASO

Cuando nos sentamos a escribir comienza la reflexión: «¿Cómo empiezo? ¿Qué haría mi personaje?».

Nuestro personaje, y en realidad todos los personajes que buscan satisfacer un deseo, y en cualquier momento de una historia, siempre hacen lo mínimo y más conservador *desde su propio punto de vista*. Todos los seres humanos lo hacemos. La humanidad es fundamentalmente conservadora, y de hecho también lo es el resto de la naturaleza. No hay ningún organismo que dedique más energía de la necesaria, que arriesgue lo que no necesita arriesgar o que haga algo a no ser que necesite hacerlo. ¿Para qué? Si se puede hacer una tarea de manera fácil sin arriesgarse a perder nada y sin sufrir y sin tener que malgastar energía, ¿para qué lo complicaría ninguna criatura, eligiendo la acción más peligrosa o enervante? Nunca lo haría. La naturaleza no lo permite… y la naturaleza humana es sólo uno de los aspectos de la naturaleza universal.

En la vida a menudo nos encontramos con personas, e incluso animales, que actúan con un

comportamiento extremo que parece innecesario, por no decir estúpido. Pero ése es nuestro punto de vista objetivo de su situación. De manera subjetiva, desde dentro de la experiencia de la criatura, esa acción aparentemente exagerada ha resultado ser mínima, conservadora y necesaria. Lo que consideramos «conservador» siempre depende del punto de vista.

Por ejemplo, si una persona normal quisiera entrar en una casa, llevaría a cabo la acción mínima y más conservadora, llamaría a la puerta, pensando: «Si llamo me abrirán la puerta. Me invitarán a entrar y eso será un paso adelante hacia mi deseo». Un héroe de las artes marciales, no obstante, como primer paso conservador, podría derribar la puerta de una patada hasta hacerla astillas, sintiendo que esa acción es prudente y mínima.

Qué resulte necesario pero constituya a la vez una acción mínima y conservadora dependerá del punto de vista del personaje en cada momento. En la vida, por ejemplo, me digo a mí mismo: «Si cruzo la calle ahora que ese coche está a la suficiente distancia como para que su conductor me vea a tiempo y frene si es necesario, llegaré al otro lado». O: «No consigo encontrar el número de teléfono de Dolores. Pero sé que mi amigo Juan lo tiene en su agenda electrónica. Si le llamo en medio de esta ajetreada mañana, como es mi amigo, interrumpirá lo que esté haciendo y me dará el número».

En otras palabras, en la vida llevamos a cabo acciones conscientes o inconscientes (la vida es casi siempre espontánea en el momento en el que abrimos la boca o damos un paso) pensando o sintiendo que: «Si en estas circunstancias actúo al mínimo y de forma conservadora, el mundo reaccionará ante mí de tal manera que habré dado un paso positivo hacia delante para conseguir lo que quiero». Y en la vida, el noventa y nueve por ciento de las veces tendremos razón. El conductor nos verá a tiempo, pisará el freno y llegaremos al otro lado de la calle. Llamaremos a Juan, nos disculparemos por molestarle, él responderá: «No importa», y nos dará el número que estamos buscando. Eso es lo habitual, hora a hora, en la vida. PERO NUNCA, JAMÁS, EN UNA HISTORIA.

La gran diferencia entre una historia y la vida es que en nuestra historia eliminamos las minucias de la existencia cotidiana en las que actúan los seres humanos, a la espera de una reacción por parte del mundo que les permita más o menos conseguir lo que esperan.

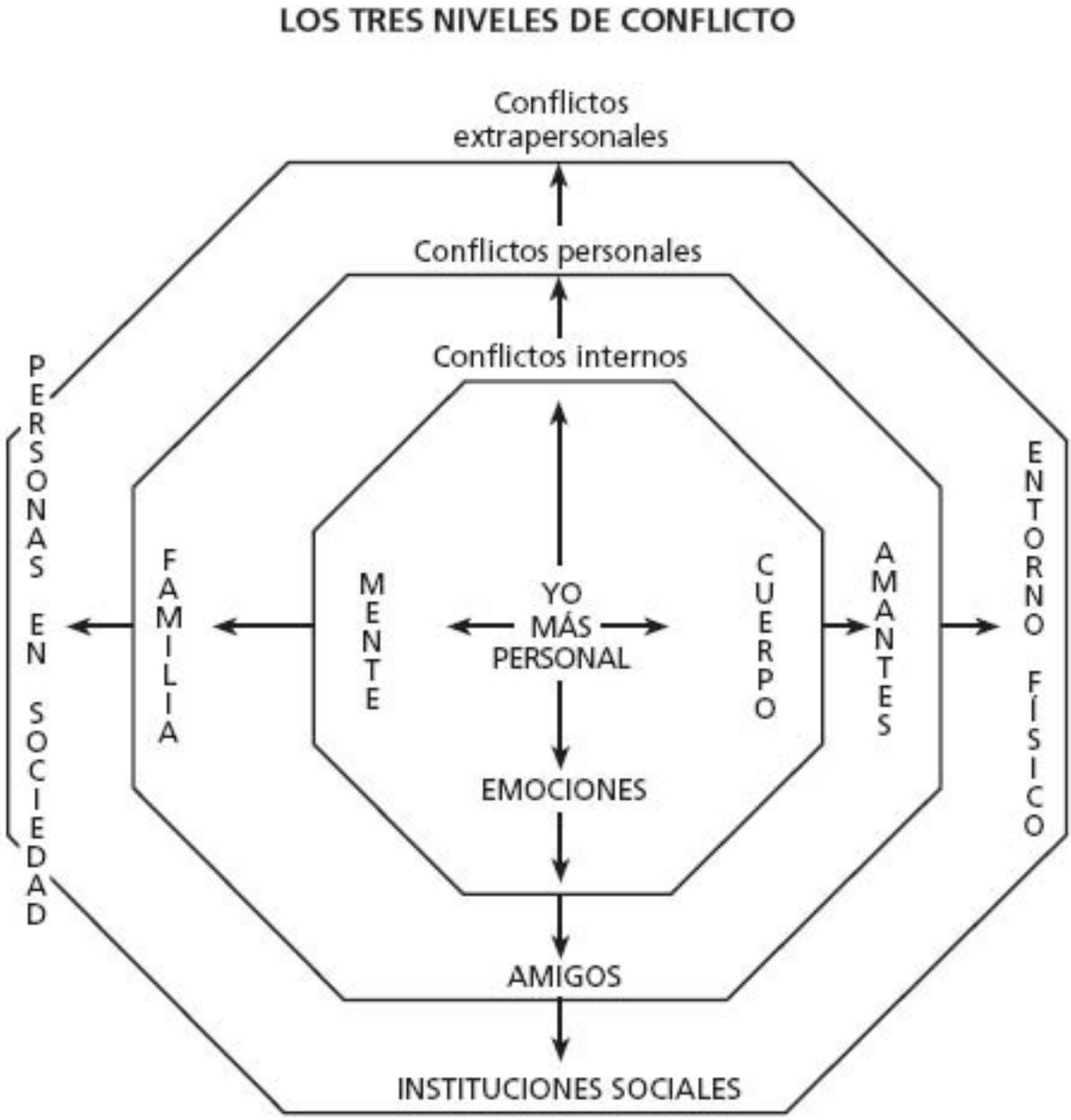
En las historias nos centramos en ese momento, y sólo en ese momento, en el que el personaje hace algo esperando una reacción útil por parte de su mundo y sin embargo consigue el efecto contrario, provocar a las fuerzas antagonistas. El mundo del personaje reacciona de forma diferente a lo esperado, con más fuerza de la esperada, o ambas cosas simultáneamente.

Si cojo el teléfono, llamo a Juan y digo: «Siento molestarte, pero no puedo encontrar el número de teléfono de Dolores. ¿Podrías…?» y él nos responde gritando: «¿Dolores? ¡Dolores! ¿Cómo te atreves a pedirme su número?» y nos cuelga el teléfono, la vida de pronto cobra mayor interés.

EL MUNDO DE UN PERSONAJE

Este capítulo busca la sustancia de las historias vista desde la perspectiva de un escritor que, en su imaginación, se ha colocado en el centro mismo del personaje que está creando. El «centro» de un ser humano, esa irreducible particularidad de su yo más interno, es la conciencia que nos acompaña durante las veinticuatro horas del día y que nos observa hacer todo lo que hacemos, que nos riñe si hacemos algo mal o nos alaba en aquellas raras ocasiones en las que hacemos las cosas bien. Se trata de ese profundo observador que nos habla cuando estamos viviendo la experiencia más dura de nuestra vida, caídos en el suelo, llorando a lágrima viva… esa vocecita que nos dice: «Se te está corriendo el rímel». Ese ojo interno somos nosotros: nuestra identidad, nuestro ego, el centro consciente de nuestro ser. Todo lo que se encuentra fuera de ese núcleo subjetivo es el mundo objetivo de un personaje.

Podemos imaginar el mundo de un personaje como una serie de figuras concéntricas que rodean a un núcleo de identidad pura o de conciencia, figuras que marcan los niveles de conflicto en la vida de un personaje. El nivel más interno es su propio yo y los conflictos que surjan de los elementos de su naturaleza: la mente, el cuerpo, los sentimientos.



Cuando, por ejemplo, un personaje hace algo, tal vez su mente no reaccione como había previsto. Sus pensamientos quizá no sean tan rápidos, tan anticipatorios, tan ingeniosos como esperaba. Su cuerpo tal vez no reaccione como pensaba. Quizá no sea lo suficientemente fuerte o hábil para una tarea particular. Y todos sabemos cómo nos traicionan los sentimientos. Por lo tanto, el nivel de antagonismo más cercano en el mundo de un personaje es su propio ser: sentimientos y emociones, mente y cuerpo, todos o cada uno de ellos podrían reaccionar o no de un momento a otro como él espera. Con mucha frecuencia somos nuestro peor enemigo.

El segundo nivel incluye las relaciones personales, las uniones de una intimidad superior a las desempeñadas por la función social. Las convenciones sociales asignan los papeles externos que asumimos. Por ejemplo, en este momento estamos representando el papel social de maestro/alumno. Sin embargo, algún día nuestros caminos tal vez se crucen y decidamos cambiar nuestra relación profesional y convertirla en amistad. De la misma manera, la relación padre/hijo comienza como

dos papeles sociales que quizá vayan más allá de eso, o quizá no. Muchos de nosotros pasamos por la vida experimentando relaciones padre/hijo que nunca llegan a alcanzar una profundidad mayor que las definiciones sociales de autoridad y rebeldía. Cuando dejamos a un lado el papel convencional es cuando encontramos la verdadera intimidad de la familia, de los amigos y de los amantes, quienes entonces no reaccionan como esperábamos y nos llevan a penetrar en el segundo nivel de conflicto personal.

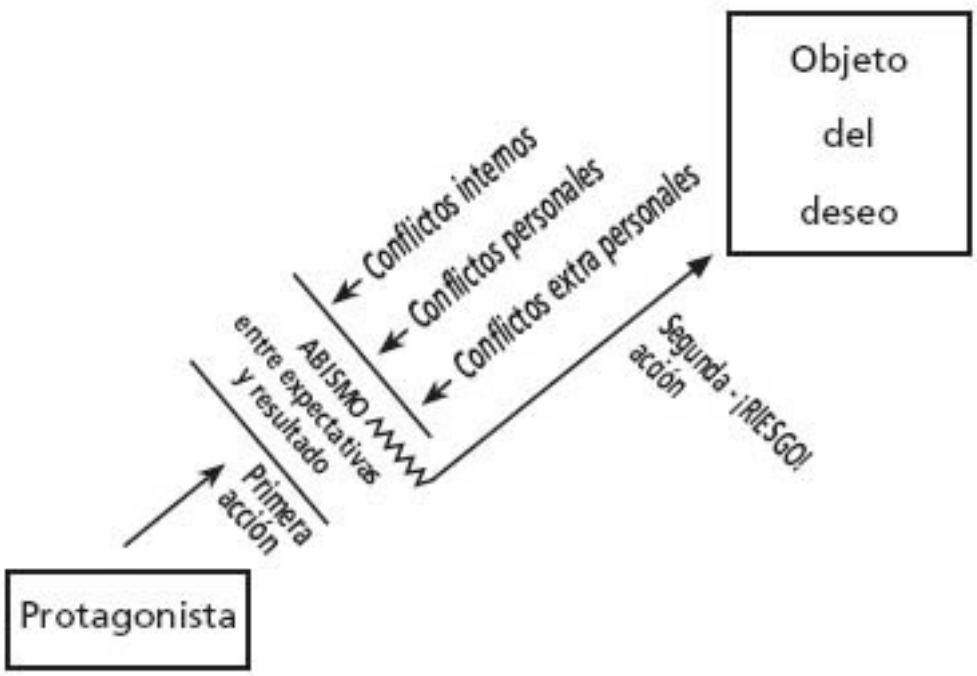
El tercer nivel corresponde a los conflictos extrapersonales. Todas las fuentes de antagonismo que se encuentran fuera de lo personal: los conflictos entre las instituciones sociales y las personas (gobierno/ciudadano, iglesia/creyente, empresa/cliente); los conflictos con personas (policía/criminal/víctima, jefe/trabajador, cliente/camarero, médico/paciente); y los conflictos con los entornos tanto artificiales como naturales (el tiempo, el espacio, y cada uno de los objetos que lo componen).

EL ABISMO

Toda HISTORIA nace en aquel lugar donde se rozan los reinos subjetivo y objetivo.

El protagonista persigue un objeto del deseo que se encuentra más allá de su alcance. Consciente o inconscientemente decide llevar a cabo una acción particular, motivado por el pensamiento o por el sentimiento de que ese acto llevará a su mundo a reaccionar de una manera que dará un paso positivo hacia la consecución de su deseo. Desde su punto de vista subjetivo, la acción que ha elegido parecerá la mínima y más conservadora para llegar a producir la reacción que busca. Pero en el momento en el que lleve a cabo dicha acción, el reino objetivo de su vida interna, las relaciones personales o el mundo extrapersonal o una combinación de todos ellos reaccionarán de un modo que resulte más poderoso o diferente de lo que esperaba.

Esta reacción por parte de su mundo bloquea su deseo, frustrándolo o alejándolo de él aún más que antes de llevar a cabo esa acción. En lugar de conseguir que su mundo coopere con él, su acción provoca fuerzas antagonistas que abren un *abismo* entre su expectativa subjetiva y el resultado objetivo, entre lo que pensaba que iba a ocurrir al llevar a cabo la acción y lo que en realidad ocurre, entre lo que considera probable y la verdadera necesidad.



Cada ser humano actúa en un momento dado, de modo consciente o inconsciente, basándose

en su sentido de la probabilidad, en lo que espera que probablemente ocurra una vez lleve a cabo una acción. Todos caminamos por la tierra pensando, o por lo menos esperando, comprendernos a nosotros mismos, a las personas que nos resultan más íntimas, a la sociedad y al mundo. Nos comportamos según lo que consideramos la verdad de nosotros mismos, de las personas que nos rodean y de nuestro entorno. Pero esa verdad no la podemos conocer de forma absoluta. Se trata de lo que *creemos* que es cierto.

También creemos que tenemos la libertad de tomar cualquier decisión y llevar a cabo cualquier acción. Pero cada decisión y cada acción que tomamos y llevamos a cabo, de manera espontánea o deliberada, se basa en la suma total de nuestras experiencias, en lo que nos ha ocurrido en nuestra realidad, en nuestra imaginación y en nuestros sueños hasta ese momento. Entonces elegimos actuar sobre la base de lo que nos indica esa recopilación de datos de la vida respecto a la reacción probable de nuestro mundo. Y sólo entonces, cuando llevamos a cabo una acción, es cuando descubrimos la necesidad.

La necesidad es la verdad absoluta. La necesidad es lo que en realidad ocurre cuando actuamos. La verdad se llega a conocer –*y sólo se puede llegar a conocer*– cuando actuamos en la auténtica profundidad y alcance de nuestro mundo y nos enfrentamos a su reacción. Esa reacción es la verdad de nuestra existencia en ese preciso instante, independientemente de lo que hubiéramos creído hasta el momento. La necesidad es lo que debe ocurrir y ocurre, frente a la probabilidad, que es lo que deseamos o esperamos que ocurra.

Ocurre en la ficción al igual que en la vida. Cuando la necesidad objetiva contradice el sentido de la probabilidad que tiene un personaje, de pronto se abre un abismo en la realidad ficticia. Ese abismo es el punto en el que colisionan los terrenos objetivo y subjetivo, la diferencia entre anticipación y resultado, entre el mundo tal y como lo percibía el personaje antes de actuar y la verdad que descubre a través de la acción.

Una vez se abre un abismo en la realidad, el personaje, que cuenta con su propia voluntad y capacidad, percibe o se da cuenta de que no puede obtener lo que desea actuando de manera mínima y conservadora. Debe recuperar fuerzas y luchar por superar ese abismo para llevar a cabo una segunda acción. Esa siguiente acción es algo que el personaje no habría querido hacer en el primer caso, porque no sólo exige una mayor voluntad y le obliga a excavar más profundamente en su capacidad humana, sino porque, y esto es lo más importante, *la segunda acción le coloca en una situación de riesgo*. Ahora se ve obligado a perder para poder ganar.

SOBRE EL RIESGO

A todos nos gustaría nadar y guardar la ropa. En una situación de peligro, por otro lado, debemos arriesgar algo que queramos o tengamos para obtener otra cosa que deseemos o para proteger algo que poseemos –un dilema que intentamos evitar.

Existe una prueba muy sencilla a la que podemos someter todas las historias. Debemos preguntarnos: ¿qué hay en juego? ¿Qué se arriesga a perder el protagonista si no obtiene lo que desea? Más específicamente: ¿qué es lo peor que le ocurrirá al protagonista si no alcanza su deseo?

Si no se puede responder a esas preguntas con respuestas interesantes, la historia estará mal concebida desde su núcleo. Por ejemplo, si la respuesta es: «Si el protagonista fracasa, la vida volverá a la normalidad», no merece la pena contar esa historia. Lo que el protagonista desea en este caso no tiene ningún valor real, y una historia acerca de alguien que persigue algo de muy poco o ningún valor será la definición del aburrimiento.

La vida nos enseña que la medida del valor de cualquier deseo humano es directamente proporcional al riesgo que implique su búsqueda. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el riesgo. Concedemos el valor más elevado a aquello que exige los riesgos más graves –nuestra libertad, nuestra vida, nuestra alma–. Pero esta obligatoriedad de que exista un riesgo es mucho más que un simple principio estético, dado que se enraíza en la fuente más profunda de nuestro arte. Porque no sólo creamos historias que son metáforas de la vida, sino que las creamos como metáforas de una vida que tiene significado –vivir una vida que tiene significado consiste en vivir en una situación de

riesgo perpetuo–.

Analicemos nuestros propios deseos. Lo que sea cierto en nosotros también será cierto en cada personaje que creemos. Deseamos escribir para la pantalla, el mayor medio de expresión creativa del mundo actual; deseamos crear obras bellas y con significado que nos ayuden a dar forma a nuestra visión de la realidad; a cambio queremos que se nos reconozca. Es una ambición noble y un gran logro conseguirlo. Y dado que somos artistas serios, estamos dispuestos a arriesgar aspectos vitales de nuestra vida para vivir ese sueño.

Estamos dispuestos a arriesgar tiempo. Sabemos que ni siquiera los guionistas de mayor talento –Oliver Stone, Lawrence Kasdan, Ruth Prawer Jhabvala– alcanzaron el éxito hasta los treinta o los cuarenta años. Al igual que se requiere diez años o más para crear un buen doctor o un buen profesor, cuesta diez o más años de vida adulta encontrar algo que decir que decenas de millones de personas quieran escuchar, y diez o más años, y a menudo muchos guiones escritos y sin vender, para poder llegar a dominar este oficio tan exigente.

Estamos dispuestos a arriesgar dinero. Sabemos que si tomáramos el mismo esfuerzo y la misma creatividad que hacen falta en un decenio de guiones no vendidos y los aplicáramos a una profesión normal, podríamos retirarnos antes de ver nuestro primer guión en la pantalla.

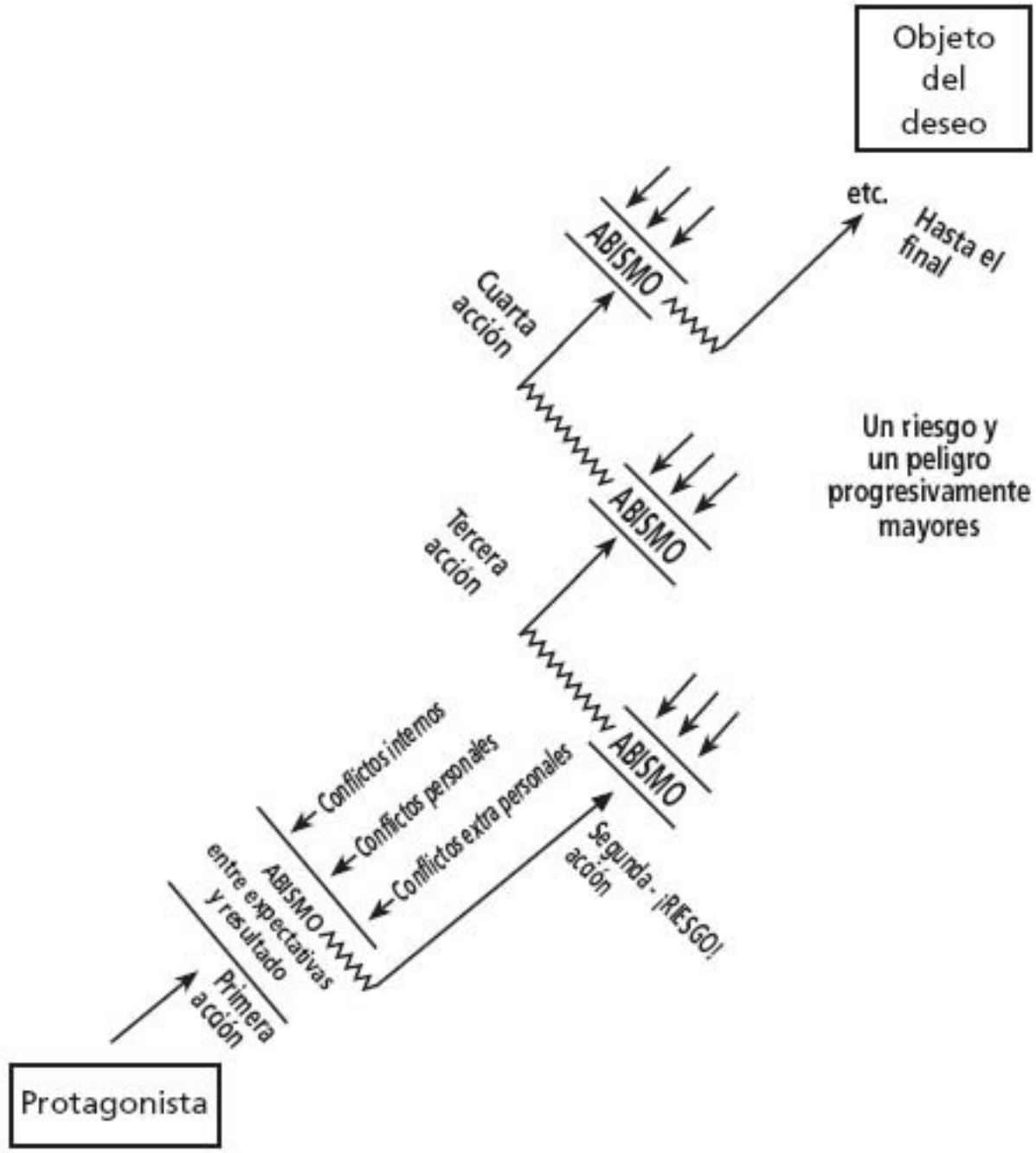
Estamos dispuestos a arriesgar a otras personas. Cada mañana nos dirigimos a nuestros escritorios y entramos en el mundo imaginario de nuestros personajes. Soñamos y escribimos hasta que se pone el sol y nos late la cabeza. Por eso apagamos el ordenador y nos acercamos a la persona amada. Pero aunque hayamos desconectado el procesador de textos, no podemos desconectar la imaginación. Nos sentamos a cenar y nuestros personajes siguen todavía corriéndonos por la cabeza y desearíamos tener un cuaderno de notas junto al plato. Antes o después la persona a la que amamos nos dirá: «Tengo la sensación de que… no estás realmente aquí». Y será cierto. La mitad del tiempo estamos en otra parte, y nadie quiere vivir con una persona que no está realmente ahí.

El guionista arriesga tiempo, dinero y personas porque su ambición tiene una fuerza que llega a definir su vida. Lo que es cierto para el guionista también lo es para cada personaje que crea:

La medida del valor del deseo de un personaje es directamente proporcional al riesgo que esté dispuesto a correr para conseguirlo; cuanto mayor sea el valor, mayor será el riesgo.

EL ABISMO QUE PROGRESA

La primera acción del protagonista ha despertado una serie de fuerzas antagonistas que bloquean su deseo y abren un abismo entre lo que anticipaba y el resultado, alterando las nociones que tiene de la realidad y poniéndole en una situación de mayor conflicto con su mundo y de mayor riesgo. Pero la resistente mente humana adapta rápidamente la realidad para que encaje con un patrón de mayor tamaño que incorpore las nuevas alteraciones y esa reacción inesperada. En ese momento lleva a cabo una segunda acción, más difícil y arriesgada, una acción que resulta coherente con su nueva visión de la realidad, una acción basada en las nuevas expectativas que tiene del mundo. Pero de nuevo su acción provoca fuerzas antagonistas y se abre un nuevo abismo en su realidad. Por eso vuelve a adaptarse a lo inesperado, supera la situación y decide llevar a cabo una acción que de nuevo considera coherente con ese corregido sentido que tiene de las cosas. Exprime aún más sus capacidades y su voluntad, se expone a un mayor peligro y realiza una tercera acción.



Tal vez esta acción consiga un resultado positivo y por el momento dé un paso hacia su deseo, pero con su siguiente acción se abrirá de nuevo el abismo. Ahora deberá llevar a cabo un acción que exija todavía más voluntad, más capacidad, y que implique un mayor riesgo. Una y otra vez, en una progresión y no en una cooperación, sus acciones provocarán fuerzas antagonistas que abrirán abismos en su realidad. Este patrón se repite en diversos niveles hasta el final de la historia, hasta una acción final que va más allá de lo que los espectadores hubieran podido imaginar.

Esas interrupciones en la realidad, momento a momento, marcan la diferencia entre lo dramático y lo prosaico, entre la acción y la actividad. La verdadera acción es un movimiento físico, vocal o mental que abre abismos en las expectativas y produce cambios significativos. La mera actividad es un comportamiento en el que ocurre lo esperado y que no genera ningún cambio.

Pero el abismo que se abre entre las expectativas y el resultado es mucho más que una simple cuestión de causa y efecto. En su sentido más profundo, la separación entre la causa, tal y como parecía, y el resultado que realmente produce marca el punto en el que se encuentran el espíritu humano y el mundo. Por un lado tenemos el mundo tal y como creemos que es, por otro lado tenemos la realidad tal y como verdaderamente es. En este abismo se encuentra el nexo de la

historia, el caldero en el que se cuece nuestra narrativa. Es ahí donde el escritor encuentra los momentos más intensos que cambian vidas. La única manera de llegar a esa situación es trabajar desde dentro hacia fuera.

ESCRIBIR DESDE DENTRO HACIA FUERA

¿Por qué debemos hacerlo? ¿Por qué durante la creación de una escena debemos encontrar nuestro camino hasta el centro de cada personaje y experimentarlo desde su punto de vista? ¿Qué obtenemos al hacerlo? ¿Qué sacrificamos si no lo hacemos?

Por ejemplo, como antropólogos, podríamos descubrir verdades sociales y medioambientales a través de esmeradas observaciones. Como psicólogos que tomaran notas, podríamos descubrir verdades conductistas. Trabajando desde fuera hacia dentro podríamos presentar personajes superficiales genuinos, incluso fascinantes. Pero la dimensión crucial que no llegaríamos a crear así es la *verdad emocional*.

La única fuente fiable de verdad emocional somos nosotros mismos. Si permanecemos fuera de nuestros personajes inevitablemente escribimos clichés emocionales. Para crear reacciones humanas reveladoras no debemos sólo introducirnos en nuestro personaje, sino también en nosotros mismos. Pero ¿eso cómo se hace? ¿Cómo nos arrastramos hasta el interior de la cabeza de nuestros personajes para que nos empiece a latir el corazón, a sudar las palmas de las manos, a formarse un nudo en nuestro estómago, lágrimas en los ojos, risa en el corazón, excitación sexual, ira, indignación, compasión, tristeza, alegría o cualquiera de las incontables respuestas que se producen dentro del espectro de emociones humanas, si estamos sentados ante nuestros escritorios?

Hemos determinado que un cierto acontecimiento debe tener lugar dentro de nuestra historia, y la situación debe progresar y cambiar. ¿Cómo podemos redactar una escena que cuente con emociones profundas e internas? Podríamos preguntarnos: ¿cómo *debería* alguien llevar a cabo esta acción? Pero eso nos llevaría a crear clichés moralizadores. O también: ¿cómo *haría* alguien esto? Pero eso nos lleva a escribir guiones «monos» –inteligentes pero poco sinceros–. O: «Si mi personaje se encontrara en estas circunstancias, ¿qué haría?». Pero eso nos aleja, nos hace percibir a nuestro personaje caminando por esa fase de su vida, pero sólo adivinando sus emociones, y toda adivinación lleva siempre a crear clichés. O podríamos preguntarnos: «Si yo me encontrara en esas circunstancias, ¿qué haría?». Mientras damos vueltas a esta pregunta en nuestra imaginación, tal vez nuestro corazón comience a latir con más fuerza, aunque está claro que nosotros no somos el personaje. Tal vez sea una emoción ingenua en nosotros, pero quizá nuestro personaje actuara de un modo distinto. ¿Qué hacemos entonces?

Nos preguntamos: «Si yo fuera este personaje en estas circunstancias, ¿qué haría?». O como dice Stanislavski, el «si… mágico». Debemos interpretar el papel. No es casualidad que muchos de los mayores dramaturgos, desde Eurípides a Shakespeare o Pinter, y que muchos guionistas, desde D.W. Griffith a Ruth Gordon o John Sayles, también fueran actores o actrices. Todo escritor es un improvisador que interpreta sentado ante su procesador de textos, paseando pensativamente en su habitación, interpretando a sus personajes: hombre, mujer, niño, monstruo. Interpretamos en nuestra imaginación hasta que fluyen las verdaderas emociones sinceras y específicas de nuestros personajes en nuestras venas. Cuando una escena tiene un significado emocional para nosotros, podemos confiar en que tendrá significado para el público. Si creamos un mundo que nos emociona, emocionaremos a los espectadores.

CHINATOWN

Para ilustrar cómo escribir desde dentro, utilizaré una de las escenas más famosas y brillantemente escritas del cine, el clímax del segundo acto de *Chinatown*, del guionista Robert Towne. Trabajaré desde la escena, tal y como se interpretó en la pantalla, aunque también se puede encontrar en el tercer borrador del guión de Towne, fechado el 9 de octubre de 1973 y con la

versión doblada al castellano.

SINOPSIS

El detective privado J.J. Gittes está investigando la muerte de Hollis Mulwray, inspector jefe del Departamento de Aguas y Energía de Los Ángeles. Aparentemente, Mulwray se ha ahogado en un depósito de agua, y el crimen desconcierta al rival de Gittes, el teniente de policía Escobar. Cerca del final del segundo acto, Gittes ha reducido el número de sospechosos y de móviles a dos: o una conspiración de millonarios guiados por el despiadado Noah Cross asesinó a Mulwray para conseguir poder político o riquezas, o Evelyn Mulwray asesinó a su marido en un ataque de celos después de encontrarlo con otra mujer.

Gittes sigue a Evelyn hasta una casa situada en Santa Mónica. Escudriñando a través de una ventana, ve a la «otra mujer» que parece drogada y mantenida cautiva. Cuando Evelyn sale para dirigirse al automóvil, él la obliga a hablar y ella dice que esa mujer es su hermana. Gittes sabe que no tiene hermanas, pero por el momento no dice nada.

A la mañana siguiente descubre lo que parecen ser las gafas del fallecido en un estanque de agua salada situado en el hogar de los Mulwray, en las colinas que se yerguen sobre Los Ángeles. Ahora sabe cómo y dónde fue asesinado el hombre. Con esa prueba en la mano vuelve a Santa Mónica para enfrentarse a Evelyn y entregarla a Escobar, quien está amenazando con retirarle a Gittes la licencia de detective privado.

LOS PERSONAJES

J. J. GITTES. Cuando trabajaba para el fiscal del distrito se enamoró de una mujer de Chinatown. Mientras intentaba ayudarla, de alguna manera causó su muerte. Presentó la dimisión y se hizo detective privado, intentando escapar de la política corrupta y de su trágico pasado. Pero ahora se ve arrastrado de nuevo hacia ambos. Y lo que es peor, se encuentra en esa situación porque, días antes del asesinato, se dejó embaucar para investigar a Mulwray por adulterio. Alguien le ha hecho parecer un tonto y Gittes es un hombre con un orgullo excesivo. Detrás de su apariencia tranquila se trata de un impulsivo personaje arriesgado; su cinismo sarcástico enmascara su sed idealista de justicia. Para complicar aún más las cosas, se ha enamorado de Evelyn Mulwray. El objetivo de Gittes en esta escena es *descubrir la verdad*.

EVELYN MULWRAY es la mujer de la víctima e hija de Noah Cross. Se muestra nerviosa y a la defensiva cuando la interrogan acerca de su marido; tartamudea cuando se menciona a su padre. Tenemos la sensación de que se trata de una mujer que oculta algo. Ha contratado a Gittes para que investigue el asesinato de su marido, tal vez para esconder su propia culpabilidad. Sin embargo, durante la investigación parece atraída por él. Tras escapar por los pelos de unos matones, hacen el amor. El objetivo de Evelyn en esta escena es *ocultar su secreto y escapar con Katherine*.

KHAN es el criado de Evelyn. Ahora que ella se ha quedado viuda, él se considera también su guardaespaldas. Se enorgullece de sus dignos modales y de su capacidad de enfrentarse a situaciones difíciles. El objetivo de Khan en esta escena es *proteger a Evelyn*.

KATHERINE es una tímida inocente que siempre ha vivido protegida. El objetivo de Katherine en esta escena es *obedecer a Evelyn*.

LA ESCENA:

INTERIOR/EXTERIOR DE SANTA MÓNICA-BUICK-EN MOVIMIENTO-DÍA

Gittes conduce por Los Ángeles.

Para trabajar desde dentro debemos meternos en la mente de Gittes mientras se dirige al escondite de Evelyn. Debemos imaginar que ocupamos el lugar de Gittes. Las calles se deslizan a nuestro alrededor y nos preguntamos:

«Si fuera Gittes en este momento, ¿qué haría?».

Si dejamos que vague nuestra imaginación, surge la respuesta:

«Ensayar. Siempre ensayo mentalmente antes de enfrentarme a los grandes desafíos de la vida».

Y ahora debemos profundizar en las emociones y la mente de Gittes:

Los nudillos blancos aferrados al volante, los pensamientos desbocados: «Ella le asesinó y entonces me utilizó. Me mintió, se me insinuó. Y sí que me enganchó. Tengo un nudo en el estómago, pero me mostraré tranquilo. Me acercaré lentamente hasta la puerta, entraré y la acusaré. Ella miente. Llamaré a la policía. Fingirá ser inocente y derramará unas pocas lágrimas. Pero yo me mantendré firme como el hielo y le enseñaré las gafas de Mulwray. Después le explicaré cómo lo hizo, paso a paso, como si hubiera estado allí. Ella confesará y la entregaré a Escobar; me desengancharé».

EXTERIOR BUNGALOW-SANTA MÓNICA

El automóvil de Gittes a toda velocidad en la autopista.

Seguimos trabajando desde la perspectiva de Gittes y pensamos:

«Me mostraré tranquilo, me mostraré tranquilo…». De pronto, al ver la casa de ella, se le aparece mentalmente una imagen de Evelyn. Le invade la ira. Se abre un abismo entre nuestra tranquila determinación y nuestra furia.

Los frenos del Buick CHIRRÍAN hasta que el automóvil se detiene. Gittes sale de un salto.

«¡Al diablo con ella!»

Gittes cierra la puerta DE UN PORTAZO y sube apresuradamente los escalones.

«La atraparé ahora, antes de que salga corriendo.»

Gira el pomo, encuentra la puerta cerrada con llave y la GOLPEA.

«¡Maldición!»

INTERIOR BUNGALOW

KHAN, el criado chino de Evelyn, oye los GOLPES y se dirige hacia la puerta.

A la vez que entran y salen los personajes de escena debemos cambiar mentalmente de personaje, aplicando primero un punto de vista y luego otro. Tomando el punto de vista de Khan debemos preguntarnos:

«Si fuera Khan en este momento, ¿qué pensaría, sentiría y haría?».

Al meternos en la piel de este personaje, nuestros pensamientos se dirigen hacia:

«¿Quién diablos será?». Pondremos sonrisa de mayordomo: «Diez a uno a que es ese bocazas de detective otra vez. Yo me encargaré de él».

Khan abre la puerta y se encuentra a Gittes en la entrada.

KHAN

Espere.

Volviendo a la mente de Gittes:

«Ese mayordomo estirado otra vez».

GITTES

Espere usted. ¡Chow hoy kye dye!

(traducción: ¡que te jodan, imbécil!)

Gittes aparta a Khan a un lado y entra en la casa.

Al volver a Khan, el repentino abismo entre las expectativas y el resultado nos cambia la sonrisa:

Confusión, ira: «No sólo se abre paso a empujones, sino que me insulta en cantonés. ¡Échalo de aquí!».

Gittes levanta la vista cuando aparece Evelyn en las escaleras, detrás de Khan, y nerviosamente se ajusta el collar mientras desciende.

Como Khan:

«Es la señora Mulwray. Debo protegerla».

Evelyn ha estado llamando a Gittes toda la mañana, esperando conseguir su ayuda. Tras pasar horas preparando las maletas, tiene mucha prisa por llegar al tren de las 17:30 con destino a México. Cambiamos a su punto de vista:

«Es Jake. Gracias a Dios. Sé que le importo. Me ayudará. ¿Cómo estoy?». Instintivamente sus manos se dirigen a su pelo y a su cara. «Khan parece preocupado.»

Evelyn sonríe tranquilizadora a Khan y le hace un gesto para que se marche.

EVELYN

Gracias, Khan.

Como Evelyn volviéndose hacia Gittes:

Sintiéndose más confiada: «Ahora ya no estoy sola».

EVELYN

¿Cómo estás? Te

he estado llamando.

INTERIOR SALA DE ESTAR-LOS MISMOS

Gittes se aleja hacia la sala de estar.

Como Gittes:

«Es tan bella. No la mires. Manténte tranquilo, hombre. Debes estar preparado. Mentirá una y otra vez».

GITTES

…¿Sí?

Evelyn le sigue, escudriñándole el rostro.

Como Evelyn:

«No consigo que me mire a los ojos. Hay algo que le está preocupando. Parece agotado…».

EVELYN

Jake, ¿has dormido algo?

GITTES

Sí, claro.

«… y hambriento, pobre hombre.»

EVELYN

¿Has almorzado algo? Khan

puede prepararte algo.

Como Gittes:

«¿De qué diablos de comida me habla? Lo haré ahora».

GITTES

¿Dónde está la chica?

De vuelta a los pensamientos de Evelyn, donde se abre repentinamente un abismo en sus expectativas, lo que le provoca una gran sorpresa:

«¿Por qué me pregunta eso? ¿Qué ha salido mal? Tranquila. Finge inocencia».

EVELYN

Arriba, ¿por qué?

Como Gittes:

«Esa voz dulce, la de la inocencia. "¿Por qué?" Tranquilo».

GITTES

Quisiera verla.

Como Evelyn:

«¿Qué querrá de Katherine? No, no puedo dejar que la vea ahora. Miente. Descubre primero qué quiere».

EVELYN

Es que… es que se está dando

un baño en este momento.

¿Por qué quieres verla?

Como Gittes:

Enfadado por sus mentiras. «No dejes que te engañe.»

Gittes pasea la mirada por la habitación y ve las maletas a medio preparar.

«Se está preparando para huir. Menos mal que he llegado. Manténte alerta. Volverá a mentir.»

GITTES

¿Te vas a alguna parte?

Como Evelyn:

«Se lo debería haber dicho pero no había tiempo. No lo puedo ocultar. Di la verdad. Él lo entenderá».

EVELYN

Sí, vamos a coger

el tren de las 17:30.

Como Gittes, se abre un pequeño abismo:

«¿Qué sabrás tú? Parece sincera. No importa. Pon fin a sus mentiras. Hazle saber que vas en serio. ¿Dónde está el teléfono? Aquí».

Gittes toma el auricular.

Como Evelyn:

Perplejidad, reprimiendo el miedo. «¿A quién llama?»

EVELYN

¿Jake…?

«Está marcando. Que Dios me ayude…»

Como Gittes, con la oreja pegada al teléfono:

«Responde, maldita sea». Oye al sargento de centralita contestar.

GITTES

Aquí Gittes. Póngame

con el teniente Escobar.

Como Evelyn:

«¡La policía!». La invade una corriente de adrenalina. Pánico. «No, no. Tranquila. Manténte tranquila. Debe tratarse de Hollis. Pero no puedo esperar. Nos tenemos que ir ahora.»

EVELYN

Eh, pero dime qué pasa.

¿Qué ocurre? Te he dicho

que tenemos que coger

el tren de las 17:30.

Como Gittes:

«Ya es suficiente. Haz que se calle».

GITTES

Tendrás que perder tu tren.

(al teléfono)

Lou, te espero en

el 1972 del Canyon Drive…

Sí, ven enseguida.

Como Evelyn:

Iracunda. «Será idiota…» Un rayo de esperanza. «Tal vez esté llamando a la policía para ayudarme.»

EVELYN

¿Por qué has hecho eso?

Como Gittes:

Petulante satisfacción. «Está intentando hacerse la dura pero la tengo pillada. Qué bien me siento. Estoy comodísimo.»

GITTES

(Arrojando su sombrero

sobre la mesa.)

¿Conoces a algún buen abogado

criminalista?

Como Evelyn, intentando cerrar un abismo cada vez mayor:

«¿Abogados? ¿De qué diablos me está hablando?». Un miedo aterrador de que esté a punto de suceder algo terrible.

EVELYN

No.

Como Gittes:

«Mírala, tranquila y compuesta, fingiendo inocencia hasta el final».

GITTES

(Hablando a través de

una pitillera de plata.)

No te preocupes. Te

recomendaré un par de ellos.

Son caros pero tú puedes

pagarlos.

Gittes extrae con calma un mechero de su bolsillo, se sienta y enciende el cigarrillo.

Como Evelyn:

«Dios mío, si me está amenazando. Me he acostado con él. Mira cómo se pavonea. ¿Quién se cree que es?». La ira la embarga. «No te dejes dominar por el pánico. Manéjalo. Debe existir un motivo para esto.»

EVELYN

¿Quieres hacer el favor de

explicarme a qué viene todo

esto?

Como Gittes:

«Estás enfadada, ¿verdad? Bien, pues observa».

Gittes vuelve a introducir el mechero en el bolsillo y con el mismo movimiento saca un pañuelo que envuelve algo. Lo coloca sobre la mesa, y con mucho cuidado abre las cuatro esquinas de la tela para mostrar las gafas.

GITTES

He encontrado estas gafas

en el jardín, en el estanque.

Eran de tu marido, ¿verdad?…

¿Verdad que sí?

Como Evelyn:

El abismo se niega a cerrarse. Atónita. Nada tiene sentido. Aumenta el temor. «¿Gafas? ¿En el estanque de peces de Hollis? ¿Qué persigue?»

EVELYN

Pues no lo sé. Sí,

es posible.

Como Gittes:

«Un hueco. Píllala ahora. Haz que confiese».

GITTES

(De un salto.)

Lo son, definitivamente. Allí fue

donde lo ahogaron.

Como Evelyn:

Perpleja. «¿En casa?»

EVELYN

¡¿Qué?!

Como Gittes:

Furia. «Consigue que hable. Ahora.»

GITTES

No es el momento de dejarse

asustar por la verdad. El

informe del forense demuestra

que tenía agua salada en los

pulmones. Debes creerme y

al mismo tiempo decirme

cómo ocurrió y por qué.

Debo saberlo antes de que Escobar

llegue aquí porque no quiero perder

mi lincencia de detective.

Como Evelyn:

Su rostro altivo y lívido se le acerca. Caos, miedo paralizante, intentado recuperar el control.

EVELYN

No sé qué pretendes

con eso, sólo sé que es lo más

insensato que he oído en mi vida…

GITTES

¡Basta ya!

Como Gittes:

Perdiendo el control, sus manos salen disparadas y la agarran, se aferra con los dedos a ella, arrancándole una mueca de dolor. Pero la mirada de sorpresa y dolor que ve en sus ojos produce un pinchazo de compasión. Se abre un abismo. Sus sentimientos hacia ella luchan contra la ira. Baja las manos. «Le estoy haciendo daño. Pero hombre, ella no lo hizo a sangre fría. Le podría pasar a cualquiera. Dale una oportunidad. Explícalo todo, paso a paso, pero sácale la verdad.»

GITTES

Quiero facilitarte las cosas.

Tuviste celos, os peleasteis,

él cayó, se golpeó la cabeza…

fue un accidente… pero su amiguita

fue testigo. Tenías que

hacerla callar. No tienes valor

para matarla pero sí bastante

dinero para taparle la boca.

¿Sí o no?

Como Evelyn:

Se cierra el abismo de golpe con un terrible significado: «Dios mío, piensa que lo hice yo».

EVELYN

No.

Como Gittes, tras escuchar su enérgica respuesta:

«Bien, finalmente suena a verdad». Tranquilizándose. «Pero ¿qué diablos está ocurriendo?»

GITTES

¿Quién es? Y no me

digas esa tontería de que es

tu hermana porque tú no

tienes hermanas.

Como Evelyn:

La mayor de las sorpresas la parte por la mitad: «Quiere saber quién es… Que Dios me ayude». Débil tras años de ocultar su secreto. Apresada contra la pared. «Si no se lo digo llamará a la policía, pero, si se lo digo…» No hay donde esconderse… excepto en Gittes.

EVELYN

Te lo diré… Te diré

la verdad.

Como Gittes:

Confiado. Centrado. «Por fin.»

GITTES

Bien. ¿Cómo se llama?

Como Evelyn:

«Su nombre… Santo Dios, su nombre…».

EVELYN

…Katherine.

GITTES

Katherine, ¿qué?

Como Evelyn:

Preparándose para lo peor. «Díselo todo. Veamos si lo puede aceptar… y si yo lo puedo aceptar…».

EVELYN

Es mi hija.

De vuelta al punto de vista de Gittes en el momento en el que estallan sus expectativas de obligarla finalmente a confesar:

«¡Otra maldita mentira!».

Gittes se acerca a ella rápidamente y le cruza la cara de una bofetada.

Como Evelyn:

Un dolor desgarrador. No siente nada. La parálisis que se produce después de una vida de culpabilidad.

GITTES

He dicho que quiero la verdad.

Ella permanece pasiva, ofreciéndose para que la vuelva a golpear.

EVELYN

Es mi hermana...

Como Gittes:

Golpeándola de nuevo…

EVELYN

...es mi hija...

Como Evelyn:

No siente nada y se deja llevar.

Como Gittes:

…golpeándola aún una vez más, ve sus lágrimas…

EVELYN

...mi hermana...

…golpeándola aún con más fuerza…

EVELYN

...mi hija...

…con el reverso de la mano, con el puño abierto. La agarra y la arroja sobre el sofá.

GITTES

Repito que quiero saber la verdad.

Como Evelyn:

Al principio su ataque parece producirse muy lejos, pero al golpear el sofá toma conciencia y comienza a gritar palabras que nunca antes había dicho a nadie:

EVELYN

Es mi hermana y es mi hija.

Como Gittes:

Un abismo cegador. Atónito. La furia se desvanece al cerrarse lentamente el abismo y admitir las terribles implicaciones que se ocultan tras sus palabras.

De pronto, Khan baja SONORAMENTE las escaleras.

Como Khan:

Dispuesto a luchar para protegerla.

Como Evelyn, recordando de repente:

«¡Katherine! ¡Santo Cielo! ¿Me habrá oído?».

EVELYN

(Apresuradamente a Khan.)

Khan, por favor, vuelve arriba.

Por el amor de Dios, que ella se

quede en su habitación.

Khan mira duramente a Gittes y después vuelve a subir.

Como Evelyn, volviéndose para encontrarse con la expresión congelada en el rostro de Gittes:

Un extraño sentimiento de compasión hacia él se apodera de ella. «Pobre hombre… sigue sin comprenderlo.»

EVELYN

…mi padre y yo…

¿Comprendes? ¿O es demasiado

fuerte para ti?

Evelyn agacha la cabeza hasta las rodillas y comienza a llorar.

Como Gittes:

Una ola de compasión. «Cross… canalla…»

GITTES

(En voz baja.)

¿Te violó?

Como Evelyn:

Imágenes de ella con su padre; hace tantos años. Una aplastante culpabilidad. Pero no más mentiras:

Evelyn niega con la cabeza.

He aquí el punto de una revisión crítica. En el tercer borrador Evelyn explica con mayor detalle que su madre murió cuando ella tenía quince años y que la pena de su padre era tal que tuvo una «depresión» y se convirtió en «un niño pequeño», incapaz de alimentarse o vestirse. Eso les llevó al incesto. Incapaz de enfrentarse a lo que había hecho, su padre entonces le dio la espalda. Esta explicación no sólo ralentizaba el ritmo de la escena, sino que, lo más importante, debilitaba seriamente el poder del antagonista, dándole una vulnerabilidad con la que podíamos simpatizar. Se eliminó y fue sustituida con la pregunta de Gittes: «¿Te violó?» y la negativa de Evelyn –una pincelada brillante que mantiene el núcleo cruel de Cross a la vez que pone a prueba con dureza el amor que Gittes siente por Evelyn.

Esta situación abre por lo menos dos posibles explicaciones para que Evelyn niegue que fue violada: los niños a veces tienen una necesidad autodestructiva de proteger a sus padres. Podría fácilmente haberse tratado de una violación, aunque ni siquiera ahora puede obligarse a acusar a su padre. O fue su cómplice. Su madre había muerto, lo que la convertía en «la señora de la casa». En esas circunstancias, el incesto entre padre e hija no resulta desconocido. Sin embargo, eso no exculpa a Cross. La responsabilidad es en este caso suya, aunque Evelyn se ha castigado a sí misma con la culpabilidad. Su negación obliga a Gittes a enfrentarse a una serie de decisiones que definirán su personalidad: seguir amando a esta mujer o no, entregarla a la policía por asesinato o no. Su negación contradice sus expectativas y se abre un vacío:

Como Gittes:

«Si no fue violada…». Confusión. «Tiene que haber algo más.»

GITTES

¿Y luego qué ocurrió?

Como Evelyn:

Fragmentos de recuerdos de la sorpresa de saberse embarazada, el rostro burlón de su padre, su huida a México, la agonía de dar a luz, una clínica extranjera, la soledad…

EVELYN

Que me marché…

GITTES

¿…a México?

Como Evelyn:

Recordando cuando Hollis la encontró en México, orgullosa mostrándole a Katherine, dolor al quitarle a su hija, los rostros de las monjas, el sonido del llanto de Katherine…

EVELYN

(Asintiendo.)

Hollis fue a buscarme y se hizo

cargo de mí. No podía verla…

Yo sólo tenía quince años y quería

verla pero… no podía. Luego…

Imágenes de alegría al llevar a Katherine a Los Ángeles para estar con ella y mantenerla segura lejos de su padre, pero entonces un repentino temor: «No debe encontrarla nunca. Está loco. Sé lo que quiere. Si le pone las manos encima a mi hija lo volverá a hacer».

EVELYN

(Mirando a Gittes y suplicando.)

Ahora quiero estar con ella;

quiero cuidarla.

Como Gittes:

«Por fin tengo la verdad». Siente que se cierra el abismo, y crece su amor hacia ella. Siente pena por lo que ha sufrido y respeto por su valor y devoción hacia su hija. «Deja que se marche. No, mejor aún, sácala tú mismo de la ciudad. Nunca lo conseguirá sola. Y se lo debes.»

GITTES

¿Adónde quieres

llevarla ahora?

Como Evelyn:

Un atisbo de esperanza. «¿Qué quiere decir? ¿Me ayudará?».

EVELYN

Iremos a México.

Como Gittes:

Los engranajes empiezan a funcionar. «¿Cómo puedo conseguir que escape de Escobar?»

GITTES

No puedes irte en el tren.

Escobar te buscará por todas

partes.

Como Evelyn:

Incredulidad. Felicidad. «¡Me va a ayudar!»

EVELYN

Y si… ¿y si nos fuéramos en avión?

GITTES

Sería peor. Más vale que os

ocultéis en otra casa. Deja el

equipaje aquí.

(Golpe.)

¿Dónde vive Khan? Vete a su casa

y déjame su dirección.

EVELYN

Muy bien.

Una luz se refleja en las gafas, que siguen sobre la mesa, y llama la atención de Evelyn.

Como Evelyn:

«Esas gafas…». Una imagen de Hollis leyendo… sin gafas.

EVELYN

Ah, estas gafas no eran de Hollis.

GITTES

¿Cómo lo sabes?

EVELYN

No usaba bifocales.

Sube al piso de arriba y Gittes mira las gafas.

Como Gittes:

«Si no son las gafas de Mulwray…». Se abre un abismo. Todavía queda una pieza de la verdad por descubrir. La memoria vuelve atrás y se remonta a… la comida con Noah Cross, leyendo con gafas bifocales, ojeando la cabeza de un pescado guisado. Se abre más el abismo. «Cross asesinó a Mulwray porque su yerno no le quería decir dónde estaba la hija de su hija. Cross quiere a la niña. Pero no la conseguirá, porque tengo pruebas suficientes para encerrarlo… y las tengo en el bolsillo.»

Gittes guarda cuidadosamente las gafas en su chaleco y entonces alza la vista para ver a Evelyn en las escaleras rodeando con su brazo a una tímida adolescente.

«Encantadora. Como su madre. Un poco asustada. Debe habernos oído.»

EVELYN

Katherine, saluda a

nuestro amigo, el señor Gittes.

Pasamos al punto de vista de Katherine:

Si yo fuera Katherine en este momento, ¿qué sentiría?

Como Katherine:

Nerviosa. Aturdida. «Mi madre ha estado llorando. ¿Le habrá hecho daño este hombre? Le sonríe. Supongo que todo está bien.»

KATHERINE

Hola.

GITTES

Hola.

Evelyn mira a Katherine para tranquilizarla y la vuelve a enviar arriba.

EVELYN

(A Gittes.)

Khan vive en Alameda 1712.

¿Sabes dónde está?

GITTES

Sí.

Como Gittes:

Se abre un último abismo, lleno de imágenes de una mujer a la que amó una vez y de su muerte violenta en Alameda, Chinatown. Sentimientos de temor, de cómo se cierra el círculo de la vida. El abismo se cierra lentamente con el pensamiento, «Esta vez lo haré bien.»

* * *

CREAR DENTRO DE UN ABISMO

Al escribir lo que los actores llaman «monólogos internos» he revivido esta escena con tan buen ritmo a cámara ultra lenta y he dado palabras a los sentimientos y perspectivas. No obstante, así son las cosas ante nuestro escritorio. Puede llevar días o incluso semanas escribir lo que en la pantalla ocupará minutos o segundos. Ponemos cada uno de los momentos bajo un microscopio que piensa, vuelve a pensar, y crea, y vuelve a crear, al entretejer los momentos de nuestros personajes en un laberinto de pensamientos, imágenes, sensaciones y emociones no expresados.

Sin embargo, escribir desde dentro hacia fuera no significa que imaginemos una escena desde el principio hasta el final, encerrados dentro del punto de vista de un único personaje. Más bien, como en el ejercicio mostrado anteriormente, el guionista cambia de perspectiva a perspectiva. Se introduce en el centro consciente de cada personaje y se plantea la siguiente pregunta: «Si yo fuera este personaje en estas circunstancias, ¿qué haría?». Siente dentro de sus propias emociones una reacción humana específica y se imagina la siguiente acción que va a llevar a cabo el personaje.

Ahora el problema del guionista es cómo conseguir que la historia siga avanzando. Para construir el siguiente golpe de efecto, el guionista deberá salir del punto de vista subjetivo del personaje y analizar de manera objetiva la acción que acaba de crear. Esa acción prepara una cierta reacción por parte del mundo en el que vive el personaje. Pero eso no debe suceder. En su lugar, el guionista debe abrir un abismo. Para hacerlo se plantea la pregunta con la que se han peleado los escritores desde el principio de los tiempos: ¿*Cuál es la situación opuesta*?

Los guionistas son por instinto pensadores dialécticos. Como dijo Jean Cocteau: «El espíritu de la creación es el espíritu de la contradicción, la interrupción de las apariencias hacia una realidad desconocida». Hay que dudar de las apariencias y buscar el opuesto de lo obvio. No debemos limitarnos a la superficie, a tomar las cosas según su valor superficial. En su lugar debemos ir quitando las distintas capas de la vida para encontrar lo oculto, lo inesperado, lo aparentemente inadecuado; en otras palabras, la verdad. Y encontraremos nuestra verdad en el abismo.

Debemos recordar que somos el dios de nuestro universo. Conocemos a nuestros personajes, sus mentes, cuerpos, emociones, relaciones, su mundo. Una vez creamos un momento sincero a partir de uno de los puntos de vista, nos movemos dentro de ese universo, incluso penetrando en los objetos inanimados, a la búsqueda de otro punto de vista para poder invadirlo y crear una reacción inesperada, abriendo de nuevo un abismo entre las expectativas y el resultado.

Cuando lo hemos hecho, volvemos a introducirnos en la mente del primer personaje y nos abrimos camino hasta una nueva verdad emocional preguntándonos otra vez: «Si yo fuera este personaje y en estas circunstancias *nuevas*, ¿qué haría?». Tras encontrar el camino hasta esa reacción y esa acción, volvemos a salir de ese punto de vista y preguntamos: «¿Qué sería lo *contrario*?».

La buena escritura acentúa las REACCIONES.

Muchas de las acciones de cualquier historia resultan más o menos esperables. Cumpliendo con las convenciones del género, los amantes de las *historias de amor* deben conocerse, el detective de una *película policíaca* debe descubrir un crimen, la vida del protagonista de una *trama educativa* debe surgir desde el fondo donde se encuentra inmerso. El público las conoce bien y espera siempre estas acciones, y otras similares y cotidianas. Como consecuencia, los guiones bien escritos enfatizan menos aquello que *ocurre* y más *a quién* le ocurre y *por qué* y *cómo* ocurre. De hecho, los placeres más ricos y satisfactorios de todos los que existen se encuentran en las historias que se centran en las *reacciones* que provocan los acontecimientos y las *perspectivas que por ellas se obtienen*.

Analicemos de nuevo la misma escena de *Chinatown*: Gittes llama a la puerta esperando que le dejen entrar. ¿Qué reacción recibe? Khan le bloquea la entrada y le pide que espere. ¿Cómo reacciona Gittes? Sorprende a Khan insultándole en cantonés y abriéndose camino. Evelyn baja las escaleras esperando obtener la ayuda de Gittes. ¿La reacción ante ello? Gittes llama a la policía esperando obligarla a confesar el asesinato y a contarle la verdad sobre «la otra mujer». ¿Reacción? Revela que la otra mujer es la hija de su incesto, lo que indica que su lunático padre fue el asesino. Golpe a golpe, incluso en las escenas más tranquilas e introvertidas, se produce una serie dinámica de acciones/*reacciones*/abismos, de renovadas acciones/sorprendentes *reacciones*/abismos que construyen la escena para sus puntos de inflexión y alrededor de ellos, a la vez que las reacciones nos sorprenden y fascinan.

Si escribimos un golpe de efecto en el que un personaje se acerca a una puerta, llama y espera, y como reacción se abre educadamente la puerta para invitarlo a entrar y el director lo rueda así, con toda probabilidad nunca llegue a emitirse. Cualquier montador que merezca dicha calificación lo eliminaría de inmediato y le explicaría al director: «Pedro, son ocho segundos muertos. ¿Llama a la puerta y le abren? No, cortaremos hasta el sofá. Ése es el primer golpe de efecto verdadero. Siento que hayas malgastado una pasta haciendo que tu estrella cruzara una puerta, pero esta toma destruye el ritmo y no tiene sentido». Cualquier escena cuyas reacciones carecen de visión y de imaginación, y que obliga a que las expectativas se equiparen al resultado destruye el ritmo sin sentido.

Una vez imaginamos la escena, golpe a golpe, abismo a abismo, comenzamos a escribir. Lo que escribimos es una vívida descripción de lo que ocurre y de las reacciones que provoca, lo que se ve, se dice y se hace. Escribimos para que cuando otra persona lea nuestras páginas, golpe a golpe, abismo a abismo, experimente la montaña rusa de la vida que hemos vivido nosotros ante nuestro escritorio. Las palabras plasmadas en el papel permiten al lector sumergirse en cada abismo, ver lo

que hemos soñado, sentir lo que hemos sentido, aprender lo que hemos llegado a comprender hasta que, al igual que nos ocurre a nosotros, a nuestro público le empieza a latir el pulso, sus emociones fluyen y crea un significado.

LA SUSTANCIA Y LA ENERGÍA DE LA HISTORIA

Las respuestas a las preguntas con que comenzamos este capítulo ya deberían quedar claras. La materia prima de las historias no son sus palabras. Nuestros textos deberían tener lucidez y representar la vida que ante nuestro escritorio hayamos imaginado y sentido. Pero las palabras no son la meta: son el medio, la herramienta. La sustancia de una historia es el abismo que se abre entre lo que un ser humano espera que ocurra cuando realiza una acción y lo que realmente ocurre; la fisura que se produce entre las expectativas y el resultado, la probabilidad y la necesidad. Para construir una escena abrimos constantemente esas brechas en la realidad.

Respecto a la fuente de energía de las historias, la respuesta es la misma: el abismo. El público siente empatía por el personaje, se pone en su piel para perseguir su deseo. Más o menos espera que el mundo reaccione de la manera que lo espera el personaje. Cuando se abre un abismo ante un personaje, también se abre ante el público. Eso constituye el momento de «¡Oh, Dios mío!», el «¡Oh, no!» o el «¡Oh, sí!» que hemos sentido una y otra vez en relatos bien construidos.

La próxima vez que vayamos a ver una película, probemos a sentarnos en la primera fila, junto a la pared, para poder observar al público mientras ve la película. Resulta muy instructivo: las cejas se elevan, mientras las bocas caen abiertas, los cuerpos se desplazan hacia delante y hacia atrás, explota la risa y las lágrimas se deslizan por los rostros. Cada vez que se abre un abismo ante un personaje, también se abre ante el público. Con cada cambio, el personaje debe utilizar más energía y más esfuerzos para su siguiente acción. El público, sintiendo empatía por el personaje, experimenta las mismas acumulaciones de energía que se construyen, golpe a golpe, a lo largo del filme.

Al igual que una carga de electricidad salta de polo a polo en un imán, la chispa de la vida se enciende sobre el abismo entre el yo y la realidad. Con ese relámpago de energía conectamos el poder de la historia y conmovemos el corazón del público.

8 El incidente incitador

Toda historia tiene un diseño formado por cinco partes: el *incidente incitador*, el primer gran acontecimiento del relato, es la causa principal de todo lo que ocurre después y pone en movimiento los otro cuatro elementos: *las complicaciones progresivas*, *la crisis*, *el clímax*, *la resolución*. Si queremos comprender cómo entra a formar parte de la obra el incidente incitador y cómo funciona dentro de ella, deberemos dar un paso atrás y analizar con mayor detenimiento la *ambientación*, el mundo físico y social en el que se desarrolla nuestra historia.

EL MUNDO DE LA HISTORIA

Hemos definido la *ambientación* en términos del período de tiempo, de la duración, de la localización y del nivel de conflicto. Estas cuatro dimensiones nos dan el marco del mundo en el que se desarrolla nuestro relato, aunque para inspirarnos para la multitud de opciones creativas necesitaremos contar una historia original y libre de clichés. A continuación presentamos una lista de preguntas generales que planteamos acerca de cada historia, y después veremos que cada obra nos inspirará su propia lista de preguntas basada en la necesidad de profundizar en la visión que tenga el guionista.

¿Cómo se ganan la vida mis personajes? Dedicamos una tercera parte o más de nuestra vida a trabajar, pero raras son las veces en que vemos escenas de personas haciendo su trabajo. El motivo es sencillo: la mayoría de los trabajos resultan aburridos. Tal vez no lo sean para las personas que los realizan, pero sí son aburridos de ver. Como sabe cualquier abogado, policía o médico, la mayor parte de su tiempo lo dedican a tareas rutinarias, a informes y reuniones que cambian poca cosa o nada, el epítome de que las expectativas se equiparen con el resultado. Por eso es por lo que en los géneros profesionales *tribunales*, *policíaco*, *médico* nos centramos únicamente en aquellos momentos en los que el trabajo provoca más problemas de los que resuelve. Sin embargo, para llegar al interior del personaje debemos cuestionar cada uno de los aspectos de las veinticuatro horas de sus días. No sólo su trabajo, sino cómo juegan, cómo rezan, cómo hacen el amor.

¿Qué política tiene mi mundo? No tiene por qué ser política en el estricto sentido de derechas e izquierdas o izquierdas y derechas. La política es el nombre que damos a la orquestación del poder en cualquier sociedad. Cada vez que se reúnen algunos seres humanos para hacer algo existe una distribución desigual del poder. En las empresas, en los hospitales, en las religiones, en las agencias gubernamentales y similares siempre hay alguien en los puestos superiores con un gran poder, mientras las personas de los niveles inferiores tienen muy poco o nada de poder y las de en medio tienen algo. ¿Cómo gana o pierde poder un trabajador? No importa cómo intentemos solucionar las desigualdades, o que apliquemos teorías igualitarias de cualquier tipo: las sociedades humanas son empecinada e inherentemente piramidales en sus estructuras de poder. En otras palabras, política.

Incluso aunque estemos escribiendo sobre un hogar deberemos cuestionar su política porque, como en cualquier otra estructura social, las familias son políticas. ¿Se trata de un hogar patriarcal en el que el padre lleva los pantalones y cuando se va el poder pasa a la madre que, cuando a su vez se marcha, lo transfiere al hijo de mayor edad? ¿O se trata de un hogar matriarcal, donde la madre lo gobierna todo? ¿O es una familia contemporánea en la que los hijos tiranizan a sus padres?

Las relaciones de amor también son políticas. Hay una antigua expresión gitana que dice: «El que confiesa primero pierde». La primera persona que diga «Te quiero» habrá perdido porque la otra, al oírlo, sonreirá de inmediato con un gesto de reconocimiento que dará a entender que es a

ella a quien aman, por lo que se habrá hecho con el poder de la relación. Si tenemos suerte, esas dos breves palabras se pronunciarán al unísono a la luz de las velas. O si tenemos mucha, mucha suerte, no resultará necesario decirlas... se *harán*.

¿Cuáles son los rituales de mi mundo? En todos los rincones del mundo la vida se desarrolla alrededor de rituales. Este libro mismo es un ritual, ¿verdad? Yo, el autor, he escrito un libro y los lectores lo están leyendo. En otra época y lugar tal vez nos habríamos sentado debajo de un árbol o habríamos dado un paseo, como Sócrates y sus discípulos. Creamos un ritual para cada actividad, no solamente para las ceremonias públicas sino para nuestros propios ritos privados. ¡Que Dios ayude a la persona que intente reorganizar mi orden de artículos de baño alrededor del lavabo del aseo!

¿Cómo comen nuestros personajes? Comer es un ritual diferente en cada lugar del mundo. Por ejemplo, los americanos, según un reciente estudio, comen ahora el setenta y cinco por ciento de sus comidas en restaurantes. Si nuestros personajes comen en casa, ¿son miembros de una familia antigua que se reune para cenar a una hora determinada o de una familia contemporánea que se alimenta directamente del congelador?

¿Cuáles son los valores de nuestro mundo? ¿Qué consideran bueno nuestros personajes? ¿Y malo? ¿Qué les parece correcto? ¿Incorrecto? ¿Qué leyes tiene su sociedad? Debemos ser conscientes de que bueno/malo, correcto/incorrecto y legal/ilegal no tienen por qué necesariamente estar relacionados. ¿Por qué creen nuestros personajes que merece la pena vivir? ¿Qué consideran ridículo buscar? ¿Por qué darían sus vidas?

¿Qué género o combinación de géneros estamos utilizando? ¿Con qué convenciones? Al igual que ocurre con las ambientaciones, los géneros rodean al guionista de limitaciones creativas que deben ser respetadas o alteradas con ingenio.

¿Qué biografías tienen nuestros personajes? A partir del día en el que nacieron en la primera escena, ¿cómo les ha dado forma la vida?

¿Qué trama subyacente tenemos? A menudo se trata de un término mal interpretado. No se refiere a la vida o biografía del personaje. La *trama subyacente* es el conjunto de acontecimientos importantes que se han producido en el pasado de los personajes y que el guionista puede utilizar para construir las progresiones de la historia. Exactamente cómo utilizamos la trama subyacente para relatar una historia es un tema que trataremos más adelante, pero por el momento baste con decir que no sacamos a nuestros personajes de la nada. Creamos paisajes con las biografías de nuestros personajes que sembramos con acontecimientos que florecerán hasta convertirse en el jardín que cosechemos una y otra vez.

¿Cuál va ser el diseño de mi reparto? No hay nada dentro de una obra de arte que se encuentre en ella por casualidad. Las ideas tal vez surjan de forma espontánea, pero debemos tejerlas consciente y creativamente para conseguir un todo. No podemos permitir que cualquier personaje que se nos ocurra se meta en la historia y desempeñe un papel. Cada papel debe satisfacer un objetivo y el primer principio del diseño de los repartos es la polarización. Jugando con los diversos papeles diseñaremos una red de actitudes en contraste y contradicción.

Si el reparto ideal se sentara a cenar y ocurriera algo, ya fuera algo tan trivial como que se derramara el vino o algo tan importante como el anuncio de un divorcio, cada uno de los personajes reaccionaría de modo independiente y distinto. No habría dos que reaccionaran igual porque no habría dos que compartieran la misma actitud hacia algo. Cada uno es un individuo con su visión de la vida, propia de su personaje, y las diferentes reacciones de cada uno de ellos contrastan con las de los demás.

Si hay dos personajes dentro del reparto que comparten las mismas actitudes y reaccionan de manera similar ocurra lo que ocurra, o los unimos en un solo personaje o echamos a uno de ellos de la historia. Cuando los personajes reaccionan igual reducimos las oportunidades de crear conflictos. Por ello, la estrategia de todo escritor debe consistir en ampliar esas oportunidades al máximo.

Imaginemos el siguiente reparto: padre, madre, hija e hijo llamado Jaime. Esta familia reside en Teruel. Mientras están sentados cenando, Jaime se vuelve hacia ellos y les dice: «Familia, he tomado una gran decisión. Tengo un billete de avión y mañana salgo para Hollywood para

dedicarme a la dirección artística en el cine», y los tres responden: «¡Qué idea más maravillosa! ¿No os parece genial? Jaime se va a Hollywood». Y levantan sus vasos de gaseosa para brindar.

CORTE A: habitación de Jaime, donde le ayudan a preparar la maleta y admiran sus cuadros, colgados en las paredes, que reflejan con nostalgia sus años en la escuela de arte. Alaban su talento y predicen su éxito.

CORTE A: el aeropuerto y la familia despidiendo a Jaime con lágrimas en los ojos, abrazándolo: «Escribe cuando consigas trabajo, Jaime».

Supongamos, sin embargo, que Jaime se sienta a cenar, explica su decisión y de repente su padre DA UN PUÑETAZO sobre la mesa: «¿De qué diablos estás hablando, Jaime? Tú no te vas a Jolibú para convertirte en director artístico... sea lo que sea eso. No, tú te quedas aquí, en Torrijas. Porque, Jaime, como sabes, yo nunca he hecho nada para mí mismo. Nunca en toda mi vida. Todo es para ti, Jaime, para ti. Sí, es verdad que soy el rey de los suministros de fontanería en Teruel... pero algún día, hijo, tú serás el emperador de los suministros de fontanería en todo el país y no quiero volver a oír una sola palabra sobre esa tontería. Fin de la discusión».

CORTE A: Jaime está malhumorado en su habitación. Su madre entra a hurtadillas y le susurra: «No le hagas caso. Vete a Hollywood y conviértete en director artístico... sea lo que sea eso. ¿Les dan Óscars por eso, Jaime?». «Sí, mamá, se los dan», responde Jaime. «¡Bien! Pues vete a Hollywood y gáname un Óscar para demostrarle al bruto de tu padre que estaba equivocado. Y sé que lo puedes hacer, Jaime. Porque tienes talento. Yo sé que tienes talento. Lo has heredado de mí. Yo también tenía talento, pero lo dejé todo cuando me casé con tu padre y lo he lamentado desde entonces. Pero, por Dios, Jaime, no te quedes aquí sentado, en Torrijas. Diablos, si este pueblo hasta lleva el nombre de un postre. No, ve a Hollywood y haz que me sienta orgullosa.»

CORTE A: Jaime está haciendo la maleta. Su hermana entra, muy sorprendida, «¡Jaime! ¿Qué estás haciendo? ¿La maleta? ¿Me dejas sola? ¿Con estos dos? Ya sabes cómo son. Me comerán viva. Si te vas a Hollywood acabaré en el negocio de los suministros de fontanería». Y empieza a sacar sus cosas de la maleta mientras dice: «Si quieres ser un artista puedes serlo en cualquier sitio. Una puesta de sol es una puesta de sol. Un paisaje es un paisaje. ¿Qué diferencia hay? Y algún día tendrás éxito. Yo sé que sí. Ya he visto cuadros como el tuyo... en un todo a cien. No te vayas, Jaime, o me moriré».

Se vaya o no se vaya Jaime a Hollywood, este reparto tan polarizado le da al guionista lo que necesita con tanta desesperación: escenas.

AUTORÍA

Cuando la investigación de las ambientaciones alcanza el punto de saturación, ocurre algo milagroso. Nuestra historia se envuelve en una atmósfera única, en una personalidad que la aísla de cualquier otra historia jamás narrada, independientemente de los millones que se hayan creado a lo largo de los siglos. Es un fenómeno sorprendente: los seres humanos se han contado historias los unos a los otros desde que se sentaban alrededor de las hogueras en las cuevas y cada vez que el narrador utiliza su arte al máximo, la historia que relata es como el retrato hecho por un maestro pintor, es único.

Lo mismo ocurre con las historias que nosotros intentamos relatar, queremos que sean únicas, que se reconozcan y se respeten como originales. En nuestra trayectoria debemos tener presentes tres palabras: «autor», «autoría» y «autenticidad».

En primer lugar, «autor». El «autor» es un título que damos con facilidad a los novelistas y dramaturgos pero pocas veces a los guionistas. Pero en el sentido más estricto de «originador», el guionista crea ambientaciones, personajes e historias, por lo que es un *autor*. La prueba de la autoría es el conocimiento. Un verdadero autor, independientemente del medio que utilice, es un artista que posee un conocimiento pseudodivino de su tema y la prueba de su autoría es que sus páginas están impregnadas de *autoridad*. Qué placer más poco habitual se siente cuando se abre un guión y uno se ve de inmediato rodeado por la obra, rindiéndose a las emociones y a la concentración porque hay algo inefable entre líneas y por debajo de ellas que nos dice: «*Este autor sabe*. Estoy en manos de

una autoridad». Y el efecto que produce escribir con autoridad es la *autenticidad*.

Hay dos principios que controlan la implicación emocional de un público. Primero, la empatía: la identificación con el protagonista que nos hace introducirnos en la historia y buscar, a través de él, nuestros propios deseos en la vida. Segundo, la autenticidad: *debemos creer* o, como sugirió Samuel Taylor Coleridge, debemos estar dispuestos a congelar nuestra incredulidad. Una vez implicados como público, el guionista debe mantenernos inmersos en la historia hasta el FIN. Para conseguirlo ha de convencernos de que el mundo en el que se desarrolla su relato es auténtico. Ya sabemos que la narrativa es un ritual alrededor de una metáfora de la vida. Para disfrutar de esa ceremonia en la oscuridad reaccionamos ante las películas como si fueran reales. Congelamos nuestro cinismo y creemos en el relato siempre que nos siga resultando auténtico. En el momento en el que pierde credibilidad, nuestra empatía se disuelve y dejamos de sentir.

Sin embargo autenticidad no es sinónimo de modernidad. Crear un entorno contemporáneo para un relato no garantiza su autenticidad; la autenticidad significa un mundo internamente coherente, verdadero en sí mismo en alcance, profundidad y detalle. Como nos dice Aristóteles: «Con respecto a la historia es preferible un imposible convincente que una posibilidad que no convence». Todos podemos citar películas que nos han hecho decir: «No me lo creo. La gente no es así. No tiene sentido. Las cosas no ocurren de esa manera».

La autenticidad tampoco tiene nada que ver con la llamada realidad. Una historia que esté ambientada en un mundo que nunca podría existir podría resultar totalmente auténtica. Las artes narrativas no distinguen entre realidad y las diferentes no-realidades de la fantasía, del sueño y de la idealización. La inteligencia creativa del guionista fusiona todas ellas en una realidad única aunque convincentemente ficticia.

Alien, el octavo pasajero: en la primera secuencia la tripulación de una nave interestelar de mercancías despierta en sus cámaras de congelación y se reúne alrededor de la mesa del rancho. Vestidos con los monos de trabajo, beben café y fuman cigarrillos. Sobre la mesa hay un pájaro de juguete que salta dentro de un cristal. Por todas partes hay pequeños objetos de la vida cotidiana que ocupan cada rincón libre. Hay bichos de plástico colgados del techo y notas y fotografías familiares pegadas a una mampara. La tripulación no charla sobre el trabajo ni sobre volver a casa, sino sobre dinero. ¿Forma parte de su contrato este aterrizaje no planificado? ¿Pagará la empresa gratificaciones por esta tarea adicional?

¿Qué se siente al viajar en la cabina de un tráiler? ¿Cómo estaba decorada? Con pequeños objetos de la vida cotidiana: un santo de plástico en el salpicadero, lazos azules ganados en la feria del condado, fotografías de la familia, recortes de revistas. Los camioneros pasan más tiempo en sus camiones que en sus hogares, y cuando hacen un descanso, ¿cuál es su primer tema de conversación? El dinero: las pagas extras, las horas extras, ¿están incluidas en el contrato? Comprendiendo esa psicología, el guionista Dan O'Bannon la recreó con detalles sutiles por lo que, durante la escena, el público se rendía, pensando: «Genial. No son hombres del espacio como Buck Rogers o Flash Gordon. Son camioneros».

En la siguiente secuencia, Kane (John Hurt) investiga el crecimiento de un alienígena mientras algo salta como un resorte y le destroza el casco de su traje espacial. Como si fuera un cangrejo gigante, la criatura cubre por completo la cara de Kane, aferrándose con las patas a su cabeza. Y lo que es peor, introduce a la fuerza un tubo en su garganta, hasta el estómago y le provoca un coma. El agente científico Ash (Ian Holm) se da cuenta de que no puede soltar a la criatura sin destrozar el rostro de Kane, por lo que decide liberarlo cortando las patas una a una.

Pero en el momento en el que Ash aplica la sierra de láser a la primera pata, la carne del bicho se abre y escupe una sustancia viscosa; una «sangre ácida» que produce ampollas y disuelve el acero como si de azúcar se tratara, provocando un agujero en el suelo tan grande como una sandía. La tripulación corre hasta el puente que está debajo y mira cómo el ácido se come el techo y efectúa otro agujero en el suelo que se encuentra por debajo de él. Corren hacia otro de los puentes y ven que también se está comiendo ese techo y ese suelo, hasta que llega tres puentes más abajo, donde el ácido finalmente se detiene. En ese punto al público se le ha ocurrido el siguiente pensamiento: «Esas personas están de mierda hasta el cuello».

En otras palabras, O'Bannon investigó su alienígena. Se preguntó: «¿Qué biología tendrá mi bestia? ¿Cómo evolucionará? ¿De qué se alimentará? ¿Cómo crecerá? ¿Se reproducirá? ¿Tendrá alguna debilidad? ¿En qué será fuerte?». Imaginemos la lista de atributos que O'Bannon debió crear antes de elegir la «sangre ácida». Imaginemos las muchas fuentes que tuvo que explorar. Tal vez realizara un intenso estudio de los insectos terrestres o recordara el poema épico anglosajón del siglo VIII *Beowulf*, en el que el monstruo acuático quema la sangre de Grendel hasta hacer un agujero en el escudo del héroe, o quizá se le apareciera en una pesadilla. Ya fuera originado por medio de la investigación, de la imaginación o de la memoria, el alienígena de O'Bannon es una increíble creación.

Todos los artistas que participaron en *Alien, el octavo pasajero* –guionista, realizador, diseñadores, actores– exprimieron su talento para crear un mundo auténtico. Sabían que la credibilidad es la clave del terror. De hecho, si el público ha de sentir *alguna* emoción, primero debe creer. Porque cuando la carga emotiva de una película se convierte en demasiado triste, demasiado aterradora o incluso demasiado graciosa, ¿cómo intentamos escapar? Nos decimos a nosotros mismos: «Sólo es una película». Rechazamos su autenticidad. Pero si la película es de buena calidad, en cuanto volvemos a dirigir la mirada hacia la pantalla, nos sentimos aferrados por la garganta y de nuevo impelidos hacia esas emociones. No escaparemos hasta que nos libere el relato, que es para lo que originalmente pagamos nuestra entrada.

La autenticidad depende de los «detalles narrativos». Cuando utilizamos una serie de detalles seleccionados, la imaginación del público pone lo demás, completando un todo creíble. Por otro lado, si el guionista y el realizador intentan que parezca demasiado «real» –especialmente con recursos sexuales y violentos–, la reacción del público es: «Eso no es verdaderamente real» o «Dios mío, eso parece tan real» o «En realidad no están follando» o «Dios mío, pues sí que están follando». En cualquier caso, la credibilidad queda hecha añicos cuando el público se despega de la película para fijarse en las técnicas del realizador. El público seguirá creyendo siempre y cuando no le demos motivos para dudar.

Más allá de los detalles físicos y sociales, también debemos crear una autenticidad emocional. La investigación del autor debe tener como resultado un comportamiento creíble de los personajes. De acontecimiento a acontecimiento, las causas y los efectos deben resultar convincentes y lógicos. El arte del diseño narrativo se basa en un fino ajuste de elementos tanto normales como inusuales que se convierten en universales y arquetípicos. El guionista cuyo conocimiento del tema haya enseñado exactamente qué subrayar y qué aumentar frente a aquello que deba presentar de manera callada y sutil sobresaldrá de entre los miles de guionistas que siempre tocan la misma nota.

La originalidad se encuentra en la lucha por alcanzar la autenticidad y no la excentricidad. En otras palabras, un estilo personal nunca se consigue solamente con base en el deseo consciente, sino que, una vez nuestro conocimiento como autores respecto a la ambientación y a los personajes encaja con nuestra personalidad, las decisiones que tomamos y la organización que creamos para toda esa masa de material será nuestra y de nadie más. Entonces es cuando nuestro trabajo se convierte en lo que somos cada uno, originales.

Comparemos una historia de Waldo Salt (*Cowboy de mediano-che*, *Serpico*) con una de Alvin Sargent (*Dominick and Eugene*, *Gente corriente*): una muy dura, la otra muy tierna; una elíptica, la otra lineal; una irónica, la otra llena de compasión. Los estilos personales de ambos tipos de narración son el efecto natural y espontáneo de la maestría alcanzada por el guionista respecto al tema que está tratando en la interminable batalla contra los clichés.

EL INCIDENTE INCITADOR

Partiendo de cualquier premisa en cualquier punto dentro de la cronología de la historia, nuestra investigación comienza a nutrir la invención de acontecimientos que, a su vez, reconducen la investigación. En otras palabras, no tenemos por qué necesariamente diseñar una historia desde el principio partiendo de su primer acontecimiento importante. Pero en algún punto de nuestra

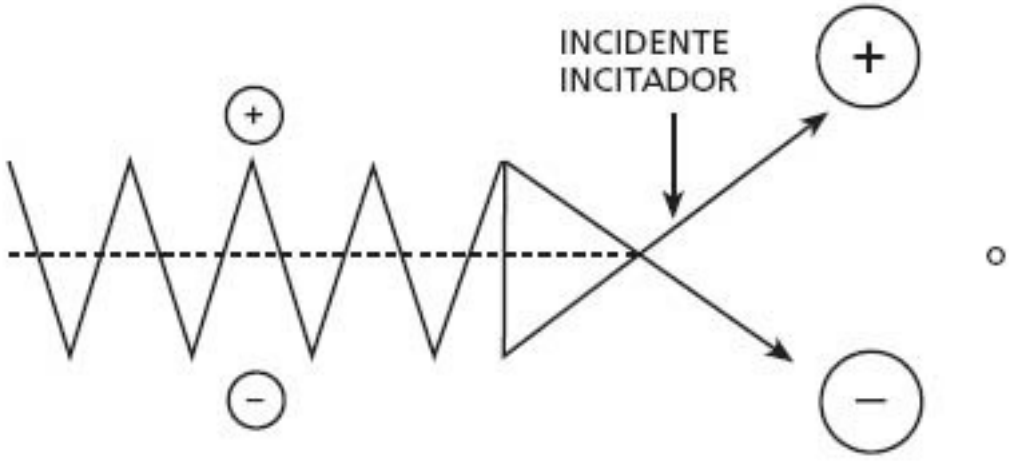
creación de ese universo se nos plantearán las siguientes preguntas: «¿Cómo pongo en marcha mi historia? ¿Dónde coloco este acontecimiento crucial?».

Cuando se produce un incidente incitador, debe tratarse de un acontecimiento dinámico y completamente desarrollado, y no algo estático o vago. Un incidente incitador, por ejemplo, no es esto: una joven que ha abandonado la universidad vive cerca del campus de la Universidad de Nueva York y se despierta una mañana diciendo: «Mi vida me aburre. Creo que me voy a trasladar a Los Ángeles». Empaqueta sus cosas y se dirige hacia el oeste en moto, aunque su cambio de dirección no cambia ninguno de los valores de su vida. Simplemente exporta su apatía desde Nueva York hasta California.

Por otro lado, si nos damos cuenta de que ha creado un ingenioso papel para las paredes de la cocina a partir de las multas de aparcamiento, y entonces se escuchan unos GOLPES en la puerta, y es la policía con una orden de embargo por valor de diez mil dólares por morosidad, y ella escapa por la escalera de incendios, y se dirige hacia el oeste, podría constituir un incidente incitador. Ha hecho lo que debe hacer todo incidente incitador.

El INDICENTE INCITADOR debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que exista en la vida del protagonista.

Cuando una historia comienza, su protagonista vive una vida que está más o menos equilibrada. Tiene éxitos y fracasos, altos y bajos. ¿Y quién no? Pero la vida la tiene relativamente controlada. Entonces, quizá de repente, pero siempre de forma decisiva, se produce un acontecimiento que altera de manera radical ese equilibrio, la carga del valor que tenga la realidad del protagonista oscila hacia lo positivo o hacia lo negativo.



Negativo: nuestra ex estudiante llega a Los Ángeles pero no puede buscar un trabajo legal porque tendría que dar su número de la Seguridad Social. Temerosa de que en un mundo tan informatizado la policía de Manhattan pueda seguirle la pista a través de su número de la Seguridad Social, ¿qué hace? ¿Trabajar sin papeles? ¿Vender drogas? ¿Prostituirse?

Positivo: tal vez la llamada a la puerta sea la de un buscador de herederos con noticias de una fortuna de varios millones de dólares que le ha dejado un pariente anónimo en herencia. Repentinamente rica, se encuentra sometida a grandes presiones. Ya no tiene más excusas que le permitan fracasar, lo que le produce un terror desbocado de destruir ese sueño hecho realidad.

En la mayoría de los casos el incidente incitador es un único acontecimiento que o le pasa directamente al protagonista, o lo provoca el protagonista. Como consecuencia de ese acontecimiento, nuestro héroe se hace de inmediato consciente de que se le ha desequilibrado la vida, para bien o para mal. Cuando se conocen por primera vez unos amantes, ese acontecimiento cara a cara les cambia la vida, por el momento, a positiva. Cuando Jaime abandona la seguridad de su familia en Torrijas por Hollywood, es consciente de que se está colocando en una situación de

riesgo.

De vez en cuando un incidente incitador requiere dos acontecimientos: un montaje y un resultado. *Tiburón*: Montaje, un tiburón se come a una bañista y su cuerpo aparece flotando en la playa. Resultado, el sheriff (Roy Scheider) descubre el cadáver. Si la lógica de un incidente incitador nos exige un montaje, no podremos posponer su resultado –por lo menos durante mucho tiempo– y dejar que el protagonista siga sin hacer caso al hecho de que se ha desequilibrado su vida. Imaginemos que *Tiburón* tuviera el siguiente diseño: el tiburón se come a la chica y después el sheriff se va a jugar a los bolos, regala tickets de aparcamiento, le hace el amor a su mujer... mientras el cadáver se pudre en la playa. Una historia no es un emparedado de lonchas episódicas de la vida entre las dos mitades de un incidente incitador.

Pensemos en el calamitoso diseño de *Cuando el río crece*. La película comienza con la primera mitad del incidente incitador: un hombre de negocios, Joe Wade (Scott Glenn), decide construir una presa que cruce el río, sabiendo que inundará cinco granjas con ese proceso. Una de ellas pertenece a Tom y Mae Garvey (Mel Gibson y Sissy Spacek). Sin embargo, nadie avisa al matrimonio. Por lo tanto, durante los siguientes cien minutos vemos a Tom jugar al béisbol, a Tom y Mae luchando por conseguir beneficios con su granja, a Tom yéndose a trabajar en una fábrica y enredado en una disputa laboral, a Mae que se rompe el brazo en un accidente con el tractor, a Joe coqueteando con Mae, a Mae que se va a la fábrica a visitar a su marido que se ha convertido en esquirol y está encerrado en la fábrica, a un Tom muy estresado que no consigue mantener relaciones sexuales, a Mae que le susurra unas palabras de cariño y a Tom, que se levanta, etcétera.

A diez minutos del final la película presenta la segunda mitad del incidente incitador: Tom entra a trompicones en la oficina de Joe, ve una maqueta de la presa y dice, con mucho efecto: «Si construyes esa presa, Joe, inundarás mi granja». Joe se encoge de hombros. Entonces, *deus ex machina*, comienza a llover y el río sube. Tom y sus amigos sacan sus excavadoras para reforzar las orillas; Joe saca la suya para rebajar su altura. Tom y Joe mantienen un duelo con las excavadoras. En ese momento Joe da un paso atrás y declara que ya desde el principio no tenía intención de construir esa presa. FUNDIDO A NEGRO.

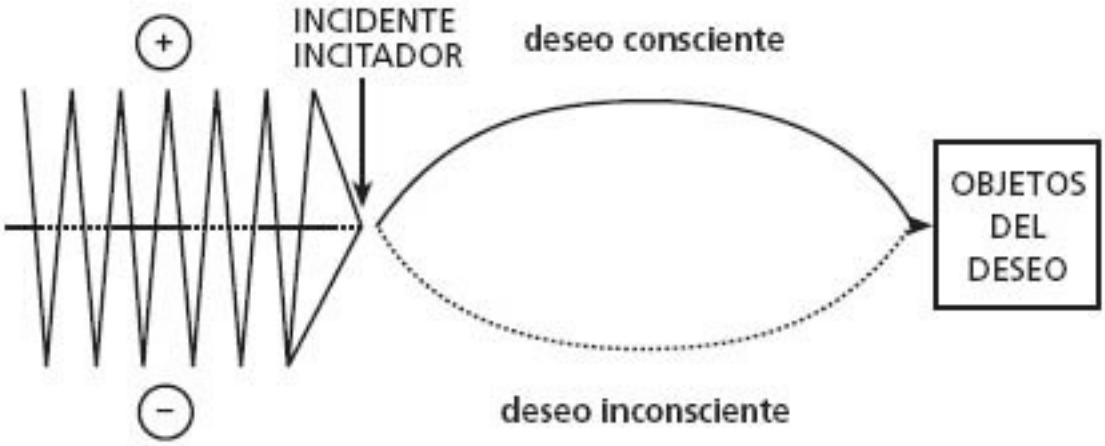
El protagonista debe reaccionar ante el incidente incitador.

Pero dada la infinita variabilidad de personalidades de los personajes, cualquier reacción es posible. Por ejemplo, ¿cuántas películas de vaqueros empiezan de la siguiente manera? El malo se lía a tiros con el pueblo y acaba con el viejo sheriff. Los lugareños se reúnen y se encaminan al establo, dirigido por Matt, un pistolero retirado, que ha prometido con un juramento sagrado no volver a matar jamás. El alcalde ruega: «Matt, tendrás que ponerte la estrella y venir en nuestra ayuda. Tú eres el único que lo puede hacer». Matt responde: «No, no, colgué las pistolas hace mucho». «Pero Matt –dice la maestra–, mataron a tu madre.» Matt golpea el polvo con los zapatos y responde: «Bueno... ya era mayor y supongo que le había llegado la hora». Se niega a actuar, pero eso también es una reacción.

El protagonista responde al cambio repentino positivo o negativo que se produce en el equilibrio de su vida de cualquier manera que resulte adecuada para el personaje y su mundo. Pero negarse a actuar no puede durar demasiado tiempo, ni siquiera en los protagonistas más pasivos de las no-tramas más minimalistas. Porque todos buscamos una soberanía razonable sobre nuestras vidas, y si un acontecimiento altera de forma radical nuestro sentido del equilibrio y del control, ¿qué queremos? Lo que quieren todas las personas, incluyendo a nuestros protagonistas: restaurar el equilibrio.

Por consiguiente, el incidente incitador primero desequilibra la vida del protagonista y después le hace sentir el deseo de recuperar el equilibrio. Partiendo de esa necesidad –a menudo rápidamente, a veces de manera deliberada– el protagonista concibe un objeto del deseo: algo físico, coyuntural o de actitud que considera que no tiene o que necesita para volver a encauzar su vida correctamente. Por último, el incidente incitador empuja al protagonista a perseguir de forma activa su objetivo o meta. Y para muchas historias o géneros, con eso es suficiente: se produce un

acontecimiento que descentra la vida del protagonista, haciéndole consciente de que tiene un deseo por algo que cree que arreglará las cosas, y sale en su busca.



Pero en el caso de aquellos protagonistas que tendemos a admirar más, el incidente incitador no sólo les provoca un deseo consciente, sino también otro inconsciente. Esos personajes complejos sufren intensas batallas internas porque los dos deseos están enfrentados entre sí. No importa lo que piense conscientemente el personaje porque el público sentirá o intuirá que en el fondo de su ser inconscientemente desea lo contrario.

Conocimiento carnal: Si pudiéramos llevarnos a un lado a su protagonista Jonathan (Jack Nicholson) y preguntarle: «¿Qué quieres?», su respuesta consciente sería: «Soy un tipo atractivo, divertido y me gano la vida de maravilla como censor jurado de cuentas. Mi vida sería un paraíso si pudiera encontrar a la mujer perfecta con la que compartirla». La película nos muestra a Jonathan desde sus años de universidad hasta su edad madura, en una búsqueda de la mujer de sus sueños que se extiende a lo largo de treinta años. Una y otra vez conoce a mujeres bellas e inteligentes, pero pronto su romance a la luz de las velas se convierte en oscuras emociones, en actos de violencia física y en ruptura. Reiteradamente juega a ser el gran romántico hasta que consigue que la mujer se enamore por completo de él, y en ese momento se vuelve contra ella, la humilla y la arroja fuera de su vida.

En el clímax invita a Sandy (Art Garfunkel), un antiguo compañero de universidad, a cenar. Por diversión proyecta diapositivas de todas las mujeres de su vida; un espectáculo que él titula «El desfile de las rompepelotas». Con la aparición de cada nueva imagen de mujer, Jonathan las pone por los suelos ante Sandy por «sus defectos». En la escena de resolución nos lo encontramos con una prostituta (Rita Moreno) que tiene que leerle una oda que él mismo ha escrito para alabar su pene, para que alcance una erección. Él cree que está buscando a la mujer perfecta, pero nosotros sabemos que, subconscientemente, quiere degradar y destruir a las mujeres y que lo ha hecho durante toda su vida. El guión de Jules Feiffer es un helador retrato de un hombre al que demasiadas mujeres conocen tristemente bien.

Mrs. Soffel: En 1901 un ladrón (Mel Gibson) que ha cometido un asesinato espera su ejecución. La esposa del guardián de la prisión (Diane Keaton) decide salvarle el alma en nombre de Dios. Le lee citas de la Biblia esperando que, cuando lo cuelguen, vaya al cielo, y no al infierno. Se sienten atraídos el uno por el otro. Ella organiza su fuga y se une a él. En su huida hacen el amor, pero sólo una vez. Cuando las autoridades empiezan a ganarles terreno ella se da cuenta de que él está a punto de morir y decide morir con él: «Dispara», le ruega, «no quiero vivir ni un solo día sin ti». El ladrón aprieta el gatillo pero sólo consigue herirla. En la resolución a ella la condenan a cadena perpetua pero entra en su celda con orgullo, escupiéndole a su carcelero.

La señora Soffel parece cambiar en cada decisión, pero percibimos que debajo de tanto cambio de opinión se encuentra un poderoso deseo inconsciente de vivir una experiencia romántica trascendental y absoluta, de tal intensidad que aunque nunca le pasara nada más en la vida, no

importaría... por ese único momento sublime que habría experimentado. La señora Soffel es la verdadera romántica.

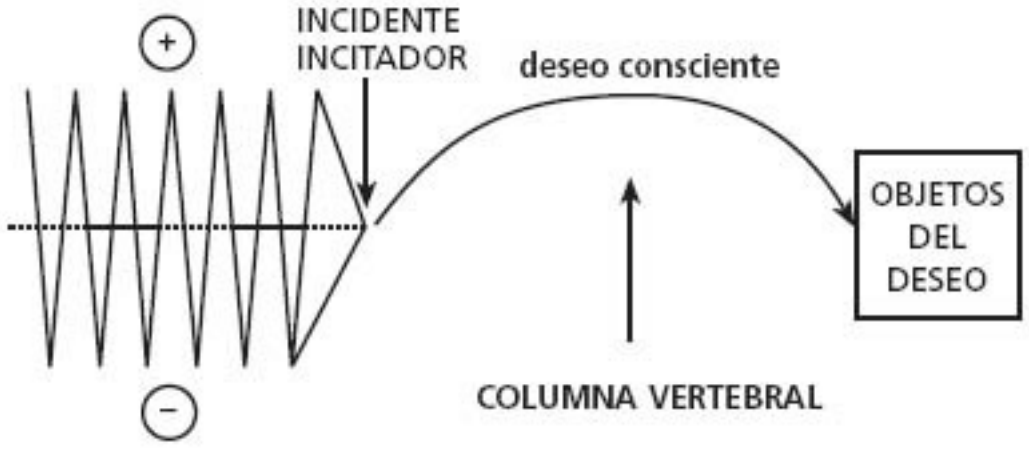
Juego de lágrimas: Fergus (Stephen Rea), miembro del Ejército Republicano Irlandés, debe encargarse de un cabo británico (Forest Whitaker) hecho prisionero por su unidad del IRA. Descubre que simpatiza con la difícil situación del hombre. Cuando asesinan al cabo Fergus, se desplaza sin permiso a Inglaterra y tiene que esconderse tanto de los británicos como del IRA. Busca a Dil (Jaye Davidson), la novia del cabo. Se enamora de ella, pero entonces descubre que Dil es un travestido. Poco después, le descubre el IRA. Fergus se presentó voluntario al IRA sabiendo que no se trataba de una fraternidad universitaria, por lo que cuando le ordenan que asesine a un juez inglés, decide que ha llegado el momento de aclarar sus ideas. ¿Es o no es un patriota irlandés?

Por debajo de la lucha política consciente de Fergus, el público percibe desde sus primeros momentos con el prisionero hasta en las últimas escenas tiernas con Dil que esta película no trata del compromiso con la causa. Oculto tras las zigzagueantes diatribas políticas, Fergus persigue el más humano de los deseos: amar y ser amado.

LA COLUMNA VERTEBRAL DE LA HISTORIA

La energía del deseo de un protagonista constituye el elemento crítico del diseño que conocemos como *la columna vertebral* de la historia (o *línea continua* o *superobjetivo*). La columna vertebral está formada por el profundo deseo y por los esfuerzos del protagonista por restaurar el equilibrio en su vida. Se trata de la fuerza unificadora primaria que mantiene unidos el resto de los elementos narrativos. Porque no importa qué ocurra en la superficie de la historia; cada escena, cada imagen y cada palabra serán al final sólo uno de los aspectos de la columna vertebral y se relacionarán, causal o temáticamente, con ese núcleo de deseo y acción.

Si el protagonista carece de deseo inconsciente, su objetivo consciente pasa a convertirse en la columna vertebral. La columna vertebral de cada película de Bond, por ejemplo, se podría definir como: *vencer al archivillano*. James no tiene deseos inconscientes; quiere, y sólo quiere, salvar al mundo. Como fuerza unificadora de la historia no se puede cambiar su búsqueda de ese objetivo consciente. Si dijera: «Al diablo con el doctor No. Ya me he aburrido del espionaje, y me iré al sur a jugar al golf y mejorar mi *handicap*», la película quedaría destruida.

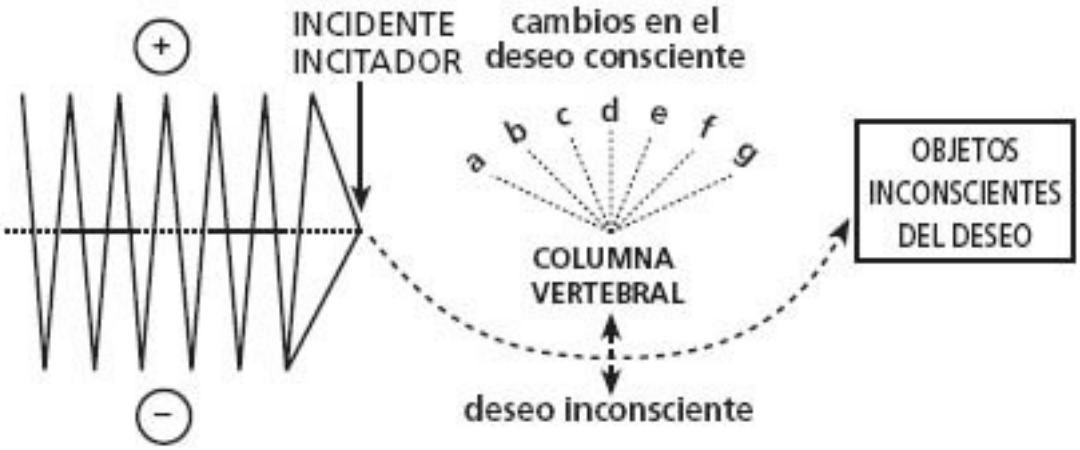


Por otro lado, si el protagonista tiene un deseo inconsciente, ese deseo pasa a convertirse en la columna vertebral de la historia. Un deseo inconsciente siempre es más intenso y duradero y sus raíces se sumergen en el yo más profundo del protagonista. Cuando un deseo inconsciente es el motor de una historia, ese deseo permite al guionista crear personajes mucho más complejos, que podrían cambiar de manera repetida de deseo consciente.

Moby Dick: Si Melville hubiera hecho de Acab su único protagonista, su novela sería una obra sencilla pero emocionante de *gran aventura*, guiada por la monomanía del capitán por destruir

a la ballena blanca. Pero al añadir a Ismael como segundo protagonista, Melville enriqueció su relato hasta convertirlo en un clásico complejo de *trama educativa*. Porque la narración en realidad está basada en el deseo inconsciente de Ismael por luchar contra sus demonios internos, buscando en sí mismo las obsesiones destructivas que percibe en Acab: un deseo que no sólo contradice su esperanza consciente de sobrevivir al lunático viaje de Acab, sino que podría destruirle a él como ha destruido a Acab.

En *Juego de lágrimas*, Fergus agoniza por la política mientras su necesidad inconsciente de *amar y ser amado* guía la narración. Jonathan busca su «mujer perfecta» en *Conocimiento carnal* saltando de relación en relación, mientras su deseo de *humillar y destruir a las mujeres* nunca varía. Los cambios en los deseos en la mente de la señora Soffel son enormes –desde la salvación hasta la condena–, mientras que inconscientemente busca *experimentar el romance trascendental*. El público percibe que esos cambios producidos por los protagonistas complejos son meros reflejos de lo que nunca cambia: el deseo inconsciente.



LA BÚSQUEDA

Desde el punto de vista del guionista que busca desde el incidente incitador, pasando por «la columna vertebral» hasta el clímax del último acto, y a pesar de todo lo que hemos dicho sobre los géneros y las diversas formas, desde la arquitrama hasta la antitrama, en realidad sólo existe una única historia. En esencia nos hemos contado los unos a los otros la misma historia desde el amanecer de la humanidad, y a esa historia la podríamos llamar muy apropiadamente *la búsqueda*. Todas las historias toman la forma de una búsqueda.

Para mejor o para peor, un acontecimiento desequilibra la vida del personaje, lo que le provoca un deseo consciente y/u otro inconsciente por aquello que siente que restaurará el equilibrio y le lanza a la búsqueda de su objeto del deseo contra las fuerzas antagonistas (internas, personales, externas). Tal vez lo consiga o tal vez no. Eso es, en resumen, una historia.

La forma esencial de toda historia es sencilla. Pero eso es como decir que la forma esencial de toda música es sencilla. Lo es. Son sólo doce notas. Pero esas doce notas conspiran para crear todo aquello y cualquier otra cosa que alguna vez se haya llamado música. Los elementos esenciales de la búsqueda son las doce notas de nuestra música, la melodía que hemos escuchado durante toda la vida. Sin embargo, como el compositor que se sienta ante el piano, cuando un escritor decide utilizar esta forma en apariencia tan sencilla, descubre cuán increíblemente compleja es y qué difícil de manejar.



Para comprender la forma de búsqueda de nuestra historia lo único que tenemos que hacer es identificar el objeto del deseo de nuestro protagonista. Debemos penetrar en su psicología y encontrar una respuesta sincera a esta pregunta: «¿Qué quiere?». Tal vez sea el deseo de algo que pueda tomar entre sus brazos: *alguien a quien amar*, como en *Hechizo de luna*. Podría tratarse de la necesidad de alcanzar un crecimiento interno: *la madurez* en *Big*. Pero, ya sea un cambio profundo en el mundo real –*la seguridad frente a una bestia merodeadora* en *Tiburón*– o un cambio profundo en el terreno espiritual –*una vida con sentido* en *El precio de la felicidad*– si nos sumergimos en el corazón del protagonista y descubrimos su deseo, comenzaremos a percibir el arco de nuestra historia, la búsqueda a la que le envía el incidente incitador.

EL DISEÑO DEL INCIDENTE INCITADOR

Todo incidente incitador se produce de dos maneras: al azar o causalmente, ya sea por casualidad o por decisión. Si se trata de una decisión, la puede tomar el protagonista –la decisión de Ben de beber hasta morir en *Leaving Las Vegas*– o, como *Kramer contra Kramer*, la de alguien que tiene la capacidad de alterar la vida del protagonista –la señora Kramer cuando decide abandonar al señor Kramer y a su hijo–. Si se trata de una coincidencia, puede resultar trágica –el accidente que acaba con la vida del marido de Alice en *Alicia ya no vive aquí*– o afortunada –un agente deportivo conoce a una atleta maravillosa y perfecta en *La impostora*–. Por elección o por accidente, no hay otra forma.

El incidente incitador de la trama central debe mostrarse en la pantalla –no en la trama subyacente ni entre escenas ocultas–. Cada trama secundaria tendrá su propio incidente incitador, que puede mostrarse o no en la pantalla, pero resulta crucial para el diseño narrativo contar con la presencia del público en el incidente incitador de la trama principal por dos motivos.

Primero, cuando los espectadores experimentan un incidente incitador, les viene a la mente la principal pregunta dramática, que es una variación de: «¿Cómo acabará esto?». *Tiburón*: ¿Matará el sheriff a la bestia o la bestia al sheriff? *La noche*: Una vez que Lidia (Jeanne Moreau) le dice a su marido (Marcello Mastroianni) que le da asco y que lo va a abandonar, ¿se irá o se quedará? *El salón de música*: Biswas (Huzur Roy), un aristócrata con una pasión por la música que le consume la vida, decide vender las joyas de su esposa y después su palacio para poder financiar su locura por la belleza. ¿Destruirá o redimirá esa extravagancia a ese *connoisseur?*

En jerga de Hollywood, el incidente incitador de la trama central es el «gran gancho». Debe producirse de forma visible porque se trata del acontecimiento que incita y captura la curiosidad del público. La sed de conocer la respuesta a la principal pregunta dramática aferra el interés de los espectadores y lo mantiene hasta el clímax del último acto.

Segundo, presenciar el incidente incitador lleva al público a proyectar mentalmente una

imagen de la escena obligatoria. La escena obligatoria (o crisis) es un acontecimiento que los espectadores saben que se debe producir antes de que pueda terminar la historia. Esta escena lleva al protagonista a enfrentarse con las más poderosas fuerzas de antagonismo de su búsqueda, fuerzas que han cobrado vida en el incidente incitador y que se centrarán y fortalecerán durante el curso del relato. Se llama «obligatoria» a esta escena porque, al haber provocado al público para que anticipara este momento, el guionista está forzado a cumplir su promesa y mostrárselo.

Tiburón: Cuando el tiburón ataca a una turista y el sheriff descubre sus restos, nos viene a la mente una imagen muy vívida: el tiburón y el sheriff se enfrentan en una batalla cara a cara. No sabemos cómo llegaremos hasta allí o qué resultado tendrá, pero sabemos que no se puede acabar la película hasta que el tiburón tenga al sheriff virtualmente entre sus dientes. El guionista Peter Benchley no podría haber presentado este acontecimiento crítico desde la perspectiva de los ciudadanos mirando hacia el mar a través de unos prismáticos y preguntándose: «¿Es ése el sheriff? ¿Es aquello el tiburón?». ¡ZAS! Y hacer entonces que el sheriff y el biólogo (Richard Dreyfuss) nadaran hasta la costa, gritando: «¡Oh, qué pelea! Se la vamos a contar». Al haber proyectado esa imagen en nuestra mente, Benchley estaba obligado a colocarnos junto al sheriff cuando se produjera.

Al contrario que en los géneros de acción, que presentan de inmediato la escena obligatoria de forma muy estridente, hay otros géneros más interiores que sólo la insinúan en su incidente incitador y después, como si de negativos de fotografía en una solución ácida se tratara, la enfocan despacio con más nitidez. En *El precio de la felicidad* Mac Sledge se está ahogando en alcohol y en una vida carente de todo sentido. Su ascenso desde el abismo comienza cuando conoce a una mujer solitaria que tiene un hijo que necesita un padre. Se siente inspirado a volver a escribir algunas nuevas canciones, a aceptar el bautismo e intentar hacer las paces con su distante hija. De forma gradual construye el rompecabezas de una vida con sentido.

No obstante, el público percibe que, dado que fue el dragón del sinsentido el que llevó a Sledge hasta el fondo del pozo, de nuevo deberá alzar su cabezota, que la historia no puede terminar hasta que el cruel absurdo de la vida le vuelva a dar una bofetada en la cara, esta vez con toda la fuerza destructora de su alma. La escena obligatoria llega en forma de terrible accidente, que acaba con su única hija. Si un borracho necesitara una excusa para volver a darse a la bebida, sería ésta. De hecho, la muerte de su hija deja a su ex mujer en un drogado estupor, pero Sledge encuentra fuerzas para seguir adelante.

La muerte de la hija de Sledge era «obligatoria» en este sentido: supongamos que Horton Foote hubiese escrito un escenario en el cual el alcohólico Sledge se despertara una mañana sin nada por lo que vivir. Conoce a una mujer, se enamora, le gusta su hijo y quiere criarlo, encuentra la religión y escribe una nueva melodía. FUNDIDO DE SALIDA. Esto no es una historia, es una quimera. Si la búsqueda de significado se debió al profundo cambio interno experimentado por Sledge, ¿cómo lo debe expresar Foote? Impensable a través de declaraciones de un cambio de conciencia. El diálogo autoexplicativo no convence a nadie. Debe ser comprobado con un acontecimiento definitivo, por una decisión y una acción elegidas por el protagonista en un momento de gran presión: la escena obligatoria (crisis) y el clímax del último acto.

Cuando digo que el público «sabe» que le espera una escena obligatoria, no me refiero a que lo sepa de manera objetiva y definida. Si se maneja mal ese acontecimiento, el público no saldrá de la película pensando: «Menuda basura, no tiene escena obligatoria». Más bien sabrá de manera intuitiva que falta algo. Toda una vida de rituales narrativos ha enseñado a los espectadores a anticiparse a que las fuerzas del antagonismo provocadas por el incidente incitador aumenten hasta los límites de la experiencia humana y a que la narración no pueda terminar hasta que el protagonista se encuentre de alguna manera cara a cara con esas fuerzas, en su momento óptimo. Relacionar el incidente incitador de una historia con su clímax es un aspecto del *anuncio*, una organización de los acontecimientos previos que nos preparan para los posteriores. De hecho, cada elección que hagamos –género, ambientación, personajes, estado de ánimo– será un anuncio. Con cada línea de diálogo y cada imagen de una acción estaremos guiando al público para que prevea ciertas posibilidades de tal forma que, cuando se produzcan los acontecimientos, satisfagan de algún

modo las expectativas que nosotros hemos creado en ellos. No obstante, el principal componente de los anuncios es la proyección de la escena obligatoria (crisis) en la imaginación del público recurriendo al incidente incitador.

EL LUGAR DEL INCIDENTE INCITADOR

¿Dónde debemos colocar el incidente incitador dentro del diseño general del relato? Como norma básica, el primer gran acontecimiento de la trama central se produce antes de que transcurra el veinticinco por ciento de toda la narración. Esta guía resulta útil, independientemente del medio que estemos usando. ¿Cuánto tiempo haríamos que permanecieran sentados los espectadores de una obra de teatro en la oscuridad antes de enganchar la historia de la obra? ¿Obligaríamos a un lector a abrirse camino entre las cien primeras páginas de una novela de cuatrocientas antes de que pueda encontrar la trama principal? ¿Cuánto tiempo nos podemos permitir antes de que se asiente un aburrimiento irremediable? Lo habitual en un largometraje de dos horas de duración es colocar el incidente incitador de la trama principal en algún punto dentro de su primera media hora.

Podría ser lo primero que ocurriera. En los primeros treinta segundos de *Los viajes de Sullivan*, Sullivan (Joel McCrea), un director de películas insulsas pero rentables, desafía a los gerentes de los estudios y parte para realizar una película que tenga importancia social. Antes de que transcurran dos minutos de *La ley del silencio*, Terry (Marlon Brando) ayuda sin saberlo a unos gángsters a asesinar a un amigo.

O mucho más tarde. Tras veintiséis minutos, una prostituta adolescente, Iris (Jodie Foster), entra de un salto en el taxi de Travis Bickle (Robert De Niro) en *Taxi Driver*. Su grosero proxeneta Matthew (Harvey Keitel) la vuelve a sacar a la calle de un estirón, provocando en Travis el deseo de rescatarla. Tras media hora de *Rocky* un oscuro boxeador, Rocky Balboa (Sylvester Stallone) acepta luchar contra Apollo Creed (Carl Weathers) por el campeonato de pesos pesados del mundo. Mientras Sam interpreta *As Time Goes By*, treinta y dos minutos después del comienzo de *Casablanca*, Ilsa de pronto reaparece en la vida de Rick, lanzando una de las grandes historias de amor de la pantalla.

O en cualquier punto intermedio. No obstante, si el incidente incitador de la trama central se produce mucho después de transcurridos quince minutos del relato, el aburrimiento es un riesgo. Por consiguiente, mientras el público espera la trama principal tal vez haga falta recurrir a una trama secundaria para atraer su interés.

En *Taxi Driver* nos engancha la trama secundaria del intento lunático de Travis de cometer un asesinato político. En *Rocky* nos sustenta la historia de amor que se produce en el gueto entre la dolorosamente tímida Adrian (Talia Shire) y el también atribulado Rocky. En *Chinatown* Gittes es engañado para que investigue a Hollis Mulwray por adulterio y esa trama secundaria nos fascina mientras intenta desenredarse de la artimaña. El primer acto de *Casablanca* nos cautiva con los incidentes incitadores de no menos de cinco tramas secundarias muy bien pautadas.

¿Para qué obligar al público a permanecer sentado mientras se le muestra una trama secundaria y a esperar media hora a que comience la trama principal? Por ejemplo, *Rocky* es una película dentro del *género deportivo*. ¿Por qué no empezar con dos escenas rápidas? El campeón de pesos pesados reta a un oscuro boxeador aficionado a una pelea por el título (montaje), a lo que sigue una escena de Rocky decidiendo aceptar al pelea (resultado). ¿Por qué no abrir la película con su trama principal?

Porque, si el incidente incitador de *Rocky* fuera el primer acontecimiento que viéramos, nuestra reacción habría sido enarcar las cejas y preguntar: «¿Y qué?». Por consiguiente, Stallone utiliza esa primera media hora para presentar el mundo y el personaje de Rocky con maestría y economía de tal forma que, cuando Rocky acepta la pelea, la reacción de los espectadores es poderosa y completa: «¿Él? ¿Ese perdedor?». Se quedan sentados atónitos en sus butacas, temiendo la derrota abundante en sangre y huesos machacados que les espera.

Se debe presentar el incidente incitador de la trama central lo antes posible... pero no

hasta que ese momento sea el adecuado.

El incidente incitador debe «enganchar» al público y provocar una respuesta profunda y completa. Su respuesta no sólo debe ser emocional, sino racional. Este acontecimiento no debe centrarse únicamente en los sentimientos de los espectadores, sino provocarles que se planteen la principal pregunta dramática y se imaginen la escena obligatoria. Por consiguiente, la localización del incidente incitador de la trama central la encontraremos en la respuesta a esta pregunta: ¿cuánto debe saber el público sobre el protagonista y su mundo para responder completamente?

En algunas historias, nada. Si la naturaleza de un incidente incitador es arquetípica, no requiere un montaje y se ha de producir de inmediato. La primera frase de *La metamorfosis* de Kafka dice: «Un día Gregor Samsa se despertó para descubrir que se había convertido en una inmensa cucaracha». *Kramer contra Kramer*: Una mujer abandona a su marido y deja a su hijo con él durante los dos primeros minutos de película. No necesita ningún tipo de preparación porque de inmediato comprendemos el impacto que algo así produciría en la vida de cualquier persona. *Tiburón*: Un tiburón se come a un bañista y el sheriff descubre el cadáver. Estas dos escenas se producen durante los primeros segundos y nos hacen comprender su horror al instante.

Supongamos que Peter Benchley hubiera comenzado *Tiburón* con escenas del sheriff dejando su trabajo en la policía de la ciudad de Nueva York y trasladándose a vivir a Amity Island en busca de una vida tranquila como agente de la ley en una ciudad turística. Conocemos a su familia. Nos presentan el ayuntamiento y a su alcalde. Los primeros días del verano se llenan de turistas. Tiempos felices. Entonces un tiburón se come a alguien. Y supongamos que Spielberg hubiera sido lo suficientemente estúpido como para rodar todas esas explicaciones. ¿La habríamos visto? No. La montadora Verna Fields se habría desecho de todo ello arrojándolo al suelo de la sala de montaje, explicando que lo único que necesita saber el público sobre el sheriff, su familia, el alcalde, el ayuntamiento y los turistas se puede dramatizar de forma muy apropiada en la *reacción* del pueblo ante el ataque... pero *Tiburón* empieza con el tiburón.

Lo antes posible, pero no hasta que el momento haya sido madurado... Todos los mundos narrativos y todos los repartos son diferentes, por lo que cada incidente incitador será un acontecimiento distinto ubicado en un punto distinto. Si llega demasiado pronto el público se puede sentir confuso. Si llega demasiado tarde, el público se puede aburrir. Debemos ejecutar nuestro incidente incitador en cuanto el público comprende lo suficiente a los personajes y su mundo como para reaccionar completamente. Ni una escena antes ni una escena después. El momento preciso se encuentra tanto por intuición como por análisis.

Si los guionistas compartimos un fallo al diseñar y ubicar el incidente incitador es que habitualmente retrasamos la trama central mientras llenamos nuestras primeras escenas con explicaciones. Constantemente infravaloramos el conocimiento y la experiencia que nuestro público tiene y presentamos nuestros personajes y su mundo con tediosos detalles que el espectador ya ha intuido con sentido común.

Ingmar Bergman es uno de los mejores realizadores cinematográficos porque es, en mi opinión, el mejor guionista de películas. Y la cualidad que más resalta de entre todas las demás de Bergman es su extremada economía –lo poco que nos dice sobre cualquier cosa–. Por ejemplo, en *Como en un espejo*, lo único que aprendemos sobre sus cuatro personajes es que el padre es un viudo, novelista de bestsellers, su yerno es médico, su hijo estudiante y su hija una esquizofrénica que padece la misma enfermedad que mató a su madre. A ella le han dado unas breves vacaciones en el hospital mental para que pase unos días con su familia en la costa, y ese único acto desequilibra todas las fuerzas en sus vidas, provocando un poderoso drama desde los primeros momentos.

No hay escenas que muestren al padre firmando autógrafos y nos hagan comprender que se trata de un escritor comercial sin éxito crítico. No hay escenas en un quirófano que nos demuestren la profesión del médico. No hay escenas de un internado que expliquen cuánto necesita el hijo a su padre. No hay sesiones de electrochoque para ilustrar la angustia de la hija. Bergman sabe que su público urbano comprenderá con rapidez las implicaciones de los bestsellers, de las batas verdes,

del internado y del hospital mental y... menos es siempre más.

LA CALIDAD DEL INCIDENTE INCITADOR

Entre los distribuidores cinematográficos corre el siguiente chiste: empieza una típica película europea con imágenes de nubes doradas, iluminadas por el sol. Corte a nubes todavía más espléndidas y rubicundas. Nuevo corte a nubes aún más magníficas y henchidas. Una película de Hollywood empieza con nubes doradas y henchidas. En la siguiente toma sale un Jumbo 747 de entre las nubes. En la tercera explota.

¿Qué tipo de acontecimiento tiene que ser el incidente incitador?

Gente corriente desarrolla una trama central y una trama secundaria que a menudo se confunden por su diseño poco convencional. Conrad (Timothy Hutton) es el protagonista de la trama secundaria de la película que cuenta con un incidente incitador que acaba con la vida de su hermano mayor en un accidente marítimo. Conrad sobrevive pero presenta desde ese momento signos de culpabilidad y suicidio. La muerte de su hermano forma parte de la trama subyacente, dramatizada en un flashback en el momento de crisis/clímax de la trama secundaria cuando Conrad revive el accidente del barco y elige sobrevivir.

La trama central la gobierna el padre de Conrad, Calvin (Donald Sutherland). Aunque aparentemente pasivo es, por definición, el protagonista: el personaje que provoca empatía y que tiene la voluntad y la capacidad necesarias para perseguir su deseo hasta el límite. A lo largo de toda la película Calvin busca el cruel secreto que persigue a su familia y hace que la reconciliación entre su esposa y su hijo resulte imposible. Tras una dolorosa lucha lo descubre: su mujer odia a Conrad, no desde la muerte de su hijo mayor, sino desde su nacimiento.

En la crisis, Calvin se enfrenta a su esposa Beth (Mary Tyler Moore) con la verdad: es una mujer ordenada y obsesiva que sólo quería un hijo. Cuando llegó el segundo, ella sintió resentimiento hacia él por exigirle amor cuando ella sólo era capaz de amar al primogénito. Siempre ha odiado a Conrad, y él siempre lo ha percibido. Por eso ha tenido tendencias suicidas desde la muerte de su hermano. Calvin fuerza entonces el clímax: ella debe aprender a amar a Conrad o marcharse. Beth se acerca a un armario, prepara una maleta y sale por la puerta. No puede enfrentarse a su incapacidad de amar a su hijo.

Este clímax responde a la principal pregunta dramática: ¿resolverá la familia sus problemas por sí misma, o se destruirá? Trabajando hacia atrás, a partir de la respuesta, debemos buscar el incidente incitador, el acontecimiento que ha desequilibrado la vida de Calvin y le ha enviado en su aventura.

La película empieza con la llegada de Conrad desde el hospital psiquiátrico, supuestamente curado de su neurosis suicida. Calvin siente que la familia ha sobrevivido a la pérdida y que se ha restaurado el equilibrio. A la mañana siguiente Conrad, en un estado de ánimo lúgubre, se sienta frente a su padre a desayunar. Beth coloca un plato de torrijas ante su hijo. Él se niega a comer. Ella le arrebata el plato y, acercándose a la fregadera, tira el desayuno al cubo de la basura, murmurando: «Las torrijas se pasan».

La cámara del realizador Robert Redford corta hasta el padre en el momento en el que su vida se hace añicos. Calvin siente de inmediato que ha vuelto el odio con una venganza. Tras él se oculta algo que da miedo. Ese acontecimiento sobrecogedor envuelve al público con temor y le hace reaccionar pensando: «Mira lo que le ha hecho esa mujer a su hijo. Acaba de volver del hospital y ya le está montando el numerito».

La novelista Judith Guest y el guionista Alvin Sargent caracterizaron a Calvin como un hombre callado y tranquilo, como un hombre que no se levantaría de la mesa de un salto y obligaría a su mujer y a su hijo a reconciliarse. Su primera idea es darles tiempo y animarles con cariño, como en la escena de las fotografías familiares. Cuando descubre los problemas que tiene Conrad en la escuela, contrata a un psiquiatra para él. Habla con suavidad a su mujer, esperando que comprenda.

Dado que Calvin es un hombre compasivo y dubitativo, Sargent tuvo que construir la

dinámica de las progresiones de la película alrededor de la trama secundaria. La lucha de Conrad contra el suicidio es mucho más activa que la búsqueda sutil de Calvin. Por lo tanto Sargent adelantó a primer plano la trama secundaria del chico, concediéndole un énfasis y un tiempo en pantalla inusitados, a la vez que aumentaba cuidadosamente la tensión de la trama central difuminada en un segundo plano. Para cuando termina la trama secundaria en la consulta del psiquiatra Calvin ya está preparado para llevar la trama central hasta su devastador final. Sin embargo, lo importante es que el incidente incitador de *Gente corriente* se produce porque una mujer tira unas torrijas al cubo de la basura.

Henry James, quien escribió de forma brillante sobre el arte narrativo en los prefacios a sus novelas, dijo una vez: «Después de todo, ¿qué es un acontecimiento?». Un acontecimiento, dijo, podía ser tan poco significativo como que una mujer pusiera la mano sobre la mesa y te mirara «de esa manera». En el contexto adecuado, sólo un gesto y una mirada podrían significar: «Nunca te volveré a ver», o «Te amaré para siempre»: una vida que se destruye o se crea.

La calidad del incidente incitador (o, al fin y al cabo, de cualquier acontecimiento) debe guardar relación con el mundo, los personajes y el género que lo rodean. Una vez se concibe, el guionista debe concentrarse en su función. ¿Altera radicalmente el incidente incitador el equilibrio de fuerzas de la vida del protagonista? ¿Consigue que el protagonista sienta el deseo de restaurar ese equilibrio? ¿Le inspira el deseo consciente de un objeto, material o inmaterial, que considera que restaurará su equilibrio? Si se trata de un protagonista complejo, ¿da vida, también a un deseo subconsciente que contradice su deseo consciente? ¿Lanza al protagonista a una aventura en persecución de su deseo? ¿Hace surgir la principal pregunta dramática en las mentes de los espectadores? ¿Proyecta una imagen de la escena obligatoria? Si hace todo esto, entonces puede ser tan insignificante como una mujer que coloca la mano sobre la mesa y te mira «de esa manera».

CREAR EL INCIDENTE INCITADOR

El clímax del último acto es con mucho la escena más difícil de crear: es el alma del relato. Si no funciona, tampoco funcionará la historia. Pero la escena más difícil de escribir después de ésa es el incidente incitador de la trama principal. Cambiamos esta escena más veces que ninguna otra. Por lo que a continuación presento algunas preguntas que nos deberían ayudar a recordarlo.

¿Qué es lo peor que le podría ocurrir a mi protagonista? ¿Cómo se podría convertir en lo mejor que le pudiera pasar?

Kramer contra Kramer. Lo peor: el desastre golpea al adicto al trabajo Kramer (Dustin Hoffman) cuando su mujer les abandona a él y a su hijo. Lo mejor: esa acción se convierte en la sorpresa que necesitaba para satisfacer su deseo subconsciente de ser un ser humano cariñoso.

Una mujer descasada. Lo peor: cuando su marido le dice que la abandona por otra mujer, Erica (Jill Clayburgh) se hunde. Lo mejor: su abandono se convierte en la experiencia liberadora que permite a esta mujer dependiente de los hombres satisfacer su deseo subconsciente de independencia y control sobre sí misma.

O: ¿qué es lo mejor que le podría ocurrir a mi protagonista? ¿Cómo se podría convertir en lo peor que le pudiera pasar?

Muerte en Venecia. Von Aschenbach (Dirk Bogarde) ha perdido a su mujer y a sus hijos en una epidemia. Desde entonces se ha sumergido en su trabajo hasta el punto de sufrir un colapso físico y mental. Su médico le envía a un balneario en Venecia a recuperarse. Lo mejor: allí se enamora loca y desesperadamente... pero de un chico. Su pasión por el imposiblemente bello joven y la imposibilidad de ser correspondido, le llevan a la desesperación. Lo peor: cuando una nueva epidemia se desata Venecia y la madre del niño se lleva apresuradamente a su hijo, Von Aschenbach se queda esperando a la muerte para escapar de la desesperación.

El Padrino II. Lo mejor: después de que Michael (Al Pacino) es nombrado Don de la familia mafiosa de los Corleone, decide llevar a su familia al mundo legal. Lo peor: su cruel manera de hacer cumplir el código de la mafia sobre la lealtad acaba en el asesinato de sus socios más cercanos, el distanciamiento de su mujer y sus hijos y el homicidio de su hermano, y lo convierten

en un hombre vacío y desolado.

Un relato podría tener más de un ciclo dentro de este patrón. ¿Qué es lo mejor? ¿Cómo se podría convertir eso en lo peor? ¿Cómo se podría convertir de nuevo ese revés en la salvación del protagonista? O: ¿qué es lo peor? ¿Cómo se podría convertir en lo mejor? ¿Cómo podría eso llegar a condenar al protagonista? Nos dirigimos a lo «mejor» y a lo «peor» porque las historias –cuando son arte– no tratan de lo mediocre de las experiencias humanas.

El impacto del incidente incitador crea la oportunidad que nos permite alcanzar los límites de la vida. Es una especie de explosión. En los géneros de *acción* podría ser de hecho una explosión; en otro tipo de películas podría ser tan silencioso como una sonrisa. No importa cuán sutil o directo sea; siempre debe desequilibrar el *status quo* del protagonista y cambiar la ruta actual de su existencia para que el caos invada el universo del personaje. A partir de esa convulsión debemos encontrar un clímax, una resolución, para mejor o para peor, que vuelva a organizar ese universo dentro de un nuevo orden.

9 El diseño de los actos

COMPLICACIONES PROGRESIVAS

El segundo elemento del diseño de cinco partes se compone de las *complicaciones progresivas*: ese gran cuerpo de la historia que nos arrastra y que se extiende desde el incidente incitador hasta la crisis/clímax del acto final. Complicar significa hacer que la vida resulte difícil para los personajes. Complicar progresivamente significa generar cada vez más conflictos al obligarles a enfrentarse a fuerzas antagonistas mayores, creando una sucesión de acontecimientos que supera puntos sin retorno.

Los puntos sin retorno

El incidente incitador lanza al protagonista a la búsqueda de un objeto del deseo consciente o inconsciente que restaurará el equilibrio en su vida. Para comenzar a perseguir su deseo, llevará a cabo la mínima acción conservadora con el fin de provocar una respuesta positiva de su realidad. Pero el efecto de su acción consistirá en despertar las fuerzas del antagonismo desde niveles de conflicto internos, personales o sociales/medioambientales que bloqueen su deseo y abran un abismo entre las expectativas y el resultado.

Cuando se abre un abismo el público se da cuenta de que se trata de un punto sin retorno. Los esfuerzos mínimos no funcionarán. El personaje no podrá restaurar el equilibrio de su vida llevando a cabo acciones menores. Por consiguiente, toda acción que sea como el primer esfuerzo del personaje, toda acción de calidad y magnitud menor, deberá ser eliminada de la historia.

Al darse cuenta de que se encuentra en una situación de riesgo, el protagonista utilizará una mayor fuerza de voluntad y capacidad para luchar contra ese abismo y llevar a cabo una segunda acción, mayor y más difícil. Pero de nuevo el efecto consistirá en provocar fuerzas antagonistas que abrirán un segundo abismo entre sus expectativas y el resultado obtenido.

El público ahora percibe que se encuentra en un segundo punto sin retorno. Las acciones moderadas, como la segunda elegida por el protagonista, no tendrán éxito. Por lo tanto, todas las acciones de esa magnitud y calidad deberán ser eliminadas.

En una situación de mayor peligro aún, el personaje se deberá adaptar a esas nuevas circunstancias y llevar a cabo una acción que le exija todavía más voluntad y capacidades personales, con la esperanza y el deseo de que se produzca una reacción útil o manejable en su mundo. Pero una vez más se abre un abismo al reaccionar fuerzas antagonistas más poderosas ante esa tercera acción.

De nuevo, el público reconoce que se trata de un cuarto punto sin retorno. Las acciones más extremas no otorgarán al protagonista aquello que ansía, por lo que también deberemos dejar de tenerlas en cuenta.

Las progresiones se crean utilizando cada vez mayores capacidades de nuestros protagonistas, mayor voluntad, colocándolos en situaciones de mayor riesgo cada vez, superando de forma constante puntos sin retorno en términos de la magnitud o de la calidad de las acciones realizadas.

Las historias no deben retroceder a acciones de menor calidad o magnitud, sino que deben progresar hacia una acción final más allá de la cual el público no se pueda imaginar otra.

¿Cuántas veces hemos tenido esa experiencia? Una película empieza bien, nos engancha a

las vidas de sus personajes, crece con un interés sólido a lo largo de la primera media hora hasta un gran punto de inflexión, pero entonces, transcurridos cuarenta o cincuenta minutos, empieza a decaer. Nuestras miradas se desvían de la pantalla; consultamos el reloj; desearíamos haber comprado más palomitas; empezamos a prestar atención a la anatomía de la persona que nos ha acompañado. Tal vez la película vuelva a coger ritmo y acabe bien, pero durante los veinte o treinta minutos de la mitad hemos perdido el interés.

Si analizamos con detenimiento las flojas barrigas que cuelgan sobre los cinturones de tantas películas, descubriremos que es ahí donde se han reblandecido la imaginación y la perspicacia del guionista. No ha conseguido construir progresiones, por lo que el efecto que ha producido ha sido ralentizar la historia. A mitad del segundo acto ha dado a sus personajes acciones menores y del tipo que ya han llevado a cabo en el primero; no se trata de las mismas acciones, sino de un tamaño o clase similares: mínimas, conservadoras y ya triviales. Al mirar la pantalla nuestro instinto nos dice que esas acciones no han dado al personaje lo que quería en el primer acto, por lo que tampoco se lo darán en el segundo. El guionista se ha dedicado a reciclar la historia y a meterse en arenas movedizas.

La única manera de hacer que la corriente cinematográfica fluya y crezca es la investigación; la imaginación, la memoria y los hechos. Por lo general, una arquitrama de un largometraje se diseña alrededor de cuarenta a sesenta escenas que conspiran para crear entre doce y dieciocho secuencias que constituyen tres o más actos que se encumbran uno sobre otro hasta el final de la historia. Para crear entre cuarenta y sesenta escenas *sin repetirnos* debemos inventar cientos de ellas. Tras preparar borradores para esa montaña de material, debemos cribarla hasta dar con aquellas gemas que constituirán la materia prima de las secuencias y de los actos de memorables y emocionantes puntos sin retorno. Porque si diseñamos únicamente las cuarenta o sesenta escenas necesarias para llenar un guión de ciento veinte páginas, con toda seguridad nuestro trabajo carecerá de progresión y resultará repetitivo.

La ley de los conflictos

Cuando el protagonista sale del incidente incitador entra en un mundo gobernado por la ley de los conflictos. Usemos el ingenio: *En una historia nada avanza si no es a través de conflictos*.

En otras palabras, el conflicto es a la narración lo que el sonido a la música. Tanto la narrativa como la música son artes temporales, y la tarea más complicada para el artista temporal es mantener nuestro interés, conseguir nuestra concentración ininterrumpida y entonces *transportarnos en el tiempo sin que seamos conscientes del transcurrir del tiempo*.

En la música se consigue ese efecto a través del sonido. Los instrumentos y las voces nos capturan y nos arrastran, haciendo que el tiempo desaparezca. Supongamos que estamos escuchando una sinfonía y de pronto se silencia la orquesta. ¿Qué efecto produciría? En primer lugar confusión, al preguntarnos por qué se han detenido, y después, muy rápidamente escucharíamos en nuestra imaginación el sonido del tic tac de un reloj. Nos daríamos cuenta del paso del tiempo con claridad, y dado que el tiempo es tan subjetivo, si la orquesta se mantuviera en silencio durante sólo tres minutos nos parecerían treinta.

La música de las historias es el conflicto. Siempre que haya conflictos que entretengan nuestros pensamientos y sentimientos viajaremos por las horas sin ser conscientes del viaje. Entonces, de pronto, se terminará la película. Miraremos nuestro reloj con sorpresa. Pero cuando el conflicto desaparece, también lo hacemos nosotros. El interés pictórico de la fotografía agradable a la vista o los placeres orales de una bella partitura tal vez nos entretengan brevemente, pero si se evita el conflicto durante demasiado tiempo, nuestras miradas se apartarán de la pantalla. Y cuando lo hagan se llevarán con ellas nuestros pensamientos y sentimientos.

La ley de los conflictos es algo más que un mero principio estético; es el alma de toda historia. Toda historia es una metáfora de la vida, y estar vivo significa estar en un conflicto aparentemente perpetuo. Como lo expresó Jean-Paul Sartre, la esencia de la realidad es la escasez, una carencia universal y eterna. No hay en este mundo suficiente de nada para todos. No hay suficientes alimentos, suficiente amor, suficiente justicia y nunca hay suficiente tiempo. El tiempo,

como observó Heidegger, es la categoría básica de la existencia. Vivimos en su sombra siempre decreciente, y si hemos de conseguir algo durante nuestra breve existencia que nos permita morir sin la sensación de haber malgastado nuestro tiempo, deberemos enfrentarnos directamente a las fuerzas de la escasez que nos niegan nuestros deseos.

Los escritores que no son capaces de comprender la verdad de nuestra existencia transitoria, que se han equivocado al creer en las falsas comodidades de nuestro mundo moderno, que piensan que la vida es fácil una vez se conocen sus reglas, dan a los conflictos unas inflexiones erróneas. Sus guiones fracasan por uno de dos motivos: o se convierten en saturaciones de conflictos sin sentido y absurdamente violentos, o carecen por completo de conflictos que tengan sentido y que se expresen con sinceridad.

Los primeros son ejercicios de efectos especiales acelerados, escritos por aquellos que sólo cumplen los imperativos de los libros de texto para crear conflictos pero que, dado que no les interesan o son insensibles a las honradas luchas de la vida, diseñan extrañas y excesivamente complejas excusas para crear tumultos.

Los segundos son retratos aburridos escritos como reacción contra el conflicto mismo. Esos guionistas toman la perspectiva vital de una Pollyanna, según la cual la vida sería agradable… si no fuera por sus conflictos. Por consiguiente, sus películas evitan el conflicto y eligen vagas descripciones para sugerir que si aprendiéramos a comunicar un poco mejor, si fuéramos un poco más caritativos, si respetáramos el medio ambiente, la humanidad podría volver al paraíso. Pero si hay algo que nos ha enseñado la historia es que, aunque por fin se limpie la pesadilla tóxica, se ofrezca un hogar a los sin techo y el mundo utilice exclusivamente la energía solar, cada uno de nosotros seguirá hundido hasta las orejas en el barro.

Los guionistas que se encuentran en esos extremos son incapaces de darse cuenta de que, aunque cambie la *calidad* de los conflictos al pasar de un nivel a otro, *la cantidad de conflictos en la vida permanece constante*, siempre falta algo. Es como apretar un globo hinchado; el volumen de conflictos nunca cambia, sino que se desplaza a otra zona. Cuando eliminamos el conflicto de uno de los niveles de la vida, se multiplica por diez en otro de los niveles.

Por ejemplo, si conseguimos satisfacer nuestros deseos externos y encontramos nuestra armonía con el mundo, en breve la ordenada serenidad se convierte en aburrimiento. La «escasez» de Sartre es la ausencia del propio conflicto. El aburrimiento es el conflicto interno que sufrimos cuando perdemos el deseo, cuando carecemos de carencias. Y lo que es peor, si tuviéramos que llevar a una pantalla la existencia sin conflictos de un personaje que, día tras día, vive en una satisfacción plácida, el aburrimiento del público resultaría palpablemente doloroso.

En general, se ha eliminado entre las clases educadas de las naciones industrializadas la lucha por la supervivencia física. Esta seguridad del mundo exterior nos da tiempo para reflexionar acerca del mundo interior. Una vez resguardados, vestidos, alimentados y medicados, tomamos aliento y nos damos cuenta conscientemente de lo incompletos que somos como seres humanos. Queremos algo más que simple comodidad física. De todas las cosas posibles, queremos felicidad, y así comienzan las guerras de la vida interior.

Sin embargo, si como escritores descubrimos que los conflictos de la mente, del cuerpo, de las emociones y del alma no nos interesan, podemos mirar hacia el Tercer Mundo y ver cómo vive el resto de la humanidad. La mayoría sufre existencias breves y dolorosas, plagadas de enfermedades y hambre, aterrorizadas por tiranías o violencia sin ley, sin esperanzas de que la vida vaya a ser diferente para sus hijos.

Si la profundidad y la amplitud del conflicto de la vida interior y del mundo en general no nos llegan, probemos con esto: la muerte. La muerte es como un tren de mercancías del futuro que se dirige hacia nosotros, recortando las horas, segundo a segundo, entre el hoy y el entonces. Si hemos de vivir con algún sentido de satisfacción, deberemos superar las fuerzas antagonistas de la vida antes de que llegue el tren.

Un artista que desee crear obras de calidad duraderas deberá llegar a comprender que la vida no trata de sutiles ajustes del estrés o de grandes conflictos de los maestros del crimen, quienes cuentan con dispositivos nucleares robados para mantener secuestradas a ciudades y pedir rescates

por ellas. La vida trata de las preguntas definitivas sobre cómo alcanzar el amor y la valía de uno mismo, trata de llevar la serenidad al caos interno, de las desmesuradas desigualdades sociales que existen en todo aquello que nos rodea, del tiempo que se acaba. La vida es conflicto. Ésa es su naturaleza. El escritor debe decidir dónde y cómo orquestar su lucha.

Las complicaciones frente a las complejidades

Para complicar una historia el guionista aumenta progresivamente el conflicto hasta el final del relato. Eso ya es difícil de por sí. Pero si llevamos la historia desde las meras complicaciones hasta las verdaderas complejidades, la tarea se multiplica en progresión geométrica.

El conflicto, como hemos visto, puede deberse a uno, dos o los tres niveles de antagonismo. Complicar una historia significa colocar todos los conflictos en uno de esos tres niveles.

Desde la *película de terror* a la de *acción/aventura* y a la *farsa*, los héroes de acción se enfrentan a conflictos sólo en el nivel extrapersonal. James Bond, por ejemplo, no tiene conflictos internos, ni confundiríamos sus encuentros con las mujeres como asuntos personales, sólo son recreativos.

COMPLICACIÓN: CONFLICTOS EN UN SOLO NIVEL

CONFLICTO INTERNO – corriente de conciencia

CONFLICTO PERSONAL – culebrón

CONFLICTO EXTRAPERSONAL – acción/aventura, farsa

Las películas complicadas comparten dos rasgos. El primero es que cuentan con un amplio reparto. Si el guionista restringe el protagonista al conflicto social necesitará, como suele decir la publicidad, «un reparto de miles». James Bond se enfrenta a archivillanos que van acompañados de sus asistentes, asesinos, mujeres fatales y ejércitos, además de los personajes que ayudan y de los civiles que necesitan ser rescatados: cada vez más personajes para crear conflictos cada vez más intensos entre Bond y la sociedad.

En segundo lugar, toda película complicada necesita decorados y localizaciones múltiples. Si el guionista progresa a través de un conflicto físico, deberá cambiar constantemente de entorno. Una película de Bond puede comenzar en una ópera de Viena, pasar al Himalaya, cruzar el desierto del Sáhara, sumergirse bajo el casco helado del Polo, subir a la Luna y bajar a Broadway, lo que ofrece a Bond cada vez más oportunidades de encontrarse con fascinantes hazañas y proezas.

Las historias que son complicadas sólo en el nivel del conflicto personal se conocen como *culebrones*, una combinación abierta de *drama doméstico* e *historia de amor* en la que cada personaje de la historia tiene una relación íntima con los demás personajes –una multitud de parientes, de amigos y de amantes–, y todos necesitan decorados que los acojan: salones, dormitorios, oficinas, clubes nocturnos, hospitales. Los personajes de los *culebrones* no tienen conflictos internos o extrapersonales. Sufren cuando no consiguen lo que desean, pero dado que son buenas personas o malas personas, pocas veces se enfrentan a verdaderos dilemas internos. La sociedad nunca interviene en sus mundos de aire acondicionado. Por ejemplo, si un asesino llevara a un detective, a un representante de la sociedad, a la historia, podemos estar seguros de que, antes de que transcurra una semana, ese policía tendrá relaciones íntimas y personales con cada uno de los demás personajes del *culebrón*.

Las historias que sólo se complican en el nivel del conflicto interno no son películas, obras de teatro o novelas convencionales. Son obras de prosa dentro del género de la *corriente de conciencia*, una verbalización del fluir de pensamientos y sentimientos. De nuevo, un gran reparto. Aunque nos colocamos en el interior de un único personaje, la mente de ese personaje está llena de

los recuerdos e imaginaciones de cada una de las personas que ha conocido o ha podido conocer. Además, la densidad de imágenes en las obras de *corriente de conciencia*, como *El almuerzo desnudo*, es tan intensa que las localizaciones cambian diríamos que incluso tres o cuatro veces en cada frase. Una batería de lugares y rostros que fluye a través de la imaginación del lector, aunque estas obras se desarrollan en un único nivel, si bien ricamente subjetivo, y por consiguiente no dejan de ser meras complicaciones.

COMPLICACIÓN: CONFLICTOS EN LOS TRES NIVELES



Para alcanzar la complejidad el guionista crea conflictos para sus personajes en los tres niveles de la vida, a menudo de forma simultánea. Por ejemplo, el guión engañosamente simple pero complejo de uno de los más memorables acontecimientos de todas las películas de los últimos veinte años: la escena de las torrijas en *Kramer contra Kramer*. Esta famosa escena se vuelve compleja en tres niveles: el de la confianza en uno mismo, en el de la confianza de un niño y la estima hacia su padre y en el de la supervivencia doméstica. Al comenzar la escena, los tres niveles presentan cargas positivas.

Durante los primeros momentos del filme, Kramer descubre que su mujer les ha abandonado a él y a su hijo. Se siente desgarrado por el conflicto interno que toma la forma de dudas y temores de que la situación le supere, frente a la arrogancia masculina que le dice que lo que hacen las mujeres resulta sencillo. Pero al empezar la escena él siente confianza.

Kramer tiene conflictos personales. Su hijo está histérico; tiene miedo de morirse de hambre sin su madre para alimentarle. Kramer intentar calmar al niño diciéndole que no se debe preocupar, que su madre volverá, aunque mientras tanto será divertido, será como irse de acampada. El niño se seca los ojos, confiando en las promesas de su padre.

Finalmente, Kramer tiene conflictos extrapersonales. La cocina es un mundo extraño para él, aunque se pasea por ella como si fuera un cocinero francés.

Colocando a su hijo sobre una banqueta, Kramer le pregunta qué quiere para desayunar y el niño responde: «Torrijas». Kramer toma aire, saca una sartén, pone un poco de mantequilla, coloca la sartén sobre la cocina, enciende el fuego al máximo y se va a buscar los ingredientes. Sabe que las torrijas se hacen con huevos, por lo que rebusca en el frigorífico hasta encontrar algunos, pero no sabe dónde cascarlos. Revuelve el armario y encuentra una taza en la que aparece la palabra «Teddy» escrita.

El hijo sospecha el desastre y avisa a Kramer de que ha visto a su madre preparar torrijas y que no utiliza una taza. Kramer le contesta que funcionará. Rompe el primer huevo. De hecho, parte cae dentro de la taza, y el resto se amontona en una pegajosa masa… y el niño rompe a llorar.

La mantequilla de la sartén empieza a salpicar y a Kramer le entra pánico. No se le ocurre apagar el gas; en su lugar, empieza a correr contra el tiempo. Rompe más huevos en la taza, vuelve corriendo a la nevera, coge una caja de leche y llena de líquido el resto de la taza. Encuentra un cuchillo de mantequilla y lo utiliza para batir las yemas, creando una masa de porquería todavía mayor. El niño se da cuenta de que no va a desayunar y llora desconsoladamente. La mantequilla empieza a echar humo en la sartén.

Kramer, desesperado, enfadado, y perdida su batalla contra el control de sus miedos, toma una rebanada de pan, la mira fijamente y se da cuenta de que no cabe en la taza. La parte por la mitad y aprieta hasta conseguir introducirla, tras lo que se encuentra con un puñado de migas de pan reblandecidas y cubiertas de yema de huevo y leche que arroja sobre la sartén, la mantequilla

salpica y les quema a él y a su hijo. Retira de un manotazo la sartén de fuego, se escalda la mano y agarra el brazo de su hijo. Empujándolo hacia la puerta le dice: «Iremos a un restaurante».

La arrogancia masculina de Kramer queda superada por sus miedos, su confianza en sí mismo pasa de positiva a negativa. Ha sido humillado delante de su asustado hijo, cuya confianza y estima pasan de positivas a negativas. Le ha vencido una cocina aparentemente animada que, golpe a golpe, huevos, mantequilla, pan, leche y sartén le envían a trompicones hacia la puerta, convirtiendo su supervivencia doméstica positiva en negativa. Con muy poco diálogo y la sencilla actividad de un hombre que intenta preparar el desayuno para su hijo, la escena se convierte en una de las más memorables de la historia del cine –un drama de tres minutos sobre un hombre que se enfrenta a conflictos simultáneos con las complejidades de la vida.

A no ser que nuestra ambición sea escribir géneros de *acción, culebrones* o prosa de *corriente de conciencia*, mi consejo para la mayoría de los guionistas es que diseñen historias relativamente simples pero complejas. «Relativamente simples» no significa simplistas. Significa historias bellamente narradas y construidas que se vean limitadas por los dos principios siguientes: evitar la proliferación de personajes y de localizaciones. En lugar de saltar en el tiempo, en el espacio, y de persona a persona, debemos disciplinarnos para contar con un reparto y un mundo razonablemente limitados que nos permitan concentrarnos en crear una rica complejidad.

El diseño de los actos

Al igual que una sinfonía despliega tres, cuatro o más movimientos, los guiones deben contarse en movimientos a los que denominamos *actos* –la macroestructura de toda historia.

Los golpes de efecto, que cambian las pautas del conocimiento humano, construyen escenas. En un mundo perfecto, cada escena se convierte en un punto de inflexión en el que se cambia el signo de los valores que estén en juego, de positivo a negativo, o de negativo a positivo, provocando un cambio significativo pero *pequeño* en la vida de los personajes. Una serie de escenas crea una secuencia que culmina en una escena que produzca un impacto *moderado* en los personajes, cambiando o alterando los valores para bien o para mal con más profundidad que cualquier escena. Una serie de secuencias constituye un acto cuyo clímax en una de sus escenas crea un cambio *importante* en la vida de los personajes, un cambio mayor que cualquiera de los provocados por ninguna de las secuencias.

En su *Poética*, Aristóteles deduce que existe una relación entre el tamaño de una historia –cuánto tiempo cuesta leerla o interpretarla– y el número de puntos de inflexión importantes que resulta necesario para narrarla; cuanto más extensa sea la obra, más cambios requerirá. En otras palabras, Aristóteles, tan educado como siempre, está rogando «Por favor, no nos aburran. No nos hagan permanecer sentados durante horas sobre esos duros asientos de mármol escuchando cantos corales y lamentos sin que realmente ocurra nada».

Siguiendo el principio de Aristóteles, una historia se puede contar en un acto –en una serie de escenas que den forma a unas pocas secuencias que aumenten hasta crear un gran cambio importante que termine la historia–. Pero si es así, la historia deberá ser breve. Es el caso de los cuentos cortos en prosa, las obras de teatro de un solo acto o de la película experimental o de estudiantes de tal vez quince a veinte minutos.

Una historia se puede contar en dos actos, con dos cambios principales y fin. Pero de nuevo deberá ser relativamente breve: la comedia de situación, la novela corta o una obra de teatro de una hora de duración como *Comedia negra* de Anthony Shaffer o *La señorita Julia* de August Strindberg.

Pero cuando una historia alcanza cierta magnitud –el largometraje, un episodio televisivo de una hora, una obra de teatro completa, una novela–, tres actos es el mínimo. No por una convención artificial, sino para satisfacer un propósito más profundo.

Como público abrazamos al artista narrativo y le decimos: «Quisiera tener una experiencia poética que tuviera la amplitud y profundidad de toda una vida. Pero soy una persona razonable. Si solamente le concedo unos pocos minutos para leer o ser testigo de su obra, sería injusto que exigiera que usted me llevara hasta el límite. En su lugar, quisiera un momento de placer, una visión

o dos del mundo interno, nada más. Pero si le concedo importantes horas de mi vida espero que usted sea un artista capaz que pueda llegar a las fronteras de la experiencia».

En nuestro esfuerzo por satisfacer la necesidad del público, por contar historias que alcancen las fuentes más internas y más externas de la vida, nunca basta con dos grandes cambios. No importa la ambientación o el alcance del relato, no importa lo internacional y épico o lo íntimo e introvertido, *tres* cambios principales son el mínimo necesario para una obra completa de arte narrativo que pretenda llegar al final de la línea.

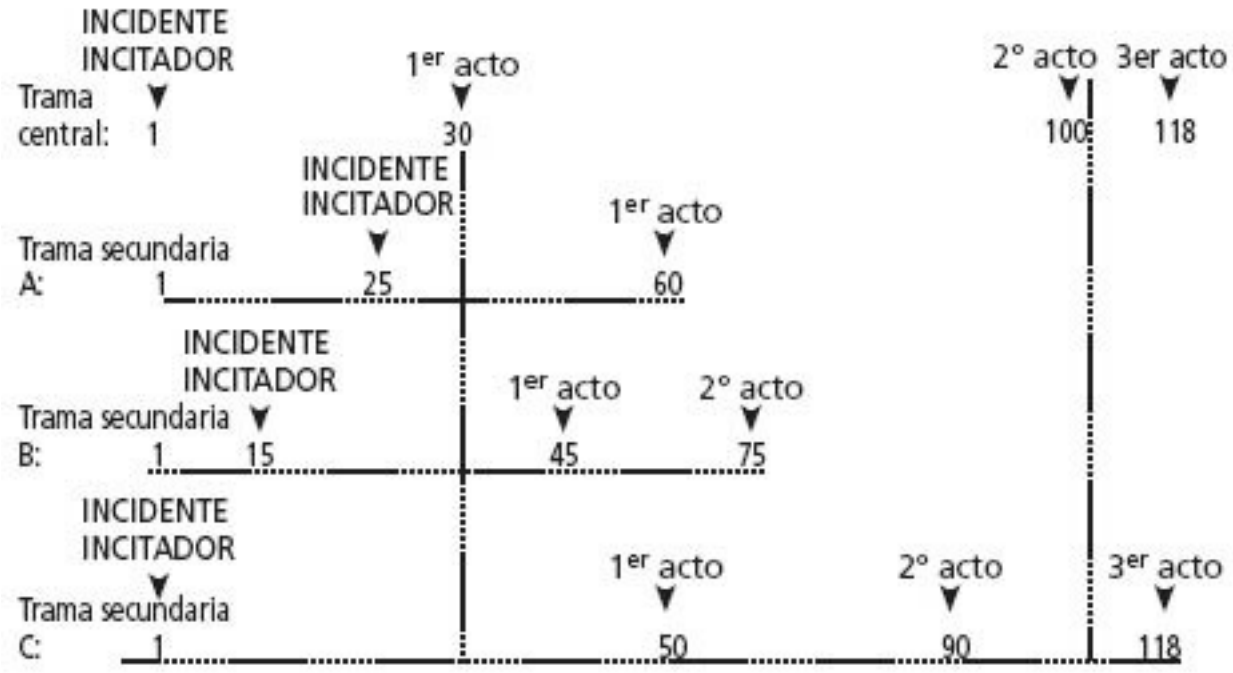
Pensemos en los siguientes ritmos: las cosas iban mal, después fueron bien; fin de la historia. O las cosas iban bien y después mal; fin de la historia. O las cosas iban mal, después muy mal; fin de la historia. O las cosas iban bien, después muy bien; fin de la historia. En los cuatro casos sentimos que falta algo. Sabemos que el segundo acontecimiento, a pesar de contar con una carga positiva o negativa, no será el final ni el límite. Incluso si el segundo acontecimiento mata a todo el reparto; no es suficiente. «Bien, están todos muertos, ¿y ahora qué?», nos preguntaremos. El tercer cambio es el que echamos de menos y sabemos que no habremos alcanzado el límite hasta llegar a producir un nuevo cambio importante. Por consiguiente, el ritmo de la historia en tres actos se convirtió en los cimientos del arte narrativo durante siglos incluso antes de que Aristóteles lo percibiera.

Pero sólo se trata de sus cimientos, no de una fórmula, por lo que comenzaremos con ese ritmo para después pasar a delinear algunas de sus infinitas variaciones. Las proporciones que yo utilizaré serán los ritmos del largometraje aunque, en principio, se aplican por igual a la obra de teatro y a la novela. De nuevo debemos ser precavidos, porque se trata de aproximaciones y no de fórmulas.



El primer acto, el movimiento de apertura, habitualmente consume un veinticinco por ciento aproximado del relato y el clímax del primer acto se produce tras los primeros veinte a treinta minutos de una película de ciento veinte. El último acto debe ser el más corto de todos. En un último acto perfecto debemos transmitir al público una sensación de aceleración, una acción rápidamente creciente que nos aproxime al clímax. Si el guionista intenta alargar el último acto, casi con toda seguridad reducirá el ritmo de la aceleración a mitad del movimiento, por eso por lo general los últimos actos son breves, de veinte minutos o menos.

Digamos que una película de ciento veinte minutos coloca el incidente incitador de su trama principal en el primer minuto, el clímax del primer acto en el punto de los treinta minutos, cuenta con un tercer acto de dieciocho minutos y una resolución de dos hasta el fundido a negro. Este ritmo crea un segundo acto que dura setenta minutos. Si una historia, en todos los demás sentidos bien narrada, reduce su ritmo, será ahí donde falle: cuando el guionista esté chapoteando en los pantanos del largo segundo acto. Existen dos soluciones posibles: añadir tramas secundarias o más actos.



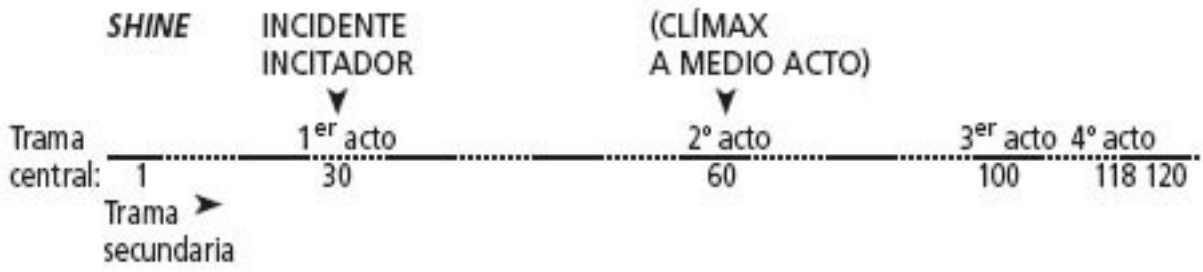
Las tramas secundarias tienen su propia estructura de actos, aunque suele ser breve. Dentro del diseño de tres actos de la trama central arriba ilustrado vamos a introducir tres tramas secundarias: una trama secundaria A de un único acto con un incidente incitador que se presenta tras veinticinco minutos de película, y que alcanza su clímax y termina a los sesenta minutos; una trama secundaria B en dos actos cuyo incidente incitador se presenta tras quince minutos, el clímax del primer acto a los cuarenta y cinco y termina con el clímax del segundo acto a los setenta y cinco minutos; y una trama secundaria C en tres actos con el incidente incitador dentro del incidente incitador de la trama central (se encuentran los amantes, por ejemplo, con lo que comienza la trama secundaria, y en la misma escena la policía descubre el crimen que lanza la trama central), un clímax del primer acto a los cincuenta minutos, un clímax del segundo acto a los noventa minutos y un tercer acto que llega a su clímax dentro del último clímax de la trama central (los amantes deciden casarse en la misma escena en que se apresa al criminal).

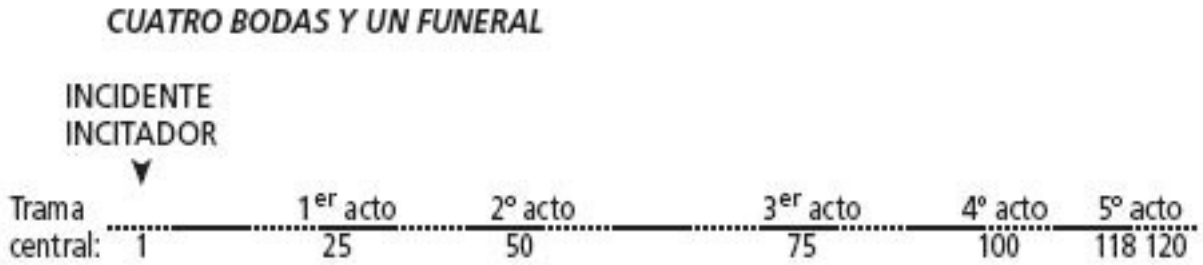
Aunque la trama principal y las tres tramas secundarias tal vez tengan hasta cuatro protagonistas diferentes, el público puede sentir empatía por todos ellos y cada trama secundaria plantear su propia gran pregunta dramática. Por lo tanto se mantendrá el interés y la emoción de los espectadores, que se multiplicará por cuatro. Además, las tres tramas secundarias tienen cinco grandes cambios que se producen entre los clímax del primer acto y del segundo, relato más que suficiente para mantener el progreso general de la película, aferrar al público y robustecer el segundo acto de la trama central.

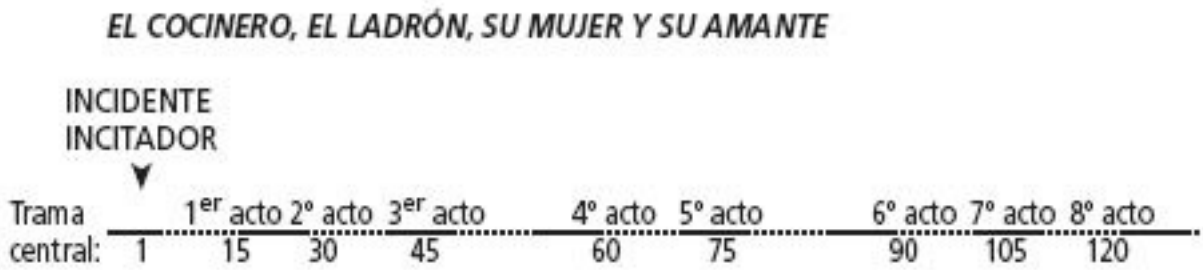
Por otro lado, no todas las películas necesitan o buscan una trama secundaria. *El fugitivo*: ¿Cómo resuelve el guionista el problema del largo segundo acto? Creando más actos. *El diseño en tres actos es lo mínimo*. Si el guionista construye progresiones que nos llevan hasta un cambio principal a medio camino de la historia, después divide la narración en cuatro movimientos en los que ninguno de los actos supera los treinta o cuarenta minutos. El colapso que sufre David después de interpretar el concierto n.º 3 para piano de Rachmaninof en *Shine* es un ejemplo perfecto. En Hollywood se conoce esta técnica como el *clímax a mitad de acto*, un término que suena a disfunción sexual pero que significa que se produce un cambio principal en la mitad del segundo acto, lo que amplía el diseño de tres actos a un ritmo similar al utilizado por Ibsen, con cuatro actos, que acelera el ritmo de la zona media del filme.

Una película puede presentar un ritmo tipo Shakespeare con cinco actos: *Cuatro bodas y un funeral*. O con más actos: *En busca del arca perdida*, que se divide en siete; *El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante* tiene ocho. Estas películas presentan cambios principales cada quince o veinte

minutos, lo que resuelve con claridad el problema de la extensión del segundo acto. Pero el diseño de cinco a ocho actos es la excepción, porque el remedio a un problema es la causa de otro.







Por lo general, una historia en tres actos requiere cuatro escenas memorables: el incidente incitador que comienza la narración y un clímax en el primer acto, un clímax en el segundo acto y un clímax en el tercer acto. En el incidente incitador de *Kramer contra Kramer* la señora Kramer abandona a su marido y a su hijo. Clímax del primer acto: vuelve para solicitar la custodia del niño. Clímax del segundo acto: el tribunal concede la custodia a la madre. Clímax del tercer acto: al igual que su ex marido, la mujer se da cuenta de que deben actuar sin egoísmo por el bien del niño al que aman, por lo que lo devuelve a Kramer. Cuatro poderosos puntos de inflexión espaciados a través de excelentes escenas y secuencias.

Cuando el guionista multiplica el número de actos se obliga a inventar cinco, tal vez seis, siete, ocho o más escenas brillantes. Esta tarea creativa va más allá de su alcance, por lo que recurre a los clichés que infestan tantas películas de acción.

En segundo lugar, la multiplicación de los actos reduce el impacto de cada clímax y tiene como resultado la repetitividad.

Incluso aunque el guionista se sienta capacitado para crear un gran cambio cada quince minutos, presentar un clímax por cada acto sobre la vida y la muerte, la vida y la muerte, la vida y la muerte, la vida y la muerte, siete u ocho veces, aburre a cualquiera. Antes de que transcurra mucho tiempo el público comenzará a bostezar: «Eso no ha cambiado nada. Su vida es así. Cada quince minutos alguien intenta matar a ese tipo».

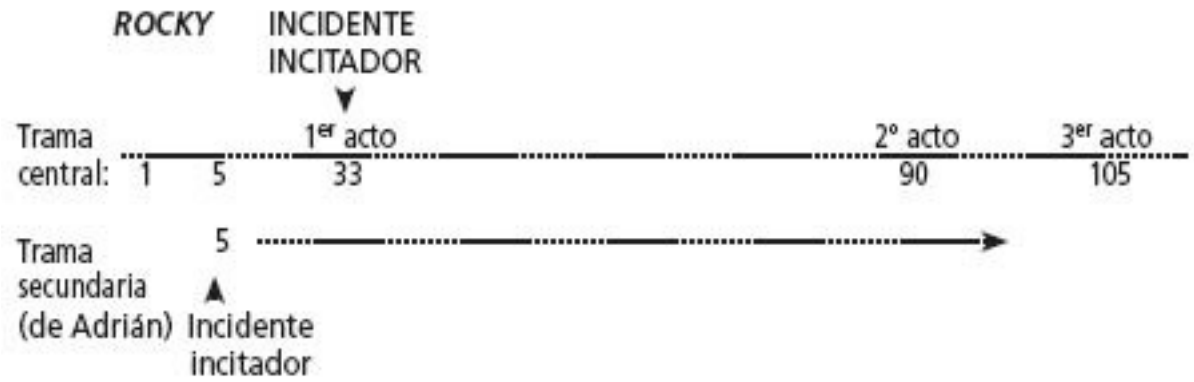
Qué constituye un gran cambio dependerá de qué constituya un cambio moderado y de qué constituya un cambio pequeño. Si cada escena aspira a intentar dejar huella, acabaremos mareados.

Cuando hay demasiadas escenas que pelean por alcanzar un clímax intenso, lo que debería ser importante se convierte en insignificante, repetitivo y lento, hasta llegar a un punto de parada. Por ese motivo la trama central en tres actos con tramas secundarias se ha convertido en una especie de norma. Encaja con las capacidades creativas de la mayoría de los autores, ofrece complejidad y evita las repeticiones.

Variaciones de diseño

En primer lugar vemos que las historias varían según el número de cambios importantes que se produzcan en el relato: desde el diseño en uno o dos actos de las minitramas –*Leaving Las Vegas*–, pasando por los tres o cuatro actos con diversas tramas de la mayoría de las arquitramas –*Veredicto final*–, hasta los siete u ocho actos de muchos géneros de acción –*Speed, máxima potencia*–, o los patrones enrevesados de las antitramas –*El discreto encanto de la burguesía*– y más allá, hasta las películas de tramas múltiples, que carecen de trama central –*El Club de la Buena Estrella*– pero puede contar con una docena o más de puntos de inflexión distribuidos entre las diversas líneas narrativas.

En segundo lugar, las formas de las historias varían dependiendo de dónde ubiquemos el incidente incitador. De forma general el incidente incitador se produce muy al principio del relato y las progresiones aumentan para crear un gran cambio en el clímax del primer acto, tras veinte o treinta minutos. Esta pauta exige al guionista colocar dos escenas principales dentro del primer cuarto de película. No obstante, el incidente incitador podría ubicarse hasta después de veinte, treinta o más minutos de narración. Por ejemplo, *Rocky* cuenta con un incidente incitador de la trama central muy tardío. El efecto que esto produce es que el incidente incitador se convierta en el clímax del primer acto y cumpla dos objetivos.



Sin embargo, esto no se puede hacer por conveniencia del guionista. El único motivo que existe para retrasar la presentación de la trama principal es que el público necesita conocer con detalle al protagonista para poder reaccionar completamente ante el incidente incitador. Si es necesario, hará falta utilizar una trama secundaria de montaje para comenzar la narración. *Rocky* cuenta con una, con la *historia de amor* entre Adrian y Rocky; *Casablanca* utiliza cinco con Laszlo, Ugarte, Yvonne y la mujer búlgara como protagonistas aislados, y con los refugiados como protagonista plural. Debemos relatar nuestras historias de tal manera que mantengamos el interés del público mientras espera a que madure la llegada tardía de una trama principal.

Pero supongamos que se alcanza el estado de madurez en algún punto entre el minuto uno y el treinta. ¿Necesita entonces una película una trama secundaria de montaje para apoyar ese comienzo? Tal vez… o tal vez no. El incidente incitador de *El mago de Oz* se produce tras quince minutos, cuando el ciclón arrastra a Dorothy (Judy Garland) a Pequeñilandia. No hay ninguna trama secundaria de montaje para prepararlo, sino que nos mantiene interesados la explicación dramatizada de su deseo de ir «a algún lugar, más allá del arco iris». En *La costilla de Adán* el incidente incitador también se produce tras quince minutos de película, cuando el fiscal del distrito, Adam Bonner (Spencer Tracy), y su mujer, abogada defensora, Amanda (Katharine Hepburn), se

descubren en lados opuestos de un juicio. En este caso la película comienza con una trama secundaria de montaje en la que la defendida (Judy Holliday) descubre que su marido es un donjuán y le pega un tiro. Esta escena nos engancha y nos arrastra hasta el incidente incitador de la trama central.

Cuando se presenta el incidente incitador después de quince minutos, ¿necesita el guionista un gran cambio en el minuto treinta? Tal vez sí… tal vez no. En *El mago de Oz* Dorothy es amenazada por la Bruja del Oeste, recibe los chapines de rubíes y parte en su misión, siguiendo el camino de baldosas amarillas, quince minutos después del incidente incitador. En *La costilla de Adán* el siguiente gran cambio de la trama principal se produce cuarenta minutos después del incidente incitador, cuando Amanda gana en un aspecto clave del juicio. Pero la trama secundaria sobre una relación complica esta situación cuando un compositor (David Wayne) coquetea abiertamente con Amanda, para gran disgusto de Adam.

El ritmo de los movimientos de los actos lo establece la colocación del incidente incitador de la trama principal. Por consiguiente, la estructura de los actos varía mucho. El número y la ubicación de los principales cambios de la trama central y de las tramas secundarias son decisiones realizadas por el juego creativo entre el artista y su material, y dependen de la calidad y número de protagonistas, de las fuentes de antagonismo, del género, y al final del todo, de la personalidad y visión del mundo que tenga el guionista.

Los finales falsos

De vez en cuando, y en particular en los *géneros de acción*, durante el clímax del penúltimo acto o dentro del movimiento del último acto, el guionista crea un *final falso*: una escena que parece tan completa que por un momento creemos que la historia ha terminado. Se ha muerto ET –fin del filme, pensamos–. En *Alien, el octavo pasajero*, Ripley hace explotar su nave y escapa, creemos. En *Aliens. (El regreso)*, hace estallar todo un planeta y escapa, esperamos. En *Brazil*, Jonathan (Sam Lowry) rescata a Kim (Jill Layton) de un régimen tiránico, los amantes se abrazan, final feliz… ¿lo es?

Terminator incluía un doble final falso: Reese (Michael Biehn) y Sarah (Linda Hamilton) hacen explotar al Terminator (Arnold Schwarzenegger) con un tanque de gasolina que le achicharra la carne. Los amantes lo celebran. Pero entonces la versión interna de ese medio hombre, medio robot, fabricada en cromo, surge de entre las llamas. Reese sacrifica la vida para colocar una bomba en forma de cartucho sobre el estómago del Terminator y así partirlo por la mitad. Pero entonces el torso de la criatura revive y se arrastra garra sobre garra hacia la heroína herida hasta que Sarah finalmente acaba con él.

Los finales falsos pueden incluso abrirse camino hasta las *películas de arte y ensayo*. Cerca del clímax de *Jesús de Montreal*, Daniel (Lothaine Bluteau), un actor que interpreta a Jesucristo en una obra sobre la Pasión, recibe el golpe del crucifijo, que le cae encima. Otros actores se llevan apresuradamente al hombre inconsciente a la sala de urgencias, pero él despierta, como en la resurrección, y rezamos.

Hitchcock adoraba los falsos finales, y de manera no convencional, los colocaba en un momento temprano de la película para producir un efecto sorpresa. El «suicidio» de Madeleine (Kim Novak) es el clímax a mitad de acto de *Vértigo* antes de que vuelva a reaparecer como Judy. El asesinato de Marion (Janet Leigh) en la ducha marca el clímax del primer acto de *Psicosis*, que de pronto cambia de género de *broma* a *suspense psicológico* y de protagonista de Marion a un protagonista plural formado por la hermana de la muerta, su amante y un detective privado.

Sin embargo, en la mayoría de las películas el final falso no resulta adecuado. En su lugar el clímax del penúltimo acto debe acentuar la gran pregunta dramática: «¿Qué va a ocurrir *ahora*?».

El ritmo de los actos

La repetición es enemiga del ritmo. La dinámica de toda historia depende de la alternancia de las cargas de sus valores. Por ejemplo, las dos escenas más poderosas de un relato son los clímax de los dos últimos actos. En la pantalla a menudo sólo se distancian entre diez y quince minutos, por

lo que no pueden repetir la misma carga de valor. Si el protagonista alcanza el objeto de su deseo, convirtiendo en positivo el clímax narrativo del último acto, el clímax del penúltimo acto deberá ser negativo. No se puede colocar un final feliz detrás de otro final feliz: «Las cosas eran maravillosas… y entonces incluso mejoraron». Por el contrario, si el protagonista no satisface su deseo, el clímax del penúltimo acto no puede ser negativo. No podemos colocar un final triste después de otro final triste: «Las cosas eran terribles… y entonces incluso empeoraron». Cuando se repite una experiencia emocional, la fuerza del segundo acontecimiento se divide por dos. Y si se reduce la fuerza del clímax narrativo, la fuerza de toda la película se verá mermada.

Por otro lado, una historia podría contar con un clímax irónico, un final que sea tanto positivo como negativo. ¿Cuál debería ser entonces la carga del penúltimo clímax? La respuesta la encontramos en un detenido estudio del clímax narrativo, porque aunque la ironía es en un sentido positiva y en otro negativa, debería alcanzar un equilibrio. Si se alcanza, los valores positivos y negativos se anulan entre sí y la historia termina en una sosa neutralidad.

Por ejemplo, Otelo finalmente alcanza su deseo: una mujer que le ame y que nunca le haya traicionado con otro hombre, positivo. No obstante, cuando lo descubre es demasiado tarde porque acaba de matarla, una ironía en general negativa. La señora Soffel va a la cárcel de por vida, negativo. Pero va a prisión con la cabeza alta porque ha satisfecho su deseo, una trascendental experiencia romántica, una ironía en general positiva. El guionista lo piensa con detenimiento e invierte sentimientos en el estudio de su ironía para garantizar que oscila hacia uno de los dos extremos, y entonces diseña el penúltimo acto para contradecir la carga emocional general.

Si se trabaja hacia atrás, desde el penúltimo clímax hasta la primera escena, se observa que los clímax anteriores se encuentran más separados, a menudo con los clímax de las tramas secundarias y con las secuencias que entran en juego entre ellos, y crean un ritmo único de cambios positivos y negativos. Como consecuencia, aunque sabemos que los clímax último y penúltimo se deberían contradecir, no hay manera de predecir, de historia a historia, qué cargas tendrán los clímax de los demás actos. Cada película encuentra su propio ritmo y toda variación resulta posible.

Las tramas secundarias y las tramas múltiples

Una trama secundaria recibe menos énfasis y tiempo de pantalla que la trama principal, aunque a menudo es la invención de la trama secundaria lo que eleva el nivel de un guión incompleto a una película que merece ser vista. Por ejemplo, *Único testigo*, sin su trama secundaria de la *historia de amor* entre el policía urbano y la viuda amish sería una *película de suspense* menos que atractiva. Por otro lado, las películas con tramas múltiples nunca desarrollan una trama central; en su lugar mezclan una serie de historias del tamaño de una trama secundaria. Entre la trama central y sus tramas secundarias o entre las distintas líneas de tramas de una trama múltiple se pueden establecer cuatro tipos de relaciones.

Se puede utilizar una trama secundaria para contradecir la idea controladora de la trama central y enriquecer así la película con ironía.

Supongamos que estuviéramos escribiendo una *historia de amor* con un final feliz cuya idea controladora fuera «El amor triunfa porque los amantes sacrifican sus necesidades por las del otro». Creemos en nuestros personajes, en su pasión y en su sacrificio, pero tenemos la sensación de que la historia se está convirtiendo en demasiado dulce, demasiado obvia. Para equilibrar el relato podríamos crear una trama secundaria con otros dos personajes cuyo amor terminara de forma trágica, y les obligaríamos a que se traicionaran por su avaricia emocional. Esa trama secundaria con final triste contradice el final feliz de la trama principal haciendo que el significado general de la película resulte más complejo e irónico: «El amor es un arma de doble filo: lo poseemos cuando le damos libertad, pero lo destruimos con nuestra afán de posesión».

Se pueden utilizar las tramas secundarias para subrayar la idea controladora de la trama central y enriquecer la película con variaciones sobre el mismo tema.

Si una trama secundaria expresa la misma idea controladora que la trama central, pero de una manera diferente o tal vez poco habitual, crea una variación que fortalece y refuerza el tema. Por ejemplo, la multitud de historias de amor dentro de *El sueño de una noche de verano* acaban bien –algunas con dulzura, otras con farsa, otras de manera sublime.

El principio de la contradicción y de las variaciones temáticas es la génesis de las películas de tramas múltiples. Una trama múltiple carece de la columna vertebral de una trama central que unifique estructuralmente el relato. En su lugar hay una serie de líneas narrativas que se entremezclan como en *Vidas cruzadas* o que se conectan a través de un mismo motivo, como el billete de veinte dólares que circula de historia a historia en *Twenty Bucks* o la serie de piscinas que unen los relatos de *El nadador*, una colección de «piezas» en la que no hay una única línea narrativa que sea lo suficientemente fuerte como para extenderse desde la primera escena hasta la última. Entonces, ¿qué mantiene unida la película? Una idea.

¡Dulce hogar… a veces! juega con variaciones sobre la idea de que en el juego de la paternidad no se puede ganar. Steve Martin interpreta al padre más atento del mundo, a pesar de lo cual su hijo termina hacienda terapia. Jason Robards interpreta al padre más descuidado, cuyo hijo le llega tarde en la vida y le necesita, para luego traicionarle. Dianne Wiest retrata a una madre que intenta tomar todas las decisiones más seguras en la vida para su hija, pero la hija sabe más que ella lo que le conviene. Lo único que pueden hacer los padres es amar a sus hijos, apoyarlos, recogerlos cuando caen. Pero no hay forma de ganar ese juego.

Diner resuena con la idea de que los hombres no se pueden comunicar con las mujeres. Fenwick (Kevin Bacon) no consigue animarse a hablar con una mujer. Boogie (Mickey Rourke) habla sin cesar con las mujeres pero sólo para llevarlas a la cama. Eddie (Steve Guttenberg) no se casará con su prometida hasta que ella pueda superar una prueba de preguntas sobre fútbol americano. Cuando Billy (Timothy Daly) se enfrenta a sus problemas emocionales con la mujer a la que ama, baja la guardia y le habla con sinceridad. Una vez ya es capaz de comunicarse con una mujer, abandona a sus amigos, una resolución que contradice todas las demás y que añade una capa de ironía.

La trama múltiple enmarca una imagen de una sociedad particular, pero al revés que en el caso de la no-trama estática, entreteje pequeñas historias alrededor de una idea, por lo que esas fotografías de grupos vibran con energía. *Haz lo que debas* retrata la universalidad del racismo en las grandes ciudades; *Vidas cruzadas* presenta un paisaje que refleja la falta de alma de la clase media estadounidense; *Comer, beber, amar* pinta un tríptico de las relaciones entre padre e hija. La trama múltiple ofrece al guionista lo mejor de dos mundos: un retrato que capta la esencia de una cultura o comunidad junto a un amplio empuje narrativo que atrae el interés del público.

Cuando se debe retrasar el incidente incitador de la trama principal, tal vez resulte necesario recurrir a una trama secundaria de montaje para comenzar la narración.

Una trama central que comienza cuando ya está avanzada la historia –*Rocky*, *Chinatown*, *Casablanca*–, deja un vacío narrativo durante los primeros treinta minutos que se debe llenar con tramas secundarias para interesar al público y familiarizarlo con el protagonista y su mundo, de tal manera que se pueda evocar una reacción completa ante el incidente incitador. Las tramas secundarias de montaje dramatizan la explicación de la trama principal para que quede absorbida de manera fluida e indirecta.

Se puede utilizar una trama secundaria para complicar la trama central.

Esta cuarta relación es la más importante: utilizar la trama secundaria como fuente adicional de antagonismo. Por ejemplo, la *historia de amor* que típicamente encontramos dentro de las *historias policíacas*. En *Melodía de seducción*, Frank Keller (Al Pacino) se enamora de Helen (Ellen Barkin). Mientras persigue a su psicótico ex marido, arriesga la vida para proteger a la mujer

que ama. En *El caso de la viuda negra*, una agente federal (Debra Winger) se encapricha de la propia asesina (Theresa Russell). En *Veredicto final*, un *drama jurídico*, Frank (Paul Newman) se enamora de Laura (Charlotte Rampling), una espía del bufete de abogados contrario. Estas tramas secundarias añaden una nueva dimensión a los personajes, provocan un alivio cómico o romántico de las tensiones o de la violencia de la trama central, pero su objetivo principal consiste en complicar la vida del protagonista.

Se debe controlar muy cuidadosamente el equilibrio que se dé al énfasis de la trama central y al de la trama secundaria o el guionista se arriesga a perder el norte de la historia principal. Una trama secundaria de montaje resulta en particular peligrosa porque puede confundir al público respecto al género. La *historia de amor* con que comienza *Rocky*, por ejemplo, se manejó con mucho cuidado para que los espectadores supieran que se trataba de una película de *género deportivo*.

Además, si los protagonistas de la trama central y de la trama secundaria no son los mismos personajes, se debe tener cuidado y no provocar demasiada empatía hacia el protagonista de la trama secundaria. Por ejemplo, *Casablanca* incluye una trama secundaria sobre un *drama político* que juega con el destino de Victor Laszlo (Paul Heinreid) y una trama secundaria sobre un *tema de suspense* que se centra en Ugarte (Peter Lorre), aunque se quitó importancia a ambas para mantener el enfoque emocional en la *historia de amor* de la trama principal entre Rick (Humphrey Bogart) e Ilsa (Ingrid Bergman). Para quitar énfasis a las tramas secundarias se pueden mantener fuera de la pantalla algunos de sus elementos –el incidente incitador, los clímax de los actos, la crisis, el clímax o la resolución.

Por otro lado, si al desarrollar el guión nos damos cuenta de que nuestra trama requiere más detalles y necesita provocar más empatía, deberemos volver a analizar el diseño general y convertir nuestra trama secundaria en trama central.

Si una trama secundaria no contradice o se hace eco del tema de la idea controladora de la trama principal, si no prepara la introducción del incidente incitador de la trama principal o complica la acción de la trama principal, si simplemente se desarrolla en paralelo, partirá la historia por la mitad y destruirá su efecto. El público comprende el principio de la unidad estética. Sabe que cada elemento narrativo está ahí por la relación que mantiene con todos los demás elementos. Esa relación, bien sea estructural o temática, mantiene unida la obra. Si el público no consigue encontrarla, se desenganchará de la historia e intentará forzar su unidad de manera consciente. Si también fracasa acabará inmerso en la confusión.

En la adaptación a la pantalla del popular *suspense psicológico El primer pecado mortal*, la trama central lleva a un teniente de policía (Frank Sinatra) a perseguir a un asesino en serie. En una trama secundaria su mujer (Faye Dunaway) se encuentra en cuidados intensivos y sólo le quedan semanas de vida. El detective persigue al asesino, después se lamenta con su mujer moribunda; persigue al asesino, le lee a su mujer; persigue un poco más al asesino, la visita en el hospital de nuevo. Antes de que transcurra mucho tiempo este diseño narrativo de alternancias crea una gran curiosidad en el público: ¿cuándo irá el *asesino* al hospital? Pero nunca lo hace. En su lugar, la esposa fallece, el policía atrapa al asesino, la trama y la trama secundaria nunca entran en contacto y al público le queda una sensación de confusión insatisfecha.

Sin embargo, en la novela de Lawrence Sanders ese diseño tiene éxito y produce un efecto muy intenso, porque sobre el papel la trama y la trama secundaria se complican mutuamente *en la mente del protagonista*: la honda preocupación que siente el policía por el psicótico asesino en serie entra en conflicto con el desesperado deseo de ofrecer a su mujer el bienestar que necesita, aunque a la vez su temor a perderla y su sufrimiento al ver cómo agoniza esa mujer a la que ama entran en conflicto con su necesidad de alcanzar deducciones claras y racionales en su persecución de un lunático cruel pero brillante. Un novelista puede entrar en la mente del personaje y delinear, en primera o tercera persona, el conflicto interno de forma sencilla a través de descripciones en prosa. El guionista no lo puede hacer.

Escribir guiones es el arte de convertir lo mental en *físico*. Creamos correlaciones visuales con el conflicto interno –no un diálogo o una mera narración que describan las ideas y las

emociones, sino imágenes de las decisiones y acciones del personaje que expresarán de manera indirecta pero clara sus pensamientos y sentimientos internos–. Por consiguiente debemos volver a inventar la vida interna de una novela, si la queremos plasmar en la pantalla.

Al adaptar la novela de Manuel Puig *El beso de la mujer araña*, el guionista Leonard Schrader se enfrentó con un problema estructural similar. De nuevo la trama principal y la trama secundaria se complican mutuamente, pero sólo en la mente del protagonista. De hecho, la trama secundaria se desarrolla en las fantasías que tiene Luis (William Hurt) con la Mujer Araña (Sonia Braga), un personaje al que idealiza y que ha extraído de unas películas que recuerda vagamente y que ha embellecido mucho. Schrader visualiza los sueños y deseos de Luis convirtiendo sus fantasías en una película dentro de una película.

Sin embargo, esas dos tramas no pueden interactuar causalmente porque se desarrollan en dos planos distintos de la realidad. Pero están conectadas porque la historia de la trama secundaria refleja la trama central. Eso le da a Luis la oportunidad de interpretar su fantasía en la realidad. En ese momento ambas tramas chocan en la mente de Luis y el público se imagina la batalla emocional que se produce en su interior: ¿hará Luis en la vida real lo que hizo la Mujer Araña en sus sueños? ¿Traicionará también al hombre al que ama? Y lo que es aún más importante, ambas tramas ironizan la idea controladora del *amor a través del sacrificio de uno mismo* y otorgan a la película una unidad temática adicional.

Pero aún hay otra reveladora excepción en el diseño de *El beso de la mujer araña.* En principio, el incidente incitador de la trama central se debe mostrar en la pantalla. Pero en este caso no se revela el incidente incitador hasta el clímax a mitad del acto. En la trama subyacente Luis, un homosexual convicto encarcelado por una dictadura fascista, es llamado a la oficina del director de la prisión para recibir una oferta: se pondrá en su celda a un revolucionario de tendencias izquierdistas, Valentín (Raul Julia). Si Luis le espía y obtiene información valiosa, el director le dará la libertad. El público, que no conoce ese acuerdo, espera durante la primera hora de película hasta descubrir finalmente esta trama central, cuando Luis visita al director para pedir medicinas y manzanilla para el enfermo Valentín.

Para muchos esta película empezó tan aburrida que casi salieron de la sala. ¿Por qué no empezar de manera convencional con el incidente incitador, como hace la novela, y comenzar la historia con un fuerte atractivo? Porque si Schrader hubiera mostrado la escena en la que Luis acepta espiar a un luchador por la libertad al principio de la película, el público habría odiado de inmediato al protagonista. Al elegir un comienzo rápido sacrificando la empatía por el protagonista, el guionista no respetó el diseño de la novela. El novelista utilizó la narración interna para conseguir empatía, pero el guionista sabía que primero debía convencer a su público de que Luis amaba a Valentín antes de revelar su pacto con los fascistas. Elección correcta. Sin empatía la película habría sido un vano ejercicio de fotografía exótica.

Al enfrentarse con decisiones irreconciliables, como la paz frente a la empatía, el escritor sabio cambia el diseño de la historia para preservar lo que resulta vital. Tenemos la libertad de adaptar o incumplir las convenciones, pero sólo por un motivo: *para sustituirlas por algo más importante*.

10 El diseño de la escena

Este capítulo se centra en los componentes del diseño de las escenas: *los puntos de inflexión*, *los montajes* y *las recompensas*, *la dinámica emocional* y *la elección*. El capítulo 11 analizará dos escenas para demostrar cómo los golpes de efecto cambian la vida interna de una escena, al alterar el comportamiento de los personajes.

PUNTOS DE INFLEXIÓN

Una escena es una historia en miniatura –una acción que se produce a través de un conflicto en una unidad de continuidad temporal y espacial que cambia el signo del valor con que está cargada la situación de la vida de un personaje–. En teoría no existe límite alguno en relación con la extensión o localización de una escena. Una escena puede ser infinitesimal. En su contexto correcto, una escena formada por una única toma en la que una mano da la vuelta a una carta podría expresar un gran cambio. Por el contrario, diez minutos de acción distribuidos a lo largo de una docena de lugares en un campo de batalla podrían conseguir mucho menos. Las localizaciones o la extensión no importan, una escena se unificará alrededor del deseo, de la acción, del conflicto y del cambio.

En cada escena un personaje persigue un deseo relacionado con su tiempo y lugar inmediatos. Pero este *objetivo de la escena* debe ser uno de los aspectos de su *objetivo superior* o columna vertebral, la búsqueda que se extiende a lo largo de toda la historia y que surge con el incidente incitador para culminar en el clímax de la narración. Dentro de la escena, el personaje actúa en pos de ese objetivo de la escena, y tras verse sometido a presiones, elige hacer una cosa y otra. Pero desde uno o todos los niveles de conflicto se produce una reacción que no había previsto, cuyo efecto consiste en abrir un abismo entre sus expectativas y el resultado, cambiando su fortuna externa, su vida interna o ambas de positivo a negativo o de negativo a positivo, expresando ese cambio con los valores que el público comprende que están en peligro.

Una escena produce un cambio menor pero significativo. El *clímax de una secuencia* estará constituido por una escena que produzca un giro moderado –un cambio de mayor impacto que el de la escena. El *clímax de un acto* estará constituido por una escena que produzca un gran giro –un cambio con un impacto mayor que el del clímax de una secuencia. Por consiguiente, nunca debemos escribir una escena que sea una mera presentación monótona y estática, sino que nos esforzamos por alcanzar el siguiente ideal: crear un diseño narrativo en el que cada escena constituya un *punto de inflexión* menor, moderado o importante.

Entre pillos anda el juego: El valor en juego es la riqueza. Inspirándose en *Porgy and Bess*, Billy Ray Valentine (Eddie Murphy) pide en las calles mientras finge ser un parapléjico sobre un monopatín. Se produce un abismo cuando la policía intenta arrestarlo, que se amplía enormemente cuando dos ancianos hombres de negocios, los hermanos Duke (Ralph Bellamy y Don Ameche), intervienen de pronto ante los agentes para salvarlo. La manera que tiene Billy de pedir ha hecho que su mundo reaccione de un modo distinto y con mucha más fuerza de lo que él esperaba. No se resiste sino que, sabiamente, se deja llevar hacia el abismo. CORTE A: una oficina con paredes cubiertas de madera de nogal, donde los hermanos Duke le visten con un traje de tres piezas y le convierten en agente de bolsa de materias primas. La vida financiera de Billy ha pasado de pedir limosna a convertirse en agente de bolsa alrededor de este delicioso punto de inflexión.

Wall Street: En este caso los valores que están en juego son la riqueza y la honradez. Un joven agente de bolsa, Bud Fox (Charlie Sheen) consigue una reunión con el multimillonario Gordon Gekko (Michael Douglas). Bud vive de trabajo en trabajo aunque mantiene su integridad intacta. Cuando propone ideas de negocio legítimas, su enfoque comercial provoca unas fuerzas

antagonistas que no podría haber previsto cuando Gekko le responde: «Dime algo que no sepa». De pronto Bud se da cuenta de que Gekko no quiere hacer negocios honrados. Hace una pausa y después revela un secreto de empresa que le había contado su propio padre. Elige unirse a Gekko en una conspiración ilegal, invirtiendo su naturaleza interna de honrada a criminal y su fortuna de la pobreza a la riqueza alrededor de este punto de inflexión poderoso e irónico.

Los efectos producidos por los puntos de inflexión son cuádruples: *sorpresa*, *una mayor curiosidad*, *una visión interior* y *una nueva dirección*.

Cuando se produce una separación entre las expectativas y el resultado, el público salta de sorpresa. El mundo ha reaccionado de una manera que no habían previsto ni el personaje ni los espectadores. Ese momento inesperado provoca una curiosidad instantánea y el público se pregunta: «¿Por qué?». *Entre pillos anda el juego*: ¿Por qué han decidido esos dos ancianos salvar al mendigo de la policía? *Wall Street*: ¿Por qué dice Gekko: «Dime algo que no sepa»? Intentando satisfacer su curiosidad, el público repasa apresuradamente la parte de la película que ya ha visto en busca de respuestas. Si la historia está bien diseñada, dichas respuestas habrán estado dispuestas silenciosa y cuidadosamente.

Entre pillos anda el juego: Nuestros pensamientos se dirigen a escenas anteriores en las que aparecen los hermanos Duke y nos damos cuenta de que esos ancianos caballeros están tan aburridos de la vida que van a utilizar su riqueza para jugar a juegos sádicos. Además habrán percibido una chispa de genialidad en este mendigo, o no lo habrían elegido para que fuera su peón.

Wall Street: El «¿Por qué?» provocado por el «Dime algo que no sepa» de Gekko nos hace pensar instantáneamente en que Gekko es un multimillonario, y por lo tanto un ladrón. No hay casi nadie que se haga inmensamente rico de manera honrada. A él también le gustan los juegos… un tanto criminales. Cuando Bud se reúne con él, nuestra memoria vuela a escenas anteriores en su oficina y nos damos cuenta de que en ellas Bud se mostraba demasiado ambicioso y avaro, listo para la caída.

La mente del público, ágil y perceptiva, descubre esas respuestas rápidamente. La pregunta de «Por qué» le obliga a repasar lo visto de la película y, de forma instantánea, construye con sus piezas una nueva configuración, experimenta un empuje que le lleva a vislumbrar el interior de los personajes y de su mundo aportándole una capa nueva y satisfactoria de la verdad oculta.

Esa visión interna acrecienta la curiosidad. Esa nueva compensación plantea nuevas preguntas: «¿Qué va a ocurrir a continuación?» y «¿En qué va a acabar todo esto?». Este efecto, aunque real en todos los géneros, queda vívidamente claro en las *historias policíacas.* Alguien se acerca a un armario para elegir una camisa limpia y le cae un cadáver encima. Esa enorme incongruencia desencadena una andanada de preguntas: «¿Quién ha cometido este asesinato? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué? ¿Atraparán al asesino?». El guionista debe ahora satisfacer la curiosidad que ha creado. Desde cada uno de los valores por él alterados debe conseguir que su historia avance en una nueva dirección que construya los puntos de inflexión aún por acontecer.

Kramer contra Kramer: La escena cambia desde el momento que vemos a un hombre de treinta y dos años que no es capaz de preparar un desayuno. La pregunta «¿Por qué?» nos replantea los pocos minutos de película transcurridos hasta encontrarnos con esa incongruencia. Armados con la experiencia de toda una vida y con el sentido común, buscamos respuestas.

En primer lugar, Kramer es un adicto al trabajo, aunque hay muchos adictos al trabajo que preparan unos excelentes desayunos a las cinco de la mañana, antes de que se haya levantado nadie. Es más, él nunca ha contribuido a la vida doméstica de su familia, pero hay muchos hombres que no lo hacen y sus esposas les siguen siendo fieles, respetando los esfuerzos que ellos realizan para aportar ingresos. Nuestra visión más profunda es la siguiente: Kramer es un niño. Es un niño mimado cuya madre siempre le preparaba el desayuno. Más adelante una serie de novias y camareras satisficieron esa necesidad. Ahora ha convertido a su esposa en una camarera/madre. Las mujeres han mimado a Kramer durante toda su vida y él ha estado encantado de que lo hicieran. Joanna Kramer se encontró, básicamente, con que estaba criando a dos hijos, y desbordada por la imposibilidad de mantener una relación adulta, abandonó su matrimonio. Y lo que es más importante aún, sentimos que hizo bien. Nueva dirección: el crecimiento de Kramer hacia la

madurez.

El clímax de *El imperio contraataca* impulsa la mayor avalancha de visiones que yo conozco. Darth Vader (David Prowse/James Earl Jones) y Luke Skywalker (Mark Hamill) luchan a muerte con espadas de luz. Vader da un paso atrás y dice: «No me puedes matar, Luke, soy tu padre». La palabra «padre» explota en uno de los mayores abismos entre expectativas y resultado en la historia del cine, y hace que las mentes de los espectadores vuelen recorriendo dos películas completas, separadas por un lapso de tiempo de tres años. De forma instantánea comprendemos por qué Ben Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness) estaba tan preocupado por lo que pudiera ocurrir si Darth y Luke llegaban a encontrarse cara a cara algún día. Sabemos por qué Yoda (con la voz de Frank Oz) estaba tan desesperado por enseñar a Luke a dominar la Fuerza. Nos damos cuenta de por qué Luke había conseguido escapar por los pelos tantas veces: su padre le protegía en secreto. Dos películas que hasta ese momento resultaban perfectamente lógicas adquieren ahora un significado más profundo. Nueva dirección: *El retorno del Jedi*.

Chinatown: Antes del clímax del segundo acto creemos que Mulwray fue asesinado por motivos económicos o en un ataque de celos. Pero cuando Evelyn dice: «Es mi hija y es mi hermana…» se abre un abismo estremecedor. Para entender sus palabras repasamos la película y descubrimos una serie de perspectivas muy intensas: el incesto entre padre e hija, la verdadera motivación del crimen y la identidad del asesino. Nueva dirección: los giros sinuosos del tercer acto.

La cuestión de la autoexpresión

El autor rodea al público con un amistoso abrazo y le dice: «Déjeme que le enseñe algo». Nos lleva hasta una escena como la de *Chinatown* y comenta: «Veamos a Gittes conducir a Santa Mónica, con la intención de arrestar a Evelyn. Cuando llame a la puerta, ¿creen ustedes que le invitará a entrar? Observen. Ahora la bella Evelyn baja por las escaleras, contenta de verle. ¿Creen que él se suavizará y la dejará escapar? Observen. Después ella lucha por proteger su secreto. ¿Creen que lo guardará? Observen. Una vez él escuche su confesión, ¿la ayudará o la arrestará? Observen».

El autor nos guía en nuestra creación de expectativas, nos hace pensar que comprendemos y entonces abre de un golpe la realidad, creando sorpresa y curiosidad, haciendo que volvamos sobre su historia una y otra vez. En cada viaje de vuelta percibimos con mayor profundidad las naturalezas de esos personajes y de su mundo, una repentina conciencia de las verdades inefables que se ocultan debajo de las imágenes cinematográficas. Entonces cambia la dirección de la historia en una escala de momentos así siempre creciente.

Contar una historia es hacer una promesa: si me conceden su concentración les daré una sorpresa acompañada del placer de descubrir la vida, sus dolores y sus alegrías, en niveles y en direcciones que nunca antes habían imaginado. Y lo que es aún más importante, se debe hacer con una aparente facilidad y naturalidad, de tal modo que guiemos a los espectadores hasta esos descubrimientos como si fueran espontáneos. El efecto producido por un momento de cambio bien ejecutado es que el público experimente una sensación de conocimiento repentino *como si lo hubiesen hecho ellos mismos.* Y en un sentido lo hacen. La visión del mundo interno es la recompensa que recibe el público por prestar atención, y una historia bellamente diseñada transmite ese placer escena tras escena.

Pero si preguntáramos a los guionistas cómo se expresan, a menudo responderían: «Con mis palabras, mis descripciones del mundo y el diálogo que creo para mis personajes. Soy escritor. Me expreso a través del lenguaje». Pero el lenguaje no deja de ser un mero texto. Al principio, al final y siempre, la autoexpresión se produce en el fluir de visiones internas que emanan de un punto de inflexión. En ese momento el guionista le abre sus brazos al mundo diciendo: «Ésta es mi visión de la vida, de la naturaleza de los seres humanos que habitan mi mundo. Esto es lo que yo creo que les ocurre a las personas en estas circunstancias y por estos motivos. Mis ideas, mis emociones. Yo». El modo más poderoso que tenemos de expresarnos a nosotros mismos es el giro único que demos a nuestras historias.

Y después vendrán las palabras. Aplicamos nuestro talento literario con viveza y destreza, de tal manera que cuando se interprete una escena bellamente escrita, el público se deje llevar voluntariamente y de buen grado a través de nuestros puntos de inflexión. Sin embargo, a pesar de lo importante que es el lenguaje, sólo es la superficie con la que atrapamos al lector para llevarlo hacia la vida interna de la historia. El lenguaje es una herramienta para la autoexpresión que nunca debe convertirse en un fin decorativo por sí mismo.

Imaginemos ahora las dificultades de diseñar una historia de tal manera que se produzcan treinta, cuarenta o cincuenta cambios en las escenas, pequeños, moderados o importantes, y que cada uno de ellos exprese un aspecto de nuestra visión. Ése es el motivo de que los guionistas mediocres recurran a sustituir las visiones con información; el porqué de que tantos escritores elijan explicar qué quieren decir expresándose a través de las bocas de sus personajes, o lo que es aún peor, con un narrador en voz en off. Ese tipo de guiones nunca es adecuado. Obliga a los personajes a contar con un conocimiento extraño, que les hace ser conscientes de sí mismos de una forma que pocas veces se da en la realidad. Una prosa de calidad, incluso exquisita y perceptiva, nunca debe sustituir la visión global e interna que fluye de la mente cuando intentamos equiparar nuestras experiencias de vida con una buena ambientación artística.

MONTAJES/RECOMPENSAS

Para expresar nuestra visión escena a escena rompemos la superficie de nuestra realidad ficticia y sumergimos a nuestro público en ella para que tenga una visión interna. Por lo tanto, dichas visiones deben presentarse en forma de *montajes y recompensas*. Preparar un montaje significa organizar el conocimiento en capas; presentar una recompensa significa levantar un puente de unión que enlace los dos extremos del abismo creado en la mente de los espectadores ofreciéndoles ese conocimiento. Cuando el abismo entre las expectativas y el resultado obliga al público a revisar la historia en busca de respuestas, sólo podrá encontrarlas si el guionista o autor ha sembrado su mundo de ventanas que le permitan asomarse al interior.

Chinatown: Cuando Evelyn Mulwray dice: «Es mi hermana y es mi hija», recordamos instantáneamente una escena entre su padre y Gittes en la que el detective le pregunta a Noah Cross de qué estaban discutiendo él y su yerno la víspera del asesinato de Mulwray. Cross responde: «Sobre mi hija». La primera vez que lo oímos pensamos que se refiere a Evelyn. En un instante nos damos ahora cuenta de que se refería a Katherine, la hija de su hija. Cross lo dijo sabiendo que Gittes llegaría a una conclusión equivocada, y por deducción, sospecharía de Evelyn por el asesinato que él había cometido.

El imperio contraataca: Cuando Darth Vader revela que es el padre de Luke, revivimos las escenas en la que se nos muestra la gran preocupación de Ben Kenobi y Yoda por que Luke llegue a dominar la Fuerza, y suponemos que por su seguridad. Ahora nos damos cuenta de que los mentores de Luke estaban realmente preocupados por su alma, temiendo que su padre lo sedujera y se lo llevara «al lado oscuro».

Los viajes de Sullivan: John L. Sullivan es un realizador cinematográfico que cuenta con producciones de éxito como *Adiós, Sara* y *Amor en un pajar* de 1939. Con remordimientos de conciencia por la terrible situación mundial, Sullivan decide que su siguiente película tendrá «interés social». Los airados directores de los estudios señalan que Sullivan es de Hollywood, y que consecuentemente, no sabe nada sobre el «interés social».

Por ello el realizador decide investigar. Con desgana sale a recorrer Estados Unidos seguido de una caravana equipada con aire acondicionado en la que viajan su cocinero, su secretaria, su novia y un agente de prensa empeñado en convertir la aventura lunática de Sullivan en un paseo publicitario. De pronto, y por una equivocación de identidades, Sullivan se ve envuelto en los embrollos de una banda callejera de las marismas de Luisiana. Sin apenas darse cuenta, el «interés social» le llega al cuello y no dispone de una triste moneda para telefonear a su agente. Una noche Sullivan escucha unas estentóreas carcajadas provenientes de un edificio del complejo carcelario y descubre un improvisado cine lleno de sus compañeros de prisión, que se están desternillando con

una de las películas de animación de Mickey Mouse. Se queda boquiabierto al darse cuenta de que esos hombres no necesitan ninguna película de «importancia social» suya. Lo que necesitan es lo que a él mejor se le da: buen entretenimiento ligero.

Con este brillante giro de la historia nos vemos arrastrados de vuelta a la visión de Sullivan… y mucho más. Al reunir todas las escenas que satirizan Hollywood y su aristocracia nos damos cuenta de que las películas comerciales que presumen de instruir a la sociedad sobre cómo superar sus obstáculos son falsas sin lugar a dudas. Porque, a pesar de unas pocas excepciones, la mayoría de los realizadores, incluido Sullivan, no están interesados por los pobres que sufren, sino por los pobres interesantes.

Los montajes hay que manejarlos con mucho cuidado. Se deben sembrar de tal forma que cuando los espectadores se los encuentren por primera vez, tengan un significado que cambie con una comprensión más profunda, ofreciendo así un entendimiento más profundo. De hecho resulta posible que un único montaje cuente con significados ocultos que nos lleven hasta un tercer o cuarto nivel de compresión.

Chinatown: Cuando conocemos a Noah Cross es un sospechoso de asesinato, aunque también es un padre preocupado por su hija. Cuando Evelyn desvela el incesto nos damos cuenta de que la verdadera preocupación de Cross es Katherine. En el tercer acto, cuando Cross utiliza su riqueza para bloquear a Gittes y capturar a Katherine, vemos que, oculto bajo las escenas anteriores de Cross, se arrastraba un tercer nivel, una locura guiada por un poder virtualmente absoluto para escapar de la justicia tras haber cometido un asesinato. En la escena final, en la que Cross lleva a Katherine al interior de las sombras de Chinatown, descubrimos que, agazapada detrás de toda esa grotesca corrupción, se escondía la lujuria de Cross por cometer incesto con la hija fruto de su propio incesto.

Los montajes deben sembrarse con la suficiente firmeza como para que la mente del público vuele hacia atrás en la película, para que recuerde. Si los montajes son demasiado sutiles, el público no los percibirá. Si son demasiado obvios, el público descubrirá el punto de inflexión demasiado pronto. Los puntos de inflexión no funcionan si exageramos la preparación de lo obvio o si no preparamos suficientemente lo inusual.

Además, se debe ajustar lo explícito del montaje al público al que vaya dirigido. El montaje será más claro para los espectadores más jóvenes, porque no tendrán una cultura narrativa tan desarrollada como la de los públicos de mayor edad. Bergman, por ejemplo, resulta complicado para los jóvenes, no porque no consigan comprender sus ideas si se les explican, sino porque Bergman nunca da explicaciones. Dramatiza sus ideas de forma sutil, utilizando montajes pensados para personas con un gran nivel cultural, con experiencia social y una avanzada psicología.

Una vez el montaje se aclara es muy probable que el resultado se convierta a su vez en otro montaje de futuros resultados.

Chinatown: Cuando Evelyn revela que su hija es el producto del incesto, avisa repetidamente a Gittes de que su padre es peligroso, de que no sabe a quién se está enfrentando. Entonces nos damos cuenta de que Cross asesinó a Mulwray en una pelea por la posesión de la niña. Este resultado del segundo acto prepara un clímax, el del tercer acto, en el que Gittes fracasa en su intento de arrestar a Cross, Evelyn muere y el padre-abuelo se lleva a Katherine a la sombra.

El imperio contraataca: Cuando Darth Vader se descubre ante Luke, ese resultado plantea una multitud de montajes que se extienden a lo largo de dos películas. Pero, en sólo un momento, también se convierte en el montaje de la siguiente acción que Luke lleva a cabo. ¿Qué hará el joven héroe? Decide intentar matar a su padre, pero Darth Vader pierde una mano –un resultado que prepara la siguiente acción–. Ya vencido, ¿qué hará Luke? Saldrá de estampida en dirección al cielo urbano, intentando cometer un suicidio honroso –un resultado que prepara la siguiente acción–. ¿Morirá? No, sus amigos lo rescatan virtualmente en mitad del cielo. Ese golpe de suerte es el resultado del intento de suicidio, y se convierte en el montaje de una tercera película que deberá resolver el conflicto entre padre e hijo.

Los viajes de Sullivan: Cuando Sullivan se da cuenta de lo tonto y pretencioso que ha sido, ese resultado culminará toda la arrogancia estúpida subyacente en los actos anteriores. A su vez

plantea su siguiente acción. ¿Cómo escapará de esa banda callejera? Al descubrir quién es realmente, vuelve a su mentalidad de Hollywood. Se da cuenta de que, como cualquier profesional de Hollywood, su salida de la cárcel, y en realidad de cualquier otro tipo de problema, será la publicidad. Sullivan confiesa un asesinato que no cometió para volver a los tribunales y ponerse al alcance de la prensa, de tal manera que los directivos de los estudios y sus poderosos abogados lo puedan rescatar. Este resultado constituye el montaje de la escena de la solución en la que nos encontramos a Sullivan de vuelta al control de Hollywood, haciendo las películas frívolas que siempre ha hecho, aunque ahora conoce sus motivos.

Los malabarismos que debemos hacer (montaje, recompensa, nuevo montaje, nueva recompensa), a menudo encienden nuestras chispas más creativas.

Supongamos que estuviéramos desarrollando una historia sobre dos hermanos huérfanos, Tomás y Rafael, educados desde su más tierna infancia en instituciones brutales. Los hermanos son inseparables, y a lo largo de los años se han protegido y apoyado el uno al otro. Entonces escapan del orfanato. En las calles luchan por sobrevivir y defenderse mutuamente. Tomás y Rafael se quieren y nosotros aprendemos a quererlos. Pero tenemos un problema: no hay historia. Se trata de un retrato titulado: «Dos hermanos contra el mundo». La única variación es la iterada demostración de amor fraternal y los entornos. Nada esencial cambia.

Pero mientras observamos con fijación nuestra cadena de acontecimientos sin final se nos ocurre una idea descabellada: «¿Qué ocurriría si Tomás apuñalara a Rafael por la espalda? ¿Si le quitara todo, su dinero, su novia…?». Empezamos a pasear por la habitación, argumentando: «¡Eso es una estupidez! Se quieren. Han luchado juntos contra el mundo. ¡No tiene sentido! Pero sería genial. Olvídalo. Pero sería toda una escena. No, descartada, no es lógica».

Entonces crece nuestra inspiración: «Podría conseguir que fuera lógico. Podría repasar todo el guión y fragmentarlo poco a poco. ¿Dos hermanos contra el mundo? ¿Qué tal Caín y Abel? ¿Rivalidad entre hermanos? Podría revisar lo escrito desde el principio e introducir en cada escena un cierto aroma amargo de envidia en Tomás y de superioridad y arrogancia en Rafael. Ocultarlo todo detrás de una dulce lealtad. Si lo hacemos bien, cuando Tomás traicione a Rafael, el público vislumbrará la envidia reprimida en Tomás y tendrá sentido».

Ahora nuestros personajes han dejado de repetirse y han comenzado a crecer. Tal vez descubramos que por fin estamos expresando lo que realmente sentimos por nuestro propio hermano, que nunca antes habíamos admitido. Pero sigue sin ser suficiente. De repente, como salido de la nada, nos envuelve un nuevo pensamiento: «Si Tomás traiciona a Rafael, eso podría ser el penúltimo acto y su clímax. Y ese clímax podría representar el montaje del último clímax de nuestra historia en el que Rafael se venga». Habremos descubierto nuestra historia por habernos permitido pensar lo impensable. En la narrativa, la lógica es retroactiva.

En las historias, al revés que en la vida, siempre podemos volver atrás y arreglar las cosas. Podemos preparar montajes que podrían parecer absurdos y convertirlos en racionales. El razonamiento es secundario, y viene después de la creatividad. Antes que cualquier otra cosa, y como condición previa, viene la imaginación (la disposición a pensar cualquier idea loca, a dejar que imágenes que tengan o no tengan sentido nos lleguen). Nueve de cada diez veces el proceso resultará inútil. Pero podría surgir una idea ilógica que nos hiciera sentir cosquilleo en la boca del estómago, una sensación que nos dice que algo maravilloso se oculta detrás de esa noción sin sentido. En un relámpago intuitivo vemos la conexión y nos damos cuenta de que podemos retroceder y encontrarle sentido. La lógica es un juego de niños. La imaginación nos hace llegar a la pantalla.

TRANSICIONES EMOCIONALES

No provocamos emociones en el público colocando brillantes lágrimas en los ojos del personaje, escribiendo un diálogo exuberante que permita al actor interpretar su alegría, describiendo un abrazo erótico o componiendo una música airada. En su lugar, preparamos la experiencia precisa y necesaria para *provocar* una emoción, y entonces hacemos que los

espectadores pasen por esa experiencia. Los puntos de inflexión no sólo nos ofrecen una visión del mundo interior, sino que también crean la dinámica de las emociones.

Comenzamos a comprender cómo crear la experiencia emocional del público cuando somos conscientes de que sólo existen dos emociones: el placer y el dolor. Cada una de ellas tiene variaciones: alegría, amor, felicidad, delirio, diversión, éxtasis, emoción, deleite y muchas otras, por un lado, y angustia, temor, ansiedad, terror, pena, humillación, tristeza, miseria, tensión, remordimiento y muchas otras, por el otro. Pero en realidad la vida sólo nos da una u otra.

Como público experimentamos una emoción cuando el relato nos hace pasar por una transición de valores. Primero, debemos sentir empatía por el personaje. Segundo, debemos saber qué quiere el personaje y debemos querer que lo consiga. Tercero, debemos comprender qué valores están en juego en la vida del personaje. Una vez se cumplen esas tres condiciones, cualquier cambio en los valores provocará una emoción.

Supongamos que una comedia comienza con un protagonista inmerso en la pobreza, dentro de los valores negativos del poder adquisitivo. En cada escena, secuencia o acto, su vida sufre cambios positivos, una transición de la pobreza a la riqueza. El público observa al personaje avanzar hacia su deseo y la transición de menos a más le llevará hacia una experiencia emocional positiva.

Sin embargo, en cuanto alcanzamos esa meseta, la emoción se disipa con rapidez. Una emoción es una experiencia energética relativamente breve que sube hasta un nivel pico y después se consume. En ese momento los espectadores se preguntan: «Genial. Ya es rico. ¿Qué pasa ahora?».

Después, la historia debe seguir una nueva dirección para dar forma a una transición de positivo a negativo que sea más profunda que su estado de pobreza previo. Tal vez el protagonista pierda su riqueza al endeudarse con la mafia, lo que es mucho peor que no tener dinero. Al pasar esta transición de más a menos que nada, el público sentirá una respuesta emocional negativa. Pero una vez el protagonista se lo deba todo a un usurero, la emoción del público se diluirá y empezarán a pensar: «Mal paso. Se ha gastado la pasta y le debe un montón a la mafia. ¿Qué va a ocurrir ahora?».

Ahora la historia debe cambiar en otra nueva dirección. Tal vez escape de su deuda encarnando al don y haciéndose cargo de los matones. Al desarrollarse la transición de lo doblemente negativo a lo irónicamente positivo, el público siente una emoción positiva todavía más positiva. La historia debe crear esas alternancias dinámicas entre emociones positivas y negativas para poder cumplir con la *ley de las recompensas decrecientes*.

La ley de las recompensas decrecientes, que se cumple en la vida real al igual que en las narraciones, es la siguiente: *Cuanto más frecuentemente experimentamos algo, menos efecto produce*. En otras palabras, una experiencia emocional no se puede reproducir una y otra vez y conseguir el mismo efecto. El primer cucurucho de helado sabe genial; el segundo no está mal; el tercero te pone enfermo. La primera vez que experimentamos una emoción o una sensación produce todo su efecto. Si intentamos repetir esa experiencia inmediatamente, producirá la mitad o menos de la mitad de todo su efecto. Si pasamos de manera directa a la misma emoción por tercera vez, no sólo no producirá el mismo efecto, sino que evocará el efecto contrario.

Supongamos que una historia contiene tres escenas trágicas, una después de la otra. ¿Qué efecto producirían? En la primera derramaremos lágrimas, en la segunda, temblaremos; en la tercera reiremos… a carcajadas. No porque la tercera escena no sea triste –tal vez sea la más triste de las tres– sino porque las dos anteriores nos habrán agotado la lástima y nos parecerá una falta de sensibilidad, por no decir que es ridículo, que el autor espere que aún sigamos llorando. La repetición de una emoción «seria», es de hecho uno de los mecanismos cómicos más utilizados.

Aunque la comedia pudiera parecer una excepción a este principio, porque a menudo parece que nos reímos de manera repetida, no lo es. La risa no es una emoción. La alegría es una emoción. La risa es la crítica que lanzamos contra algo que nos parece ridículo o descabellado. Podría producirse con cualquier emoción, desde el terror hasta el amor. Tampoco nos reímos sin alivio.

Todo chiste tiene dos partes: preparación y golpe de gracia. La preparación hace que crezca

la tensión en el público, aunque sólo sea durante un momento, a través del peligro, del sexo, de lo escatológico… toda una colección de tabúes, y entonces se produce el golpe de gracia que estalla en carcajadas. Ése es el secreto del planteamiento cómico: ¿cuándo está todo perfectamente preparado para presentar el golpe de gracia? El cómico lo intuye. Aunque lo que sí debe aprender de forma consciente es que no se puede ofrecer gracia, tras gracia, tras gracia sin desgastar la hilaridad.

Sin embargo hay una excepción: una historia puede pasar de lo positivo a lo positivo o de lo negativo a lo negativo, *siempre* que el contraste entre esos acontecimientos sea tan grande que, en retrospectiva, el primero tome tonalidades de su contrario. Consideremos estos dos acontecimientos: los amantes discuten y rompen. Negativo. Después, uno mata al otro. El segundo cambio es tan profundamente negativo que el argumento empieza a parecer positivo. A la luz del asesinato, el público repasará la separación y se dirá: «Por lo menos entonces se hablaban».

Si el contraste entre las cargas emocionales es enorme, los acontecimientos podrán pasar de positivo a positivo sin sentimentalismo o de negativo a negativo sin seriedad forzada. Sin embargo, si la progresión cambia sólo en grado, como habitualmente ocurre, una emoción repetida tendrá sólo la mitad del efecto esperado, y si se volviera a repetir, desgraciadamente, la carga se invertiría.

La ley de las recompensas decrecientes se aplica a todos los aspectos de la vida, excepto al sexo, que parece poder repetirse sin fin y sin efecto.

Una vez una transición de valor crea una emoción, entra en juego el sentimiento. Aunque a menudo se confunden, el sentimiento no es lo mismo que la emoción. La emoción es una experiencia breve que alcanza un punto máximo y se agota con rapidez. El sentimiento duradero, omnipresente y perceptible, da color a días, semanas o incluso años completos de nuestras vidas. De hecho, las personalidades suelen estar dominadas por un sentimiento específico. Cada una de las emociones clave de la vida –el placer y el dolor– tienen muchas variaciones. Por consiguiente, ¿qué emoción particular positiva o negativa vamos a experimentar? La respuesta la encontramos en el sentimiento que la rodee. Porque al igual que cuando añadimos pigmento a un boceto a carboncillo o una orquesta a una melodía, el sentimiento consigue que la emoción sea específica.

Supongamos que un hombre se siente contento con su vida, que tanto sus relaciones como su carrera profesional van bien. Entonces recibe un mensaje diciéndole que su amante ha muerto. Lo lamentará, pero con el tiempo se recuperará y seguirá con su vida. Por otro lado, supongamos que sus días son oscuros, tensos y deprimentes, intente lo que intente. Entonces, de pronto, recibe un mensaje diciéndole que su amante ha muerto. Pues… tal vez la siga.

En el cine el sentimiento se denomina estado de ánimo. Los estados de ánimo se crean con el texto de la película: la calidad de la iluminación y del color, el ritmo de la acción y del montaje, el reparto, el estilo de los diálogos, el diseño de producción y la banda sonora. La suma de todas esas cualidades textuales crea un estado de ánimo particular. En general, los estados de ánimo, al igual que las ambientaciones, son una forma de anticipación, una forma de preparar o dar forma a las expectativas del público. Sin embargo, en cada momento, al igual que la dinámica de la escena determina si la emoción que produce es positiva o negativa, el estado de ánimo especifica la emoción.

Imaginemos la siguiente escena diseñada para crear una emoción positiva: una pareja de amantes que se ha alejado, que lleva más de un año sin hablarse. Sin ella la vida de él sufre un giro peligroso. Desesperado y arruinado, se acerca a ella, con el ánimo de pedirle dinero prestado. La escena comienza con una doble carga negativa: su supervivencia y el amor de la pareja.

Él llama a su puerta. Ella le ve en la entrada y se niega a dejarlo pasar. Él hace un ruido lo suficientemente fuerte como para molestar a los vecinos, esperando avergonzarla para que le deje entrar. Ella coge el teléfono y amenaza con llamar a la policía. Él la acusa de echarse un farol, gritándole desde el otro lado de la puerta que tiene problemas tan serios que tal vez la cárcel sea el lugar más seguro para él. Ella le responde, también gritando, que le parece bien.

Asustado y enfadado, rompe la puerta a golpes. Pero al ver la cara de ella, él se da cuenta de que ésa no es manera de pedirle prestado dinero a nadie. Frenéticamente le explica que los usureros le han amenazado con partirle los brazos y las piernas. En lugar de simpatizar con él, ella se ríe y le dice que ojalá también le partan la cabeza. Él rompe a llorar y se arrastra hacia ella, rogándole. La

mirada de locura en su cara asusta a la mujer que toma un arma de un cajón para meterle miedo. Él se ríe diciéndole que se acuerda de que, cuando le dio el arma, un año antes, el detonador estaba roto. Entonces quien se ríe es ella, que le responde que ya la ha arreglado y para demostrárselo dispara contra la lámpara que está junto a él.

Él la agarra por la muñeca, rodando de un lado a otro, hasta que de repente una emoción que no han sentido durante todo un año se enciende, y comienzan a hacer el amor sobre la alfombra, junto a los restos de la lámpara y de la puerta hechas añicos. Una vocecita interior le dice a él: «Esto podría funcionar», pero entonces se abre un abismo entre él… y su cuerpo. Ése, piensa ella sonriente, es su problema. Movida por la pena y el afecto, ella decide volver a aceptarlo en su vida. La escena termina con una carga positiva: él recibe su ayuda para sobrevivir y su amor se ha restaurado.

Si el público siente empatía por esos personajes, el movimiento de negativo a positivo creará una emoción positiva, pero… ¿*cuál?* Hay muchas.

Supongamos que el guionista busca un día de verano, con brillantes flores de colores en las macetas de las ventanas y con los árboles llenos de capullos. El productor selecciona a Jim Carrey y a Mira Sorvino. El director hace una composición de tomas de cuerpo entero. Juntos crean un estado de ánimo cómico. A la comedia le gustan las luces y los colores brillantes. Los cómicos necesitan tomas completas porque actúan con todo el cuerpo. Carrey y Sorvino son unos cómicos brillantes. El público sentirá cierto temor mezclado con risa cuando Carrey destroza la puerta, cuando Sorvino saca el arma y cuando los dos intentan hacer el amor. Y luego sentirá una gran alegría cuando ella lo acepte de nuevo.

Pero supongamos que la escena se ambientara en mitad de la noche y que la casa estuviera llena de sombras de árboles moviéndose al viento, bajo la luz de la luna y de la calle. El director rueda ángulos justos y duros, y pide al laboratorio que apague el color. El productor elige a Michael Madsen y Linda Fiorentino. Sin cambiar ni uno solo de los golpes, la escena está totalmente impregnada ahora de un estado de ánimo de *suspense*. Se nos subirá el estómago a la garganta por el miedo a que uno de los dos no salga vivo de esto. Imaginemos a Madsen abriéndose camino, a Fiorentino asiendo un arma y a los dos luchando por ella. Cuando finalmente acaban el uno en brazos del otro, respiramos con alivio.

El arco de la escena, de la secuencia o del acto determinará la emoción básica. El estado de ánimo la especificará. *Pero el estado de ánimo no sustituirá a la emoción.* Cuando queremos tener experiencias que reflejen estados de ánimo, vamos a conciertos o a museos. Cuando queremos tener experiencias emocionales con sentido, vamos al cuentacuentos. No le sirve de nada al guionista escribir una escena llena de explicaciones en la que no cambia nada y ambientarla en un jardín, cuando se está poniendo el sol, pensando que un estado de ánimo dorado lo solucionará todo. Lo único que habrá hecho el escritor será cargar su pobre redacción sobre los hombros del director y del reparto. Cualquier narración no dramatizada resulta aburrida en todos los casos. El cine no es un conjunto de fotografías.

LA NATURALEZA DE LA ELECCIÓN

Los puntos de inflexión se centran en las decisiones que toman los personajes en situaciones de presión sobre qué acción llevar a cabo en pos de su deseo. La naturaleza humana dicta que cada uno de nosotros elegirá siempre lo «bueno» o lo «correcto», *según lo que consideremos «bueno» o «correcto»*. Es imposible hacer lo contrario. Por consiguiente, si se pone a un personaje en una situación en la que deba elegir entre un bien claro y un mal claro o lo correcto frente a lo incorrecto, el público, comprendiendo el punto de vista del personaje, conocerá de antemano la elección que vaya a hacer.

La elección entre el bien o el mal o entre lo correcto o lo incorrecto no será en absoluto una elección.

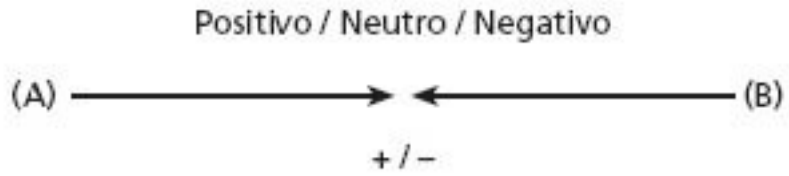
Imaginemos a Atila, rey de los hunos, al borde de las fronteras de la Europa del siglo V, supervisando sus hordas y preguntándose: «¿Debería invadir, asesinar, violar, saquear, quemar y arrasar… o debería irme a mi casa?». Para Atila eso no plantea ninguna opción. Debe invadir, hacer una carnicería, robar y arrasar. No guió a decenas de miles de guerreros cruzando dos continentes para ahora darse la vuelta cuando finalmente ha llegado a las puertas de alcanzar su premio. Pero, según sus víctimas, la suya es una mala decisión. Aunque ése es su punto de vista. Para Atila, su opción no sólo es la correcta, la que hay que hacer, sino también, probablemente, la moral. Sin duda, como otros muchos grandes tiranos de la historia, sentía que tenía una misión santa.

O más cerca de casa: un ratero asalta a una víctima en la calle por los cinco dólares que lleva en el bolso. Tal vez sepa que no resulta ético, pero lo moral/inmoral, lo correcto/incorrecto, lo legal/ilegal a menudo tienen poco que ver entre sí. Quizá lamente inmediatamente lo que ha hecho. Pero en el momento de asesinar a su víctima, *desde el punto de vista del ladrón*, su brazo no se moverá hasta convencerse a sí mismo de que ha tomado la decisión correcta.

Si no entendemos eso sobre la naturaleza humana (que un ser humano sólo es capaz de actuar en nombre del bien o del mal según haya llegado a creerlo o racionalizarlo) entonces no entendemos gran cosa. Las decisiones sobre el bien/mal, lo correcto/incorrecto son dramáticamente obvias y triviales.

Una verdadera decisión implica un dilema. Se produce en dos situaciones. En primer lugar, *una elección entre bienes irreconciliables*; desde la perspectiva del personaje hay dos cosas que resultan deseables, quiere ambas, pero las circunstancias le fuerzan a elegir una sola. En segundo lugar, *una elección entre el menor de dos males*; desde la perspectiva del personaje las dos opciones resultan indeseables, no quiere ninguna de ellas, pero las circunstancias le obligan a elegir una. Cómo elija el personaje en una situación de verdadero dilema será una poderosa expresión de su humanidad y del mundo en el que vive.

Los escritores desde Homero han entendido el principio del dilema y se han dado cuenta de que la historia de una relación con dos caras no se puede sostener, de que no se puede contar de forma satisfactoria el sencillo conflicto entre el personaje A y el personaje B.



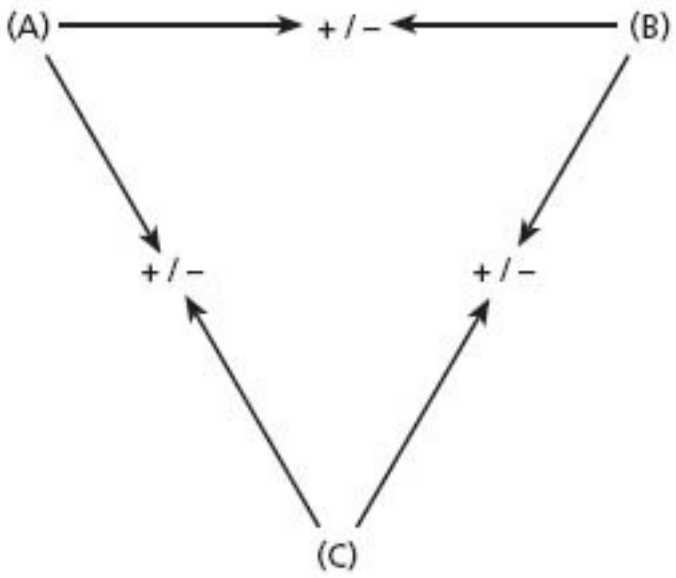
Un conflicto con dos caras no es un dilema, sino una vacilación entre lo positivo y lo negativo. «Me ama/no me ama, me ama/no me ama», por ejemplo, oscila entre lo bueno y lo malo y plantea problemas narrativos irresolubles. No sólo se trata de una repetición tediosa, sino que no tiene final.

Si intentamos crear un clímax para ese patrón en el aspecto positivo en que el protagonista crea «Me ama», el público saldrá del cine pensando: «Espérate a mañana, cuando otra vez ya no te quiera». O en el negativo, «No me ama» y el público saldrá pensando: «Volverá. Siempre lo hace». Incluso aunque matemos a la persona amada no tendremos un verdadero final, porque dejaremos al protagonista preguntándose: «¿Me amaba?», y el público saldrá de la película buscando una respuesta que no le han dado.

Por ejemplo: he aquí dos historias, una que oscila una y otra vez entre estados internos de placer y dolor, y la otra sobre un conflicto interno. Comparemos *Betty Blue* con *El desierto rojo*. En la primera, Betty (Beatrice Dalle) se desliza desde la obsesión a la locura y hasta un estado catatónico. Tiene impulsos, pero jamás toma una verdadera decisión. En la segunda, Giuliana (Mónica Vitti) se enfrenta a profundos dilemas: retraerse a fantasías confortadoras o encontrar sentido a la dura realidad, la locura frente al dolor. El «minimalismo satírico» de Betty Blue es una instantánea de dos horas de duración sobre una víctima desvalida de la esquizofrenia que confunde el sufrimiento con el drama. *Il deserto rosso* es una obra de arte minimalista que delinea a un ser

humano que lucha contra las aterradoras contradicciones de su naturaleza.

Para construir y crear verdaderas decisiones debemos establecer una situación de tres posibilidades. Como en la vida, toda decisión importante es triangular.



En el momento en el que añadimos C, generamos una gran cantidad de material que nos permite evitar las repeticiones. En primer lugar, a las tres posibles relaciones que pueden existir entre A y B: positiva/negativa/neutra, amor/odio/indiferencia, por ejemplo, añadimos las mismas entre A y C y entre B y C. Lo que nos aporta nuevas posibilidades. Entonces tal vez queramos unir a A y B contra C; a A y C contra B; a B y C contra A. O ponerlos a todos dentro del amor, o a todos dentro del odio, o dentro de la indiferencia. Al añadir un tercer ángulo, el triángulo genera más de veinte variaciones, material más que suficiente para seguir avanzando sin repeticiones.

Además, el diseño triangular cierra un bucle. Si un relato sólo tiene dos extremos, de tal forma que A vacile entre B o no-B, el final quedará abierto. Pero si la decisión es triple y atrapa a A entre B y C, la elección que A haga de uno de ellos cerrará de manera satisfactoria el dilema. Independientemente de que B y C representen el menor de dos males o bienes irreconciliables, el protagonista no podrá mantener ambos, deberá optar. Y deberá pagar un precio. Deberá arriesgar o perder uno para obtener el otro. Por ejemplo, si A libera a C para alcanzar B, el público sentirá que se ha tomado una verdadera decisión, que realmente se ha elegido. Se habrá sacrificado a C, y ese cambio irreversible terminará la historia.

A menudo, los dilemas más interesantes combinan la decisión entre dos bienes irreconciliables con el menor de dos males. En el romance sobrenatural de *Doña Flor y sus dos maridos*, por ejemplo, Doña Flor (Sonia Braga) se enfrenta a la elección entre un nuevo marido cálido, seguro, leal pero aburrido y un ex marido sexy, emocionante pero muerto, aunque su fantasma se le aparezca en privado en carne y hueso y tan sexualmente insaciable como siempre. ¿Está alucinando o no? ¿Qué debe hacer la viuda? Está atrapada en el dilema de elegir entre una vida aburridamente placentera, llena de normalidad, o una vida extraña y tal vez lunática de realización emocional. Elige la opción más inteligente: se queda con los dos.

Toda obra original plantea elecciones entre deseos únicos e irreconciliables. Tal vez se deba elegir entre dos personas, entre una persona y una forma de vida, entre dos estilos de vida, entre dos ideales, entre dos aspectos del yo más personal y profundo –entre dos deseos cualesquiera en conflicto en cualquier nivel, real o imaginario, que se le ocurran al guionista–. Pero el principio es universal: la elección no debe ser una duda sino un dilema, y no se ha de decidir entre correcto/incorrecto o bueno/malo, sino entre deseos positivos o deseos negativos que tengan el mismo peso o valor.

11 El análisis de las escenas

TEXTO Y SUBTEXTO

Al igual que el psicoanálisis puede descubrir la estructura de una personalidad, la forma que tenga la vida interna de una escena se podrá desvelar a través de un estudio similar. Si planteamos las preguntas adecuadas, la escena que se desliza con toda rapidez en la lectura y oculta sus defectos reducirá su velocidad hasta llegar a un movimiento a cámara ultralenta, se abrirá y revelará sus secretos.

Si sentimos que una escena funciona no debemos arreglarla. Pero a menudo el primer borrador resulta monótono y forzado. Nuestra tendencia en esos casos es volver a escribir el diálogo una y otra vez, esperando que, al parafrasear las conversaciones, consigamos darles vida… hasta llegar a un callejón sin salida. Porque el problema no se encuentra en las actividades de una escena, sino en sus acciones; no está en cómo hablan o se comportan los personajes al nivel superficial, sino en lo que *están haciendo* ocultos tras sus máscaras. Los golpes de efecto construyen escenas y los defectos de una escena pobremente diseñada se encuentran en esos intercambios de comportamiento. Para descubrir por qué una escena no funciona debemos dividir el todo en sus partes. Por lo que el análisis comenzará separando el texto de la escena de su subtexto.

El texto hace referencia a la superficie sensorial de una obra de arte. En el cine se trata de las imágenes en la pantalla y de la banda sonora con su diálogo, su música y sus efectos sonoros. Lo que vemos. Lo que oímos. Lo que dicen las personas. Lo que hacen las personas. El subtexto es la vida que se oculta bajo la superficie –los pensamientos y sentimientos, tanto conocidos como desconocidos, ocultos tras el comportamiento.

Nada es lo que parece. Este principio exige que el guionista sea siempre consciente de la duplicidad de la vida, que reconozca que todo existe en por lo menos dos planos y que, por consiguiente, debe escribir con una dualidad similar: en primer lugar debe crear una descripción verbal de la superficie sensorial de la vida con imágenes y sonido, actividades y palabras. En segundo lugar debe crear el mundo interno de los deseos conscientes y subconscientes, de las acciones y las reacciones, de los impulsos y del *id* freudiano, de los imperativos genéticos y de la experiencia. En la ficción ocurre lo mismo que en la realidad: se debe ocultar la verdad detrás de una máscara vital, los verdaderos pensamientos y sentimientos de los personajes detrás de lo que dicen y hacen.

Hay una antigua expresión utilizada en Hollywood que dice: «Si la escena trata de lo que trata la escena, estamos metiendo la pata hasta el fondo». Significa que estamos escribiendo «sin filtros», que estamos escribiendo unos diálogos y unas actividades en las que se expresan los pensamientos y sentimientos más profundos de los personajes con lo que dicen y hacen –estamos escribiendo el subtexto directamente en el texto.

Significa que estamos escribiendo, por ejemplo, lo siguiente: dos personas atractivas están sentadas una frente a la otra alrededor de una mesa donde brilla una vela encendida cuya luz se refleja en el cristal de las copas de vino y en los ojos emocionados de los amantes. Una suave brisa mueve las cortinas. Se escucha de música de fondo un nocturno de Chopin. Los amantes se acarician las manos y, mirándose con amor a los ojos, dicen: «Te quiero, te quiero»… *y realmente es lo que quieren decir*. Se trata de una escena que no se puede interpretar y que morirá como una rata en una carretera.

Los actores no son marionetas que imitan gestos y vocalizan palabras. Son artistas que crean a partir del material del subtexto y no del texto. Un actor da vida a un personaje de dentro hacia fuera, desde los pensamientos y sentimientos tácitos e incluso subconscientes hasta la superficie del

comportamiento. Los actores dirán y harán lo que requiera la escena, pero hallarán sus fuentes creativas en la vida interna. La escena, que acabamos de describir no se puede interpretar porque carece de vida interna, de subtexto. No se puede interpretar porque no tiene nada que interpretar.

Cuando reflexionamos acerca de las películas que hemos visto nos damos cuenta de que hemos sido testigos del fenómeno del subtexto durante toda nuestra vida. La pantalla no es opaca sino transparente. Cuando miramos hacia la pantalla, ¿no tenemos la impresión de que estamos observando mentes y sentimientos? Constantemente nos decimos a nosotros mismos: «Yo sé lo que *realmente* está pensando y sintiendo ese personaje. Sé lo que le está ocurriendo en el interior mejor que él mismo y lo sé mejor que la mujer con la que está hablando porque está ocupada con su propio plan».

En la vida nuestra mirada tiende a detenerse en la superficie. Estamos tan consumidos por nuestras propias necesidades, por nuestros conflictos y sueños de vigilia, que apenas conseguimos dar un paso atrás y observar con mente fría lo que ocurre dentro de otros seres humanos. De vez en cuando ponemos un marco alrededor de una pareja situada en un rincón de una cafetería y creamos un momento cinematográfico al percibir debajo de sus sonrisas el aburrimiento y a través del dolor de sus miradas las esperanzas que tienen puestas en el otro. Pero pocas veces lo hacemos así y, cuando ocurre, es sólo durante un momento. Pero en el ritual narrativo vemos de forma continuada lo que se oculta detrás de los rostros y de las actividades de los personajes hasta alcanzar las profundidades de lo no dicho y de lo subconsciente.

Por eso recurrimos a los cuentacuentos, a los guías que nos llevan más allá de lo que parece ser hasta lo que *es*… a todos los niveles, y no durante un momento, sino hasta el final de la historia. El cuentacuentos nos ofrece el placer que nos niega la vida, el placer de permanecer sentados en el ritual oscuro de la historia, mirando más allá del rostro de la vida hasta el corazón de los sentimientos y pensamientos que subyacen a lo que se dice y se hace.

¿Cómo podemos entonces escribir una escena de amor? Imaginemos que hay dos personas cambiando la rueda de un coche. Supongamos que la escena representa un libro de texto virtual sobre cómo arreglar un pinchazo. Dejemos que todo el diálogo y todas las acciones se relacionen con el gato, las tuercas, los tapacubos y los neumáticos: «Pásame eso, ¿quieres?». «Cuidado.» «No te ensucies.» «Permíteme que… ¡vaya por Dios!» Los actores interpretarán las acciones verdaderas de la escena por lo que contarán con suficiente espacio para introducir el romance en la vida totalmente desde el interior. Cuando se crucen sus miradas, y echen chispas, sabremos qué está ocurriendo porque se estará desarrollando dentro de los pensamientos y de los sentimientos no mencionados de los actores. Al superar esa superficie nos acomodaremos con una sonrisa de conocimiento: «Mira qué ha pasado. No sólo están cambiando la rueda de un coche. Él piensa que la atrae y ella lo sabe. Chico conoce a chica».

En otras palabras, debemos escribir esas situaciones tal y como se producen en la vida. Porque si ofreciéramos la escena de las velas a buenos actores, sospecharían la mentira, se negarían a interpretarla y se marcharían hasta que se eliminara o se volviera a redactar la escena con un subtexto que se pudiera interpretar. Si el reparto no cuenta con la fuerza necesaria para exigir una revisión, harán lo siguiente: introducirán un subtexto a la escena, tenga o no tenga algo que ver con la historia. Los buenos actores no se ponen delante de una cámara sin subtexto.

Por ejemplo, si obligamos a un actor a rodar la escena de las velas, podría atacarla así: «¿Por qué se ha desviado el guionista para escribir esta escena cinematográfica? ¿Qué pasa con las velas, la música romántica y las cortinas al viento? ¿Por qué no hacen como las personas normales y se comen los macarrones viendo televisión? ¿Qué *funciona mal* en esta relación?». ¿No es así la vida? ¿Cuándo se sacan las velas?, ¿cuando todo va bien? No. Cuando todo va bien nos comemos los macarrones ante el televisor, como la gente normal. Por lo tanto el actor, sabiendo eso, creará un subtexto. Mientras miramos la escena pensamos: «Dice que la ama, y tal vez sea así, pero tiene miedo de perderla. Está desesperado». O partiendo de otro subtexto: «Dice que la ama pero mira, la está preparando para las malas noticias. Se está preparando para irse».

La escena no trata de lo que parece tratar la escena. Trata de otra cosa. Y es esa otra cosa –intentar recuperar su afecto o suavizar la situación para una ruptura– la que hará funcionar la

escena. Siempre hay un subtexto, una vida interior que contrasta o contradice el texto. Siendo así, el actor realizará un trabajo de múltiples capas que nos permita ver más allá del texto hasta llegar a la verdad que vibra detrás de las miradas, de las voces o de los gestos de la vida.

Este principio no implica que los personajes sean poco sinceros. Se trata de reconocer, basándonos en el sentido común, que todos llevamos una máscara en público. Decimos y hacemos lo que sentimos que deberíamos decir y hacer mientras pensamos y sentimos algo totalmente distinto. Como debe ser. Nos damos cuenta de que no podemos ir por la vida diciendo y haciendo lo que en realidad pensamos y sentimos. Si lo hiciéramos, la vida sería un asilo de lunáticos. De hecho es así como sabemos que estamos hablando con un demente. Los lunáticos son esas pobres almas que han perdido su comunicación interna, por lo que se permiten a sí mismos decir y hacer exactamente lo que están pensando y sintiendo y por eso están locos.

En realidad resulta virtualmente imposible que una persona exprese del todo lo que se está desarrollando en su interior aunque esté loca. No importa cuánto deseemos manifestar nuestros sentimientos más profundos porque siempre nos eluden. Nunca expresamos del todo la verdad, porque pocas veces la conocemos. Consideremos la situación en la que estamos desesperados por expresar nuestros sentimientos y pensamientos más sinceros –el psicoanálisis–: un paciente se tumba en un sillón y vacía su corazón. Desea ser comprendido. No pone barreras, no hay ninguna intimidad que sea tan privada como para no poder confesarse. Y al arrancar sus terribles pensamientos y sentimientos y elevarlos hasta la superficie, ¿qué hace el analista? En silencio asiente y toma notas. ¿Y qué apunta en esas notas? Lo que *no se está diciendo*, el secreto, las verdades subconscientes que se ocultan detrás de la confesión que al paciente le atenaza las entrañas. Nada es lo que parece. No hay texto sin subtexto.

Esto tampoco significa que no podamos escribir poderosos diálogos en los que las personas intentan desesperadamente decir la verdad. Sólo significa que los momentos más apasionados deben ocultar un nivel aún más profundo.

Chinatown: Evelyn Mulwray grita: «Es mi hermana y es mi hija. Mi padre y yo…». Pero lo que no dice es: «Por favor, ayúdame». Su angustiada confesión es de hecho una súplica de ayuda. Subtexto: «Yo no asesiné a mi marido; lo hizo mi padre… para hacerse con mi hija. Si tú me arrestas la cogerá. Por favor, ayúdame». En el siguiente golpe de efecto Gittes dice: «Te tendremos que sacar de la ciudad». Una respuesta ilógica que tiene todo el sentido. Subtexto: «He comprendido todo lo que me has dicho. Sé que tu padre lo hizo. Te quiero y voy a arriesgar la vida para salvaros a ti y a tu hija. Después iré a por ese desgraciado». Todo esto se desarrolla por debajo de la escena, ofreciéndonos un comportamiento sincero pero sin diálogo «directo» y, además, sin robarle al público del placer de alcanzar una visión interna.

La guerra de las galaxias: Cuando Darth Vader le ofrece a Luke la oportunidad de unirse a él para gobernar el universo y «Llevar el orden a las cosas», la reacción de Luke consiste en intentar suicidarse. De nuevo nos encontramos ante una reacción ilógica, aunque tenga todo el sentido, porque tanto Luke como el público interpretan el subtexto de Darth Vader: detrás de «Llevar el orden a las cosas» se encuentra una implicación no dicha: «… y esclavizar a millones de personas». Cuando Luke intenta acabar con su vida interpretamos el subtexto heroico: «Moriré antes de unirme a tu malvada empresa».

Los personajes pueden decir y hacer todo aquello que imaginemos. Pero, dado que a todos los seres humanos les resulta imposible decir o actuar toda la verdad porque siempre existe por lo menos una dimensión subconsciente, el guionista debe incluir una capa de subtexto. Y cuando el público percibe ese subtexto la escena funciona correctamente.

Este principio también se extiende a las novelas en primera persona, al soliloquio teatral y a las narraciones ante la cámara y en voz en off. Porque aunque los personajes hablan en privado con nosotros eso no significa que conozcan la verdad o sean capaces de contarla.

Annie Hall: Cuando Alvy Singer (Woody Allen) habla directamente con el público y «confiesa» sus miedos e incapacidades, también miente, separa, engatusa, exagera y racionaliza, todo en un esfuerzo de engañarse a sí mismo para poder ganarnos y convencerse de que tiene el corazón en el lugar correcto.

Hay subtexto incluso cuando un personaje se encuentra solo. Porque aunque no haya nadie más observándonos, nosotros sí. Llevamos máscaras para ocultar nuestro verdadero yo de nosotros mismos.

No sólo las personas llevan máscaras, sino también las instituciones, que contratan a expertos en relaciones públicas para que las mantengan en su lugar. La sátira de Paddy Chayefsky, *Anatomía de un hospital*, corta hasta el núcleo de esa verdad. El personal de los hospitales viste de blanco y actúa como científicos profesionales entregados. Pero si se ha trabajado alguna vez en una institución médica se sabe que esconde una avaricia, un ego y un cierto toque de locura invisibles. Si se quiere morir se va a un hospital.

La constante dualidad de la vida es incluso real en los objetos inanimados. En la adaptación que Robert Rossen hizo de *Billy Budd* de Melville, titulada *La fragata infernal*, un buque de guerra atraca en aguas tropicales una noche. Incontables estrellas brillan en el cielo reflejándose con magnificencia en el tranquilo mar negro. Una baja luna llena extiende su reflejo desde el horizonte hasta la proa del barco. Las arrugadas velas tiemblan bajo las cálidas brisas. El cruel oficial de la policía, Claggart (Robert Ryan) está de guardia. Billy (Terence Stamp) no puede dormir por lo que sube a cubierta y se queda con Claggart en la borda. Comenta la belleza de la noche. Claggart responde: «Sí, Billy, sí, pero recuerda que por debajo de esa brillante superficie hay un universo de monstruos ocultos». Incluso la madre Naturaleza lleva una máscara.

LA TÉCNICA DEL ANÁLISIS DE ESCENAS

Para analizar una escena debemos dividirla en pautas de comportamiento tanto al nivel del texto como del subtexto. Una vez se examina con detenimiento se perciben con toda claridad sus defectos. A continuación presentaremos un proceso en cinco pasos diseñado para obligar a una escena a desvelar sus secretos.

Primer paso: definir el conflicto

En primer lugar debemos preguntarnos quién gobierna la escena, quién la motiva y hace que tenga lugar. Cualquier personaje o cualquier fuerza pueden gobernar una escena, incluso un objeto inanimado o un acto de la naturaleza. Después hemos de revisar el texto y el subtexto de ese personaje o fuerza en cuestión y plantearnos: ¿qué quiere? El deseo es siempre la clave. Debemos expresar ese deseo (o en lenguaje interpretativo: el objetivo de la escena) como un infinitivo, por ejemplo: «Hacer esto…» o «Conseguir eso…».

Después analizaremos toda la escena preguntándonos: «¿Qué fuerzas antagonistas se interponen entre él y su deseo? De nuevo, esas fuerzas pueden surgir de cualquier nivel o de una combinación de niveles. Una vez identificados los antagonistas plantearemos: ¿qué quieren las fuerzas antagonistas? Eso también lo debemos expresar en la forma infinitiva: «No hacer esto…» o «Conseguir esto otro en su lugar…». Si la escena está bien escrita, al comparar el conjunto de frases que expresan los deseos de ambas partes veremos que entran en conflicto directo, que no se van por la tangente.

Segundo paso: anotar el valor del comienzo

Debemos identificar el valor que está en juego en la escena y anotar su carga, positiva o negativa, al principio de la misma. Por ejemplo: «La justicia. El protagonista presenta una carga negativa porque es prisionero de su propia ambición obsesiva». O: «La fe. El protagonista presenta una carga positiva porque cree que Dios le sacará de esta situación».

Tercer paso: dividir la escena en golpes de efecto

Un golpe de efecto es un intercambio de una acción y una reacción que se produce en el comportamiento de un personaje. Analicemos detenidamente la primera acción de la escena a dos niveles: hacia fuera, en términos de qué parece estar haciendo el personaje y, lo que es más importante, por debajo de la superficie de lo que esté haciendo realmente. A esto lo denominaremos

la acción subtextual y lo expresaremos con una frase que incluya un gerundio activo, como por ejemplo: «Está rogando». Intentemos encontrar frases que no sólo indiquen una acción sino también los sentimientos del personaje. Por ejemplo, «solicitando» sugiere que un personaje actúa con cierta sensación de formalidad, mientras que «arrastrándose a sus pies» transmite una servidumbre desesperada.

Las frases que expresan la acción en el subtexto no describen las acciones del personaje en términos literales; van más allá para dar nombre a la acción esencial del personaje e incluyen connotaciones emotivas.

Repasemos ahora la escena para ver qué reacción ha producido esa acción y describamos la reacción con otra expresión que incluya un gerundio activo. Por ejemplo: «Ignorando su ruego».

Este intercambio entre una acción y una reacción es un golpe de efecto. Siempre que se mantenga que el Personaje A está «Arrastrándose a sus pies» mientras el Personaje B está «Ignorando su ruego», se tratará del mismo golpe de efecto. No se producirá un nuevo golpe de efecto hasta que cambie claramente el comportamiento.

Si, por ejemplo, cambiara la actitud del Personaje A para convertirse en «Amenazando con abandonarla» y, como reacción la falta de atención del Personaje B se convirtiera en «Riéndose ante su amenaza», entonces el segundo golpe de efecto de la escena sería «amenazando/riéndose» hasta que el comportamiento de A y B volviera a cambiar por tercera vez. El análisis se repite hasta revisar la escena completa, dividida en golpes de efecto.

Cuarto paso: anotar el valor del final y compararlo con el valor del principio

Al final de la escena debemos examinar qué carga tiene el valor de la situación del personaje y describirla como positiva o negativa. Después compararemos lo que anotemos con la nota que tomamos en el segundo paso. Si las dos anotaciones son iguales la actividad que se haya desarrollado entre ambas será un no acontecimiento. No habrá cambiado nada, por lo que no habrá ocurrido nada. Tal vez se hayan transmitido explicaciones al público pero la escena resultará átona. Si, por el contrario, el valor ha sufrido un cambio será porque la escena ha avanzado.

Quinto paso: revisar los golpes de efecto y localizar los puntos de inflexión

Debemos comenzar a partir del primer golpe de efecto y revisar las frases de los gerundios que describen las acciones de los personajes. Al repasar las acciones y reacciones hasta el final de la escena debe surgir una forma o pauta. En una escena bien diseñada incluso los comportamientos que parezcan caóticos presentarán un arco y tendrán un propósito. De hecho, en ese tipo de escenas los golpes de efecto parecen producirse al azar aunque cuentan con un cuidadoso diseño. Dentro del arco debemos localizar el momento en el que se abre un abismo importante entre las expectativas y los resultados, cambiando la escena para que alcance los alterados valores finales. Ese momento particular se denomina punto de inflexión.

El siguiente análisis del diseño de las dos escenas que presentamos a continuación ilustra esta técnica.

CASABLANCA

El clímax a mitad de acto de *Casablanca* se desarrolla dentro de una unidad de tiempo y dentro de un lugar que acentúan el conflicto personal y expresan su acción principal de manera verbal.

SINOPSIS

Rick Blaine, un luchador antifascista por la libertad, e Ilsa Lund, una expatriada noruega, se conocen en París en 1940. Se enamoran y comienzan una relación. Él le propone matrimonio pero ella evita darle una respuesta. Rick se encuentra en la lista de personas buscadas por la Gestapo. La víspera de la invasión nazi los amantes acuerdan encontrarse en la estación del ferrocarril y escapar

juntos de la ciudad. Pero Ilsa no acude a la cita. En su lugar envía una nota donde le dice a Rick que lo ama pero que nunca volverá a verlo.

Un año más tarde Rick dirige un café en Casablanca. Se ha convertido en un hombre aislado y determinadamente neutral que no se implica en ningún asunto ni personal ni político. Como dice: «No arriesgo el cuello por nadie». Bebe demasiado y siente que ha acabado con su yo anterior. Entonces entra Ilsa del brazo de Victor Laszlo, un renombrado líder de la resistencia. Los enamorados se vuelven a encontrar. Detrás de su conversación frívola su pasión resulta palpable. Ilsa se marcha con Laszlo pero Rick se queda en el oscuro café bebiendo durante toda la noche, esperando.

Algunas horas después de medianoche ella reaparece. Para entonces Rick ya está muy enternecido e igualmente borracho. Ilsa le confiesa con cautela que aunque admira a Laszlo no lo ama. Entonces, antes de que ella le pueda decir que lo ama a él, Rick, en una embriagada amargura, denigra la historia de Ilsa comparándola con las que se cuentan en los burdeles. Mirándola fijamente con una sonrisa torcida añade el insulto a la injuria: «Dime, ¿por quién me abandonaste? ¿Fue por Laszlo? ¿O hubo otros en medio? ¿O eres de las que no lo cuentan?». Tras esta difamación, que implica que es una prostituta, ella sale corriendo mientras él cae cubierto de alcohólicas lágrimas.

EL CLÍMAX EN MEDIO DEL ACTO

Al día siguiente Ilsa y Laszlo salen a buscar visados de salida al mercado negro. Mientras él intenta llegar a un acuerdo en un café ella espera ante un puesto callejero de ropa de hilo. Viéndola sola, Rick se acerca.

Primer paso: definir el conflicto

Rick inicia y controla la escena. A pesar de su conflicto interno por el dolor que ha sufrido desde que ella lo abandonara en París y de la ira que reprime al verla con otro hombre, el deseo de Rick está claro: «Volver a ganarse a Ilsa». Su fuente de antagonismo también está clara: Ilsa. Los sentimientos de ella son muy complejos y están teñidos de una mezcla de emociones; culpabilidad, pesar y deber. Ama apasionadamente a Rick y volvería con él si pudiera; pero por motivos que sólo ella conoce no puede. Atrapada entre dos necesidades irreconciliables se puede expresar el deseo de Ilsa como «Mantener en el pasado su relación con Rick y seguir con su vida». Aunque mezclados con conflictos internos, sus deseos se encuentran en una oposición directa.

Segundo paso: anotar el valor del comienzo

El *amor* gobierna la escena. El insultante comportamiento de Rick en su última escena cambió el valor a negativo aunque todavía tiene tintes positivos porque el público y Rick perciben un rayo de esperanza. En las escenas anteriores se han dirigido a Ilsa como «Señorita Ilsa Lund», una mujer soltera que viaja con Laszlo. Rick quiere cambiar esa situación.

Tercer paso: dividir la escena en golpes de efecto

GOLPE 1

EXTERIOR BAZAR – PUESTO DE ROPA DE HILO

El cartel sobre el puesto del vendedor árabe dice LINGERIE. Muestra a Ilsa una sábana de encaje.

Acción del vendedor: VENDE.

ÁRABE

No encontrará otro igual

en todo Marruecos,

Mademoiselle.

Justo en ese momento se acerca Rick a Ilsa por detrás.

Acción de Rick: SE ACERCA A ELLA.

Sin mirar, Ilsa percibe su presencia. Finge interés por el encaje.

Reacción de Ilsa: LE IGNORA.

El vendedor sujeta un cartel que indica 700 francos.

ÁRABE

Sólo setecientos francos.

GOLPE 2

RICK

Te va a engañar.

Acción de Rick: LA PROTEGE.

Ilsa se toma un segundo para recuperar la compostura. Mira hacia Rick y entonces, con educada formalidad, se vuelve hacia el vendedor.

ILSA

No me importa, gracias.

Reacción de Ilsa: RECHAZA LA INSINUACIÓN DE RICK.

Para recuperar a Ilsa de Laszlo, la primera tarea de Rick consiste en romper el hielo –no es nada sencillo dadas las recriminaciones y las airadas emociones de su última escena–. Su aviso parece insultar al vendedor árabe, quien no parece ofenderse, aunque en el subtexto parece referirse a algo más: la relación de la mujer con Laszlo.

GOLPE 3

ÁRABE

¿Ah… es usted amiga de Rick?

Para amigos de Rick hay

un pequeño descuento. ¿Dije

setecientos francos?

(Sujetando otro cartel.)

Se lo dejo en doscientos.

RICK

Lo siento, no estaba en

condiciones de recibirte

cuando viniste anoche.

Acción de Rick: SE DISCULPA.

ILSA

Ya no importa.

Reacción de Ilsa: LE RECHAZA UNA VEZ MÁS.

ÁRABE

Y para amigos especiales

de Rick hay descuentos especiales,

sólo cien francos.

Sustituye el segundo cartel con un tercero que dice 100 francos.

La acción protectora de Rick en el primer golpe de efecto surge de manera natural; la disculpa en el segundo golpe resulta más difícil y extraña. Oculta su bochorno utilizando una formalidad excesiva para frivolizarlo. Ilsa no se siente conmovida.

GOLPE 4

RICK

Tu historia me dejó algo

confundido, tal vez

fuera por el whisky.

Acción de Rick: SE INVENTA UNA EXCUSA.

ÁRABE

Tengo manteles, servilletas…

ILSA

Gracias, no, no quiero nada.

Reacción de Ilsa: RECHAZA A RICK POR CUARTA VEZ.

ÁRABE

(Marchándose apresuradamente.)

Por favor… un momento.

El vendedor árabe enriquece la escena de diversas maneras. La abre con un tono cómico que actúa como contrapunto para el oscuro final; vende encaje, lo que añade connotaciones de boda y de sexualidad a través de la ropa interior; no obstante, lo más importante es que intenta venderle Rick a Ilsa. La primera frase del vendedor declara que Rick es un tesoro. Para demostrar el poder de Rick el vendedor baja su precio «Para los amigos de Rick». Entonces, escuchando algo sobre la noche anterior, el vendedor rebaja aún más el precio «Para los amigos especiales de Rick».

Esa frase va seguida de la segunda referencia que hace Rick a la bebida, cuando intenta que le sirva de disculpa por su comportamiento insultante. Ilsa no quiere escuchar excusas pero sigue de pie y espera y podríamos suponer que no está esperando para comprar encajes.

GOLPE 5
Un breve silencio mientras ella finge estudiar los encajes.

RICK

Bien, ¿por qué has venido?

¿Para explicarme por qué

me dejaste plantado?

Acción de Rick: ABRE UNA PUERTA.

ILSA

(En voz baja.)

Sí.

Reacción de Ilsa: ENTORNA UN POCO LA PUERTA.

Tras escuchar un «no» cuatro veces seguidas, Rick quiere que ella le diga «sí» a algo. Por eso le plantea una pregunta que le da su propia respuesta. Ella abre la puerta en silencio –tal vez con el seguro aún puesto pero indicándole que está dispuesta a hablar–.

GOLPE 6

RICK

Bueno, explícamelo,

ahora ya no estoy bebido.

Acción de Rick: SE ARRODILLA.

ILSA

No lo creo necesario.

Reacción de Ilsa: PIDE MÁS.

El taciturno Rick echa la culpa a la bebida por tercera vez. En sus modales de hombre duro eso significa rogar, y funciona. Ilsa objeta, oponiéndose a él de forma suave y educada aunque manteniendo su teatro de comprar encajes. Como paráfrasis a su subtexto diremos: «Ese ruego ha sido un cambio agradable. ¿Podría oír un poco más, por favor?».

GOLPE 7

RICK

¿Por qué no? Al fin y al cabo me

dejaste plantado con un

billete de más.

Acción de Rick: HACE QUE ILSA SE SIENTA CULPABLE.

ILSA

Anoche comprendí que habías cambiado.

Se lo habría dicho al Rick

que conocí en París. Y él lo habría

entendido, pero el que

me miraba con tanto odio… ése…

Reacción de Ilsa: HACE QUE ÉL SE SIENTA CULPABLE.

Estas dos personas tienen una relación. Cada uno se siente como la parte herida, y cada uno conoce la sensibilidad del otro tan bien que se hieren mutuamente con facilidad.

GOLPE 8

ILSA

(Girándose para mirar a Rick.)

Pronto me iré de Casablanca

y nunca más volveremos a vernos.

No nos conocíamos cuando

nos amábamos en París.

Si no nos vemos más

recordaremos aquellos días

y no Casablanca,

ni lo de anoche.

Acción de Ilsa: LE DICE ADIÓS.

Rick simplemente la mira con fijeza.

Reacción de Rick: SE NIEGA A REACCIONAR.

En el subtexto, Ilsa es amable y, si olvidamos la prosa, le está diciendo claramente adiós. No importa con qué modales, no importa cuánto implique con su lenguaje que ama a Rick, se trata del beso del adiós: «Seamos amigos, recordemos los buenos viejos tiempos y olvidemos los malos».

Rick no lo acepta. Reacciona negándose a reaccionar; porque ignorar la acción de otra persona es, obviamente, una reacción. En su lugar él es quien comienza el siguiente golpe.

GOLPE 9

RICK

(Con voz baja e intensa.)

¿Acaso tuviste miedo de

enfrentarte con la vida

que yo podía ofrecerte,

huyendo de la policía,

huyendo, huyendo siempre?

Acción de Rick: LA LLAMA COBARDE.

ILSA

Si lo prefieres,

puedes creer eso.

Reacción de Ilsa: LE LLAMA IMBÉCIL.

Rick ha dispuesto de un año para analizar por qué le abandonó y su mejor apuesta es que era una cobarde. Sin embargo, ella arriesga la vida con Laszlo todos los días por lo que le insulta a su vez con un frío sarcasmo que implica: «No me importa lo que creas; los idiotas creen esas tonterías; si quieres ser uno de ellos, créetelas también».

GOLPE 10

RICK

Bueno, ya no tengo que huir más.

Me he establecido, sobre

un tugurio, es cierto, pero si

quieres venir, te estaré esperando.

Acción de Rick: LE HACE UNA PROPUESTA SEXUAL.

Ilsa baja la mirada y se aleja de Rick, con el rostro oculto por la amplia ala de su sombrero.

Reacción de Ilsa: OCULTA SU REACCIÓN.

A pesar de sus negaciones, él siente que sus sentimientos tienden en la dirección contraria. Recuerda muy bien su vida sexual en París y ha visto al frío y distante Laszlo. Por lo que aprovecha la oportunidad y le hace una propuesta en la calle. De nuevo funciona. Ilsa también recuerda y oculta su rubor bajo el ala de su sombrero. Durante un momento Rick siente que ella se encuentra a su alcance pero no puede evitar meter la pata.

GOLPE 11

RICK

Algún día mentirás a Laszlo

y volverás.

Acción de Rick: LA LLAMA PUTA.

ILSA

No, Rick, porque Victor Laszlo

es mi marido. Y lo era ya…

(pausa, frialdad)

… cuando estábamos

en París.

Reacción de Ilsa: LE APLASTA CON LAS NOTICIAS.

Con dignidad y elegancia, Ilsa se aleja caminando, dejando que el atónito Rick la mire marcharse.

Rick no puede contener el dolor provocado por el abandono de Ilsa. Como en el clímax de su escena anterior, ataca con una difamación sexual que implica que traicionará a Laszlo para volver a meterse en su cama. Llamada prostituta por segunda vez, Ilsa busca lo más duro que tiene y golpea a Rick con toda la fuerza que posee. Sin embargo, debemos observar que eso es una verdad a medias: ella no añade que creía que su marido estaba muerto y deja tras de sí las terribles implicaciones de su confesión: se trataba de una mujer casada que utilizó a Rick en París y después lo abandonó, al volver su marido. Por lo tanto su amor nunca fue real. Sabemos por el subtexto que lo cierto es lo contrario pero Rick está destruido.

Cuarto paso: anotar el valor del final y compararlo con el valor del principio

La trama central cambia drásticamente desde lo positivo y esperanzado hasta lo negativo con una profundidad aún más oscura de lo que Rick pudiera haber imaginado. Porque Ilsa no sólo deja claro que ya no le quiere, sino que implica que nunca le quiso. Su matrimonio secreto convierte su romance en París en una farsa y a Rick en un hombre engañado.

Quinto paso: revisar los golpes de efecto y localizar los puntos de inflexión

1. Se acerca a ella/le ignora.
2. La protege/le rechaza (y al árabe).
3. Se disculpa/le rechaza.
4. Inventa excusas/le rechaza (y al árabe).
5. Abre un resquicio en la puerta/abre la puerta.
6. Se arrodilla/pide más.
7. Hace que ella se sienta culpable/hace que él se sienta culpable.
8. Le dice adiós/se niega a reaccionar.
9. La llama cobarde/le llama imbécil.
10. Le hace una proposición sexual/oculta su reacción.
11. La llama zorra/destruye sus esperanzas.

El patrón de acción y reacción construye una rápida progresión de golpes de efecto. Cada intercambio culmina el golpe anterior, colocando su amor en una situación de cada vez mayor riesgo, exigiendo una creciente fuerza de voluntad y una mayor capacidad para aceptar las acciones

dolorosas e incluso crueles aunque manteniendo a la vez un frío control.

Se abre un abismo en mitad del undécimo golpe de efecto, al revelar Ilsa que ya estaba casada con Laszlo durante su romance con Rick. Rick tiene esperanzas de recuperarla, pero este punto de inflexión las hace añicos.

COMO EN UN ESPEJO

En comparación con el dúo de diálogos estacionarios de *Casablanca*, el clímax de la trama entre Karin y Dios en *Como en un espejo* cambia de lugar a lugar con pequeñas elipses en el tiempo, envuelve a cuatro personajes, se ancla en el nivel del conflicto interno y transmite su acción principal físicamente.

SINOPSIS

Para esta película Bergman diseñó una trama múltiple de seis historias conectadas entre sí. La más poderosa es la que narra el conflicto entre Karin y su «Dios». Ella sufre de esquizofrenia alucinatoria y durante un período de lucidez la dejan salir del hospital para que se reúna con su familia durante unas breves vacaciones en su casita de una isla del Báltico. Mientras ella lucha por aferrarse a su cordura, se ve rodeada de hombres débiles y problemáticos que se vuelven hacia ella en busca de apoyo.

David, el padre de Karin, es externamente amable pero emocionalmente reprimido. Es un popular novelista que se siente acosado por la falta de reconocimiento crítico. Prefiere observar la vida a una distancia prudente antes de canibalizarla para su arte. Karin quiere que su padre sea feliz y reza por que alcance el éxito artístico.

El marido de Karin, Martin, es médico. Ella desea sobre todo su comprensión y su aprobación; por el contrario, él la trata como a una niña, como a uno de sus pacientes y la molesta para obtener sexo.

El hermano de Karin, Minus, es su única persona íntima. Ella confía en él, contándole los secretos de sus aterradoras alucinaciones, pero él está tan inmerso en los problemas de su sexualidad adolescente y de su distanciamiento con su padre que le ofrece poco consuelo. En su lugar, Karin, sintiendo sus miedos, ofrece consuelo a su hermano.

Pronto la aguda sensibilidad de Karin (tal vez incluso una cierta conciencia psíquica) produce alucinaciones. Oye voces que surgen detrás de una pared del ático y que le dicen que aparecerá Dios. Asustada se vuelve hacia Martin pero él la humilla por la falta de sexo en su matrimonio. Cuando busca a su padre él la rechaza suavemente como si fuera una niña. Sola, Karin echa un vistazo al diario de su padre y descubre que su único interés por ella es como fuente de estudio para uno de los personajes de su próxima novela. Intenta hablarle a su hermano del próximo milagro de la visita de Dios, pero Minus está tan confuso y atormentado por sus propias ansias que no la comprende. De pronto, la locura de Karin toma un sesgo sexual. Con una intensidad salvaje arrastra a su hermano al incesto.

Cuando David descubre lo que ha ocurrido se ve más conmovido por un sentimiento de pena hacia sí mismo que por una preocupación por sus hijos. Sorprendentemente, Karin lo entiende y, sabiendo que a él sólo le interesa como material para sus historias, le ofrece a su padre retazos internos de su enfermedad. Martin interrumpe, declarando que debe llevar a Karin de vuelta al hospital mental. Llama a una ambulancia y comienza a preparar las maletas.

Primer paso: definir el conflicto

Karin guía la escena. Cree en las voces que escucha y, desesperadamente, espera ver a Dios, no sólo por sus propias necesidades sino para sus hombres. Quiere ofrecerles su epifanía y tal vez conseguir su aceptación, pero lo más importante para ella es ayudarles en sus problemáticas vidas. Sus fuentes de antagonismo son dos: en primer lugar, su marido. Martin se siente sexualmente atraído hacia ella a la vez que siente lástima, pero ya no puede enfrentarse a su locura por lo que

quiere alejarla de su «Dios» y devolverla a la seguridad del hospital. Su segunda fuente de antagonismo, aún más poderosa, es ella misma. Aunque espera vislumbrar el cielo, su subconsciente espera ofrecerle una visión del infierno.

Segundo paso: anotar el valor del principio

La esperanza, aunque de un modo muy extraño, llena el principio de la escena. Karin es el personaje que mayor empatía suscita en la película. Queremos que se cumpla su deseo de ver a Dios. Incluso aunque sea una loca fantasía, daría algo de alegría a una mujer atormentada. Además, las muchas experiencias psíquicas que ha tenido anteriormente en la película nos han llevado a sospechar que tal vez no esté alucinando. Mantenemos la esperanza de que se produzca un acontecimiento sobrenatural; el triunfo de Karin sobre los hombres egoístas que la rodean.

Tercer paso: dividir la escena en golpes de efecto

GOLPE 1

INTERIOR DORMITORIO CASITA – DÍA

Karin y Martin preparan las maletas mientras esperan a la ambulancia. Martin rebusca en una cómoda de cajones, intentando encontrar una camisa. Los pensamientos de Karin parecen estar muy lejos mientras lucha contra una maleta excesivamente llena.

KARIN

Las camisas están lavadas

pero sin planchar.

Acción de Karin: PLANEA SU HUIDA.

MARTIN

Me pondré ésta.

En el piso tengo más.

Reacción de Martin: OCULTA SU CULPABILIDAD.

KARIN

Ayúdame a cerrar la maleta.

Martin se pelea con la maleta pero hay un par de zapatos que no le permiten cerrarla. Los saca y los mira.

MARTIN

Estos zapatos se pueden

quedar aquí.

KARIN

¿Por qué no los llevas puestos

y dejas esos aquí?

MARTIN

(Señalando el par que lleva

puestos.)

No, hay que llevarlos al zapatero.

Deja caer los zapatos en el suelo y rápidamente se pone la cazadora. Karin cierra con lentitud la maleta.

Este golpe de efecto resulta casi cómico. Karin ya está vestida y ha preparado las maletas pero Martin, como un niño que necesitara a su madre, está perdido. Ella es una paciente psiquiátrica que vuelve a tratamientos de electroshock pero sigue mostrándose práctica y compuesta; él es un médico aturullado porque no sabe qué zapatos ponerse. Según el texto Karin parece estar haciendo las maletas aunque según el subtexto está planeando su siguiente movimiento. Él está tan distraído por su sentimiento de culpa que no se da cuenta de que su calma externa oculta una mente que prepara un esquema que le permita seguir buscando su «milagro» en el ático.

GOLPE 2

Karin toca la maleta con los dedos, silenciosa y pensativa. Entonces:

KARIN

¿Tienes una aspirina?

Acción de Karin: SE ESCAPA HACIA SU «DIOS».

MARTIN

(Mirando a su alrededor.)

Había puesto el maletín por aquí.

Reacción de Martin: LA AYUDA.

KARIN

Lo has dejado en la cocina.

MARTIN

(Recordándolo.)

Sí, claro, es verdad.

Martin va rápidamente a

INTERIOR COCINA – IGUAL

y encuentra su maletín de médico sobre la mesa. Saca algunas pastillas, llena un vaso con agua y cruza lentamente el

INTERIOR PASILLO PRINCIPAL – IGUAL

de vuelta al

INTERIOR DORMITORIO – IGUAL

Al entrar, un rápido vistazo le dice que Karin se ha marchado. Martin deja el agua y las pastillas y se apresura al

INTERIOR PASILLO PRINCIPAL – IGUAL

buscándola.

Karin es más perceptiva que Martin pero se demuestra hasta qué punto está él inmerso en sus pensamientos que ella consigue librarse de él con tanta rapidez. Aunque él sabe que no se puede dejar solos a los esquizofrénicos, su culpa por llevarla de vuelta al hospital le está obligando a hacer todo lo posible para complacerla. Su actitud atenta no tiene que ver con el sufrimiento de Karin, sino con el suyo propio.

GOLPE 3
Mira hacia fuera y entonces corre al

INTERIOR DORMITORIO DE DAVID – IGUAL

y abre la puerta, sorprendiendo a David ante la ventana.

MARTIN

¿Has visto a Karin?

Acción de Martin: BUSCA A KARIN.

DAVID

No.

Reacción de David: LE AYUDA EN LA BÚSQUEDA.

Al salir Martin presa del pánico, David le sigue hacia

INTERIOR PASILLO PRINCIPAL – IGUAL

donde intercambian miradas de incertidumbre.

GOLPE 4
Entonces, de pronto, oyen la voz de Karin que habla EN SUSURROS… arriba.

Acción de Karin: REZA.

Martin prepara un sedante mientras David sube las escaleras.

Reacción de David: CORRE HACIA ELLA.

Reacción de Martin: SE DISPONE A VOLVER A CAPTURARLA.

PASILLO SUPERIOR

Los SUSURROS de Karin aumentan de volumen:

KARIN

(Repitiendo la frase.)

Sí, comprendo…

La alucinación de Karin da a los hombres lo que quieren. A Martin la oportunidad de jugar a doctores; a David la oportunidad de observar la enfermedad de su hija en su momento más dramático.

GOLPE 5
David entra en silencio en un desván

INTERIOR DE LA HABITACIÓN

y abre la puerta unos centímetros para mirar dentro.

PUNTO DE VISTA DE DAVID

a través de la puerta abierta a medias ve a Karin de pie en mitad de la habitación, mirando fijamente una pared con una puerta de armario cerrada. Su voz es formal y salmodia, mientras casi canta las palabras.

KARIN

(Hablándole a la pared.)

Sí, está bien.

Acción de Karin: SE PREPARA PARA SU EPIFANÍA.

TOMA DE DAVID

que mira fijamente a su hija; transfigurado por la escena que ella está creando.

KARIN (VOZ EN OFF)

Sé que no falta mucho.

Reacción de David: OBSERVA LA LOCURA DE KARIN.

Martin, que lleva su maletín médico, se une a David junto a la puerta. Dirige una mirada furibunda a Karin, que está hablando con su interlocutor imaginario.

KARIN (VOZ EN OFF)

Tranquiliza saberlo.

Nuestra espera ha sido

una alegría.

Reacción de Martin: LUCHA CONTRA SUS EMOCIONES.

Karin suplica ante las voces que se ocultan tras el resquebrajado papel de la pared, pero es muy consciente de los esfuerzos para encontrarla, de los ojos observadores de su padre y de la ira contenida de su marido.

GOLPE 6

Martin se apresura a entrar en la habitación y acercarse a Karin, quien juega con ansiedad con las cuentas de su collar y mira fija y reverentemente hacia la pared y la puerta del armario.

Acción de Martin: INTERRUMPE SU ALUCINACIÓN.

KARIN

(A Martin.)

Martin, no hagas ruido.

Va a llegar en cualquier momento.

Tenemos que estar preparados.

Reacción de Karin: PROTEGE SU VISIÓN.

GOLPE 7

MARTIN

Karin, ¿has olvidado que tenemos

que ir a la ciudad?

Acción de Martin: SE LA LLEVA.

KARIN

No podemos irnos.

Reacción de Karin: DEFIENDE SU TERRENO.

GOLPE 8

MARTIN

Sí podemos, Karin.

(Mirando a la puerta

cerrada.)

Ahí dentro no pasa nada.

(Tomándola por los

hombros.)

A través de esa puerta

no vendrá ningún Dios.

Acción de Martin: RECHAZA LA EXISTENCIA DE SU DIOS.

KARIN

Dicen que llegará de un momento a otro.

Tengo que estar aquí.

Reacción de Karin: DEFIENDE SU FE.

MARTIN

No es así, Karin, cariño.

GOLPE 9

KARIN

¿Por qué hablas tan alto? Si

no puedes callarte, vete.

Acción de Karin: ORDENA A MARTIN QUE SE MARCHE.

MARTIN

Cariño, ven conmigo.

KARIN

¿Por qué me molestas?

Vete y déjame sola.

Mientras David observa desde la puerta, Karin se aleja de Martin, quien se retira a una silla, se sienta y limpia sus gafas.

Reacción de Martin: se retira.

Karin es simplemente más fuerte que Martin. Incapaz de enfrentarse a su poderosa voluntad, él se rinde y se retira.

GOLPE 10

Karin se arrodilla de cara a la pared y junta las manos en oración.

KARIN

Martin, amor, perdona que haya

sido mala. Pero ¿no puedes

arrodillarte y juntar tus manos

a mi lado? Resultas tan raro

y desafiante ahí, sentado en la

silla. Sé que no crees,

pero hazlo por mí.

Acción de Karin: ARRASTRA A MARTIN A SU RITUAL.

Los ojos de Martin se llenan de lágrimas mientras, embargado por una angustia inútil, vuelve a ella y se arrodilla.

Reacción de Martin: SE RINDE ANTE A ELLA.

Durante todo ese rato David ha estado observando desde el quicio de la puerta.

Karin quiere que todo esté perfecto para la llegada de su Dios, por lo que arrastra al incrédulo Martin a su extraño ritual.

GOLPE 11
Martin toma a Karin por los hombros y oculta el rostro en el cuello de la mujer, restregando sus lágrimas contra su piel.

MARTIN

Karin, te amo.

Te amo, te amo.

Acción de Martin: LA ACARICIA.

Karin siente repulsa. Retira la mano de su marido bruscamente y se aleja.

Reacción de Karin: LA RECHAZA.

Indefenso ante su locura, Martin de manera instintiva intenta seducirla para sacarla de su alucinación, pero sus caricias fracasan miserablemente.

GOLPE 12
Karin cruza las manos ante sí en oración.

Acción de Karin: REZA CON TODAS SUS FUERZAS.

De pronto un ESTRUENDO desgarrador llena la habitación. Los ojos de Karin se deslizan por la pared hasta el armario.

Reacción de «Dios»: ANUNCIA LA LLEGADA DE «DIOS».

GOLPE 13
La puerta del armario se abre aparentemente por sí misma.

Acción de «Dios»: SE APARECE A KARIN.

Karin se pone de pie respetuosamente y sonríe ante algo que parece emerger del armario vacío.

Reacción de Karin: RECIBE A SU «DIOS».

Fuera de la ventana, un helicóptero desciende del cielo.

En segundo plano, David observa la escena con intensidad.

¿Cómo y por qué se abre la puerta por sí misma? Tal vez debido a las vibraciones del helicóptero pero esa explicación no resulta satisfactoria. Por pura coincidencia, porque mientras Karin reza para que se produzca un milagro, la puerta y el helicóptero unen sus fuerzas para ofrecérselo. Sin embargo, sorprendentemente, la acción no parece artificial. Porque Bergman creó, en términos de Jung, un acontecimiento de sincronización: una fusión de coincidencias significativas alrededor de un centro de tremenda emoción. Al permitirnos escuchar las voces de Karin, al mostrarnos su aguda sensibilidad ante la naturaleza, y al dramatizar su acuciante necesidad de que se produzca un milagro, llegamos a esperar lo sobrenatural. La pasión religiosa de Karin es tan elevada que crea un acontecimiento sincrónico que nos permite vislumbrar algo que se encuentra más allá de lo real.

GOLPE 14
Karin mira fijamente el armario; su expresión se congela al ver algo sorprendente.

Acción del «Dios» de Karin: LA ATACA.

De repente, ella grita presa del terror y, como si la persiguieran, sale corriendo por la habitación arrojándose sobre un rincón y recogiendo las piernas y los brazos para protegerse.

Reacción de Karin: LUCHA CONTRA SU «DIOS».

GOLPE 15
Martin la agarra.

Acción de Martin: LA SUJETA.

Ella lo aparta de un empujón y corre hasta otro rincón.

Reacción de Karin: SE ESCAPA DE MARTIN.

GOLPE 16
Como si algo estuviera subiéndole por el cuerpo, Karin aprieta los nudillos contra la ingle y después agita desaforadamente los brazos contra un atacante invisible.

Acción de «Dios»: INTENTA VIOLAR A KARIN.

Reacción de Karin: SE DEFIENDE DE LA VIOLACIÓN DE «DIOS».

En este momento David se une a Martin e intenta sujetarla.

Reacción de David: AYUDA A SUJETARLA.

GOLPE 17
Pero ella se libera y sale corriendo por la puerta hacia

INTERIOR PASILLO SUPERIOR – IGUAL

para bajar las escaleras.

Acción de Karin: ESCAPA.

INTERIOR SOBRE LAS ESCALERAS – IGUAL

De pronto, Minus aparece en la parte de debajo de las escaleras.

Minus le bloquea el camino. Karin se detiene y mira con fijeza a su hermano.

Reacción de Minus: LA ATRAPA.

GOLPE 18
David la agarra y la obliga a bajar las escaleras. Martin llega con una jeringuilla. Karin lucha como un animal atrapado.

Acción de David y Martin: LA SEDA.

MARTIN

Sujétale las piernas.

Ella se retuerce entre sus brazos mientras Martin lucha por ponerle la inyección.

Reacción de Karin: SE RISTE SALVAJEMENTE A LA AGUJA.

GOLPE 19
Ella se apoya en su padre y mira con fijeza el rostro ansioso de su hermano.

Acción del sedante: LA CALMA.

Reacción de Karin: SE RINDE ANTE EL FÁRMACO.

Reacción de David y Martin: SE CALMAN.

Reacción de Minus: INTENTA COMPRENDER.

GOLPE 20

KARIN

Me asusté.

Acción de Karin: AVISA A MINUS.

Reacción de los tres hombres: ESCUCHAN EN SILENCIO.

KARIN

(Explicando lentamente

a su hermano.)

Se abrió la puerta. Y el dios

que la franqueó era una araña.

Vino hacia mí y vi su

cara. Era una cara

repugnante. Se me

encaramó e intentó

penetrar en mí.

Pero me resistía.

Veía todo el tiempo sus

ojos. Eran fríos y

tranquilos. Como no

podía penetrar en mí,

trepó sobre mi pecho,

por mi cara, y luego

por la pared. (Una larga mirada

fija en los ojos de Minus).

He visto a Dios.

Aunque la violación del dios-araña es una alucinación creada por su subconsciente, de nuevo en la realidad ella trata su falsa ilusión con un respeto irónico. Ella ofrece a los tres hombres su aterrador descubrimiento, aunque lo dedica principalmente a Minus como aviso, precaviéndole de que las oraciones no serán respondidas.

Cuarto paso: anotar el valor del final y compararlo con el valor del principio

El encuentro de Karin con el dios-araña cambia la escena desde la esperanza hasta la desesperanza. Reza para que se produzca una epifanía y le ofrece ese «milagro» a su padre, sabiendo que debido a su propia incapacidad para sentir verdaderas emociones, tiene hambre de las experiencias vitales de los demás, con las que llenará las páginas de sus novelas. Le ofrece fe a su marido, pero sus respuestas se limitan a gestos sexuales y posturas médicas. Su «milagro» estalla entonces para convertirse en una pesadilla y su confianza en Dios cae hecha añicos.

En el último golpe de efecto, Karin le ofrece su grotesca visión a su hermano como aviso, pero ese último gesto es poco importante al compararlo con la dramatización de la escena, saturada de una desesperación insuperable. Nos quedamos con la sensación de que intelectualizar el amor, como hacen el novelista y el médico a lo largo de la película, es de una lamentable debilidad ante

las fuerzas inalcanzables que habitan en nuestra naturaleza.

Quinto paso: revisar los golpes de efecto y localizar los puntos de inflexión

1. Planifica su huida/oculta su culpabilidad.
2. Escapa de su «Dios»/la ayuda.
3. Busca a Karin/le ayuda a buscar.
4. Reza/corre hacia ella y se dispone a volver a atraparla.
5. Se prepara para su epifanía/observa su locura y lucha contra sus emociones.
6. Interrumpe su alucinación/protege su sueño.
7. Se la lleva/defiende su terreno.
8. Rechaza la existencia de Dios/defiende su fe.
9. Le ordena a Martin que se marche/se retira.
10. Introduce a Martin en su ritual/se rinde a ella.
11. La acaricia/lucha contra él.
12. Reza con todas sus fuerzas/anuncia la llegada de «Dios».
13. Se aparece a Karin/recibe a su «Dios».
14. Ataca a Karin/rechaza a su «Dios».
15. La sujeta/se escapa de Martin.
16. Intenta violar a Karin/lucha contra «Dios».
17. Escapa/la atrapa.
18. La seda/se resiste a la jeringuilla.
19. La calma/se calman a sí mismos e intentan comprender.
20. Avisa a Minus/escucha con tranquilidad.

Los golpes de efecto comienzan despacio, casi de manera cómica, para progresar luego con rapidez. Cada acción y reacción se suma al intercambio anterior, exigiendo cada vez más de los personajes y, en particular, exigiendo cada vez una mayor fuerza de voluntad a Karin para poder sobrevivir a sus aterradoras visiones. Se abre el abismo entre los golpes 13 y 14, cuando las expectativas de Karin de encontrarse con Dios tienen como resultado un ataque sexual de una araña alucinatoria. Al contrario que en el caso de la revelación que cambia la escena de *Casablanca*, el punto de inflexión de este clímax gira alrededor de una acción –en este caso, una acción de un poder increíble llevada a cabo por el subconsciente de la protagonista.

* * *

Utilizamos estas magníficas escenas para demostrar la técnica del análisis. Aunque difieren en los niveles de conflicto y en la calidad de las acciones, comparten la misma forma esencial. Lo que resulta virtualmente perfecto en ellas sería un error en otras historias de menor valor. Las escenas de redacción pobre podrían carecer de conflicto si sus deseos no son contradictorios, pueden contrarrestar la progresión porque si son repetitivas o circulares, pueden torcerse si sus puntos de inflexión se producen demasiado pronto o demasiado tarde o pueden carecer de credibilidad si el diálogo y la acción son demasiado «directos.» Pero un análisis de una escena problemática que compruebe los golpes de efecto según los objetivos de la escena y que altere el comportamiento para que encaje con el deseo o el deseo para que encaje con el comportamiento llevará a un nuevo borrador que dé vida a la escena.

12 La composición

Composición significa la ordenación y el encadenado de escenas. Como compositores que eligieran notas y acordes, damos forma a las progresiones seleccionando qué incluir, qué excluir, qué poner delante y qué poner detrás. La tarea puede resultar angustiosa porque, según vamos conociendo el tema, cada posibilidad narrativa parece cobrar vida y dispersarse en una dirección diferente. La tentación que provocaría el desastre sería incluirlas todas de alguna manera. Afortunadamente el arte ha desarrollado una serie de cánones de composición para guiarnos: *la unidad y la variedad*, *la medición, el ritmo y el tempo*, *la progresión social y personal, la ascensión simbólica e irónica* y *el principio de la transición*.

LA UNIDAD Y LA VARIEDAD

Toda historia, incluso cuando exprese un caos, debe estar unificada. La siguiente frase, extraída de cualquier trama, debería resultar lógica: «Debido al incidente incitador el clímax *debía producirse*». *Tiburón*: «Dado que el tiburón mató a un bañista, el sheriff tuvo que destruir al tiburón». *Kramer contra Kramer*: «Dado que la mujer de Kramer los abandonó, a él y a su hijo, sólo marido y mujer podían acordar finalmente la custodia». Nosotros deberíamos ser capaces de percibir una relación causal entre el incidente incitador y el clímax narrativo. El incidente incitador es la causa más profunda de la historia y por consiguiente, el efecto final, el clímax narrativo, debería parecer inevitable. El cemento que los mantiene unidos es la columna vertebral, el profundo deseo que tiene el protagonista de restaurar el equilibrio en su vida.

La unidad es crítica, pero con ella no basta. Dentro de esa unidad debemos incluir tanta variedad como resulte posible. Por ejemplo, *Casablanca* no sólo es una de las películas más queridas de todos los tiempos sino que también es una de las más variadas. Se trata de una brillante *historia de amor* aunque más de la mitad del filme es un *drama político.* Sus excelentes escenas de acción encuentran su contrapartida en la comedia urbana. Y es lo más próximo que existe a un *musical*. Cuenta con una docena de temas, estratégicamente colocados, que comentan o preparan el montaje de un acontecimiento, de un significado o de una emoción.

La mayoría de nosotros no somos capaces de crear tanta variación, ni lo justificarían nuestras historias aunque tampoco es de desear golpear la misma nota una y otra vez de tal forma que cada escena suene como la anterior. En su lugar buscamos lo trágico en lo cómico, lo político en lo personal, lo personal que guía a lo político, lo extraordinario detrás de lo usual, lo trivial en lo exaltado. La clave para variar una cadencia repetitiva es la investigación. Un conocimiento superficial produce una narración sosa y monótona. Si contamos con un conocimiento de autor podremos preparar un festín de placeres o, por lo menos, añadir humor.

LA MEDICIÓN

Si apretamos lentamente la tuerca, aumentando un poco más la tensión, un poco más, un poco más, escena a escena, escena a escena, agotaremos al público mucho antes del final. Se quedará exhausto, sin energía que invertir en el clímax narrativo. Como las historias son metáforas de la vida esperamos que se parezcan a la vida, que tengan el ritmo de la vida. Y ese ritmo late entre dos deseos contradictorios: por un lado deseamos serenidad, armonía, paz y relajación pero demasiado de todo ello día a día y nos aburriremos hasta el hastío y necesitaremos terapia. Como resultado también deseamos retos, tensión, peligro e incluso miedo. Pero demasiado de todo ello día tras día y de nuevo acabaremos con una camisa de fuerza. Así, el ritmo de la vida oscila entre

ambos polos.

Por ejemplo, el ritmo de un día típico sería: nos despertamos llenos de energía, nos encontramos con nuestra mirada en el espejo y decimos: «Hoy voy a hacer algo. No, hoy será distinto. Hoy, sin duda, voy a hacer algo». Y salimos a «hacer algo» a través de un campo minado de citas incumplidas, de llamadas sin contestar, de recados sin sentido y de un jaleo interminable hasta tomar nuestro bienvenido almuerzo con algún amigo para charlar, tomar vino, recuperar nuestra cordura, relajarnos y reunir nuestras energías para poder volver a salir a batallar contra los demonios de la tarde, esperando poder hacer todas las cosas que no hicimos por la mañana, más llamadas perdidas, más tareas inútiles y nunca, nunca, suficiente tiempo.

Finalmente nos vamos a casa, pero la carretera está atestada de coches y sólo viaja una persona en cada uno de ellos. ¿Compartimos automóvil para ir a trabajar? No. Después de un día duro de esfuerzo lo último que nos apetece es montarnos en un automóvil con otros tres idiotas del trabajo. Escapamos en nuestro propio coche, ponemos la radio y elegimos carril, según sea la música. Si es clásica, nos aferramos al de la derecha; si es pop, al del centro; si es rock, no nos apartamos del de la izquierda. Protestamos por el tráfico pero nunca hacemos nada al respecto porque, en realidad y sin que nadie lo sepa, nos encanta la hora punta. Ese rato de viaje es el único momento en el que la mayoría de nosotros estamos solos. Nos relajamos, nos rascamos donde nos pica y añadimos un grito primitivo a la música.

Llegamos a casa a tiempo de darnos una rápida ducha y salimos a la noche en busca de diversión. ¿Qué es divertirse? Los viajes en las atracciones de feria que nos ponen los pelos de punta, una película que nos hace sufrir emociones con las que no quisiéramos encontrarnos en la vida, un bar de ligue y la humillación del rechazo. Agotados, nos dejamos caer en la cama y con el siguiente amanecer, comenzamos a seguir este ritmo un día más.

Esa alternancia entre tensión y relajación es el pulso de la vida, el ritmo de los días, e incluso de los años. En algunas películas es sobresaliente y en otras sutil. *El precio de la felicidad* libera suavemente la presión dramática y, de nuevo con suavidad, la aumenta, consiguiendo que cada ciclo vaya añadiendo lentamente tensión al clímax; *El fugitivo* esculpe la tensión en agudos picos y después se detiene brevemente antes de acelerar aún más. Cada película habla con su acento natural pero nunca de forma monótona, repetitiva, pasiva, sin acontecimientos ni con una trepidante acción interminable. Sea una arquitrama, una minitrama o una antitrama, toda buena historia fluye con el ritmo de la vida.

Utilizamos la estructura de los actos para comenzar construyendo desde el nivel básico de tensión, que aumentará escena a secuencia hasta el clímax del primer acto. Al entrar en el segundo acto componemos escenas que reducen la tensión creada, recurriendo a la comedia o al romance, a un estado de ánimo equilibrador que disminuya la intensidad del primer acto para que el público pueda tomar aire y recuperar energías. Entrenamos a nuestros espectadores como si fueran corredores de maratón; en lugar de mantener siempre el mismo ritmo, deben acelerar, reducir, volver a acelerar, creando ciclos que les permitan llegar al límite de sus reservas. Tras aminorar el paso construimos las progresiones del siguiente acto hasta alcanzar la intensidad y el significado del clímax anterior. Acto a acto aumentamos y disminuimos la tensión hasta que el clímax final vacía al público, dejándolo emocionalmente exhausto pero satisfecho. Entonces presentamos una breve escena de terminación antes de irnos a casa.

Es igual que el sexo. Los maestros de las artes de dormitorio miden sus actos al hacer el amor. Empiezan llevándose mutuamente a un estado de una deliciosa tensión antes de –y utilizamos el mismo término en ambos casos– el clímax, entonces cuentan un chiste y cambian de posición antes de elevarse a una tensión aún mayor, rozando el clímax; después se toman un aperitivo, ven la televisión y acumulan energías para llegar a una intensidad cada vez mayor, haciendo el amor en ciclos de tensión creciente hasta alcanzar el clímax simultáneo y que la tierra se mueva y vean chispitas de colores. El narrador elegante nos hace el amor. Sabe que somos capaces de llegar a una tremenda liberación… si la mide bien.

EL RITMO Y EL TEMPO

El ritmo lo marca la extensión de las escenas. ¿Cuánto tiempo pasamos en el mismo espacio temporal y en el mismo lugar? El largometraje tradicional incluye entre cuarenta y sesenta escenas, lo que nos da una media de dos minutos y medio por escena. Pero no cada una dura lo mismo. Lo habitual es que por cada escena de un minuto haya otra de cuatro. Por cada escena de treinta segundos haya una de seis minutos. En un guión que tenga el formato adecuado, una página representará un minuto de pantalla. Por lo tanto, si al releer nuestra obra descubrimos una escena de dos páginas seguida de una escena de ocho páginas, una de siete, otra de tres, una de cuatro, otra de seis, otra de cinco, otra de una, otra de nueve… –es decir, si la longitud media de nuestras escenas es de cinco páginas– nuestro guión tendrá el ritmo de un trabajador de correos que se haya atiborrado a Valium.

La mayoría de los cámaras de los cineastas se comerán todo lo que resulte visualmente expresivo en una localización antes de dos o tres minutos. Si una escena se extiende más tiempo las tomas se vuelven redundantes. El montador se encontrará una y otra vez con la misma toma de ubicación, con la misma toma de plano medio y el primer plano. Cuando se repiten las tomas se agota la expresividad; la película se convierte en visualmente aburrida y el ojo pierde interés y se aleja de la pantalla.

Si se hace con suficiente frecuencia se perderá al público para siempre. La duración media de las escenas de dos a tres minutos es una reacción ante la naturaleza del cine y ante el hambre que tienen los espectadores de recibir una corriente de momentos expresivos.

Cuando estudiamos las muchas excepciones que existen a este principio vemos que las excepciones, como es habitual, confirman la regla. *Doce hombres sin piedad*: Se desarrolla durante dos días en un tribunal. En esencia, consiste en dos escenas de cincuenta minutos en una única localización con una breve interrupción para una noche de sueño. Pero, dado que se basa en una obra de teatro, el realizador Sidney Lumet pudo aprovecharse de sus *escenas francesas*.

En el período neoclásico (1750-1850) el teatro francés obedecía estrictamente las *unidades*: un conjunto de convenciones que restringía la interpretación de una obra a una única acción o trama básica que se desarrollaba en una sola localización y dentro del plazo de tiempo en el que se llevaba a cabo su interpretación. Pero los franceses se dieron cuenta de que, dentro de esa unidad de tiempo y espacio, la entrada o salida de los principales personajes cambiaba radicalmente la dinámica de las relaciones y llegaba a crear una nueva escena. Por ejemplo, en una ambientación en un jardín hay una pareja de jóvenes amantes que interpretan una escena juntos, entonces la madre de ella les descubre. Su entrada altera de tal manera las relaciones entre los personajes que se produce una nueva escena. Este trío se desenvuelve dentro de su propia escena hasta que el hombre sale del escenario. Su salida reorganiza de tal manera la relación entre madre e hija que caen las máscaras y comienza una nueva escena.

Comprendiendo el principio de las *escenas francesas*, Lumet dividió su sala del tribunal en escenarios dentro del escenario –la fuente, el vestuario, la ventana, un extremo de la mesa frente al otro–. Dentro de esas localizaciones secundarias, conjuntó *escenas francesas*: primero los miembros del jurado n.º 1 y n.º 2, entonces sale el n.º 2 mientras entran el n.º 5 y el n.º 7, CORTE A n.º 6 solo, CORTE A los doce, CORTE A cinco de ellos en un rincón, etcétera, las más de ochenta *escenas francesas* de *Doce hombres sin piedad* crean un *ritmo* trepidante.

Mi cena con André es todavía más limitada: un filme de dos horas con dos personajes y, por consiguiente, sin *escenas francesas*. A pesar de ello la película late con *ritmo* porque está medida en escenas que han sido creadas, como en la literatura, pintando cuadros de palabras en la imaginación de quien escucha: la aventura en el bosque polaco, los amigos de André enterrándolo vivo en un extraño ritual, el fenómeno sincronizador con que se encuentra en su oficina. Esos recuentos eruditos envuelven una *trama educativa* alrededor de una *trama educativa*. André (André Gregory) relata su quijotesca aventura hacia un desarrollo espiritual de tal forma que consigue cambiar la visión que tiene su amigo Wally (Wallace Shawn) hasta tal punto que éste sale del restaurante como un hombre diferente.

El tempo es el nivel de actividad que se desarrolla dentro de una escena por medio del

diálogo, de la acción o de una combinación de los dos. Por ejemplo, una pareja de amantes que hablen en voz baja de almohada a almohada puede tener poco tempo y una discusión en un tribunal mucho; un personaje que mira por la ventana mientras toma una decisión vital puede tener poco tempo y una pelea callejera, mucho.

En una historia bien contada, la progresión de escenas y secuencias acelera la medición. Al acercarnos a los clímax de los actos nos aprovechamos del *ritmo* y del *tempo* para acortar progresivamente las escenas a la vez que la actividad en ellas gana más y más rapidez. Al igual que la música y la danza, la narrativa es cinética. Debemos utilizar el poder sensorial del cine para empujar al público hacia los clímax de los actos porque, en realidad, las escenas de mayor cambio son, por lo general largas, lentas y tensas. «Llegar al clímax» no significa alcanzar un momento breve y explosivo, significa producir un *cambio profundo*. No pasamos por encima de esas escenas. Las abrimos y dejamos que respiren; ralentizamos el ritmo mientras el público aguanta la respiración, preguntándose qué va a ocurrir a continuación.

Nuevamente, se debe aplicar la ley de las recompensas decrecientes: cuanto mayor sea la frecuencia con que hacemos pausas, menor será el efecto de las mismas. Si las escenas anteriores al clímax principal son largas y lentas, la gran escena en la que queremos acumular la tensión resultará átona. Puesto que hemos agotado la energía de los espectadores a través de escenas flojas de menor importancia, los acontecimientos del gran momento serán recibidos con un encogerse de hombros. En su lugar debemos «ganarnos la pausa» desmenuzando el ritmo a la vez que creamos una espiral de tempo para que, cuando llegue el clímax, podamos echar el freno, expandir el tiempo interpretativo y mantener la tensión.

El problema obvio de este diseño es que constituye un cliché. D.W. Griffith era un maestro en él. Los cineastas de la época muda sabían que algo tan trivial como una nueva persecución para atrapar a los malos podía resultar tremenda si se aumentaba el ritmo haciendo escenas cada vez más cortas y usando un *tempo* cada vez más rápido. Pero las técnicas no se convierten en clichés a no ser que haya algo importante de ellas a su favor. Por consiguiente nosotros no podemos ignorar, ni por desconocimiento, ni por arrogancia, este principio. Si aumentamos y ralentizamos las escenas previas a un cambio importante, dañaremos nuestro clímax.

La medición del tiempo comienza en el guión. Cliché o no, debemos controlar el *ritmo* y el *tempo*. No se trata de una ampliación simétrica de las actividades y de un recorte cuadriculado de la longitud de las escenas, sino de dar forma a las progresiones. Porque, de no hacerlo, lo hará el encargado del montaje. Y si para recortar nuestro descuidado trabajo elimina algunos de nuestros momentos favoritos, sólo nos podremos culpar a nosotros mismos. Somos guionistas, no refugiados de la novela. El guionista debe dominar la estética cinematográfica y crear guiones que preparen el camino a los artistas que vienen detrás.

EXPRESAR LA PROGRESIÓN

Cuando una historia verdaderamente progresa pide cada vez una mayor capacidad humana, exige una creciente fuerza de voluntad, genera un cambio creciente en las vidas de los personajes y los coloca en situaciones cada instante más peligrosas. ¿Y cómo lo expresamos? ¿Cómo percibirá las progresiones el público? Cuatro son las técnicas principales utilizadas.

LA PROGRESIÓN SOCIAL

Debemos ampliar el impacto que producen en la sociedad las acciones del personaje.

Nuestras historias deben comenzar íntimamente e implicar sólo a algunos de los personajes primordiales. Pero al desarrollarse la historia debemos permitir que sus acciones se ramifiquen hacia fuera, hacia el mundo que los rodea y que rozan y alteran las vidas de cada vez más personas. No se debe hacer todo de una vez sino diseminar gradualmente el efecto a través de las progresiones.

Estrella del destino: Dos hombres buscan casquillos usados en un campo de tiro abandonado de Texas y se encuentran con los restos del esqueleto de un sheriff que había desaparecido hacía algunos decenios. Las pruebas que se encuentran en la escena llevan al sheriff actual a sospechar que su propio padre podría haber cometido el asesinato. Mientras investiga la historia, ésta crece hacia fuera, hacia la sociedad, y se remonta atrás en el tiempo, persiguiendo una huella de corrupción e injusticia que ha alcanzado y cambiado las vidas de tres generaciones de tejanos y de americanos de origen mexicano y africano, de virtualmente cada uno de los ciudadanos del condado de Río.

Hombres de negro: Un fortuito encuentro entre un granjero y un alienígena fugitivo en busca de una rara gema se ramifica lentamente hacia el exterior y pone en peligro a toda la creación.

Este principio de empezar con problemas íntimos que se ramifican externamente hacia el mundo para construir progresiones importantes explica los motivos por los cuales ciertas profesiones se encuentran representadas en exceso dentro de los papeles protagonistas. Por eso tendemos a contar historias sobre abogados, médicos, guerreros, políticos, científicos, personas cuya profesión les eleva a unos puestos tales en la sociedad que si algo se tuerce en su vida privada, el guionista podrá extender la acción hacia la sociedad.

Imaginemos una historia que comience de la siguiente manera: el presidente de Estados Unidos se levanta una mañana para afeitarse y al mirarse al espejo alucina imaginando enemigos desperdigados por todo el planeta. No se lo dice a nadie pero pronto su esposa se da cuenta de que se ha vuelto loco. Sus colaboradores más cercanos también lo perciben. Se reúnen y deciden que como sólo le quedan seis meses en la presidencia no merece la pena estropear las cosas. Le cubrirán las espaldas. Pero nosotros sabemos que tiene «el dedo sobre el botón» y un loco en esa posición podría convertir nuestro mundo en un infierno universal.

LA PROGRESIÓN PERSONAL

Debemos guiar las acciones para que penetren con profundidad en las relaciones íntimas y en las vidas internas de los personajes.

Si la lógica de nuestra ambientación no nos permite ampliar, deberemos profundizar. Comenzamos con nuestro conflicto personal o interno que exige un equilibrio y parece irresoluble. Entonces, según progresa el trabajo, debemos clavar la historia –emocionalmente, psicológicamente, físicamente, moralmente– en los oscuros secretos, en las verdades no confesadas que se oculten detrás de una máscara pública.

Gente corriente se limita a la familia, al amigo y a un doctor. Desde la tensión entre madre e hijo, que parece soluble por medio de la comunicación y del amor, desciende hasta un terrible dolor. Cuando el padre empieza a darse cuenta de que debe elegir entre la cordura de su hijo y la unidad de su familia, la historia lleva al niño al borde del suicidio, a la madre a revelar el odio que siente por su propio hijo y al marido a perder una esposa a la que ama profundamente.

Chinatown tiene un diseño elegante que combina ambas técnicas, expandiéndose y profundizando simultáneamente. Se contrata a un detective privado para que investigue a un hombre por adulterio. Entonces, como una mancha de aceite, la historia se desparrama en un círculo siempre creciente que engulle al ayuntamiento, a unos conspiradores millonarios, a unos agricultores del valle de San Fernando, hasta contaminar a todos los habitantes de Los Ángeles. Simultáneamente bucea hacia su interior. Asaltan a Gittes de forma constante: recibe patadas en la ingle, golpes en la cabeza, le rompen la nariz, matan a Mulwray, se descubre el incesto entre padre e hija hasta que se repite el trágico pasado del protagonista, que produce la muerte de Evelyn Mulwray y arroja a una niña inocente a los brazos de un padre/abuelo demente.

LA ASCENSIÓN SIMBÓLICA

Debemos construir la carga simbólica de las imágenes de la historia desde lo particular

hacia lo universal, desde lo específico hacia lo arquetípico.

Una buena historia que esté bien contada creará una buena película. Una buena historia que esté bien contada y cuente con el poder añadido de un simbolismo subliminal llevará la narración hasta el siguiente nivel de expresión y la recompensa podría ser que se convirtiera en una película *fabulosa*. El simbolismo resulta muy interesante. Como las imágenes de nuestros sueños, invade la mente inconsciente y nos emociona profundamente, siempre y cuando no nos demos cuenta de su presencia. Si etiquetamos de manera exagerada las imágenes de «simbólicas» se destruirá el efecto que pretendan producir. Pero si se introducen con suavidad, de forma gradual e inadvertida en el relato, nos emocionarán profundamente.

La progresión simbólica funciona de la siguiente manera: comenzamos con las acciones, las localizaciones y los papeles que sólo se representan a sí mismos y según vaya progresando la historia elegimos imágenes que contengan cada vez un mayor significado hasta que, para cuando lleguemos al final de la narración, esos mismos personajes, ambientaciones y acontecimientos representen ideas universales.

El cazador presenta a unos trabajadores de las acerías de Pennsylvania a quienes les gusta cazar, beber cerveza e ir de jarana. Son tan normales como la ciudad en la que viven. Pero al desarrollarse los acontecimientos, los escenarios, los papeles y las acciones adquieren una carga simbólica cada vez mayor, empieza apoyándose en jaulas de tigres en Vietnam y acaba con escenas muy simbólicas que tienen lugar en un casino de Saigón donde los hombres juegan a la ruleta rusa por dinero. Todo ello culmina en una crisis en la cima de una montaña. El protagonista, Michael (Robert De Niro), progresa desde trabajador de una fábrica a guerrero y hasta «el cazador», el hombre que mata.

La idea controladora de la película es: *Salvamos nuestra propia humanidad cuando dejamos de matar a otros seres vivos*. Si el cazador derrama suficiente sangre antes o después se quedará sin objetivos y volverá el arma contra sí mismo. O se quitará literalmente la vida, como hace Nick (Christopher Walken) o, lo que resulta más probable, se matará en el sentido de que dejará de sentir y se morirá por dentro. La crisis envía a Michael, vestido de cazador y armado con un arma, a la cima de una montaña. Allí, sobre un precipicio, hallará su presa, un alce magnífico que sale de entre la niebla. Una imagen arquetípica: *cazador y presa en la cumbre de una montaña*. ¿Por qué en la cumbre de una montaña? Porque las cimas de las montañas son lugares «donde ocurren grandes cosas». Moisés no recibe los Diez Mandamientos en su cocina, sino *en la cima de una montaña*.

Terminator sigue una dirección diferente en su progresión simbólica, no trepa una montaña, pero se interna en un laberinto. Comienza con las imágenes sórdidas de gente normal en ambientaciones normales. Narra la historia de Sarah Connor, una camarera de un restaurante de comida rápida de Los Ángeles. De pronto, el Terminator y Reeves explotan en el presente desde el año 2029 y persiguen a Sarah por las calles de la ciudad, uno intentando matarla y el otro salvarla.

Descubrimos que en el futuro los robots son conscientes de sí mismos e intentan acabar con la raza humana que los creó. Casi lo han conseguido cuando lo que aún queda de la humanidad se ve guiada en una revuelta por John Connor. Da la vuelta a la situación con los autómatas y poco falta para que los aniquile, pero los robots inventan una máquina del tiempo y envían a un asesino al pasado para matar a la madre de Connor antes de que él nazca, eliminando así la existencia del joven y ganando la guerra entre humanos y robots. Connor se hace con la máquina del tiempo, descubre su plan y envía al pasado a su teniente, Reeves, para que mate a ese monstruo antes de que mate a su madre.

Las calles de Los Ángeles conspiran en el antiguo arquetipo del laberinto. Las autopistas, los callejones, las calles sin salida y los pasillos de los edificios enredan y enmarañan a los personajes hasta que éstos se abren camino hasta su corazón enrevesado. Allí Sarah, como Teseo en el centro del laberinto de Minos, que luchó contra el Minotauro, mitad hombre y mitad toro, se enfrenta al Terminator, mitad hombre mitad robot. Si vence al demonio, al igual que la Virgen María, dará a luz al salvador de la humanidad, John Connor (J.C.) y lo criará para guiar a la humanidad hacia su liberación en el próximo holocausto. Sarah progresa desde camarera a diosa y la progresión

simbólica de la película la eleva por encima de casi todas las demás de su género.

LA ASCENSIÓN IRÓNICA

Debemos convertir la progresión en ironía.

La ironía es la manifestación más sutil del placer narrativo, esa deliciosa sensación que nos hace exclamar: «¡Sí, la vida es exactamente así!». Ve la vida en su dualidad; juega con nuestra existencia paradójica, consciente del abismo sin fondo entre lo que parece y lo que realmente es. Encontramos ironía verbal en la discrepancia que existe entre palabras y su significado, una de las principales fuentes de chistes. Pero en los relatos la ironía juega con las acciones y sus resultados –una de las principales fuentes de energía narrativa, entre las apariencias y la realidad– una de las principales fuentes de verdad y de emoción.

La sensibilidad irónica es un activo precioso, una cuchilla que nos permite cortar hasta descubrir la verdad, aunque no se puede utilizar directamente. No nos ayuda tener un personaje que vaga por una historia diciendo: «¡Qué irónico!». Al igual que con el simbolismo, si se señala la ironía, se destruye. Se debe liberar la ironía con frialdad, como por casualidad, con un desconocimiento aparentemente inocente del efecto que se está creando y con la fe de que el público la va a comprender. Porque la ironía es resbaladiza por naturaleza y desafía toda definición pura y dura, la mejor manera de explicarla es a través del ejemplo. A continuación presentamos seis patrones narrativos irónicos con un ejemplo para cada uno.

1. **Él consigue finalmente lo que siempre ha querido… aunque demasiado tarde para retenerlo.**

Otelo: El moro por fin consigue lo que siempre ha querido, una esposa que le sea fiel y que nunca le traicione con otro hombre… pero cuando lo descubre es demasiado tarde… ya la ha matado.

2. **Le empujan más y más lejos de su objetivo… para acabar descubriendo que, en realidad, le han guiado directamente hasta él.**

Por favor, maten a mi mujer: El avaro hombre de negocios Sam (Danny DeVito) le roba una idea a Sandy (Helen Slater) y gana una fortuna sin pagarle a ella un centavo en concepto de derechos de autor. El marido de Sandy, Ken (Judge Reinhold), decide secuestrar a la esposa de Sam, Barbara (Bette Midler), y pedir por ella un rescate de dos millones de dólares, que es la cantidad que cree que le debe a Sandy. Pero cuando Ken se la lleva no sabe que Sam iba de camino a casa a asesinar a su arpía y obesa mujer. Ken llama a Sam pidiéndole millones pero él lo rechaza alegremente. El secuestrador reduce la cantidad una y otra vez hasta que, al llegar a diez mil dólares, Sam le contesta: «¿Por qué no la matas y acabamos ya con todo esto?».

Mientras tanto, Barbara, cautiva en el sótano de los Kessler, ha convertido su prisión en un gimnasio. Sigue todos los programas de ejercicios de la televisión y, dado que Sandy es una excelente cocinera de platos naturales, Barbara pierde más kilos de lo que haya conseguido perder jamás en las mejores clínicas de adelgazamiento de Estados Unidos. Como consecuencia adora a sus secuestradores. Cuando Sandy y Ken le dicen que la van a tener que dejar marchar porque su marido no quiere pagar el rescate, ella se vuelve hacia ellos y les dice: «Yo os conseguiré el dinero». Fin del primer acto.

3. **Él se deshace de lo que después se da cuenta de que es indispensable para su felicidad.**

Moulin Rouge: El artista inválido Toulouse-Lautrec (José Ferrer) se enamora de la bella Suzanne (Myriamme Hayem), pero no consigue animarse a decírselo. Ella le acompaña como amiga por París. Lautrec se convence de que el único motivo por el que ella le dedica su tiempo es porque le brinda la oportunidad de conocer a hombres guapos. Durante una airada borrachera él la acusa de utilizarle y, furioso, desaparece de su vida.

Algún tiempo más tarde Lautrec recibe una carta de Suzanne: «Querido Toulouse: siempre

esperé que algún día me quisieras. Ahora me doy cuenta de que nunca lo harás. Por eso he decidido aceptar la oferta de otro hombre. No le amo pero es amable y, como sabes, mi situación desesperada. Adieu». Lautrec la busca desesperadamente pero de hecho ya se ha ido para casarse con otro, por lo que se emborracha hasta encontrar la muerte.

4. **Para alcanzar un objetivo, inconscientemente da los pasos necesarios para alejarse de él.**

Tootsie: Michael (Dustin Hoffman), un actor sin trabajo, cuyo perfeccionismo le aleja de todos los productores de Nueva York, interpreta a una mujer y consigue así un papel en una serie de televisión. En el rodaje conoce a Julie (Jessica Lange) y se enamora de ella. Pero es un actor tan brillante que el padre de la actriz (Charles Durning) quiere casarse con la mujer a la que está interpretando y Julie sospecha que es lesbiana.

5. **La acción que lleva a cabo para destruir algo se convierte en exactamente lo necesario para destruir a quien la lleva a cabo.**

Rain: El intolerante y religioso reverendo Davidson (Walter Huston) lucha por salvar el alma de la prostituta Sadie Thompson (Joan Crawford), pero la lujuria lo conquista, la viola, y después se suicida por vergüenza.

6. **Llega a poseer algo que está seguro de que le hará miserable y hace todo lo posible para librarse de ello… y entonces descubre que se trata del don de la felicidad.**

La fiera de mi niña: Cuando la alocada niña bien Susan (Katharine Hepburn) roba sin darse cuenta el automóvil al doctor David Huxley (Cary Grant), un paleontólogo ingenuo y reprimido, descubre que le gusta y se pega a él como una lapa. Él intenta de todo para librarse de ella, pero Susan frustra todas sus evasiones lunáticas, principalmente robándole un hueso, la «clavícula intercostal» de un brontosauro (si existiera algo llamado «clavícula intercostal» sería parte de una criatura que tuviera la cabeza unida al cuerpo debajo de los hombros). La persistencia de Susan encuentra su recompensa porque consigue transformar a David de niño fosilizado en adulto realista.

La clave de las progresiones irónicas está en la certeza y la precisión. Como en *Chinatown*, *Los viajes de Sullivan* y otras muchas películas superiores, se trata de historias cuyos protagonistas saben con certeza qué deben hacer y cuentan con un plan muy preciso sobre cómo hacerlo. Creen que la vida es A, B, C, D y E. En ese momento preciso la vida cambia, les da una patada en el trasero y con una sonrisa irónica les dice: «Hoy no, amigo. Hoy será E, D, C, B y A. Lo siento».

EL PRINCIPIO DE LA TRANSICIÓN

Las historias que carecen de sentido de la transición tienden a tambalearse de escena a escena. Tienen poca continuidad porque nada une los acontecimientos entre sí. Cuando diseñamos ciclos de acción creciente debemos conseguir simultáneamente que el público los experimente con suavidad. Por lo tanto, entre dos escenas necesitamos un tercer elemento, el eslabón que une el final de la escena A con el principio de la escena B. Por lo general, encontramos ese tercer elemento en uno de dos lugares: en aquello que las escenas tienen en común y lo que tienen de opuesto.

El tercer elemento es la bisagra de una transición; algo en común o en contrapartida entre ambas.

Ejemplos:

1. *Un rasgo de la caracterización.* En común: corte desde un niño travieso a un adulto infantil. En oposición: corte desde un protagonista patoso a un antagonista elegante.
2. *Una acción*. En común: desde el preludio amoroso hasta saborear los rescoldos de después. En oposición: desde el parloteo hasta el frío silencio.
3. *Un objetivo*. En común: desde el interior de un invernadero hasta los exteriores de un bosque. En oposición: desde el Congo hasta la Antártida.
4. *Una palabra*. En común: una frase repetida de escena a escena. En oposición: de una

alabanza a una maldición.

5. *La calidad de la luz*. En común: desde las sombras del amanecer hasta la penumbra del ocaso. En oposición: de azul a rojo.

6. *Un sonido*. En común: desde las olas que acarician la costa hasta el subir y bajar de la respiración de alguien que duerme. En oposición: desde la seda que acaricia la piel hasta el chirriar de un engranaje.

7. *Una idea*. En común: desde el nacimiento de un niño hasta una obertura. En oposición: desde el lienzo en blanco de un pintor hasta la muerte de un anciano.

Después de un siglo de cine abundan los clichés de transición, lo que no implica que no debamos realizar el esfuerzo. Si estudiamos con imaginación casi cualquier pareja de escenas acabaremos descubriendo su eslabón de unión.

13 Crisis, clímax, resolución

CRISIS

La crisis es la tercera de las cinco partes de la forma. Los personajes toman decisiones espontáneas cada vez que abren la boca para decir «esto» y no «aquello». En cada escena toman la decisión de llevar a cabo una acción u otra. Pero la Crisis con C mayúscula, representa la decisión última. El ideograma chino de la Crisis está formado por dos términos: peligro y oportunidad. «Peligro» porque la decisión equivocada en ese momento nos hará perder para siempre lo que queremos, y «oportunidad» en el sentido de que la opción correcta nos permitirá alcanzar nuestro deseo.

La búsqueda en la que se encuentra inmerso el protagonista le ha llevado a través de las complicaciones progresivas hasta haber agotado todas las acciones para satisfacer su deseo, excepto una. Ahora se encuentra al final del camino. Su próxima acción será la última. No hay un mañana. No hay una segunda oportunidad. Este momento de peligrosa oportunidad es el punto de mayor tensión en la historia, ya que tanto el protagonista como el público sienten que la respuesta a la pregunta: «¿Cómo acabará esto?», surgirá de la siguiente acción.

La crisis es la escena obligatoria de la historia. A partir del incidente incitador los espectadores han estado anticipando con creciente realismo la escena en la que el protagonista se va a encontrar cara a cara con las fuerzas antagonistas más poderosas y centradas de su existencia. Ése es el dragón, por así decir, que guarda el objeto del deseo: el dragón liberal de *Tiburón* o el dragón metafórico del sinsentido de *El precio de la felicidad.* El público llega a la crisis lleno de expectación mezclada con incertidumbre.

La crisis debe plantear un verdadero dilema –una elección entre bienes irreconciliables, entre el menor de los males o ambos a la vez– que coloca al protagonista bajo la máxima presión de su vida.

El dilema se plantea al protagonista quien, al verse cara a cara con las fuerzas antagonistas más poderosas y definidas de su vida, debe tomar la decisión de realizar una acción u otra en un último esfuerzo por alcanzar el objeto de su deseo.

Cómo decida ahora el protagonista nos dará la visión más importante de su naturaleza más profunda, la expresión última de su humanidad.

Esa escena revela el valor más importante de la historia. Si ha habido alguna duda sobre cuál era el valor central, éste ocupa el lugar principal cuando el protagonista toma la decisión de la crisis.

En la crisis, la fuerza de voluntad del protagonista está sujeta a la prueba más severa. Como ya sabemos por la vida, es más difícil tomar decisiones que actuar. A menudo posponemos hacer algo mientras nos es posible y entonces, cuando finalmente tomamos la decisión y actuamos, nos sentimos sorprendidos por su relativa facilidad. Nos preguntamos por qué temíamos hacerlo hasta que nos damos cuenta de que la mayoría de las acciones de la vida están a nuestro alcance mientras que las decisiones requieren fuerza de voluntad.

LA CRISIS DENTRO DEL CLÍMAX

La acción que el protagonista decide llevar a cabo se convierte en el acontecimiento más extraordinario, un acontecimiento que producirá un clímax narrativo positivo, negativo o irónicamente positivo y negativo. Pero si en el momento en que el protagonista lleva a cabo la

acción del clímax de nuevo abrimos un abismo entre lo esperado y el resultado, si somos capaces de separar la posibilidad y la necesidad una vez más, tal vez creemos un final majestuoso que los espectadores atesoren de por vida. El clímax creado alrededor de un punto de inflexión es el más satisfactorio de todos.

Hemos llevado al protagonista por progresiones que han agotado acción tras acción hasta llegar al límite y le han hecho pensar que finalmente comprende su mundo y sabe qué debe hacer en su último esfuerzo. Utiliza los últimos rescoldos de su voluntad, elige una acción que cree que le va a permitir alcanzar su deseo pero, como siempre, su mundo no cooperará. La realidad se abrirá ante él y se verá obligado a improvisar. Tal vez el protagonista reciba o no lo que desea pero no lo hará de la forma que espera hacerlo.

Comparemos *La guerra de las galaxias* con *El imperio contraataca*. En la crisis de *La guerra de las galaxias*, Luke Skywalker ataca La Estrella de la Muerte, una fortaleza construida por el hombre tan grande como un planeta. Pero aún no está del todo construida. Existe una ranura vulnerable abierta en uno de los lados de la esfera. Luke no sólo debe atacar esa ranura sino que debe atinar en un punto vulnerable de su interior. Es un experto piloto de cazas pero fracasa en su intento de dar en la diana. Mientras maniobra con su nave utilizando el ordenador oye la voz de Obi Wan Kenobi: «Utiliza la fuerza, Luke».

Se le plantea un repentino dilema de bienes irreconciliables: el ordenador frente a la misteriosa «fuerza». Lucha con la angustia de tener que elegir y entonces aparta la máquina a un lado, vuela por instinto hacia el interior de la ranura y dispara un torpedo que golpea en la diana. La destrucción de La Estrella de la Muerte es el clímax de la película, una acción que surge directamente de la crisis.

Como contraste, *El imperio contraataca* riza su clímax: cara a cara con Darth Vader, Luke se enfrenta a una crisis de valentía. Bienes irreconciliables: podría atacar y matar a Vader o escapar y salvar la vida. El menor de dos males: podría atacar a Vader y perder la vida o escapar, convirtiéndose en un cobarde y traicionando a sus amigos. Luke recupera su valentía y elige luchar. Sin embargo, cuando Vader de pronto da un paso atrás y dice: «No me puedes matar Luke… soy tu padre», la realidad de Luke estalla en pedazos. En un instante comprende la verdad, lo que le obliga a tomar otra decisión crítica: matar o no a su padre.

Luke confronta la agonía de esta decisión y elige pelear pero Vader pierde una mano y Luke cae hasta la cubierta. Sin embargo aún no ha acabado. Vader anuncia que quiere que Luke se una a su campaña para llevar el «orden a las cosas» en el universo. Se abre un segundo abismo cuando Luke se da cuenta de que su padre no lo quiere muerto, que le está ofreciendo un trabajo. Debe tomar una tercera decisión crítica, elegir el menor de dos males en su dilema: unirse al «lado oscuro» o quitarse la vida. Toma la decisión heroica y, en el momento en el que estallan esos abismos, el clímax nos ofrece unas profundas visiones que unen las dos películas.

La localización de la crisis

La localización de la crisis vendrá determinada por la longitud de la acción del clímax.

Habitualmente, la crisis y el clímax se producen durante los últimos minutos de película y en la misma escena.

Thelma y Louise: En el momento de la crisis las mujeres deben elegir entre el menor de dos males: la cárcel o la muerte. Las dos se miran y toman la *decisión de la crisis*, «van a por ello», toman la valiente decisión de quitarse la vida. Sin demora, conducen su automóvil hacia el Gran Cañón, un clímax inusualmente breve que se aumenta rodándose a cámara lenta e insertando imágenes fijas del coche suspendido sobre el abismo.

No obstante, en otras historias el clímax se convierte en una acción expansiva con sus propias progresiones. Como consecuencia es posible utilizar la decisión de la crisis para presentar el clímax del penúltimo acto, llenando todo el último acto con la acción del clímax.

Casablanca: Rick persigue a Ilsa hasta que ella se rinde a él en el clímax del segundo acto y

le dice que debe tomar decisiones en nombre de todos los demás. En la siguiente escena Laszlo presiona a Rick para que se una a la causa antifascista. Ese dilema entre dos bienes irreconciliables centra el acto en la desprendida decisión que toma Rick ante la crisis, devolver a Ilsa a Laszlo y colocar a esposa y marido en el avión que se dirige a América, una elección que define al personaje y que altera su deseo consciente de tener a Ilsa. El tercer acto de *Casablanca* es un conjunto de quince minutos de acciones del clímax que desvela el sorprendente esquema de Rick para ayudar a la pareja a escapar.

En ejemplos más raros la decisión de la crisis sigue de inmediato al incidente incitador y toda la película se convierte en una acción del clímax.

James Bond: Incidente incitador: a Bond se le ofrece la tarea de cazar a un archivillano. Decisión de la crisis: Bond acepta el encargo –una decisión entre el bien y el mal y no un verdadero dilema, porque nunca se le ocurriría hacer lo contrario. A partir de ese momento todas las películas de James Bond son una elaborada progresión de una única acción: perseguir al villano. Bond nunca vuelve a tomar una decisión importante, limitándose a elecciones sobre la táctica a seguir en la persecución.

Leaving Las Vegas tiene la misma forma. Incidente incitador: despiden al protagonista dándole una generosa indemnización. Inmediatamente toma la decisión crítica de ir a Las Vegas y emborracharse hasta morir. A partir de ese momento la película se convierte en una triste progresión hacia la muerte, mientras el protagonista persigue su deseo.

El imperio de los sentidos: Incidente incitador: antes de que transcurran diez minutos los amantes se han conocido y deciden abandonar la sociedad y la normalidad para introducirse en una vida de obsesión sexual. Los cien minutos restantes se dedican a experimentaciones sexuales que acaban llevando a la muerte.

El gran riesgo de colocar la crisis tras los talones del incidente incitador es la reiteración. Puede tratarse de las pautas repetidas de persecución y lucha, persecución y lucha que encontramos en las películas de acción de gran presupuesto o de las repeticiones más económicas de beber, beber y beber o hacer el amor, hacer el amor y hacer el amor… Los problemas planteados por la variedad y la progresión son asombrosos. Pero el dominio de esta tarea puede producir obras brillantes como las de los ejemplos antes citados.

El diseño de la crisis

Aunque la decisión de la crisis y la acción del clímax suelen desarrollarse siguiendo un orden temporal continuo y dentro de la misma localización al final de la narración, no es raro encontrarse con que la decisión de la crisis se produce en una localización y el clímax narrativo más tarde, en otro lugar.

El valor del amor en *Kramer contra Kramer* se convierte en negativo en el clímax del segundo acto, cuando el juez concede la custodia a la ex mujer de Kramer. Cuando comienza el tercer acto los abogados de Kramer presentan la situación. Kramer ha perdido aunque podría ganar si apelara. Pero para hacerlo deberá llevar a su hijo al estrado para que elija con quién quiere vivir. El chico probablemente elija al padre y Kramer gane. Pero obligar a un niño a tan tierna edad a que hable en público y a que elija entre su madre y su padre le dañará psicológicamente para toda la vida. Al enfrentarse al doble dilema entre las necesidades del yo frente a las necesidades del prójimo, el sufrimiento del yo frente al sufrimiento del prójimo, Kramer alza la mirada y dice: «No, no puedo hacer eso». Corte al clímax: un paseo por Central Park y un río de lágrimas cuando el padre le explica a su hijo cómo será su vida a partir de ese momento y que vivirán separados.

Si la crisis se desarrolla en un lugar y el clímax más tarde en otro, deberemos unirlos con un corte, fundiéndolos en el tiempo y en el espacio cinematográficos. Si no lo hacemos, si cortamos desde la crisis hasta otro material –una trama secundaria, por ejemplo– vaciamos de energía acumulada al público, provocando un anticlímax.

La decisión de la crisis debe ser un momento estático deliberado.

Se trata de la escena obligatoria. *No la pondremos fuera de la pantalla ni nos la saltaremos*. El público quiere sufrir con el protagonista a través del dolor de su dilema. Congelamos este momento porque el ritmo del último movimiento depende de él. Hasta este punto hemos estado construyendo la carga emocional y la crisis actúa como la presa de un pantano, interrumpiendo su fluir. Cuando el protagonista intenta tomar esta decisión el público se echa hacia delante en sus butacas preguntándose: «¿Qué hará? ¿Qué hará?». La tensión aumenta y aumenta y entonces, cuando nuestro héroe elige el curso a seguir, esa energía comprimida explota en el clímax.

Thelma y Louise: Esta crisis se retrasa con maestría mientras las dos mujeres se pelean con la decisión: «Sigamos adelante». «Pero ¿qué dices?» «Vamos» «¿Estás… segura?» «Sí.» «Sí.» Dudan una y otra vez mientras aumenta la tensión y los espectadores rezan para que no acaben con sus vidas, a la vez que se sienten hipnotizados por su valentía. Cuando meten la primera marcha la dinamita de la ansiedad acumulada estalla con el clímax.

El cazador: Michael asciende hasta la cumbre de la montaña pero, con su presa a la vista, hace una pausa. La tensión se multiplica y compacta con la extensión de este momento y el público teme la muerte de ese bello alce. En este punto de la crisis el protagonista toma una decisión que le hace pasar por un profundo cambio de personalidad. Baja su arma y se transforma interiormente de un hombre que quita vida a un hombre que salva vidas. Esta sorprendente metamorfosis precede al clímax del penúltimo acto. La compasión almacenada en el público se desborda en el último movimiento de la historia, cuando Michael se apresura a volver a Vietnam a salvar la vida de su amigo, llenando el acto final de una creciente acción en el clímax.

EL CLÍMAX

El clímax narrativo es el cuarto elemento de la estructura de cinco partes. Este gran cambio final no ha de estar necesariamente repleto de ruido y violencia. Por el contrario, debe rebosar significado. Si pudiera enviar un telegrama a los productores cinematográficos del mundo, estaría formado por estas cuatro palabras: *El significado provoca emociones*. No las provoca el dinero, ni el sexo, ni los efectos especiales, ni las estrellas del celuloide, ni una deslumbrante fotografía.

SIGNIFICADO: es una revolución en los valores de positivo a negativo o de negativo a positivo con o sin ironía: un cambio de valor con su carga máxima que resulte absoluto e irreversible. El significado de ese cambio llegará al corazón del público.

La acción que provoque ese cambio debe ser «pura», clara y evidente en sí misma, no debe necesitar ninguna explicación. Cualquier diálogo o narración aclaratorios resultan aburridos y redundantes.

Dicha acción ha de ser adecuada a las necesidades de la historia. Podría ser catastrófica: la sublime secuencia de la batalla que es el clímax de *Tiempos de gloria*, o superficialmente trivial: una mujer se levanta tras mantener una tranquila conversación con su marido, prepara una maleta y sale por la puerta. Esa acción resulta desbordante dentro del contexto de *Gente corriente*. En el momento de la crisis los valores del amor y de la unidad familiar de desvían hacia lo positivo cuando el marido, desesperado, desvela el amargo secreto de la familia. Pero en el clímax, en el momento en que se marcha su mujer, se desplazan hasta un negativo absoluto e irreversible. Si por otro lado, ella se quedara, su odio hacia su hijo podría llevar al chico finalmente al suicidio. Por lo que su marcha queda atenuada por un contrapunto positivo que termina la película con una ironía dolorosa pero mayormente negativa.

El clímax del último acto es nuestro gran salto imaginativo. Sin él no tenemos historia. Hasta que lo tengamos nuestros personajes esperarán, como pacientes que sufren y rezan por una cura.

Una vez tenemos en nuestras manos el clímax, las historias se vuelven a escribir en gran medida hacia atrás y no hacia delante. El fluir de la vida se desplaza desde la causa hacia el efecto, pero el fluir de la creatividad a menudo se desliza desde el efecto hacia la causa. Las ideas para los

clímax aparecen sin ningún tipo de soporte en nuestra imaginación. Una vez las tenemos debemos trabajar hacia atrás para apoyarlas en nuestra realidad ficticia, aportando los cómos y los porqués. Trabajamos desde el final para garantizar que cada imagen, cada golpe de efecto, cada acción o cada línea de diálogo se relacionen de un modo u otro o nos preparen para ese gran resultado, idea a contraidea. Toda escena debe tener una justificación temática o estructural que encaje con el clímax. Si se puede eliminar una escena sin dañar el impacto del final, así lo haremos.

Si la lógica lo permite colocaremos los clímax de las tramas secundarias dentro del clímax de la trama central. Esto produce un efecto extraordinario: la acción final del protagonista lo establece todo. Cuando Rick deja en el avión a Laszlo e Ilsa en *Casablanca* aclara la trama principal de la *historia de amor* y la trama secundaria del *drama político*, convierte en patriota al capitán Renault, mata al mayor Strasser y tenemos la sensación de que se convierte en la clave para ganar la Segunda Guerra Mundial… ahora que Rick ha vuelto a la lucha.

Si ese efecto multiplicador resulta imposible es mejor presentar antes el clímax de las tramas secundarias menos importantes seguido del siguiente en importancia, y construyendo así el clímax general de la trama central.

William Goldman defiende que la clave de todo final de una historia es dar al público lo que desea, pero no de la manera en que lo espera. Un principio realmente provocador, aunque lo primero que debemos hacer es definir qué desea el público. Muchos productores dirían sin pestañear que el público desea finales felices. Lo dicen porque los finales felices tienden a ganar más dinero que los tristes.

El motivo de ello es que hay un pequeño porcentaje de espectadores que no irán a ver ninguna película que pudiera representar una experiencia desagradable. Habitualmente su excusa es que ya tienen suficientes tragedias en la vida. Pero si lo analizamos con mayor detenimiento descubrimos que no sólo evitan las emociones negativas en las películas, sino que también las evitan en la vida real. Ese tipo de personas piensa que la felicidad consiste en no sufrir nunca por lo que nunca sienten nada profundamente. La profundidad de nuestra alegría está en directa proporción con lo que hemos sufrido. Por ejemplo, los supervivientes del Holocausto no evitan las películas oscuras. Van a verlas porque ese tipo de historias resuena con su pasado y provoca profundas catarsis.

De hecho, las películas con finales tristes a menudo se convierten en enormes éxitos de taquilla: *Las amistades peligrosas*, ochenta millones de dólares; *La guerra de los Rose*, doscientos veinticuatro millones; nadie puede contar el dinero recaudado por *El Padrino*. A la gran mayoría de la gente no le importa que una película acabe bien o mal. Lo que el público quiere es satisfacción emocional; un clímax que satisfaga su anticipación. ¿Cómo debería terminar *El Padrino II*? ¿Michael perdona a Fredo, deja la mafia y se traslada a Boston con su familia a vender seguros? El clímax de esta maravillosa película es verdadero, bello y satisfactorio.

¿Quién determina qué emoción particular satisfará a un público al final de una película? El guionista, según relate su historia desde el principio, le estará susurrando a su público: «Esperen un final feliz» o «Esperen un final triste» o «Esperen ironía». Si se promete una cierta emoción se producirá un desastre si no se transmite. Por consiguiente ofrecemos a los espectadores la experiencia que les hemos hecho esperar, pero no como están anticipando. Eso es lo que distingue al artista del aficionado.

En palabras de Aristóteles, un final debe ser «tanto inevitable como inesperado». Inevitable en el sentido de que, al producirse el incidente incitador, absolutamente todo parezca posible, aunque en el momento del clímax, cuando el público mira hacia atrás y rememora la historia, debe tener la impresión de que el relato ha seguido el único camino posible. Dado los personajes y su mundo y la comprensión que de ellos hemos llegado a tener, el clímax resulta inevitable y satisfactorio. Pero también debe resultar inesperado, producirse de una manera que el público no podía haber anticipado.

Cualquiera puede presentar un final feliz, sólo hay que dar a los personajes todo lo que ellos quieran. O un final triste simplemente matando a alguien. Todo artista nos dará las emociones que nos prometa… aunque con una perspectiva inesperada que habrá pospuesto hasta un punto de

inflexión dentro del propio clímax. De tal manera que, mientras el protagonista improvisa su esfuerzo final, tal vez consiga o no su deseo, pero la visión interior que se filtra desde el abismo transmitirá la emoción buscada, aunque de una manera que nunca habríamos podido prever.

El punto de inflexión dentro del clímax de *Serenata de amor* es un ejemplo reciente y perfecto. Ese brillante abismo entre las expectativas y el resultado hace que el público revise toda la película para sorprenderse y deleitarse con la verdad maníaca que ha estado acechando detrás de cada escena.

La clave para un gran final de película, tal y como lo explicó François Truffaut, consiste en crear una combinación de «espectáculo y verdad». Cuando Truffaut dice «espectáculo» no se refiere a efectos explosivos, sino a un clímax escrito, no para el oído, sino para la vista. Cuando habla de «verdad» se refiere a la idea controladora. En otras palabras, Truffaut nos está pidiendo que creemos la *imagen clave* de la película: una única imagen que suma y concentra todo el significado y la emoción. Como la coda de una sinfonía, la imagen clave dentro de la acción del clímax refleja el eco y las resonancias de todo lo que ha ocurrido antes. Se trata de una imagen tan sintonizada con el relato que, cuando se recuerda, toda la película nos vuelve a la mente de pronto.

Avaricia: McTeague cae en el desierto encadenado al cadáver del hombre al que acaba de asesinar. *El tesoro de Sierra Madre*: Fred C. Dobbs (Humphrey Bogart) se está muriendo mientras el viento arrastra su polvo de oro de vuelta a las montañas. *La Dolce Vita*: Rubini (Marcello Mastroianni) sonríe al decir adiós a su mujer ideal, un ideal, según se da cuenta, que no existe. *La conversación*: El paranoico Harry Gaul (Gene Hackman) revuelve su apartamento buscando micrófonos ocultos. *El séptimo sello*: El caballero (Max von Sydow) lleva a su familia al olvido. *El chico*: El vagabundo (Charlie Chaplin) se lleva al chico (Jackie Coogan) de la mano para guiarlo hacia un futuro feliz. *El otro lado de la vida*: Karl Childers (Billy Bob Thornton) mira fijamente por la ventana, envuelto en un silencio aterrador, hacia un asilo de lunáticos. Pocas veces se consiguen imágenes clave de esa calidad.

LA RESOLUCIÓN

La *resolución*, la quinta de las cinco partes de la estructura, es cualquier material que quede después del clímax y tiene tres posibles usos.

En primer lugar, la lógica de la narración tal vez no ofrezca la oportunidad de presentar el clímax de una trama secundaria antes o durante el clímax de la trama central, por lo que necesitará una escena propia al final. Sin embargo, esa situación puede resultar incómoda. El corazón emocional de la historia se encuentra en la trama principal. Y lo que es aún más importante, el público, ya dispuesto a dejar la sala, se verá obligado a permanecer sentado durante una escena de interés secundario.

Pero ese problema se puede solucionar.

Los suegros: La hija del doctor Sheldon Kornpett (Alan Arkin) se ha comprometido para casarse con el hijo de Vince Ricardo (Peter Falk). Vince es un agente loco de la CIA que prácticamente secuestra a Sheldon, llevándoselo de su consulta de dentista a una misión para evitar que un dictador lunático destruya el sistema monetario internacional con billetes falsificados de veinte dólares. El clímax de la trama central se produce cuando Vince y Sheldon se defienden de un escuadrón de fusilamiento, derrocando al dictador y guardándose en secreto cinco millones de dólares cada uno.

Pero se ha dejado pendiente la trama secundaria de la boda. Por lo que el guionista Andrew Bergman cortó desde el fusilamiento hasta una escena de resolución a las puertas de la ceremonia. Mientras los invitados esperan impacientes, llegan los padres en paracaídas, vestidos de smoking. Cada uno da a su descendiente un regalo en metálico de un millón de dólares. De pronto, un coche pega un frenazo y de él se baja un enfadado agente de la CIA. Parece que hemos vuelto a la trama principal y que se va a arrestar a los padres por haber robado los diez millones. El agente de la CIA, con cara de pocos amigos, se acerca. Está realmente enfadado. ¿Por qué? Porque no se le había invitado a la boda. Además había organizado una colecta en la oficina y tiene cincuenta dólares en

bonos estadounidenses para los novios. Los padres aceptan el lujoso regalo y le dan la bienvenida a la celebración. Fundido de salida.

Andrew Bergman embutió la trama principal en la resolución. Imaginemos que hubiera terminado ante el escuadrón de fusilamiento y cortado entonces a una boda en un jardín llena de familias felices por la reunión. La escena se habría extendido mientras el público se revolvía en sus asientos. Pero al devolver la vida a la trama central durante un momento, el guionista provocó un falso giro cómico y relacionó así la resolución con el grueso de la película, manteniendo la tensión hasta el final.

El segundo uso de la resolución consiste en mostrar los efectos producidos por el clímax. Si una película expresa progresiones que se amplían hasta afectar a la sociedad, su clímax se podría restringir a sus principales personajes. Sin embargo el público ha conocido en la película a muchos personajes secundarios cuyas vidas se verán afectadas por la acción del clímax. Esto motiva una acción social que satisface nuestra curiosidad llevando a todo el reparto a una localización en la que la cámara podrá mostrarnos cómo han alterado sus vidas la fiesta de cumpleaños, la merienda en la playa, la búsqueda de los huevos de Pascua en *Magnolias de acero*, los satíricos títulos de crédito de *Desmadre a la americana*.

Incluso aunque no encajen los dos primeros usos, toda película necesita una resolución como cortesía hacia el público. Porque si el clímax ha emocionado a los espectadores, si se están riendo a carcajadas, si están temblando de terror, si están llenos de ira social, si se están secando las lágrimas, resulta de mala educación cortar de repente la imagen y comenzar a mostrar los créditos. Ésta es la pista que nos informa de que nos podemos ir y el público lo hará, luchando contra sus emociones, chocando los unos con los otros en la oscuridad, dejando caer las llaves de sus automóviles sobre el suelo pegajoso de refrescos. Una película necesita lo que el teatro llama «un telón lento», una línea de descripción al final de la última página que desvía lentamente la cámara o hace un seguimiento de las imágenes durante unos segundos para que el público pueda recuperar el aliento, organizar sus pensamientos y salir de la sala con dignidad.

PARTE 4

EL GUIONISTA EN SU TRABAJO

El primer borrador de cualquier cosa es siempre una mierda.
ERNEST HEMINGWAY

14 El principio del antagonismo

En mi experiencia, el principio del antagonismo es el precepto más importante y peor comprendido del diseño narrativo. El incumplimiento de este concepto fundamental es la causa principal de que los guiones y las películas que se basan en ellos fracasen.

EL PRINCIPIO DEL ANTAGONISMO: un protagonista y su historia sólo pueden resultar tan intelectualmente fascinantes y emocionalmente atractivos como lo permitan sus fuerzas antagonistas.

La naturaleza humana es fundamentalmente conservadora. Nunca hacemos más de lo que debemos, nunca gastamos una energía de la que carecemos, nunca aceptamos riesgos que no debemos aceptar, nunca cambiamos *a no ser que tengamos que hacerlo*. ¿Por qué deberíamos hacerlo? ¿Por qué hacer algo de manera difícil si podemos obtener lo que queremos de forma sencilla? (Obviamente, la «forma sencilla» será subjetiva e idiosincrásica.) Por consiguiente, ¿qué provocará que un protagonista se convierta en un personaje realizado, multidimensional y profundamente empático? ¿Qué dará vida a un guión muerto? Las respuestas a ambas preguntas se encuentran en el lado negativo de la historia.

Cuanto más poderosas y complejas sean las fuerzas del antagonismo que se oponen al personaje, más completos *deben* llegar a ser tanto el personaje como la historia. Las «fuerzas del antagonismo» no tienen porqué referirse necesariamente a un antagonista o villano específico. En los géneros adecuados los archivillanos como Terminator son una delicia, pero por «fuerzas del antagonismo» nos referimos a la suma total de todas las fuerzas que se oponen a la voluntad del personaje y a su deseo.

Si estudiamos a un protagonista en el momento en el que se produce el incidente incitador y ponderamos la suma de su voluntad y de sus capacidades intelectuales, emocionales, sociales y físicas, comparándolas con las fuerzas totales antagonistas, desde el interior de su propia humanidad hasta sus conflictos personales, las instituciones que se le oponen y el entorno, deberíamos ver con claridad que es una apuesta perdida. Tiene una oportunidad de conseguir lo que quiere, pero sólo una. Aunque el conflicto de uno de los aspectos de su vida parezca poderse solucionar, el total de todos los niveles debería parecer insuperable al empezar su búsqueda.

Vertemos energía en el lado negativo de una historia no sólo para que el protagonista y los demás personajes alcancen una realización completa (y crear papeles que atraigan a los mejores actores del mundo porque les plantean un reto), sino para llevar la historia hasta su límite y hasta un clímax brillante y satisfactorio.

Siguiendo este principio, imaginemos que tenemos que escribir una historia para un superhéroe. ¿Cómo podemos convertir a Superman en caballo perdedor? La criptonita es un paso en la dirección correcta, pero no suficiente. Analicemos el ingenioso diseño de Mario Puzo para el primer largometraje de *Superman, el film*.

Puzo enfrenta a Superman (Christopher Reeve) contra Lex Luthor (Gene Hackman), quien idea un diabólico plan para lanzar dos misiles nucleares simultáneamente y en direcciones opuestas, uno dirigido contra Nueva Jersey y el otro contra California. Superman no puede estar en dos lugares a la vez, por lo que tendrá que elegir el menor de dos males: ¿a quién salvar? ¿Nueva Jersey o California? Elige Nueva Jersey.

El segundo cohete choca contra la Falla de San Andrés y provoca un terremoto que amenaza con arrojar California al océano. Superman se sumerge en la falla y vuelve a fusionar California al continente con la fricción de su propio cuerpo. Pero… el terremoto mata a Lois Lane (Margot

Kidder).

Superman se arrodilla llorando. De pronto se le aparece el rostro de Jor-El (Marlon Brando) que le dice: «No interferirás en el destino humano». Se le plantea un dilema de bienes irreconciliables: la norma sagrada de su padre frente a la vida de la mujer a la que ama. Incumple la ley de su padre, vuela alrededor de la tierra, invierte la rotación del planeta, da la vuelta al tiempo y revive a Lois Lane, una fantasía de «vivieron juntos para siempre» que lleva a Superman de caballo perdedor a semidiós.

LLEVAR LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES AL LÍMITE

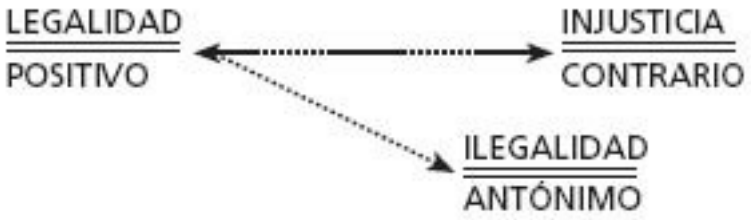
¿Contiene nuestra historia fuerzas negativas de tal poder que el lado positivo *está obligado* a obtener una nueva cualidad insuperable? A continuación presentamos una técnica que nos guiará en nuestra autocrítica y responderá a esa pregunta crítica.

Debemos comenzar identificando el valor principal que está en juego en nuestra historia. Por ejemplo, la justicia. Habitualmente, el protagonista representa la carga positiva de este valor; las fuerzas del antagonismo suelen ser la negativa. Pero la vida es sutil y compleja y pocas veces cuestión de sí/no, bien/mal, correcto/incorrecto. Existen diversos grados de negatividad.

En primer lugar tenemos el valor de la *antonimia*, el opuesto directo de lo positivo. En este caso será la ilegalidad. Se han incumplido las leyes.



Entre el valor positivo y su contradicción, no obstante, existe el *contrario*: una situación que en algún sentido es negativa pero que no es totalmente su opuesto. Lo contrario de justicia es injusticia, una situación que resulta negativa, pero no necesariamente ilegal: el nepotismo, el racismo, el retraso burocrático, los sesgos, las desigualdades de todo tipo. Los que cometen injusticias tal vez no incumplan la ley, pero no serán ni justos ni legales.



Sin embargo, el antónimo no es el límite de la experiencia humana. Al límite nos espera la *negación de la negación*, una fuerza de antagonismo que es doblemente negativa.

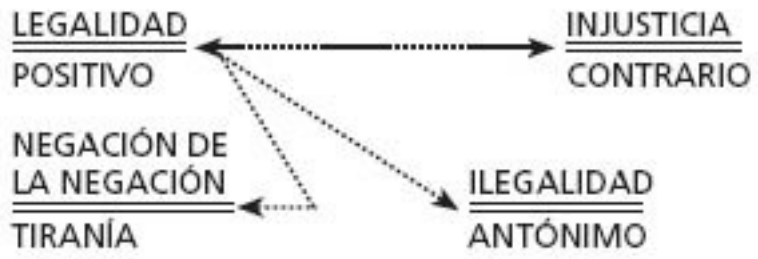
Nuestro tema de trabajo es la vida, no la aritmética. En la vida dos negativos no constituyen un positivo. En inglés el doble negativo es un error gramatical pero el español usa dobles e incluso triples negativos de tal forma que una frase *se siente* como su significado. En una situación de angustia un español puede exclamar: «¡Yo no tengo nunca nada!». Los españoles conocen la vida. Los dobles negativos se convierten en positivos sólo en las matemáticas y en la lógica formal. En la vida las cosas simplemente empeoran cada vez más.

Una historia que progresa hasta el límite de la experiencia humana en profundidad y alcance en sus conflictos debe avanzar a lo largo de un patrón que incluya el contrario, el antónimo y la negación de la negación.

(La imagen invertida de esta declinación negativa va de *bueno* a *mejor* y de *mejor* a *perfecto.* Pero, por razones misteriosas, trabajar con esa progresión no resulta útil para el escritor.)

La negación de la negación es un negativo compuesto en el que la situación vital cambia no sólo cuantitativa, sino *cualitativamente* a peor. La negación de la negación se encuentra en el límite de los poderes oscuros de la naturaleza humana. En términos de justicia se trata de un estado de *tiranía*. O, en una frase que se aplica a la política, tanto personal como social: «Querer es poder».

Pensemos en las series de televisión de detectives: ¿llegan hasta el límite? Los protagonistas de *Spenser*, *detective privado*, *Doctor Quincy*, *Colombo* y *Se ha escrito un crimen* representan la justicia y luchan por preservar sus ideales. En primer lugar se enfrentan a la injusticia: los burócratas no permiten al doctor Quincy realizar la autopsia, un político tira de los hilos para sacar a Colombo del caso, el cliente de Spenser le miente. Tras superar los abismos creados ante sus expectativas por las fuerzas de la injusticia, el investigador descubre la verdadera ilegalidad: se ha cometido un crimen. Vence a esas fuerzas y restaura la justicia en la sociedad. Las fuerzas antagonistas en la mayoría de los dramas policíacos pocas veces llegan al antónimo.



Comparemos ese patrón con *Desaparecido*, una película basda en hechos reales sobre el americano Ed Horman (Jack Lemmon), que se fue a Chile a buscar a su hijo desaparecido durante el golpe de estado. En el primer acto se enfrenta a la injusticia: el embajador de Estados Unidos (Richard Venture) le ofrece medias verdades, esperando disuadirlo de su búsqueda. Pero Horman persevera. En el *clímax del segundo acto* descubre una ilegalidad dolorosa: la junta asesinó a su hijo… con la complicidad del Departamento de Estado de Estados Unidos y la CIA. Horman intenta entonces corregir ese mal, pero en el tercer acto llega al *límite*; la persecución sin esperanza de conseguir un castigo justo.

Chile está en manos de la tiranía. Los generales pueden ilegalizar un martes lo que el lunes era legal, arrestar a una persona por ello el miércoles, ejecutarla el jueves y volver a legalizar la acción el viernes por la mañana. La justicia no existe; el tirano se la inventa a voluntad. *Desaparecido* es una cruda revelación de los límites finales de la legalidad… con ironía: aunque Horman no pudo acusar a los tiranos en Chile, los expuso en la pantalla ante el mundo, lo que le recompensó con un tipo de justicia más dulce.

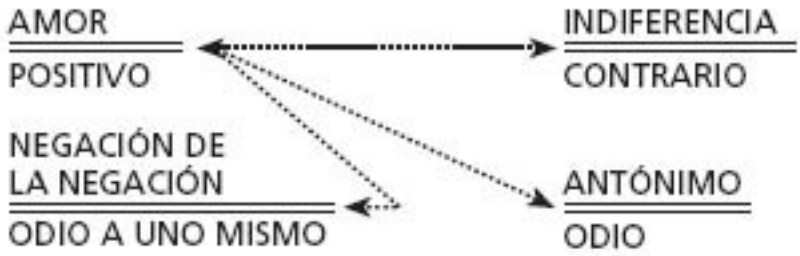
La *comedia negra… Justicia para todos* va un paso más lejos. Persigue la justicia cerrando el ciclo hasta llegar al positivo. En el primer acto el abogado Arthur Kirkland (Al Pacino) lucha contra la injusticia: la Asociación de Abogados de Baltimore le presiona para que informe contra otros abogados mientras un juez cruel (John Forsythe) utiliza la burocracia para bloquear un nuevo juicio para el cliente inocente de Kirkland. En el segundo acto se enfrenta a la ilegalidad: se acusa al mismo juez de golpear brutalmente y violar a una mujer.

Pero el juez tiene un plan: es por todos sabido que el juez y el abogado se odian. De hecho, el abogado le ha abofeteado recientemente en público. Por lo que el juez obligará a este abogado a representarle en el tribunal. Cuando Kirkland se presenta para defenderle, la prensa y el jurado percibirán que el juez es inocente, creyendo que ningún abogado que odie a un hombre le defendería a no ser que estuviera seguro de que el acusado era inocente y lo hiciera por principios. El abogado intenta escapar de esa trampa, pero llega a la negación de la negación, una tiranía «legal» en la que los jueces del Tribunal Supremo le hacen chantaje para que defienda a su amigo. Si no acepta, harán pública una indiscreción suya del pasado y le echarán de la profesión.

No obstante, el abogado pelea contra la injusticia, la ilegalidad y la tiranía incumpliendo la ley: se aproxima al jurado y anuncia que su cliente «lo hizo». Él sabe que su cliente es el violador porque se lo confesó. Destruye al juez en público y obtiene justicia para la víctima. Y aunque esa proeza acaba con su carrera del abogado, la justicia brilla ahora como un diamante porque no es la justicia momentánea que se produce cuando se pone entre rejas a los criminales, sino la gran justicia que acaba con los tiranos.

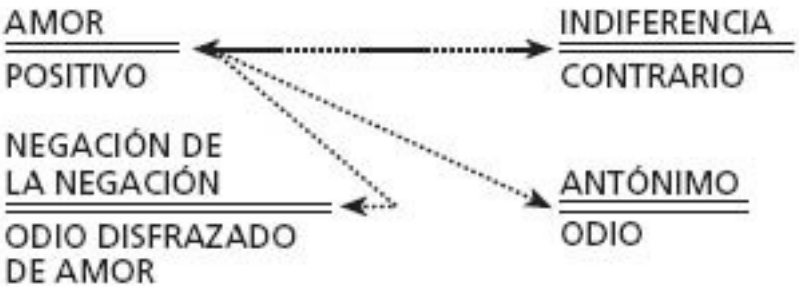
La diferencia entre el antónimo y la negación de la negación de la legalidad es la diferencia que existe entre el poder relativamente limitado y temporal de quienes incumplen la ley frente al poder ilimitado y duradero de quienes hacen la ley. Es la diferencia entre un mundo en el que existe la ley y un mundo en el que querer es poder. El límite más profundo de la legalidad no es el crimen, sino los crímenes «legales» cometidos por los gobiernos contra sus propios ciudadanos.

A continuación presentamos más ejemplos para demostrar cómo funciona esta declinación en otras historias y géneros. En primer lugar, el amor:



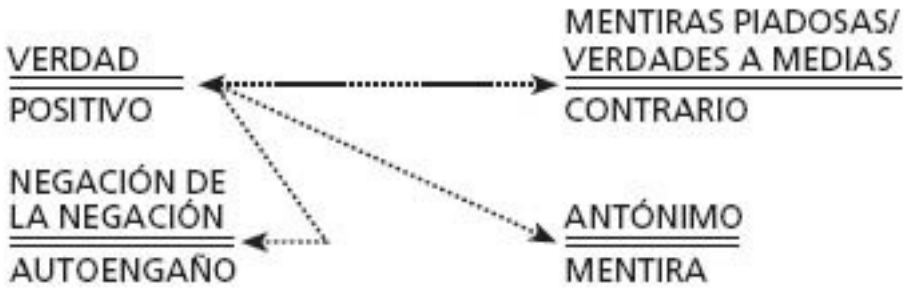
Odiar a otras personas es lo suficientemente malo, pero incluso un misántropo ama a una persona. Cuando desaparece el amor hacia uno mismo y el personaje detesta a su propio ser, alcanza la negación de la negación y la existencia se convierte en un infierno en vida: Raskolnikov en *Crimen y castigo*.

Una segunda variación:



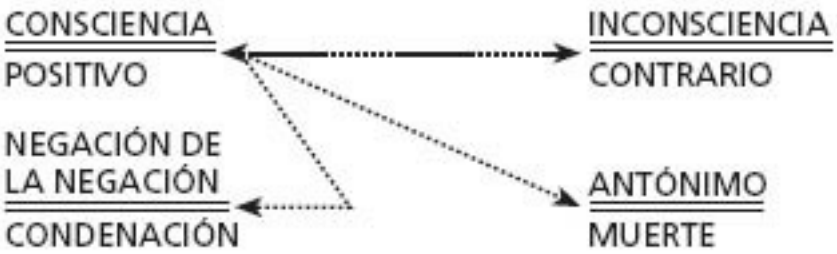
¿Con quién preferiríamos tener una relación? ¿Con alguien que nos odia y lo admite sinceramente, o con alguien que sabemos que nos odia pero finge amarnos? Eso es lo que eleva *Gente corriente* y *Shine* a las alturas de *drama doméstico*. Muchos padres odian a sus hijos y muchos hijos odian a sus padres, y pelean y gritan y lo dicen. En esas magníficas películas, aunque un padre o una madre está amargamente resentido y odia en secreto a su hijo, finge amarlo. Cuando el antagonista añade esa mentira, la historia avanza hasta la negación de la negación. ¿Cómo se puede defender un niño contra eso?

Observemos que ocurre cuando el valor principal es la verdad:



Las mentiras piadosas son el contrario porque a menudo se dicen para hacer el bien: dos enamorados que se levantan con la cara llena de arrugas producidas por la almohada y se dicen el uno al otro lo guapos que están. El mentiroso descarado sabe la verdad pero la esconde para aprovecharse. Pero, una vez nos mentimos a nosotros mismos y nos lo creemos, la verdad desaparece y nos encontramos en la negación de la negación: Blanche en *Un tranvía llamado deseo*.

Si el positivo fuera la consciencia, estar totalmente vivos y conscientes:

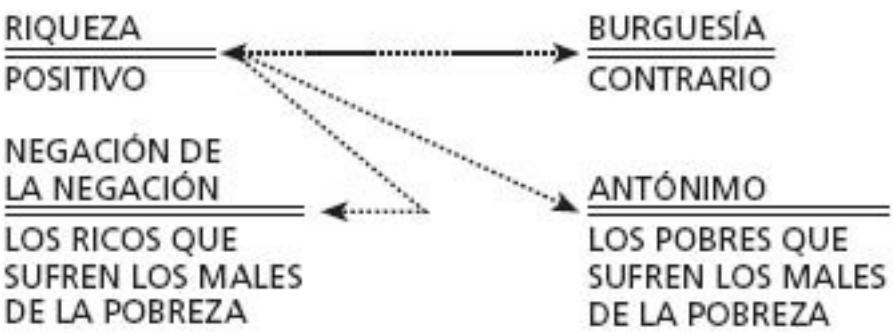


He aquí la declinación utilizada por las *películas de terror* cuyo antagonista es sobrenatural: *Drácula*, *La semilla del diablo*. Pero no necesitamos ser religiosos para comprender el significado de *condenación*. Exista o no el infierno, este mundo nos ofrece sus propios avernos, situaciones en las que la muerte sería una bendición por la que rogaríamos.

Pensemos en *El mensajero del miedo*. Raymond Shaw (Laurence Harvey) parece totalmente vivo y consciente. Entonces descubrimos que se le ha lavado el cerebro con sugestión posthipnótica, una forma de inconsciencia. Bajo ese poder comete una serie de asesinatos, incluyendo el de su propia mujer, pero lo hace con cierto nivel de inocencia, puesto que no es más que un peón en una viciosa conspiración. Pero cuando recupera su voluntad y se da cuenta de lo que ha hecho y lo que se le ha hecho a él, es llevado al infierno.

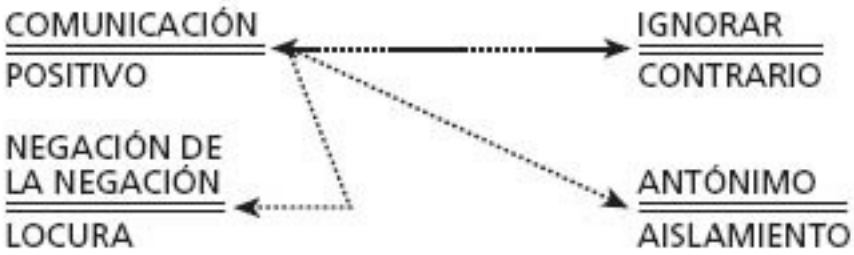
Descubre que le lavaron el cerebro por orden de su madre incestuosa y loca por el poder, que lo está utilizando dentro de un plan ideado para hacerse con el control de la Casa Blanca. Raymond podría arriesgar la vida para desvelar la traición de su madre o podría matarla. Decide matar, no sólo a su madre, sino a su padrastro y a sí mismo, condenando así a los tres en un sorprendente clímax de negación de la negación.

Si el positivo fuera la riqueza:



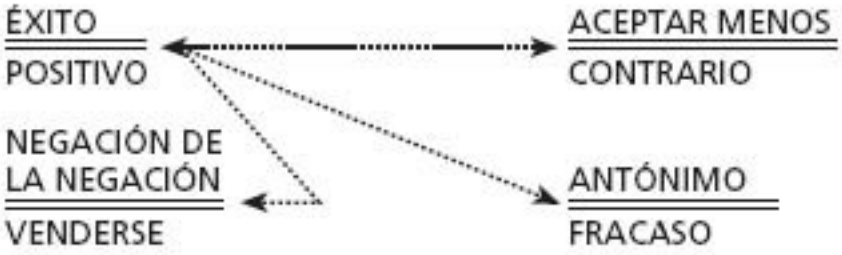
En *Wall Street* Gekko se siente más pobre porque no le basta con ninguna cantidad de dinero. Siendo multimillonario actúa como si fuera un pobre muerto de hambre que luchara por conseguir dinero con cada oportunidad ilegal.

Si el positivo fuera una comunicación abierta entre personas:



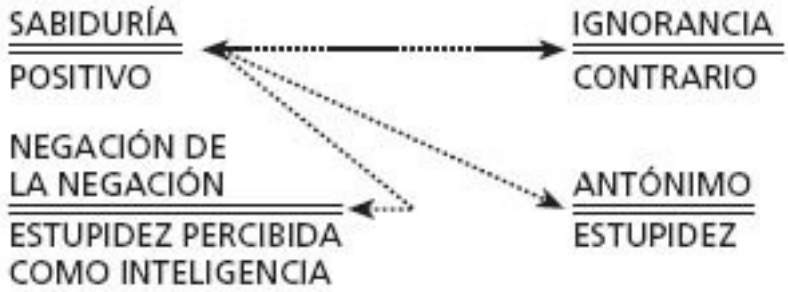
El contrario tiene muchas variedades: el silencio, una mala interpretación, los bloqueos mentales. El término exhaustivo «aislamiento» significa una situación de estar con personas pero con sensación de alejamiento y de incapacidad para comunicar. Sin embargo, en una situación de aislamiento no hay con quién hablar excepto uno mismo. Cuando también se pierde la comunicación con uno mismo y se sufre de una falta de comunicación dentro de nuestra propia mente, se alcanza la negación de la negación y la locura: Trelkovsky en *El quimérico inquilino*.

La completa consecución de los ideales o metas:



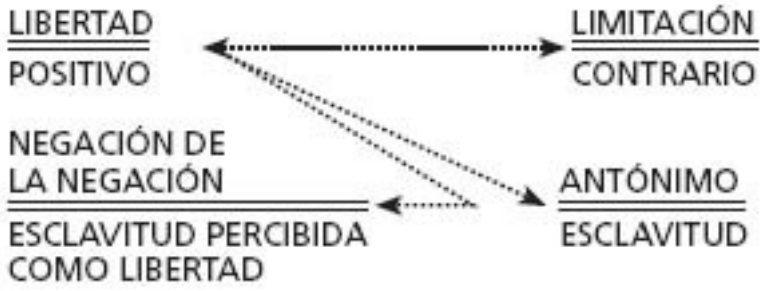
Conciliar significa «aceptar menos», estar dispuesto a no alcanzar el ideal pero no descartarlo completamente. Pero la negación de la negación es algo contra lo que se deben defender las personas del mundo del espectáculo. Pensamientos tales como: «No puedo hacer buenas películas que me gustaría hacer… pero la pornografía da dinero»: *Chantaje en Broadway* y *Mephisto*.

La inteligencia:



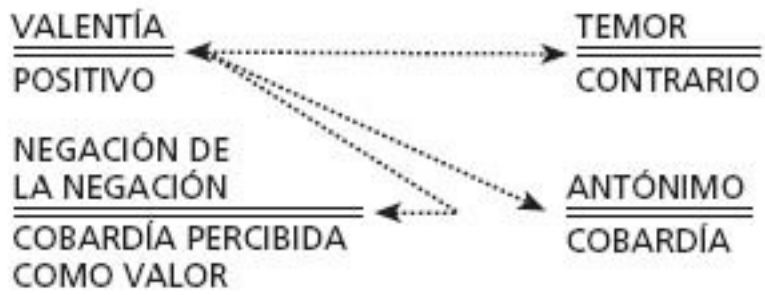
La ignorancia es una estupidez temporal debida a una falta de información, mientras que la estupidez es decidida, independientemente de cuánta información se transmita. La negación de la negación se dirige en ambas direcciones: hacia el interior, cuando una persona estúpida piensa que es inteligente, una presunción de muchos personajes cómicos, o hacia el exterior, cuando la sociedad considera a una persona estúpida inteligente: *Bienvenido, Mr. Chance*.

La libertad:



Las limitaciones tienen muchas facetas. Las leyes nos obligan pero posibilitan la civilización, mientras que el encarcelamiento es totalmente negativo, a pesar de que la sociedad lo encuentre útil. La negación de la negación funciona en dos direcciones. Hacia el interior: la *autoesclavitud* es cualitativamente peor que la esclavitud. Un esclavo tiene su libre albedrío y haría todo lo que estuviera en su mano por escapar. Pero roer nuestra fuerza de voluntad con drogas o alcohol y convertirnos en esclavos es mucho peor. Hacia el exterior: *la esclavitud percibida como libertad* que ha motivado la novela y las películas *1984*.

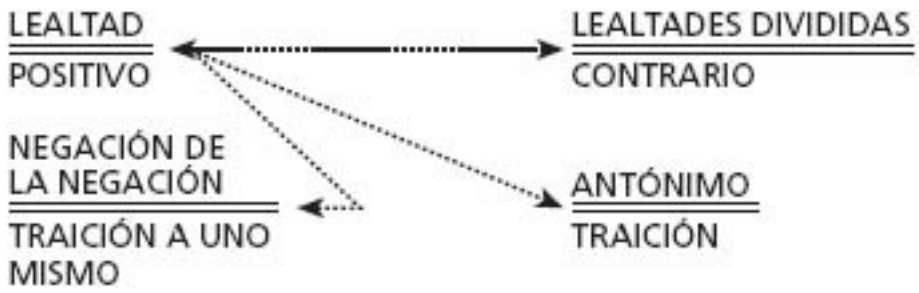
Valentía:



Una persona valiente puede verse temporalmente asustada cuando le golpea el miedo, aunque con el tiempo actuará. El cobarde no. No obstante, *se alcanza el límite*, cuando un cobarde realiza una acción que externamente parece valiente: se está librando una batalla alrededor de una trinchera. Un oficial herido se dirige a un cobarde y le dice: «Andrés, tus compañeros se están quedando sin munición. Llévales esas cajas de balas al otro lado del campo de minas o no podrán defenderse». Por lo que el cobarde saca el arma y… mata al oficial. A primera vista podríamos pensar que hace falta valor para matar a un superior, pero pronto nos damos cuenta que fue un acto de pura cobardía al límite.

En *El regreso*, el capitán Boy Hyde (Bruce Dern) se dispara en una pierna para evitar ir a Vietnam. Más adelante, en la crisis de su trama secundaria, Hyde se enfrenta al menor de dos males: la vida con su humillación y dolor frente a su temor a lo desconocido. Elige el camino más sencillo y se ahoga. Aunque algunos suicidios son valientes, como los de los prisioneros políticos en huelga de hambre, en la mayoría de los casos los suicidas alcanzan el *límite* y llevan a cabo acciones que podrían parecer valientes pero, en realidad, se deben a una falta de coraje para vivir.

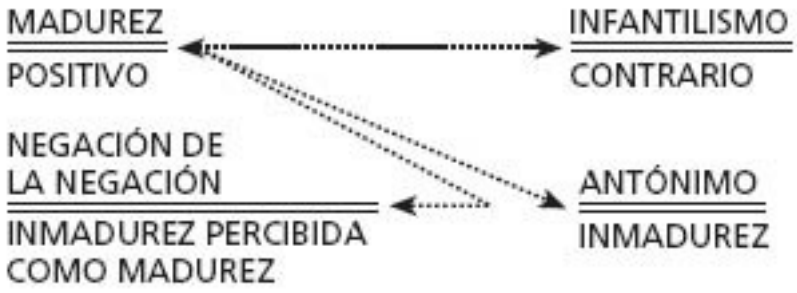
La lealtad:



Contrario: una mujer casada se enamora de otro hombre, pero no actúa. En secreto siente lealtad hacia ambos hombres pero, cuando su marido lo descubre, considera su lealtad dividida una traición. Ella se defiende argumentando que no se acostó con el otro hombre, por lo que nunca le fue desleal. La diferencia entre el sentimiento y la acción a menudo es subjetiva.

A mediados del siglo XIX el Imperio Otomano estaba perdiendo su control sobre Chipre y la isla pronto caería bajo gobierno británico. En *La isla de Pascali*, Pascali (Ben Kingsley) espía para el gobierno turco pero es un hombre asustado cuyos informes superficiales nunca se leen. Esa alma solitaria establece una relación de amistad con una pareja británica (Charles Dance y Helen Mirren) que le ofrecen una vida más feliz en Inglaterra. Son las únicas dos personas que jamás se hayan tomado en serio a Pascali, por lo que él se siente atraído hacia ellas. Aunque dicen ser arqueólogos, con el tiempo el protagonista sospecha que son espías británicos (lealtades divididas) y los traiciona. Cuando los ejecutan descubre que eran ladrones de antigüedades que buscaban una antigua estatua. Su traición trágicamente traiciona sus propias esperanzas y sueños.

La madurez:

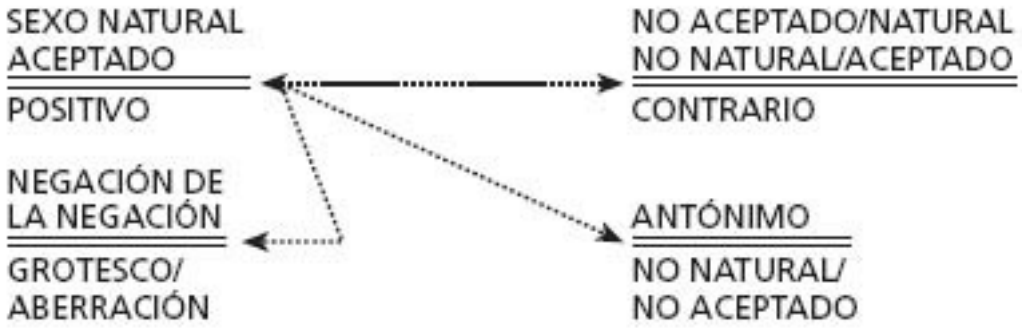


En el incidente incitador de *Big* el adolescente Josh Baskin (David Moscow) es transformado en lo que parece ser un hombre de treinta y dos años (Tom Hanks). La película da un salto inmediato a la negación de la negación, tras lo cual explora los tintes grises y negros de la negatividad. Cuando Josh y su jefe (Robert Loggia) bailan claqué en un piano de juguete en F.A.O. Schwartz, se trata de algo infantil pero más positivo que negativo. Cuando Josh y su compañero de trabajo (John Heard) juegan a «corre que te pillo» en el estadio de béisbol, es algo totalmente infantil. De hecho, nos damos cuenta de que todo el mundo adulto es un parque de juegos lleno de niños que juegan al «corre que te pillo» corporativo.

En la crisis Josh se enfrenta a dos bienes irreconciliables: una vida adulta con una interesante carrera junto a la mujer a la que ama contra la vuelta a la adolescencia. Toma la decisión madura de recuperar su infancia, expresando con una fina ironía que por fin se ha hecho «grande». Porque tanto él como nosotros percibimos que la clave de la madurez está en haber tenido una infancia completa. La vida nos ha cambiado totalmente a tantos de nosotros durante la juventud que, consecuentemente, vivimos, hasta cierto punto, en la negación de la negación de la madurez. *Big* es una película muy sabia.

Finalmente, pensemos en un filme en el que el valor positivo sea la aceptación del sexo natural. La *aceptación* se refiere a la permisividad de la sociedad y *natural* al sexo para la procreación, para el placer y como expresión de amor.

En el contrario nos encontraremos actos de sexo extramarital y premarital que, aunque sean naturales, la sociedad percibe frunciendo el ceño. La sociedad a menudo hace algo más que fruncir el ceño ante la prostitución, aunque se pudiera argumentar que es natural. Algunas sociedades condenan la bigamia, la poligamia, la poliandría y el matrimonio interétnico y civil mientras otras no los sancionan. La castidad también podríamos argumentar que no es natural, pero nadie nos va a prohibir ser célibes, mientras que la Iglesia sí frunce el ceño ante la vida sexual activa de alguien que haya hecho votos de celibato, como un sacerdote o una monja.



En el antónimo nos encontramos con una humanidad que no conoce límites a su invención: el *vouyerismo*, la pornografía, la satiriasis, la ninfomanía, el fetichismo, el exhibicionismo, los tocamientos, el travestismo, el incesto, la violación, la pedofilia y el sadomasoquismo, por citar sólo algunos actos que no están aceptados y son antinaturales.

La homosexualidad y la bisexualidad son difíciles de clasificar. En algunas sociedades se consideran naturales y en otras antinaturales. En muchos países occidentales la homosexualidad está aceptada; en algunos países del Tercer Mundo todavía se considera una ofensa que merece la horca. Muchas de esas designaciones podrían parecer arbitrarias, dado que el sexo depende de la percepción social y personal.

Pero las perversiones comunes no se encuentran al límite. Son actos singulares cometidos, incluso violentamente, con otro ser humano. Sin embargo, cuando el objeto sexual es de otra especie –la zoofilia– o está muerto –la necrofilia– o cuando se acumulan las perversiones, se nos revuelve la mente.

Chinatown: Al límite del sexo natural aceptado no se encuentra el incesto. Sólo se trata de un antónimo. En esta película la negación de la negación es el incesto con la hija nacida del propio acto incestuoso. Es por eso que Evelyn Mulwray arriesga la vida para mantener a su hija alejada de su padre. Sabe que está loco y que lo volverá a hacer. Ésa es la motivación del asesinato. Cross mató a su yerno porque Mulwray no le decía dónde se ocultaba la hija de su hija. Eso es lo que se producirá después del clímax cuando Cross descubre los aterrados ojos de la niña y la aleja de la terrible muerte de su madre.

El principio de la negación de la negación no sólo se aplica a lo trágico, sino también a lo cómico. El mundo cómico es un lugar caótico y salvaje en el que las acciones deben llegar al límite. Si no, las risas morirán. Incluso el entretenimiento ligero de las películas de Fred Astaire/Ginger Rogers llegaba al límite. Alcanzaban el valor de la verdad porque Fred Astaire tradicionalmente interpretaba a un personaje que sufría por haberse engañado a sí mismo, diciéndose que amaba a la chica deslumbrante cuando su corazón realmente pertenecía a Ginger.

Los buenos escritores siempre han comprendido que los valores en oposición no constituyen el límite de la experiencia humana. Si una historia se detiene en el valor del antónimo o, peor aún, en el valor del contrario, será un mero eco de los cientos de mediocridades que sufrimos cada año. Porque una historia que sólo trate de amor/odio, verdad/mentira, libertad/esclavitud, valentía/cobardía o similares será, con toda seguridad, trivial. Si una historia no alcanza la negación de la negación podrá ser considerada por el público como satisfactoria –pero nunca como brillante y jamás como sublime.

A igualdad de talento, arte y conocimiento, la grandeza se encuentra en el tratamiento que

el guionista dé al aspecto negativo.

Si nuestra historia nos parece insatisfactoria o que carece de algo, deberemos utilizar nuestras herramientas para penetrar en sus confusiones y percibir sus fallos. Cuando una historia es débil, la causa inevitable es que las fuerzas de su antagonismo también lo son. En lugar de invertir nuestra creatividad en intentar inventar aspectos agradables y atractivos del protagonista y de su mundo, deberemos aumentar el aspecto negativo para crear una reacción en cadena que se refleje con naturalidad y sinceridad en las dimensiones positivas.

El primer paso consiste en preguntarnos cuáles son los valores que están en juego y su progresión. ¿Cuáles son los valores positivos? ¿Cuál es el principal y el que produce el clímax narrativo? ¿Exploran las fuerzas del antagonismo todos los tintes de la negatividad? ¿Alcanzan el poder de la negación de la negación en algún punto?

Generalmente las progresiones oscilan entre el positivo y el contrario en el primer acto, hasta el antónimo en actos posteriores y al final hasta la negación de la negación en el último acto, que termina en tragedia o vuelve al valor positivo con una profunda diferencia. Por otro lado, *Big* salta hasta la negación de la negación, tras lo cual ilustra todos los grados de inmadurez. *Casablanca* es incluso más radical. Comienza con la negación de la negación en la que Rick vive en una tiranía fascista, sufre de odio y decepción hacia sí mismo, tras lo cual trabaja hacia un clímax positivo para esos tres valores. Todo es posible, pero se debe alcanzar *el límite final de la línea*.

15 Explicaciones

SE MUESTRA, NO SE CUENTA

Explicación significa hechos: la información sobre la ambientación, la biografía y la caracterización que debe tener el público para poder seguir y comprender los acontecimientos de la historia.

Ya desde las primeras páginas de un guión el lector podrá juzgar qué destrezas relativas posee el escritor observando sencillamente cómo maneja las explicaciones. Una explicación bien presentada no garantiza un guión extraordinario pero nos indica que el autor conoce su trabajo. Toda buena explicación resulta *invisible*. Según avanza el relato el público absorbe todo lo que necesita saber sin esfuerzo e incluso inconscientemente.

La clave es el famoso axioma «Se muestra, no se cuenta». Nunca forzaremos a un personaje a que *verbalice* para el público explicaciones sobre su mundo, su historia o su persona. Por el contrario, *mostraremos* escenas naturales y sinceras en las que habrá seres humanos que hablen y se comporten de formas naturales y sinceras… aunque a la vez estemos transmitiendo de forma indirecta los datos y hechos necesarios. En otras palabras, *dramatizaremos las explicaciones*.

Las explicaciones dramatizadas cumplen dos objetivos; el principal consiste en ahondar el conflicto inmediato. Su objetivo secundario es transmitir información. Todo novato nervioso invierte ese orden colocando el deber explicativo por delante de la necesidad dramática.

Por ejemplo, Adela dice: «Diantre, Beatriz, ¿cuánto hace que nos conocemos? ¿Unos veinte años? Desde que fuimos juntas a la universidad. Es mucho tiempo, ¿no crees, Beatriz? Bueno, ¿y qué tal estás?». Estas frases sólo tienen el objetivo de informar al público que escucha oculto en la sala de que Adela y Beatriz son amigas, de que fueron juntas a la universidad hace veinte años y de que se acaban de encontrar; un golpe de efecto muy malo con un comportamiento del todo antinatural. Nadie le dice nunca a otra persona algo que ambos ya saben a no ser que decir lo obvio satisfaga otra necesidad apremiante. Por lo tanto, si esa información es necesaria, el guionista deberá crear una motivación para ese diálogo que supere la mera presentación de datos.

Para dramatizar las explicaciones sólo debemos aplicar el siguiente principio mnemotécnico: *convertir la explicación en munición*. Nuestros personajes conocen su mundo, su historia, se conocen entre sí y a sí mismos. Dejemos que utilicen su conocimiento como munición en su lucha por conseguir lo que quieren. Convirtamos el texto de antes en munición: Adela reacciona ante el bostezo reprimido de Beatriz y sus ojos enrojecidos diciendo: «Mírate, Beatriz. El mismo corte de pelo a lo hippy, todavía flipada al mediodía, y los mismos trucos juveniles por los que te expulsaron de la universidad hace veinte años. ¿No vas a despertar nunca y aspirar el aroma del café?». La mirada del público se dirige al otro extremo de la pantalla para ver cómo reacciona Beatriz e indirectamente percibe las palabras «veinte años» y «universidad».

A propósito: «Se muestra, no se cuenta», no significa que sea correcto hacer una panorámica con la cámara recorriendo un mantel con una serie de retratos que nos muestren a Beatriz y Adela desde los años universitarios, pasando por su primer trabajo, hasta la boda doble y la inauguración de su negocio de tintorería. Eso es contar y no mostrar. Si le pedimos a la cámara que lo haga convertiremos el largometraje en una película doméstica. «Se muestra, no se cuenta» implica que tanto los personajes como la cámara se comporten con sinceridad.

Enfrentarse al espinoso problema de las explicaciones intimida tanto a algunos guionistas que intentan solucionarlo del todo lo antes posible, de tal forma que los analistas de guiones de los estudios cinematográficos puedan centrarse en sus historias. Pero cuando el lector se ve obligado a sumergirse en un primer acto inundado de explicaciones, reconoce al guionista aficionado que

todavía no domina lo básico del oficio y sólo hace una lectura superficial hasta las últimas escenas.

Los guionistas que tienen confianza en sí mismos racionan las explicaciones, fragmento a fragmento, a lo largo de toda la historia y a menudo revelan explicaciones ya dentro del clímax del último acto. Cumplen dos principios: no incluir nunca nada que el público pueda suponer que ha ocurrido de manera razonable y sencilla y nunca incluir una explicación, a no ser que el dato omitido pudiera provocar confusión. No se mantiene el interés del público aportando toda la información sino ocultando parte de ella: se omite toda la información excepto la que resulte absolutamente necesaria para la comprensión.

Debemos escalonar las explicaciones. Al igual que todo lo demás, las explicaciones deben seguir una pauta progresiva por la que los hechos menos importantes se presenten primero, después los siguientes en importancia y por último los críticos. ¿Cuáles son las explicaciones críticas? Los secretos, las dolorosas verdades que los personajes no quieren reconocer.

En otras palabras, debemos evitar escribir «escenas de California». Las «escenas de California» son aquellas en las que dos personajes que apenas se conocen se sientan a tomar un café y de manera inmediata empiezan una conversación íntima sobre los secretos más profundos y oscuros de sus vidas: «Oh, tuve una infancia terrible. Para castigarme mi madre solía meterme la cabeza en la taza del baño y tirar de la cadena». «¿Tú te quejas de una mala infancia? Para castigarme a mí, mi padre metía mierda de perro en mis zapatos y me obligaba a ir al colegio con ellos puestos.»

Las confesiones directas, sinceras y dolorosas entre dos personajes que apenas se conocen resultan forzadas y falsas. Cuando se comenta este punto con algunos guionistas ellos responden que esa situación ocurre en la realidad, que hay personas que comparten cosas muy personales con verdaderos desconocidos. Y estoy de acuerdo, ocurre, pero sólo en California, nunca en Arizona, Nueva York, Londres, París ni ningún otro lugar del mundo.

Existe una raza especial de habitantes de la costa oeste de Estados Unidos que siempre va preparada con un puñado de secretos profundos y oscuros que compartir con los demás en las fiestas para reconocerse entre sí como verdaderos californianos –«centrados» y «en contacto con su yo interior»–. Cuando estoy sentado en una de esas fiestas disfrutando de unos nachos con guacamole y alguien me cuenta que siendo un crío le pusieron mierda de perro en los zapatos siempre pienso: «Vaya, si ése es el secreto profundo y oscuro que tiene preparado para contar a la gente tomando unas copas, ¿cómo sería la realidad?». Porque siempre hay algo más. Lo que se diga siempre esconde lo que no se puede decir.

La confesión de Evelyn Mulwray: «Es mi hermana y es mi hija» no es algo que se pueda compartir tomando unos cócteles. Se lo dice a Gittes para mantener a su hija alejada de su padre. «No me puedes matar, Luke, soy tu padre» es una verdad que Darth Vader nunca quiso revelar a su hijo pero que, si no la cuenta, le obligará a matarlo o a morir a sus manos.

Estos momentos son sinceros y poderosos porque la presión de la vida ha atenazado a esos personajes entre dos males obligándoles a elegir el menos malo. Y en una historia bien escrita, ¿dónde se acumula la mayor presión? *Al final del recorrido*. Así el escritor inteligente obedecerá el primer principio del arte temporal: *guardará lo mejor para el final*. Porque si revelamos mucho demasiado pronto el público intuirá el clímax mucho antes de que se produzca.

Debemos revelar únicamente aquellas explicaciones que el público verdaderamente necesite y quiera conocer, y ninguna otra.

Por otro lado, dado que el guionista es quien controla la narración, será también quien controle la necesidad y el deseo de saber. Si en un momento dado del relato hace falta que el público reciba una explicación o no será capaz de seguir el hilo, deberemos crear el deseo de saber haciéndole sentir curiosidad. Debemos sembrar la pregunta «¿Por qué?» en la mente de los espectadores. «¿Por qué se está comportando este personaje de esta manera?» «¿Por qué no ocurre esto o aquello? ¿Por qué?» Si se tiene hambre de información, incluso el conjunto más complicado de hechos dramatizados pasará con facilidad a formar parte de la comprensión.

Una manera de solucionar las explicaciones biográficas consiste en comenzar el relato en la infancia del protagonista y después avanzar a través de todas las décadas de su vida. *El último*

emperador, por ejemplo, refleja más de sesenta años de la vida de Pu Yi (John Lone). La historia enlaza escenas de su infancia, cuando lo nombran emperador de China, de su adolescencia y de su precoz matrimonio, de su educación occidental, de su caída en la decadencia, de sus años como bufón japonés, de su vida bajo el régimen comunista, y de sus últimos días como trabajador del Jardín Botánico de Pekín. *Pequeño gran hombre* cubre un siglo. *Conocimiento carnal*, *Adiós a mi concubina* y *Shine* empiezan todas en la juventud y saltan de acontecimiento importante en acontecimiento importante de la vida de sus protagonistas hasta la madurez o incluso más.

No obstante, a pesar de lo conveniente que pueda parecer este diseño en términos explicativos, no podemos seguir a la gran mayoría de los protagonistas desde su nacimiento hasta su muerte por el siguiente motivo: sus historias carecerían de columna vertebral. Para narrar un relato que se extienda toda una vida debemos crear una columna vertebral de enorme solidez y resistencia. Sin embargo, y teniendo en mente la mayoría de los personajes, ¿qué único deseo profundo podría surgir de un incidente incitador de la infancia y no satisfacerse durante décadas? Por consiguiente, la mayoría de los guiones hacen un seguimiento de la columna vertebral del protagonista de meses, semanas o incluso horas.

Pero, si podemos crear una *columna vertebral* elástica que se pueda mantener, podremos relatar una historia que incluya decenios sin tener que recurrir a los episodios. Cuando hablo de episodios no me refiero a «cubrir largos períodos de tiempo» sino a «intervalos esporádicos e irregulares». Una historia que narre veinticuatro horas bien podría ser episódica si todo lo que ocurriera durante ese día no guardara ninguna relación con todo lo demás que acaece. Por otro lado, *Pequeño gran hombre* queda unificada en torno a la lucha de un hombre por evitar el genocidio de los nativos americanos a manos del hombre blanco (una atrocidad que se prolongó durante generaciones, creando así un siglo de narración). *Conocimiento carnal* se basa en la necesidad ciega que tiene un hombre de humillar y destruir a las mujeres, un deseo que le envenena el alma pero que nunca satisface.

En *El último emperador* un hombre dedica su vida a intentar responder a la pregunta: «¿Quién soy yo?». A la edad de tres años nombran emperador a Pu Yi, que no tiene ni idea de qué significa eso. Para él un palacio es un parque de juegos. Se aferra a la identidad de su infancia hasta la adolescencia, cuando aún sigue bebiendo leche del pecho de una mujer. Los agentes del Imperio insisten en que actúe como un emperador, pero entonces él descubre que ya no hay Imperio. Oculto tras una identidad falsa se disfraza con una personalidad tras otra pero ninguna encaja con él. Primero se viste de académico y caballero inglés, luego de atleta sexual y hedonista, más tarde de vividor internacional que imita a Sinatra en las fiestas de la alta sociedad, después de hombre de estado, para acabar convirtiéndose en una marioneta en manos de los japoneses. Finalmente son los comunistas quienes le dan su última identidad: jardinero.

Adiós a mi concubina narra la lucha de cincuenta años de Dieyi (Leslie Cheung) para vivir en la verdad. Cuando aún es un niño, los amos de la Ópera de Pekín le golpean brutalmente, le lavan el cerebro y le obligan a confesar que tiene una naturaleza femenina, aunque no es así. Si lo hubiera sido no habría hecho falta la tortura. Es afeminado pero, como otros muchos hombres afeminados, en el fondo es muy masculino. Por lo tanto, obligado a vivir una mentira, odia todas las mentiras, personales y políticas. A partir de ese punto todos los conflictos de la historia se originan en su deseo de decir la verdad. Pero en China sólo sobreviven los mentirosos. Finalmente, al darse cuenta de que la verdad es imposible, se quita la vida.

Como las columnas vertebrales de toda una vida son poco habituales, seguimos el consejo de Aristóteles y empezamos nuestros relatos *in media res*, «en mitad de las cosas». Una vez ubicamos la fecha del acontecimiento del clímax de la vida del protagonista comenzamos lo más cerca posible en el tiempo. Este diseño comprime la duración del relato y expande la biografía del personaje antes de que se produzca el incidente incitador. Por ejemplo, si el clímax se desarrolla el día en que el personaje cumple treinta y cinco años, en lugar de empezar la película cuando es un adolescente, tal vez la comencemos un mes antes de su cumpleaños. Esta estratagema le da al personaje treinta y cinco años de vida para acumular el máximo valor en su existencia. Como resultado, cuando su vida se desequilibra, le coloca en una situación de riesgo y la historia se llena

de conflicto.

Pensemos por ejemplo en las dificultades de escribir una historia sobre un alcohólico sin hogar. ¿Qué tiene que perder? Nada en absoluto. Para un alma que soporta las inmencionables tensiones de las calles, la muerte puede parecerle una misericordia. Tal vez se la proporcione un cambio climático. Resulta patético ser testigos de vidas que tienen poco o ningún valor más allá de su existencia pero, con tan poco en juego, el guionista se ve limitado a pintar un retrato estático del sufrimiento.

Escribimos relatos sobre personas que tienen algo que perder, sus familias, sus carreras profesionales, sus ideales, sus oportunidades, sus reputaciones, sus esperanzas realistas, sus sueños. Cuando son vidas así las que se desequilibran se pone en peligro a los personajes que se arriesgan a perder lo que tienen en su lucha por volver a equilibrar su existencia. Su pelea, en la que arriesgan valores que les ha costado mucho ganar contra las fuerzas del antagonismo, genera conflictos. Y cuando una historia está repleta de conflictos sus personajes necesitan toda la munición que puedan conseguir. Consecuentemente el guionista no tiene graves problemas para dramatizar sus explicaciones y los hechos fluyen con naturalidad, invisibles, hasta introducirse en la acción. Sin embargo, cuando una historia carece de conflictos el guionista se ve obligado a «quitar el polvo».

He aquí cómo manejaban las explicaciones muchos dramaturgos del siglo XIX: se abre el telón para mostrar el decorado de una sala de estar. Entran dos sirvientas, una lleva treinta años trabajando allí y la otra ha sido contratada esa misma mañana. La más antigua se vuelve hacia la recién llegada y le dice: «Oh, no sabes lo del doctor Pérez y su familia, ¿verdad? Pues déjame que te diga que…». Y mientras limpian los muebles la sirvienta veterana explica toda la historia familiar, su mundo y la caracterización de cada uno de los Pérez. Se trata de explicaciones sin motivación, de «quitar el polvo».

Y todavía nos encontramos hoy con este recurso.

Estallido: En la primera secuencia el coronel Daniels (Dustin Hoffman) vuela a África occidental para detener un brote del virus ébola. A bordo viaja un joven ayudante médico. Daniels se vuelve hacia él y le dice con un gran efecto: «Usted no conoce el ébola, ¿verdad?». Y acto seguido pasa a explicar la patología del virus. Si el joven ayudante no está preparado para luchar contra una enfermedad que amenaza a toda vida humana en el planeta, ¿qué hace en esa misión? Cada vez que nos encontramos escribiendo una línea de diálogo en la que un personaje le dice a otro algo que ambos ya saben o deberían saber hemos de preguntarnos: «¿Lo he dramatizado? ¿Son explicaciones que actúan como munición?». Si no lo son debemos eliminarlas.

Si podemos dramatizar realmente la explicación y hacerla invisible, si somos capaces de controlar su revelación, escalonándola sólo cuando y si el público la necesita y quiere recibirla, guardando el resto para más adelante, estaremos aprendiendo nuestro oficio. Pero lo que para los escritores principiantes es un problema, para quienes dominan este arte se convierte en un activo de valor incalculable. En lugar de evitar las explicaciones cargando a los personajes con un pasado anónimo, se desvían de su camino para sembrar sus biografías de acontecimientos significativos. Porque ¿cuál es el reto al que se enfrenta docenas de veces en su relato el guionista? Cómo conseguir que una escena cambie. Cómo crear puntos de inflexión.

EL USO DE LA TRAMA SUBYACENTE

Sólo podemos utilizar las escenas de una de dos maneras: en acciones o en revelaciones. No existe ninguna otra forma. Si tenemos, por ejemplo, una pareja con una relación positiva, enamorados y unidos, y queremos convertirla en negativa, en odio y alejamiento, lo podemos conseguir a través de la acción: ella le abofetea la cara y dice: «Ya no lo aguanto más. Se ha acabado». O a través de la revelación: él la mira y dice: «Llevo tres años teniendo una aventura con tu hermana. ¿Qué vas a hacer al respecto?».

Las revelaciones más poderosas vienen dadas por la TRAMA SUBYACENTE, aquellos acontecimientos previos e importantes de las vidas de los personajes que el guionista puede

revelar en momentos críticos para crear puntos de inflexión.

Chinatown: «Es mi hermana y es mi hija» es una explicación que se ha guardado hasta este momento para provocar una increíble revelación en el clímax del segundo acto y preparar la espiral del tercer acto. *El imperio contraataca*: «No me puedes matar, Luke, soy tu padre» es una explicación de la trama subyacente de *La guerra de las galaxias* que se ha pospuesto hasta entonces para producir el mayor efecto posible, presentar el clímax y preparar toda una nueva película, *El retorno del Jedi*.

Robert Towne podía haber explicado el incesto de la familia Cross antes en *Chinatown* si hubiera hecho que Gittes extrajera esa información a un sirviente desleal. George Lucas podía haber presentado al padre de Luke haciendo que C3PO avisara a R2D2: «No se lo digas a Luke, no le gustaría oírlo, pero Darth es su padre». En su lugar utilizaron explicaciones de la trama subyacente para crear puntos de inflexión explosivos que abrieran un abismo entre las expectativas y el resultado y permitieran una repentina y profunda visión nueva. A pesar de unas pocas excepciones, las escenas no pueden girar siempre y únicamente alrededor de acciones y revelaciones. De hecho, las revelaciones tienden a producir un mayor impacto, por lo que a menudo las reservamos para los principales puntos de inflexión, los clímax de los actos.

LOS FLASHBACKS

El *flashback* es otra forma más de explicación. Como todo lo demás, o se hace bien, o se hace mal. En otras palabras, en lugar de aburrir al público con pasajes de diálogo extensos, desmotivados y repletos de explicaciones, lo podemos aburrir con flashbacks no deseados, sosos y repletos de datos. O lo podemos hacer bien. Un flashback puede hacer maravillas si seguimos los principios de las explicaciones convencionales.

En primer lugar debemos dramatizar los flashbacks.

En vez de mostrar un flashback de escenas vacuas del pasado podemos interpolar un minidrama en la historia que cuente con su propio incidente incitador, sus progresiones y su punto de inflexión. A pesar de que los productores a menudo se quejen de que los flashbacks ralentizan el ritmo de una película, y de hecho así lo hacen si están mal planteados, un buen flashback realmente lo acelera.

Casablanca: El flashback de París se presenta al principio del segundo acto. Rick está borracho y deprimido, llorando ante un whisky mientras el ritmo de la película se ralentiza deliberadamente para liberar la tensión del clímax del primer acto. Pero entonces Rick recuerda su aventura con Ilsa y el flashback nos remonta al relato de su relación amorosa cuando los nazis invaden París, lo que acelera el filme hasta un ritmo incluso superior que alcanza su cima en el clímax de la secuencia en que Ilsa abandona a Rick.

Reservoir Dogs: El incidente incitador es un *misterio de asesinato* que combina dos acontecimientos: se comete un asesinato y el protagonista descubre el crimen. Sin embargo, Agatha Christie comienza sus historias sólo con el segundo de ellos, se abre la puerta de un armario y de él cae un cadáver. Al empezar con el descubrimiento del crimen consigue que nuestra curiosidad crezca en dos direcciones: hacia el pasado, hacia el cómo y el porqué del asesinato, y hacia el futuro, hacia cuál de los sospechosos lo cometió.

El diseño de Tarantino es una adaptación del de Agatha Christie. Tras presentar a sus personajes Tarantino lanza la película omitiendo la primera mitad del incidente incitador –el atraco fallido– y corta directamente a la segunda mitad –la huida–. Al ver a uno de los ladrones herido en el asiento trasero del automóvil utilizado para la huida nos damos cuenta de inmediato de que el robo ha salido mal y nuestra curiosidad se dispara hacia el pasado y hacia el futuro. ¿Qué ha salido mal? ¿Qué pasará? Habiendo creado la necesidad y el deseo de conocer ambas respuestas, cada vez que se ralentizaba el ritmo en el almacén, Tarantino utilizaba un flashback de la vertiginosa acción

del atraco. Una idea sencilla que nadie había utilizado hasta entonces con tanta osadía y que consiguió que lo que podría haber sido una película menos energética mantuviera un ritmo sólido.

En segundo lugar, no debemos presentar un flashback hasta conseguir crear en el público la necesidad y el deseo de saber.

Casablanca: El clímax del primer acto también es el incidente incitador de la trama central, cuando Ilsa de pronto reaparece en la vida de Rick y ambos intercambian significativas miradas por encima del piano de Sam. A continuación se desarrolla una escena de una charla tomando unas copas repleta de dobles interpretaciones y de un subtexto que parece indicar que la antigua relación y la pasión siguen muy vivas. Al comenzar el segundo acto el público arde de curiosidad, preguntándose qué ocurrió con esos dos en París. Entonces, y sólo entonces, cuando ya el público necesita y quiere saber, introducen los guionistas un flashback.

Debemos ser conscientes de que un guión no es una novela. Los novelistas pueden invadir directamente los pensamientos y los sentimientos de los personajes. Nosotros no. Por consiguiente, los novelistas se pueden permitir el lujo de la libre asociación. Nosotros no. El escritor de prosa puede, si así lo desea, pedir a un personaje que pase por delante de un escaparate, le eche un vistazo, y recuerde toda su infancia: «Paseaba aquella tarde por su pueblo natal cuando desvió la mirada y se encontró con la barbería que le hizo recordar aquellos días cuando su padre le hacía acompañarlo, siendo aún un niño, y él se sentaba entre los habituales que fumaban puros y hablaban del partido de fútbol. Fue allí donde oyó por primera vez la palabra "sexo" y desde entonces no puede acostarse con una mujer sin pensar que ha ganado la liga».

Las explicaciones en la prosa son relativamente sencillas pero la cámara es como una radiografía que muestra todo lo falso. Si intentamos forzar las explicaciones en una película utilizando un montaje de asociaciones libres pseudonoveladas o breves cortes semisubliminales que nos permitan «vislumbrar los pensamientos del personaje», nos dará la sensación de que se trata de un mero montaje.

LAS SECUENCIAS ONÍRICAS

Una *secuencia onírica* es una explicación ataviada con un traje de noche. Todo lo que hemos dicho acerca de las explicaciones se aplica, multiplicado por dos, a estos esfuerzos habitualmente débiles por disfrazar la información con clichés freudianos. Uno de los pocos usos eficaces de un sueño se encuentra en la primera escena de *Fresas salvajes* de Ingmar Bergman.

EL MONTAJE (A LA AMERICANA)

En el uso americano que se hace de este término, un montaje es una serie de imágenes cortadas con mucha rapidez que condensa o amplía de forma significativa el tiempo y a menudo emplea efectos ópticos tales como las transiciones, los diafragmas, las pantallas partidas, los fundidos u otras imágenes múltiples.

Se utiliza toda esa energía condensada en esas secuencias para encubrir su propósito, la tarea bastante mundana de transmitir información. Como en el caso de las secuencias oníricas, el montaje realiza un esfuerzo por conseguir que las explicaciones no dramatizadas resulten menos aburridas al mantener ocupada la vista del público. A pesar de unas pocas excepciones ese tipo de montaje es un perezoso intento de sustituir la dramatización con una fotografía decorativa y técnicas de producción, por lo que debe evitarse.

LA NARRACIÓN EN VOZ EN OFF

La narración en voz en off es otra manera de presentar explicaciones. Al igual que los flashbacks, se puede hacer bien o se puede hacer mal. Debemos someter nuestras narraciones a la

siguiente prueba: «Si eliminara la voz en off de mi guión, ¿se seguiría contando la historia?». Si la respuesta es que sí… la dejamos. Habitualmente se aplica el principio que establece que «menos es más»: cuanto menos se utilice la misma técnica, mayor impacto tendrá. Por lo tanto eliminaremos todo aquello que se pueda eliminar. Pero existen algunas excepciones. Si a pesar de eliminar la narración la historia se mantiene por sí misma y está bien narrada, probablemente habremos utilizado la narración por la única razón positiva que existe; como contrapunto.

El contrapunto del narrador es el gran don de Woody Allen. Aunque eliminásramos la voz en off de *Hannah y sus hermanas* o de *Maridos y mujeres*, sus historias seguirían siendo lúcidas y eficaces. Pero ¿con qué objetivo? Sus narraciones nos ofrecen un ingenio, una ironía y una perspicacia que no se pueden presentar de otra manera. La voz en off que añade un contrapunto no narrativo puede resultar una delicia.

De vez en cuando una breve narración, especialmente al principio o en la transición entre dos actos, como en *Barry Lyndon* es inofensiva *aunque la tendencia a utilizar la narración durante toda una película amenaza el futuro de nuestro arte.* Hay cada vez más filmes de algunos de los mejores realizadores de Hollywood y Europa que se permiten caer en esa indolente práctica. Saturan la cámara de exuberante fotografía y una generosa colección de valores de producción a los que unen imágenes sobre las que se solapan voces que amarillean la banda sonora, convirtiendo el cine en lo que una vez se dio en llamar *Clásicos en viñetas ilustradas*.

La mayoría de nosotros nos vimos expuestos por primera vez a las obras de los grandes escritores leyendo las *Viñetas clásicas*, novelas presentadas a través de dibujos con notas que resumen la historia. Eso está muy bien para los niños pero no para la cámara. El arte cinematográfico conecta la imagen A, a través del montaje, la cámara o el movimiento de la lente, con la imagen B produciendo como efecto los significados C, D, y E, *expresados sin* explicaciones. Recientemente en todas las películas se desliza la cámara fija por habitaciones y pasillos, calle arriba y calle abajo, mostrando panorámicas de los decorados y del reparto mientras el narrador habla sin parar con su voz en off contándonos la infancia del personaje o sus sueños y temores o explicándonos la política de la sociedad de la historia, hasta que la película se diferencia en poco de los costosísimos libros grabados e ilustrados.

Hace falta poco talento y aún menos esfuerzo para llenar una banda sonora con explicaciones. «Se muestra, no se cuenta» es una llamada al espíritu artístico y a la disciplina, un aviso para todos nosotros, para que no nos rindamos a la pereza sino que establezcamos *limitaciones* creativas que exijan el mayor uso posible de la imaginación y de nuestro sudor. Es un trabajo duro dramatizar cada giro para convertirlo en un fluir continuo y natural de escenas pero, cuando nos permitimos la comodidad de recurrir a una narración «directa», atrofiamos nuestra creatividad, destruimos la curiosidad del público y matamos el empuje narrativo.

Y lo que es aún más importante: «Se muestra, no se cuenta» respeta la inteligencia y la sensibilidad del público. Debemos invitar a los espectadores a que inviertan lo mejor de sí mismos en el ritual, a que miren, sientan y exijan sus propias conclusiones. No debemos sentarlos en nuestro regazo como si fueran niños y «explicarles» la vida, porque el uso excesivo e incorrecto de la narración no sólo es un síntoma de haraganería sino de condescendencia. Y si se mantiene esa tendencia el cine se degradará hasta convertirse en novelas adulteradas y nuestro arte se marchitará.

Para estudiar un habilidoso diseño de las explicaciones sugiero analizar con detenimiento *JFK (Caso abierto)*. Debemos conseguir el guión de Oliver Stone o una copia en vídeo del filme y analizar la película escena tras escena preparando una lista de los hechos, indiscutibles o presuntos, que contenga. Después observaremos cómo ha dividido Stone ese Monte Everest de información en sus partes vitales, cómo ha dramatizado cada fragmento y ha establecido la progresión de sus revelaciones. Se trata de la obra de arte de todo un artesano.

16 Problemas y soluciones

Este capítulo examina ocho problemas comunes del guionista, desde cómo mantener el interés pasando por cómo adaptar historias de otros medios hasta cómo enfrentarse a las incoherencias de la lógica. Para cada problema nuestro oficio ofrece soluciones.

EL PROBLEMA DEL INTERÉS

Aunque el marketing puede llenar una sala de espectadores, una vez comienza el ritual necesitaremos motivos convincentes para que continúen sintiéndose implicados. Toda narración debe capturar el interés, mantenerlo constante durante un tiempo y entonces ofrecer una recompensa en el clímax. Esta tarea resulta poco menos que imposible a no ser que el diseño atraiga a ambos aspectos de la naturaleza humana: el intelecto y las emociones.

La *curiosidad* es la necesidad intelectual que tenemos de hallar respuestas a las preguntas y de cerrar las pautas abiertas ante nosotros. Las historias satisfacen ese deseo universal haciendo lo contrario, planteando preguntas y abriendo situaciones. Cada punto de inflexión provoca curiosidad. Al colocar al protagonista ante riesgos cada vez mayores, el público se pregunta: «¿Qué va a ocurrir a continuación? ¿Y después de eso?». Y sobre todo: «¿Cómo acabará?»: Esa respuesta no se ofrece hasta el clímax del último acto, por lo que los espectadores, debido a su curiosidad, continuarán interesados. Pensemos en todas las malas películas que nos hemos tenido que tragar por el único motivo de conseguir la respuesta a esa incordiante pregunta. Tal vez hagamos reír o llorar al público pero sobre todo, como indicó Charles Reade, le hacemos esperar.

Por otro lado, la *preocupación* es la necesidad emocional que todos tenemos de hallar los valores positivos de la vida: la justicia, la fuerza, la supervivencia, el amor, la verdad, la valentía. La naturaleza humana se siente instintivamente repelida por lo que percibe como negativo y atraída con fuerza hacia lo positivo.

Al comenzar la historia el público, conscientemente o no, inspecciona el paisaje cargado de valores de ese mundo y de sus personajes intentando separar el bien del mal, lo correcto de lo incorrecto, las cosas que tienen valor de las que no lo tienen. Buscan *el centro del bien*. Una vez descubren ese núcleo las emociones fluyen hacia él.

El motivo por el que buscamos el centro del bien es que cada uno de nosotros creemos ser buenos y tener razón y queremos identificarnos con lo positivo. En el fondo sabemos que tenemos defectos, tal vez serios o incluso criminales, pero de alguna forma sentimos que a pesar de todo tenemos el corazón en el lugar correcto. Las peores personas se creen buenas. Hitler se consideraba el salvador de Europa.

Una vez me hice miembro de un gimnasio de Manhattan y conocí a un tipo agradable y divertido cuyo apodo era Míster Coney Island, un título que había ganado como culturista en la adolescencia. Sin embargo, en aquel momento era un «hombre silenciador». Los hombres silenciadores se dedican a silenciar a la gente… para siempre. Una vez se sentó a mi lado en la sauna y me dijo: «Oye, Bob, dime una cosa. ¿Eres "gente buena"?». En otras palabras, me estaba preguntando si yo también era un gángster.

La lógica de la mafia es la siguiente: la gente quiere prostitución, drogas y juegos ilegales. Cuando tienen problemas intentan sobornar a policías y jueces. Desean degustar los frutos del crimen, aunque son hipócritas mentirosos que nunca lo admitirían. Nosotros, los gángsters, prestamos esos servicios pero no somos hipócritas. Negociamos con realidades. Nosotros somos la «gente buena.» Aunque Míster Coney Island era un asesino concienzudo, en el fondo estaba convencido de ser bueno.

No importa qué espectadores formen parte del público porque todos buscamos el centro del bien, el enfoque positivo que provoca interés, empatía y emoción.

El requisito mínimo es que el centro del bien esté ubicado en el protagonista. Otros personajes pueden compartirlo porque podemos sentir empatía por cualquier número de personajes, pero *resulta obligatorio* que se sienta por el protagonista. Por otro lado el centro del bien no implica «ser agradable». El «bien» se define tanto por lo que no es como por lo que es. Desde el punto de vista del público «bien» es un juicio que se hace en relación con o en contra de un entorno de negatividad, de un universo que se siente o percibe como «no bueno».

El Padrino: La familia Corleone es corrupta pero también lo son las demás familias de la mafia e incluso la policía y los jueces. Todos los personajes de esta película son criminales o están relacionados con alguno. Pero los Corleone tienen una cualidad positiva: la lealtad. En otros clanes de la mafia los gángsters se apuñalan por la espalda. Eso los convierte en los malos malos. La lealtad de la familia Corleone los transforma en los malos *buenos*. Cuando descubrimos esa cualidad positiva nuestras emociones se dirigen hacia ella y nos encontramos sintiendo empatía por unos gángsters.

¿Hasta dónde podemos llevar el centro del bien? ¿Por qué tipo de monstruos llegará a sentir empatía el público?

Al rojo vivo: Cody Jarrett (James Cagney), el centro del bien de la película, es un asesino psicópata. Pero los guionistas diseñan un maravilloso acto para equilibrar las energías negativas y positivas que otorgan a Jarret unas cualidades positivas al principio y después presentan un paisaje a su alrededor formado por un mundo inexorable y fatalista: la suya es una banda de hombres débiles y veletas pero él tiene dotes de líder. Le persigue un equipo de agentes del FBI deslucidos y desganados, mientras él se muestra ingenioso e imaginativo. Aunque su «mejor amigo» es un informador del FBI la amistad de Cody es genuina. Nadie muestra afecto por nadie en esta película excepto Cody, que adora a su madre. Esta gestión moral consigue que el público sienta empatía por Jarrett, que sienta: «Si yo tuviera que convertirme en criminal quisiera ser como Cody Jarrett».

Portero de noche: En una trama subyacente de flashbacks dramatizados, el protagonista y su amante (Dirk Bogarde y Charlotte Rampling) se conocen de la siguiente manera: él es el comandante sádico de un campo de exterminio nazi y ella una prisionera adolescente de naturaleza masoquista. Su apasionada aventura dura años dentro del campo. Al terminar la guerra siguen caminos diferentes. La película comienza en 1957 cuando se ven en la recepción de un hotel vienés. Él es ahora el portero y ella una cliente que viaja con su marido, un solista de piano. Cuando suben a la habitación ella le dice a su marido que se encuentra enferma y le pide que se adelante al concierto, aunque en realidad se queda para retomar su aventura con su antiguo amante. Esta pareja es el centro del bien.

La guionista y directora Liliana Cavani consigue algo tan difícil rodeando a los amantes de una sociedad depravada y malévola de agentes de las SS de incógnito. Entonces enciende una pequeña llama que da calor a los corazones en medio de ese mundo frío y oscuro: a pesar de cómo se conocieron los amantes y de la naturaleza de su pasión, en el sentido más profundo y verdadero, su amor es real. Y lo que es más, se pone a prueba hasta el límite. Cuando los agentes de las SS le dicen a su antiguo compañero que debe matar a la mujer porque podría delatarlos, él responde: «No, es mi nena, es mi nena». Sacrificaría su vida por su amante, y ella la suya por él. Sentimos una trágica pérdida en el clímax cuando eligen morir juntos.

El silencio de los corderos: Los escritores de la novela y del guión colocan a Clarice (Jodie Foster) en el punto de enfoque positivo, aunque también dan forma a un segundo centro del bien alrededor de Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) y proyectan empatía hacia ambos. En primer lugar asignan al doctor Lecter una serie de cualidades admirables y deseables: una inteligencia superior, un agudo ingenio y un gran sentido de la ironía, el encanto de un caballero y lo fundamental, mucha calma. Nos preguntamos cómo podría alguien que vive en un mundo tan endiablado mantenerse tan educado y con tanto aplomo.

Después, para contrarrestar estas cualidades, los guionistas envuelven a Lecter en una sociedad brutal y cínica. Su psiquiatra carcelario es un sádico con afán de protagonismo en la

prensa. Sus guardianes son bobos. Incluso el FBI, que quiere contar con la ayuda de Lecter para un caso que los lleva de cabeza, miente intentando manipular su voluntad con promesas de una prisión al aire libre en una isla de Carolina. Pronto nos encontramos llegando a la siguiente conclusión: «Así que come personas. Hay cosas peores. Ahora no se me ocurre ninguna, pero…». Caemos en las redes de la empatía murmurando: «Si yo fuera un psicópata caníbal quisiera ser como Lecter».

Misterio, suspense e ironía dramática

La *curiosidad* y la *preocupación* establecen tres formas posibles de conectar al público con una historia: el *misterio*, el *suspense* y la *ironía dramática*. No debemos confundir estos términos con géneros, puesto que dan nombre a las relaciones que se establecen entre el público y las historias, relaciones que varían según la manera de mantener su interés.

Cuando hay misterio el público sabe menos que los personajes.

El misterio significa crear interés sólo por medio de la curiosidad. Creamos interés para además disimular los datos explicativos, en particular los datos de la trama subyacente. Provocamos curiosidad en el público sobre esos acontecimientos del pasado, motivamos a los espectadores con pistas sobre la verdad y sobre el pasado y entonces, de manera deliberada, mantenemos el desconcierto ofreciendo una «pista falsa» para que crean o sospechen hechos equivocados mientras ocultamos los verdaderos.

Esta técnica de provocar interés diseñando un juego de pistas y sospechosos falsos, de confusión y curiosidad sólo complace al público de un único género, el de las *películas policíacas*, que cuenta a su vez con dos subgéneros, el *misterio cerrado* y el *misterio abierto*.

El *misterio cerrado* sigue el formato de las novelas de Agatha Christie. Se comete un asesinato en la trama subyacente que no vemos en la pantalla. La principal convención es plantear «¿Quién lo hizo?», y consiste en contar con múltiples sospechosos. El guionista debe desarrollar por lo menos tres posibles asesinos que confundan constantemente al público para que sospeche de la persona equivocada, que siga la pista falsa mientras se oculta la identidad del verdadero criminal hasta el clímax.

El *misterio abierto* sigue el formato de Colombo en el que el público ve cómo se comete el asesinato y por lo tanto sabe quién lo hizo. La historia se convierte en «¿Cómo conseguirá atraparlo?», y el guionista sustituye los sospechosos múltiples por una multitud de pistas. El asesinato debe ser un crimen muy elaborado y aparentemente perfecto, un esquema complejo que implique diversos pasos y elementos técnicos. Pero el público sabe que, según las convenciones de este subgénero, uno de esos elementos representa un terrible error dentro del proceso lógico. Cuando el detective llega a la escena del crimen sabe de forma instintiva quién lo ha cometido y analiza las diferentes pistas buscando ese error hasta que lo descubre y se enfrenta al arrogante asesino del supuesto crimen perfecto, quien confiesa espontáneamente.

En el género policíaco el asesino y el detective conocen los hechos antes de que se produzca el clímax pero no los divulgan. El público corre detrás de ellos intentando descubrir lo que los personajes clave ya saben. Obviamente, si pudiéramos ganar esa carrera nos sentiríamos perdedores. Intentamos adivinar el quién y el cómo pero queremos que la maestría del detective ideado por el guionista nos supere.

Estos dos diseños puros se pueden mezclar o satirizar. *Chinatown* empieza como *misterio cerrado*, pero luego se abre en el clímax del segundo acto. *Sospechosos habituales* es una parodia de un *misterio cerrado.* Comienza como «¿Quién lo hizo?» pero se convierte en «Nadie lo hizo»… se refiera a lo que se refiera ese «lo».

Cuando hay suspense el público y los personajes saben lo mismo.

El *suspense* combina curiosidad y preocupación. El noventa por ciento de las películas provocan interés de esta manera, sean comedia o drama. No obstante, en el suspense la curiosidad

no se relaciona con un hecho sino con el resultado. El resultado de una película policíaca es siempre el mismo. Aunque no sepamos quién o cómo, el detective atrapará al asesino y la historia acabará «bien». Pero los relatos de suspense pueden acabar «bien», «mal» o con ironía.

Los personajes y los espectadores avanzan de la mano a través del relato y comparten el mismo conocimiento. El público descubre las explicaciones cuando las descubren los personajes. Pero lo que no sabe nadie es «¿Cómo acabará todo esto?». En esta relación sentimos empatía y nos identificamos con el protagonista, mientras que en un filme policíaco puro nuestra implicación se limita a la simpatía. Los grandes detectives son encantadores y agradables, pero nunca nos identificamos con ellos porque son demasiado perfectos y nunca se encuentran en verdadero peligro. Las películas policíacas son como los juegos de mesa, un frío entretenimiento para la mente.

Cuando hay ironía dramática el público sabe más que los personajes.

La ironía dramática produce interés principalmente a través de sólo la preocupación, eliminando la curiosidad sobre los hechos y las consecuencias. Dichas historias a menudo comienzan por el final y de forma deliberada desvelan el resultado. Cuando al público se le transfiere una superioridad pseudodivina que le permite conocer los acontecimientos antes de que se produzcan, su experiencia emocional cambia. Lo que en el suspense es ansiedad por el resultado y temor por el bienestar del protagonista, en la ironía dramática se convierte en miedo por el momento en el que el personaje descubra lo que ya sabemos y en compasión hacia alguien que vemos que se dirige hacia el desastre.

El crepúsculo de los dioses: En la primera secuencia aparece el cuerpo de Joe Gillis (William Holden) flotando boca abajo en la piscina de Norma Desmond (Gloria Swanson). La cámara se sumerge hasta el fondo del agua, mira hacia el cadáver y Gillis, en voz en off, murmura que probablemente nos estemos preguntando por qué acabó muerto en una piscina y se ofrece a contárnoslo. La película se convierte en un flashback que dura todo el largometraje y que dramatiza la lucha de un guionista por alcanzar el éxito. Sentimos compasión y temor mientras observamos a este hombre dirigirse hacia un destino que ya conocemos. Nos damos cuenta de que todos los esfuerzos de Gillis por escapar de las garras de la anciana rica y escribir un guión sincero no llegarán a nada y acabará siendo un cadáver en una piscina.

El riesgo de la traición: El mecanismo de la antitrama que nos relata una historia al revés, desde el final hasta el principio, fue inventado en 1934 por George Kaufman y Moss Hart para su obra *Merrily We Roll Along*. Cuarenta años más tarde Harold Pinter utilizó esta idea para explotar el uso de la ironía dramática al máximo. *El riesgo de la traición* es una *historia de amor* que comienza con una pareja de antiguos amantes, Jerry y Emma (Jeremy Irons y Patricia Hodge), que se reúnen en privado por primera vez después de varios años desde su ruptura. En un tenso momento ella confiesa que su marido «lo sabe». Su marido es el mejor amigo de Jerry. Al avanzar la película muestra flashbacks de escenas de su separación seguidas de los acontecimientos que la produjeron, de nuevo atrás, a la época dorada de su romance, para terminar con «Chico conoce a chica». Los ojos de la joven pareja brillan de anticipación y el público se siente envuelto en emociones contradictorias: quieren que tengan su aventura porque fue una dulce relación, pero también quieren conocer toda la amargura y todo el dolor que sufrieron.

Conseguir que el público perciba la ironía dramática no acaba con toda la curiosidad. El resultado que se obtiene al mostrar al público lo que va a suceder es que se pregunte: «¿Cómo y por qué hicieron estos personajes lo que ya sabemos que hicieron?». La ironía dramática anima a los espectadores a analizar con mayor detenimiento las motivaciones y las fuerzas causales que operan en las vidas de los personajes. Por eso a menudo disfrutamos de una buena película de un modo más o menos diferente al verla por segunda vez. No solamente adaptamos las emociones de la compasión y del temor (con frecuencia no utilizadas cuanto debiéramos), sino que nos sentimos liberados de la curiosidad sobre los hechos y el resultado, lo que nos permite concentrarnos en las vidas internas, en las energías inconscientes y en el funcionamiento sutil de la sociedad que estamos

observando.

No obstante, la mayoría de los géneros no se prestan a un misterio puro o a una ironía dramática pura. Por el contrario, dentro de la relación de suspense, el guionista enriquece la narración mezclando las dos. Dentro de un diseño mayoritariamente de suspense, algunas secuencias pueden utilizar el misterio para aumentar la curiosidad respecto a ciertos hechos, a la vez que otros recurren a la ironía dramática para llegar a los corazones de los espectadores.

Casablanca: Al final del primer acto descubrimos que Rick e Ilsa tuvieron un romance en París que terminó en ruptura. El segundo acto comienza con un flashback a París. Desde el prisma de la ironía dramática vemos a los jóvenes amantes dirigirse hacia una tragedia y sentimos una ternura especial por su inocencia romántica. Observamos con detenimiento sus momentos juntos preguntándonos por qué terminó su amor con un par de corazones rotos y cómo reaccionarán cuando descubran lo que nosotros ya sabemos.

Más tarde, en el clímax del segundo acto, Ilsa vuelve a los brazos de Rick preparada para abandonar a su marido por él. El tercer acto cambia, llevándonos al género del misterio, cuando nos muestra a Rick que elige su opción en un momento de crisis pero sin enseñarnos cuál ha sido su decisión. Porque Rick sabe más que nosotros, lo que provoca nuestra curiosidad: «¿Escapará con Ilsa?» Cuando llega la respuesta nos golpea con lo inesperado.

Supongamos que estuviéramos trabajando en una película de *suspense* sobre un asesino psicópata que actúa con un hacha y una mujer detective y hubiera llegado el momento de escribir el clímax narrativo. La ambientación se sitúa en un pasillo en penumbra dentro de una vieja mansión. Ella sabe que el asesino se encuentra cerca y quita el seguro de su revólver al avanzar lentamente por el pasillo flanqueada por una multitud de puertas a derecha e izquierda. Podemos elegir una de tres estrategias:

Misterio: podemos ocultar al público un hecho que conozca el antagonista.

Cerramos todas las puertas de tal forma que, mientras ella camina por el pasillo, los ojos de los espectadores se deslizan por la pantalla preguntándose: «¿Dónde está el asesino? ¿Detrás de la primera puerta? ¿De la segunda? ¿De la siguiente?». Entonces él ataca, destrozando con su hacha… el techo.

Suspense: damos la misma información a los personajes y al público.

Al final del pasillo hay una puerta entreabierta de donde surge una tenue luz que proyecta sobre la pared la sombra de un hombre blandiendo un hacha. Ella ve la sombra y se detiene. La sombra retrocede de la pared. CORTE A: detrás de la puerta hay un hombre, hacha en mano, que espera; sabe que ella está ahí y sabe que ella sabe que él está ahí porque ha oído cómo se detenían sus pasos. CORTE A: el pasillo, donde ella duda. Sabe que él está ahí y sabe que él sabe que ella sabe que está ahí porque ha visto que se movía su sombra. Sabemos que ella sabe que él sabe, pero lo que nadie sabe es cómo acabará todo. ¿Lo matará? ¿La matará?

Ironía dramática: podemos utilizar el recurso favorito de Hitchcock y ocultar al público un hecho conocido por el protagonista.

Ella avanza lentamente hacia la puerta cerrada que se encuentra al final del pasillo.

CORTE A: detrás de la puerta espera un hombre, hacha en mano. CORTE A: en el pasillo ella avanza con cautela hacia la puerta cerrada. El público, sabiendo algo que ella desconoce, cambia de estado de ánimo, del nerviosismo al temor: «¡No te acerques a esa puerta! ¡Dios mío, no abras esa puerta! ¡Él está detrás! ¡Cuidado!».

Ella abre la puerta y… caos total.

Por otro lado, si ella abriera la puerta y abrazara al hombre…

HOMBRE CON HACHA

(Masajeándose los

doloridos músculos.)

Cariño llevo toda la tarde

cortando madera.

¿Está lista la cena?

… no sería una ironía dramática, sino un *falso misterio* acompañado de su lerda prima, la *sorpresa barata*.

Resulta esencial que el público sienta cierta curiosidad. Sin ella se detiene el empuje narrativo. Este arte nos da la capacidad de ocultar información o resultados para conseguir que los espectadores mantengan su atención y sigan planteando preguntas. Nos brinda la capacidad, además, de mistificar al público si es necesario. Pero no debemos abusar de nuestras capacidades. Si lo hacemos nuestro público se frustrará y desconectará. Debemos, por el contrario, recompensar al espectador ofreciéndole recompensas sinceras y profundas por su concentración. No utilizaremos trucos sucios, sorpresas baratas ni falsos misterios.

Los falsos misterios son sinónimos de una curiosidad falsificada y provocada por la ocultación artificial de un hecho. Se niega al público una explicación, que podíamos y deberíamos haberle dado, con la esperanza de mantener su interés a lo largo de pasajes largos y sin dramatizar.

FUNDIDO DE ENTRADA: el piloto de un avión cargado de pasajeros se enfrenta a una gran tormenta. Un rayo alcanza una de las alas y el avión cae hacia las cimas de una cordillera de montañas. CORTE A: seis meses antes y un flashback de treinta minutos que tediosamente detalla las vidas de los pasajeros y de la tripulación hasta el día del vuelo fatal. Esta provocación o gancho emocional es una promesa poco convincente del guionista: «No se preocupen espectadores, si aguantan este trozo aburrido que me he permitido, les llevaré de nuevo a lo emocionante».

EL PROBLEMA DE LAS SORPRESAS

Cuando alguien nos cuenta una historia rezamos: «Por favor, que sea buena. Que me ofrezca una experiencia que no haya tenido nunca, una visión de una verdad nueva. Quiero reír por algo que antes nunca me pareciera gracioso. Quiero sentirme emocionado por algo que nunca antes me haya emocionado. Espero que me muestre el mundo desde una nueva perspectiva. Amén». En otras palabras, el público reza para que le den sorpresas, para que no se cumplan sus expectativas.

Al llegar los personajes a la pantalla, el público los envuelve con un manto de expectativas: va a pasar «esto», «aquello» va a cambiar, la señora A conseguirá el dinero, el señor B tendrá a la chica, la señorita C sufrirá. Si lo que espera el público que ocurra ocurre, o peor, si además ocurre *de la forma* que el público espera que ocurra, se frustrarán. Debemos sorprender a nuestros espectadores.

Hay dos tipos de sorpresas: las baratas y las reales. Las verdaderas sorpresas emanan de la repentina revelación del abismo que se abre entre las expectativas y el resultado. Se trata de sorpresas que son «reales» porque van acompañadas de una visión interior, de la revelación de una verdad oculta bajo la superficie del mundo ficticio.

Las sorpresas baratas se aprovechan de la vulnerabilidad del público. Sentado en la oscuridad, el público pone sus emociones en manos del guionista. Siempre podemos sorprender a los espectadores con un corte repentino a algo que no esperan ver o alejándolos de algo que esperan que prosiga. Si interrumpimos de manera sorprendente e inexplicable el fluir narrativo siempre podemos sacudir a la gente. Pero como se quejó Aristóteles: «Estar a punto de actuar y no hacerlo es lo peor. Resulta sorprendente sin ser trágico».

En ciertos géneros –*terror*, *fantasía*, *suspense*– las sorpresas baratas forman parte de sus convenciones y de la diversión: el protagonista camina por un oscuro callejón. Surge una mano desde el extremo de la pantalla y le agarra por el hombro; el héroe se da la vuelta, y es su mejor amigo. Sin embargo, fuera de esos géneros las sorpresas baratas son un recurso de pacotilla.

Mi estación preferida: Una mujer (Catherine Deneuve) está casada pero no es feliz. Su posesivo hermano revuelve su matrimonio hasta acabar convenciéndola de que nunca podrá ser feliz con su marido, por lo que lo abandona y se traslada a vivir con su hermano. Hermano y hermana comparten un apartamento en el último piso de un edificio. Un día él vuelve a casa con una sensación incierta. Al entrar se encuentra una ventana abierta y las cortinas bailando al viento. Corre para asomarse a la ventana. Desde su punto de vista vemos a su hermana aplastada contra los adoquines de la calle, muerta y rodeada de un charco de sangre. CORTE A: el dormitorio y la hermana despertando de una siesta.

¿Para qué recurre un director a imágenes de sorpresa y de miedo en la imaginación nerviosa de un hermano dentro de un *drama doméstico*? Tal vez porque los treinta minutos previos resultaban absolutamente aburridos y por ello pensó que había llegado el momento de despertarnos con un truco que había aprendido en la escuela de cine.

EL PROBLEMA DE LAS COINCIDENCIAS

Las historias crean significados. Por consiguiente, las coincidencias deberían ser nuestras enemigas dado que se tratan de colisiones aleatorias y absurdas de las cosas que existen en nuestro universo y, por definición, carecen de significado. Y no obstante las coincidencias son parte de la vida; a menudo una parte importante que hace que se tambalee nuestra existencia y después desaparece de manera tan absurda como llegó. Por ello la solución no consiste en evitar las coincidencias sino en dramatizar cómo se introducen en la vida, sin tener ningún sentido, para acabar teniéndolo con el tiempo. Se trata de demostrar cómo convertir lo ilógico de lo aleatorio en lo lógico de la vida misma.

En primer lugar, debemos introducir la coincidencia pronto de modo que contemos con tiempo suficiente para darle significado.

El incidente incitador de *Tiburón*: un tiburón se come a una bañista por cosas del azar. Pero una vez entra en la historia el tiburón no vuelve a irse. Se queda y va acumulando significado al amenazar continuamente a los inocentes hasta que acabamos teniendo la sensación de que la bestia lo está haciendo a propósito y de que, además, disfruta con ello, lo que constituye la definición del mal: dañar a otros y sentir placer por ello. Todos nosotros hacemos daño sin darnos cuenta pero inmediatamente lo lamentamos. Pero el mal es querer provocar dolor a alguien a propósito y disfrutar con ello. Así el tiburón se convierte en una poderosa representación del lado oscuro de la naturaleza al que le encantaría devorarnos enteros y reírse mientras lo hace.

Por consiguiente, una coincidencia no debe irrumpir en una historia, cambiar una escena, y desvanecerse. Ejemplo: Enrique busca desesperadamente a su amor perdido, pero Laura se ha trasladado a vivir a otro lugar. Tras buscarla en vano se detiene para tomar una cerveza. Sentado en la banqueta del bar a su lado se encuentra el agente inmobiliario que le vendió a Laura su nueva casa. Le da a Enrique la dirección exacta. Enrique se lo agradece, se va y nunca vuelve a ver al comercial. No es que esta coincidencia no pudiera producirse, pero no nos lleva a ninguna parte.

Por el contrario, imaginemos que el agente no recuerda la dirección pero sí que Laura compró a la vez un deportivo italiano de color rojo. Los dos hombres salen juntos y ven su Maserati aparcado en la calle. Ambos se acercan a su puerta. Todavía enfadada con Enrique, Laura les invita a entrar y coquetea con el comercial para molestar a su antiguo novio. Lo que antes fuera buena suerte sin sentido se ha convertido ahora en una fuerza antagonista contra el deseo de Enrique. Este triángulo podría aumentar de significado a lo largo de toda la película.

La norma a seguir es no utilizar coincidencias más allá de la mitad del relato, sino colocar cada vez más la historia en manos de los personajes.

En segundo lugar, no debemos nunca utilizar una coincidencia para presentar un final. Eso es un caso de *deus ex machina*, el peor pecado de cualquier guionista.

Deus ex machina es una expresión en latín tomada del teatro clásico de Grecia y Roma y que significa «dios a partir de una máquina». Desde el año 500 a.C. hasta el 500 d.C. el teatro floreció en todo el Mediterráneo. Durante aquellos siglos cientos de dramaturgos escribieron para aquellos escenarios, aunque sólo siete de ellos han sido recordados y los demás felizmente olvidados, debido sobre todo a su costumbre de utilizar *deus ex machina* para resolver los problemas narrativos. Aristóteles se quejaba de esa práctica y sonaba muy parecido a un productor de Hollywood: «¿Por qué no son capaces estos escritores de idear finales que funcionen?».

En aquellos anfiteatros maravillosos y acústicamente perfectos, algunos de los cuales contaban con un aforo de hasta diez mil personas, se erguía un muro en el extremo más lejano del escenario con forma de herradura. En la parte inferior había puertas o arcos para la entrada y salida de los actores. Pero quienes representaban a los dioses descendían hasta el escenario desde la zona superior del muro sobre una plataforma unida a cuerdas y poleas. Ese mecanismo del «dios a partir de una máquina» era la analogía visual del descenso de las deidades desde el Monte Olimpo y de su ascenso posterior a él.

Los clímax narrativos eran tan difíciles hace dos mil quinientos años como en la actualidad. Pero los antiguos dramaturgos hallaron una solución. Preparaban una historia, la sembraban de puntos de inflexión hasta conseguir que el público se sentara al borde de sus asientos de mármol y entonces, si se secaba la fuente creativa del dramaturgo y se sentía perdido intentando crear un buen clímax para su obra, las convenciones le permitían soslayar el dilema haciendo descender a un dios hasta el escenario, de forma que Apolo o Atenea lo resolvieran todo: quién vivía, quién moría, quién se casaba con quién, quién estaba condenado para toda la eternidad. Y lo hacían así una y otra vez.

Nada ha cambiado en dos mil quinientos años, los guionistas de hoy siguen creando historias que no saben cómo acabar. Pero en lugar de dejar caer un dios para conseguir el final, utilizan «actos divinos» –el huracán que salva a los amantes en *Huracán*, la estampida de elefantes que resuelve el triángulo amoroso de *La senda de los elefantes*, los accidentes de tráfico que constituyen el final de *El cartero siempre llama dos veces* y *La insoportable levedad del ser*, el Tyranosaurus rex que aparece justo a tiempo para devorar a los velocirraptores en *Parque jurásico*.

Deus ex machina no sólo acaba con todo significado y con toda emoción sino que representa un insulto al público. Cada uno de nosotros sabemos que, para bien o para mal, debemos elegir y actuar si queremos determinar el significado de nuestras vidas. No hay nadie ni nada que vaya a aparecer de pronto y por coincidencia en nuestras vidas para sustituirnos en esa responsabilidad, independientemente de la injusticia y del caos que nos rodee. Podríamos parar el resto de nuestra vida encerrados en una celda por un crimen que no hubiéramos cometido, pero cada mañana seguiríamos teniendo que levantarnos y dar significado a nuestros días. «¿Me doy de cabezazos contra esta pared o encuentro una manera de dar valor a mis días?» Nuestras vidas siempre están, en última instancia, en nuestras manos. *Deus ex machina* es un insulto porque es una mentira.

La única excepción que existe la encontramos en las películas con antiestructura que sustituyen las coincidencias con causalidades: *Weekend*, *Elígeme*, *Un extraño en mi vida* y *Adictos al amor* comienzan con una coincidencia, progresan por medio de coincidencias y terminan con coincidencias. Cuando las coincidencias controlan una historia se crea un significado nuevo y relativamente importante: la vida es absurda.

EL PROBLEMA DE LA COMEDIA

Los guionistas de comedias a menudo sienten que los principios que guían a los escritores dramáticos no se aplican a sus locos mundos. Pero, ya sea fríamente satírica o una farsa alocada, toda comedia es en realidad otra forma de narración. Sin embargo, es cierto que hay importantes excepciones que comienzan en la profunda división que existe entre las visiones cómica y trágica de la vida.

El escritor dramático admira la vida y crea obras que dicen esencialmente: incluso en las peores circunstancias el espíritu humano es magnífico. La comedia nos dice que incluso en las

mejores circunstancias los seres humanos encuentran la forma de meter la pata.

Cuando echamos un vistazo por detrás de las sonrientes máscaras del cinismo cómico nos encontramos con un idealista frustrado. La sensibilidad cómica busca que el mundo sea perfecto pero al mirar a su alrededor encuentra la avaricia, la corrupción y la locura. El resultado es un artista furioso y deprimido. Si se tiene alguna duda al respecto se puede invitar a uno a cenar. Cada anfitrión de Hollywood ha cometido ese error: «¡Invitemos a algún guionista de comedias a cenar! Eso animará la velada». Y lo hará, sin duda… hasta que lleguen los profesionales sanitarios.

Esos airados idealistas saben que si sermonean al mundo sobre lo podrido que está, nadie les escuchará. Pero si trivializan a los exaltados, si bajan los pantalones a los snobs, si exponen la tiranía, la locura y la avaricia de la sociedad y hacen que la gente se ría, tal vez cambien las cosas. O se equilibren. Así que Dios bendiga a los guionistas de comedias. ¿Qué sería la vida sin ellos?

La comedia es pura: si el público ríe, funciona, si no ríe, no funciona. Fin de la discusión. Por eso los críticos odian la comedia: porque no tienen nada que decir. Si yo tuviera que defender que *Ciudadano Kane* es un ejercicio exagerado de espectáculo de juergas deslumbrantes, habitado por personajes estereotipados, sesgados por una narración manipuladora llena de clichés freudianos y pirandellianos en total contradicción y realizada por un prepotente de tintas cargadas que sólo pretende impresionar al mundo, podríamos estar discutiendo para siempre porque el público de *Ciudadano Kane* no habla. Pero si dijera que *Un pez llamado Wanda* no es graciosa sentirían pena de mí y se alejarían. En la comedia la risa soluciona todas las discusiones.

Al escritor dramático le fascina la vida humana, las pasiones y los pecados, la locura y los sueños del corazón humano. Pero no así al escritor de comedia. Él se centra en la vida social: en la idiotez, en la arrogancia y en la brutalidad de la sociedad. El escritor de comedia elige una institución particular que considera que se ha estancado en la hipocresía y en la locura y sale al ataque. A menudo podemos descubrir la institución social que está recibiendo el asalto en el título mismo de la película.

La clase dirigente ataca a los ricos, al igual que hacen *Entre pillos anda el juego*, *Una noche en la ópera* y *Al servicio de las damas. M.A.S.H*. asalta la institución militar, al igual que *La recluta Benjamín* y *El pelotón chiflado.* Las *comedias románticas*: *Luna nueva*, *Las tres noches de Eva*, *Cuando Harry encontró a Sally*, satirizan el ritual del cortejo amoroso. *Un mundo implacable*, *Loca academia de policía*, *Desmadre a la americana*, *This is Spinal Tap*, *El honor de los Prizzi*, *Los productores*, *Teléfono rojo. ¡Volamos hacia Moscú!, Malas costumbres* y *Camp Nowhere* golpean a la televisión, a la escuela, a las fraternidades universitarias, al rock and roll, a la mafia, al teatro, a la política de la Guerra Fría, a la Iglesia católica y a los campamentos de verano, respectivamente. Si un género cinematográfico se cree demasiado importante, también está lo suficientemente maduro para caer en las garras de la ridiculización: *Aterriza como puedas*, *El jovencito Frankenstein*, *Agárralo como puedas.* Lo que en su día se conocía como *comedia de costumbres* es hoy la comedia de situación; una sátira del comportamiento de la clase media.

Cuando una sociedad no puede ridiculizar y criticar a sus instituciones tampoco puede reír. El libro más corto que se pueda escribir jamás sería la historia del humor alemán, una cultura que ha sufrido brotes de un paralizante temor ante la autoridad. La comedia nace del corazón de un arte airado y antisocial. Por lo tanto, si el guionista quiere resolver el problema de una comedia floja, se deberá preguntar primero qué es lo que le enfada. Debe encontrar aquel aspecto de la sociedad que le caliente la sangre y pasar al ataque.

El diseño cómico

En el drama el público huele constantemente puñados del futuro, obligándose a superarlo, deseando conocer el resultado. Pero la *comedia* permite al guionista detener el *empuje narrativo*, la mente del público que se proyecta hacia delante e interpolar en la narración una escena que no tenga ningún objetivo narrativo. La introduce sólo por diversión.

La tienda de los horrores: Un paciente masoquista (Bill Murray) visita a un dentista sádico (Steve Martin) y al acomodarse en el sillón dice: «Quiero una ortodoncia muy, muy lenta». Es hilarante pero no tiene nada que ver con la historia. Si se eliminara nadie se daría cuenta. Pero ¿se

debería eliminar? Diablos, no, es desternillante. En una película, ¿cuál es el mínimo de historia que se puede contar y el máximo de comedia que se puede introducir? Veamos a los hermanos Marx. Hay una historia aguda y completa con su incidente incitador, los clímax de su primer, segundo y tercer actos que siempre mantiene unidas las películas de los hermanos Marx… durante un tiempo de pantalla total de diez minutos. Los otros ochenta minutos se rinden al mareante ingenio de los hermanos Marx.

La comedia tolera más coincidencias que el drama e incluso podría permitir un final *deus ex machina*... siempre que se hagan dos cosas: en primer lugar, el público debe tener la sensación de que el protagonista cómico ha sufrido enormemente. En segundo lugar, que nunca desespere, que nunca pierda la esperanza. En esas circunstancias el público podría pensar: «Venga, dáselo ya».

La quimera del oro: En el clímax el vagabundo (Charlie Chaplin) casi muere congelado cuando una tormenta de nieve arranca su cabaña del suelo y se la lleva volando, junto con Chaplin, cruzando Alaska hasta arrojarlos sobre una mina de oro. CORTE A: es rico, va vestido muy elegante y fuma un puro durante el camino de vuelta a Estados Unidos. Una cómica coincidencia que lleva al público a pensar: «El pobre, se comió sus zapatos, casi es devorado por un oso pardo, ha sido rechazado por las chicas del coro, ha tenido que atravesar Alaska. Se merece su éxito.»

La incisiva diferencia entre la comedia y el drama es la siguiente: ambas cambian las escenas ofreciendo sorpresas y nuevas perspectivas pero, en la comedia, cuando se abre de repente el abismo, la sorpresa estalla con las grandes carcajadas.

Un pez llamado Wanda: Archie, deseando hacer el amor a Wanda la lleva a un nido de amor prestado. Allí, ella le observa desde el lecho elevado mientras Archie hace piruetas por la habitación, desnudándose provocativamente y declamando poesía rusa para excitarla todavía más. Se coloca la ropa interior en la cabeza y se declara libre del temor a la vergüenza… y entonces se abre la puerta y entra toda la familia. Un abismo genial entre las expectativas y el resultado.

Dicho de manera sencilla, la *comedia* es una historia divertida, un elaborado chiste gradual. Aunque el ingenio aligere un relato no bastará con ello para convertirlo en una verdadera *comedia*. Por el contrario, el ingenio a menudo crea híbridos como la *comedia dramática* (*Annie Hall*) o la *comedia policíaca* (*Arma letal*). Sabremos que hemos escrito una verdadera comedia cuando sentemos a una inocente víctima ante nosotros y le vendamos la idea, diciéndole sencillamente qué ocurre, sin citar diálogos ingeniosos ni bromas visuales, y se ría. Cada vez que cambiamos de escena se ríe; volvemos a cambiar y se ríe; cambio, risa, hasta que al final de la conversación lo tenemos en el suelo, desternillado. Eso es *comedia*. Si vendemos nuestra historia y la gente no se ríe será porque no habremos escrito una *comedia*. Habremos escrito… otra cosa.

Sin embargo, la solución no se encuentra en intentar diseñar líneas inteligentes o bromas clásicas. Los chistes surgen de forma natural cuando la estructura cómica los exige. Debemos, al revés, concentrarnos en los puntos de inflexión. Para cada acción debemos primero preguntarnos: «¿Qué es lo opuesto a eso?», y entonces llevarlo un paso más allá hasta «¿Cuáles son sus antípodas?». Debemos abrir abismos repentinos e inesperados para provocar sorpresas cómicas; debemos escribir una *historia* divertida.

EL PROBLEMA DEL PUNTO DE VISTA

Para los guionistas el *punto de vista* tiene dos significados. En primer lugar, a veces presentamos una toma desde cierto punto de vista. Por ejemplo:

INTERIOR COMEDOR – DÍA

Alberto se está tomando su café cuando, de pronto, oye un CHIRRIAR DE FRENOS y un ESTRÉPITO que conmociona su casa. Corre a la ventana.

PUNTO DE VISTA DE ALBERTO

mirando por la ventana: el coche de Jorge está destrozado contra la puerta del garaje y su hijo cruza el jardín tambaleándose y riéndose, borracho.

VUELTA A ALBERTO

que abre la ventana con furia.

No obstante, el segundo significado se aplica a la visión que tiene el escritor. ¿Desde qué punto de vista se escribe cada escena? ¿Desde qué punto de vista se narra en general toda la historia?

EL PUNTO DE VISTA DENTRO DE UNA ESCENA

Cada historia se ambienta en un tiempo y en un espacio específicos pero, escena a escena, mientras imaginamos los acontecimientos, ¿dónde nos ubicamos nosotros en el *espacio* para ver la acción? Ése será el punto de vista, el ángulo físico que tomemos para describir el comportamiento de nuestros personajes, su interacción los unos con los otros y con su entorno. Las decisiones que tomemos respecto a nuestro punto de vista influirán enormemente sobre cómo reaccione el lector ante la escena y cómo la ponga en escena y la ruede más adelante el director.

Podemos imaginarnos en cualquier lugar dentro de los 360 grados que rodean a una acción o en el centro de la acción, mirando hacia el exterior, en 360 grados diferentes; muy por encima de la acción, por debajo de ella, en cualquier lugar global. Cada elección que hagamos respecto al punto de vista tendrá un efecto diferente sobre la empatía y las emociones.

Por ejemplo, si continuamos con el ejemplo del padre y del hijo, Alberto llama a Jorge a la ventana y discuten. El padre quiere saber por qué su hijo, estudiante de medicina, está borracho y descubre que lo han expulsado de la universidad. Jorge se aleja consternado. Alberto corre por la casa hasta salir a la calle para consolar a su hijo.

Esta escena nos ofrece cuatro elecciones de punto de vista distintas: la primera es colocar a Alberto exclusivamente en el centro de nuestra imaginación. Podemos seguirle desde la mesa hasta la ventana, viendo lo que él ve, y sentir sus reacciones ante ello. Entonces nos moveremos con él, recorriendo la casa hasta la calle y mientras persigue a Jorge para abrazarle. La segunda será hacer lo mismo con Jorge. Quedarnos con él exclusivamente mientras serpentea con el automóvil calle arriba, cruzando el jardín y chocando contra la puerta del garaje. Mostramos sus reacciones cuando se arrastra fuera del amasijo en que se ha convertido el coche para enfrentarse a su padre, asomado a la ventana. Podemos llevarle calle abajo y hacer que de pronto se dé la vuelta cuando su padre corre hacia él para abrazarle. La tercera será alternar entre el punto de vista de Alberto y el de Jorge. La cuarta es tomar un punto de vista neutral. Imaginémoslos como podría hacer un guionista de comedias, desde una distancia y de perfil.

La primera nos anima a sentir empatía por Alberto, la segunda solicita empatía para Jorge, la tercera nos acerca más a ambos y la cuarta a ninguno, haciendo que nos riamos de ellos.

EL PUNTO DE VISTA DENTRO DEL RELATO

Si en las dos horas de un largometraje somos capaces de conseguir que el público establezca una relación compleja y profundamente satisfactoria con sólo un personaje, una comprensión e implicación que mantendrá de por vida, habremos logrado mucho más que la mayoría de las películas. Por lo general, entonces, la narración mejora si le damos a todo el relato el estilo del punto de vista del protagonista, si nos disciplinamos para ajustarnos al protagonista, convirtiéndolo en el centro de nuestro universo imaginado, y llevamos toda la historia, acontecimiento a acontecimiento, hasta el protagonista. El público será testigo de los acontecimientos sólo según se los vaya encontrando el protagonista. Obviamente es la forma más difícil de contar una historia.

La manera más fácil es saltar en el espacio y en el tiempo, tomando fragmentos y pedazos

que faciliten las explicaciones, aunque esto provoca que la historia se extienda descontroladamente y pierda tensión. Al igual que limitar la ambientación, las convenciones de género y la idea controladora, dar forma a una narración desde el punto de vista exclusivo del protagonista constituye una disciplina creativa. Fuerza la imaginación y nos exige nuestro mejor trabajo. El resultado es un personaje y una historia redondos, fluidos y memorables.

Cuanto más tiempo pasemos con el personaje, más oportunidades tendremos de ser testigos de sus decisiones. El resultado será una mayor empatía e implicación emocional entre el público y el personaje.

EL PROBLEMA DE LA ADAPTACIÓN

La vanidad de la adaptación consiste en creer que se puede evitar el duro trabajo narrativo eligiendo una obra literaria y convirtiéndola sencillamente en un guión. Eso casi nunca es así. Para comprender las dificultades de la adaptación volveremos a analizar las complejidades narrativas.

En el siglo XX disponemos de tres medios para narrar historias: la prosa (novelas, novelas cortas, relatos breves), el teatro (obras, musicales, óperas, mímica, ballet) y la pantalla (el cine y la televisión). Cada medio narra historias complejas llevando a sus personajes a conflictos simultáneos en los tres niveles de la vida, pero cada una tiene una capacidad diferente y una belleza innata en *uno* de esos niveles.

La fortaleza única y maravillosa de la novela es la dramatización de los conflictos internos. Eso es lo que mejor hace la prosa, mucho mejor que el teatro o las películas. Ya sea en primera o en tercera persona, el novelista se desliza dentro de los pensamientos y de los sentimientos con sutileza, con densidad y con unos conjuntos de imágenes poéticas que le permiten proyectar en la imaginación del lector la confusión y las pasiones de los conflictos internos. En la novela el conflicto personal se delinea desde la descripción, con imágenes verbales de los personajes intentando luchar contra la sociedad o el entorno, mientras que el conflicto personal recibe su forma a través del diálogo.

La maestría singular y la gracia del teatro es la dramatización del conflicto personal. Eso es lo que mejor hace el teatro, mucho mejor que la novela o las películas. Toda gran obra de teatro es casi en su totalidad puro diálogo, tal vez un ochenta por ciento para el oído, y sólo un veinte por ciento para la vista. La comunicación no verbal; los gestos, las miradas, hacer el amor, pelear, es importante, pero los conflictos personales evolucionan principalmente y para mejor o para peor a través de la conversación. Además, los dramaturgos tienen una licencia de la que carecen los guionistas. Pueden no sólo escribir diálogo poético sino, al igual que Shakespeare, T.S. Eliot y Christopher Frye, utilizar la propia poesía como diálogo, elevando así la expresividad del conflicto personal hasta cotas increíbles. Y a ello le podemos sumar que tienen la voz en directo del actor que puede añadir connotaciones de tintes y pausas que la elevan aún más.

En el teatro el conflicto interno se dramatiza con el subtexto. Dado que el actor da vida al personaje desde el interior, el público percibe a través de sus palabras y acciones los pensamientos y sentimientos que se ocultan detrás. Al igual que en una novela en primera persona, el teatro puede llevar a un personaje al proscenio y utilizar un soliloquio para que converse en privado con el público. Sin embargo, en sus alocuciones directas, el personaje no tiene por qué estar diciendo la verdad o si es sincero, ser capaz de comprender su vida interna y decir toda la verdad. La capacidad que tiene el teatro de dramatizar el conflicto interno a través de un subtexto tácito es amplia pero, cuando se compara con la novela, limitada. El escenario también puede dramatizar conflictos extrapersonales, pero ¿cuánta sociedad puede acoger? ¿Cuánto entorno de decorados y *atrezzos*?

La capacidad única y el esplendor del cine se encuentra en la dramatización del conflicto extrapersonal, con imágenes enormes y vívidas de seres humanos atrapados dentro de su sociedad y de su entorno, luchando con la vida. Eso es lo que mejor hace el cine, mucho mejor que la obra de teatro o la novela. Si debiéramos elegir una única toma de *Blade Runner* y pedir al mejor estilista de prosa del mundo que creara un equivalente verbal de esa composición, llenaría página tras página

con palabras y nunca conseguiría capturar su esencia. Y ésa es sólo una de las miles de imágenes complejas que fluyen a través de la experiencia de un público.

Los críticos a menudo se quejan de las escenas de persecuciones como si se trataran de un fenómeno nuevo. El primer gran descubrimiento del cine mudo fue la persecución, que dio vida a Charlie Chaplin y a los Keystone Cops, a miles de películas de vaqueros, a la mayoría de los filmes de D.W. Griffith, a *Ben Hur*, *El acorazado Potemkin*, *Tempestad sobre Asia* y a la bella *Amanecer*. La persecución es la caza del ser humano por la sociedad, un ser humano que lucha en el mundo físico por escapar y sobrevivir. Se trata de un conflicto extrapersonal puro, de genuina cinematografía, de la cosa más natural que se desea hacer con una cámara y una máquina de montaje.

Para expresar el conflicto personal el guionista debe utilizar un diálogo sencillo y verbal. Cuando utilizamos un lenguaje teatral en la pantalla, la reacción lógica del público es: «La gente no habla así». Excepto en el caso especial de las películas basadas en las obras de Shakespeare, la escritura de guiones exige una forma de hablar natural. No obstante, el cine gana un gran poder en la comunicación no verbal. Con los primeros planos, la iluminación y las connotaciones creadas con los ángulos, los gestos y las expresiones faciales se convierten en muy elocuentes. Sin embargo, el guionista no puede dramatizar el conflicto personal con la plenitud poética del teatro.

La dramatización del conflicto interno en la pantalla se limita al subtexto mientras la cámara mira los rostros de los intérpretes para mostrar sus pensamientos o sentimientos. Incluso la narración personal del realizador ante la cámara en *Annie Hall* o las confesiones de Salieri en *Amadeus* presentan diferentes capas de subtexto. La vida interna se puede expresar de forma impresionante en el cine, pero no puede alcanzar la densidad o complejidad que tiene en la novela.

Así son las normas. Imaginemos ahora los problemas de las adaptaciones. A lo largo de los decenios cientos de millones de dólares se han dedicado a adquirir los derechos cinematográficos de obras literarias que después han sido arrojadas al regazo de los guionistas, quienes las han leído y han huido corriendo, gritando en mitad de la noche: «¡No ocurre nada! Todo el libro se desarrolla en la mente del personaje».

Por consiguiente el primer principio de la adaptación es: **Cuanto más pura sea la novela, cuanto más pura sea la obra de teatro, peor será la película.**

La «pureza literaria» no se refiere al logro literario. La pureza de una novela significa que la narración se ubica exclusivamente al nivel del conflicto interno y que emplea complejidades lingüísticas para incitar, construir y presentar el clímax narrativo independientemente de las fuerzas personales, sociales y del entorno: *Ulises* de Joyce. La pureza del teatro hace referencia a una narración que se centra en exclusiva en el nivel del conflicto personal y que utiliza la palabra hablada en un exceso poético para incitar, construir y presentar el clímax narrativo con una independencia relativa de las fuerzas internas, sociales y del entorno: *El cóctel* de Eliot.

Los intentos de adaptar la literatura «pura» fracasan por dos motivos: uno es la imposibilidad estética. La imagen es prelingüística; no existen equivalencias o ni siquiera aproximaciones cinematográficas para los conflictos que se encuentran enterrados en el lenguaje extravagante de los maestros novelistas y dramaturgos. Otro es que, cuando un talento menor intenta adaptar a un genio, ¿qué resulta probable que ocurra? ¿Se alzará un talento menor hasta el nivel del genio, o se verá arrastrado el genio hasta el nivel del adaptador?

Las pantallas del mundo se ven frecuentemente teñidas por realizadores pretenciosos que quieren ser considerados nuevos Fellini o Bergman, pero que, al contrario que Fellini y Bergman, no son capaces de crear obras originales por lo que mantienen su pretensión inundando las agencias con copias de Proust o Woolf en la mano y prometiéndoles llevar el arte a las masas. Los burócratas conceden el dinero, los políticos se congratulan a sí mismos ante sus votantes por llevar el arte a las masas, el realizador recibe un talón y la película se desvanece en un fin de semana.

Si debemos adaptar, tendremos que descender un peldaño o dos alejándonos de la literatura «pura» y buscar historias en las que se distribuya el conflicto en los tres niveles… acentuándose el extrapersonal. En los seminarios de postgrado no se enseñará *El puente sobre el río Kwai* de Pierre Boulle junto a Thomas Mann y Franz Kafka, aunque se trate de una obra excelente, habitada por

personajes complejos guiados por conflictos internos y personales y dramatizada principalmente a un nivel extrapersonal. Como consecuencia de la adaptación de Carl Foreman se convirtió, en mi opinión, en la mejor película de David Lean.

Para adaptar debemos primero leer una obra una y otra vez sin tomar notas hasta que nos sintamos inmersos en su espíritu. No debemos tomar decisiones ni planificar movimientos hasta habernos dado la mano con su sociedad, haber visto sus rostros, haber olido su perfume. Al igual que con las historias que creamos de la nada, debemos adquirir un conocimiento casi divino y no suponer nunca que el escritor original haya hecho sus deberes. Una vez conseguido, debemos reducir cada acontecimiento a párrafos de una o dos frases que definan únicamente qué ocurre. No incluiremos psicología ni sociología. Por ejemplo: «Entra en la casa esperando pelearse con su mujer pero descubre una nota que le dice que le ha abandonado por otro hombre».

Una vez hayamos hecho eso leeremos los acontecimientos que hayamos escrito, preguntándonos: «¿Está bien contada esta historia?». Y entonces deberemos prepararnos porque nueve de cada diez veces descubriremos que no. Que un dramaturgo lleve una obra a un escenario o que un novelista publique su novela no basta para que se conviertan en maestros de su arte. Lo más difícil que hacemos todos es crear historias. Muchos novelistas son narradores sin calidad, y muchos dramaturgos aún más pobres. O tal vez descubramos que una obra está narrada con belleza y con la precisión de un reloj… pero en cuatrocientas páginas, tres veces más material del que podemos utilizar para una película y que, si eliminamos un único párrafo, el reloj deja de darnos la hora. En cualquier caso, nuestra tarea no será la de adaptar sino la de volver a inventar.

El segundo principio de la adaptación es: **Debemos estar dispuestos a volver a inventar**.

Debemos contar la historia con ritmos cinematográficos mientras mantenemos el espíritu del original. Volver a inventar: no importa en qué orden se narren los acontecimientos en la novela porque deberemos volver a organizarlos en el tiempo, desde el primero hasta el último, como si se tratara de biografías. A partir de ellas crearemos un esquema de pasos utilizando, cuando sea valioso, el diseño de la obra original pero tomándonos la libertad de cortar escenas y, si fuera necesario, crear otras nuevas. Lo más complicado de todo es convertir lo mental en físico. No debemos llenar las bocas de los personajes de diálogo explicativo, sino encontrar expresiones visuales para sus conflictos internos. Ése será el punto que nos lleve al éxito o al fracaso. Debemos buscar un diseño que exprese el espíritu del original mientras se mantiene dentro de los ritmos de un filme, ignorando el riesgo de que los críticos digan: «Pero la película no es como la novela».

La estética de la pantalla a menudo nos exige volver a inventar una historia, incluso cuando el original esté maravillosamente narrado y tenga la extensión de un largometraje. Milos Forman le dijo a Peter Shaffer mientras adaptaba *Amadeus* del escenario a la pantalla: «Vas a tener que dar a luz a tu propia criatura por segunda vez». El resultado es que el mundo cuenta ahora con dos versiones excelentes de la misma historia, cada una adaptada a su medio. Cuando estemos luchando con una adaptación debemos tener presente que, si la nueva invención se desvía radicalmente del original (*Pelle el conquistador*, *Las amistades peligrosas)* pero la película es excelente, los críticos no abrirán la boca. Pero si destrozamos el original (*La letra escarlata*, *La hoguera de las vanidades)* y no presentamos un trabajo tan bueno o mejor que el original, estaremos metidos en un lío.

Para aprender a adaptar estudiaremos el trabajo de Ruth Prawer Jhabvala. En mi opinión ha sido y es la mejor adaptadora de novelas a la pantalla en la historia del cine. De origen polaco, nacida en Alemania, se ha convertido en una maestra en la adaptación de películas. Como un camaleón o una médium en trance, vive los colores y el espíritu de otros escritores. Leamos *Cuarteto*, *Una habitación con vistas*, *Las bostonianas*, preparemos un esquema de pasos para cada novela y después comparemos, escena a escena, nuestro trabajo con el de Jhabvala. Aprenderemos mucho. Jhabvala y el realizador James Ivory se limitan a novelistas sociales –Jean Rhys, E.M. Forster, Henry James– sabiendo que los conflictos principales serán extrapersonales y resultarán atractivos para la cámara. No adaptan a Proust, Joyce ni Kafka.

Aunque la expresividad natural del cine es extrapersonal no debería inhibirnos. Más bien, el reto que siempre han aceptado todos los grandes realizadores ha sido comenzar con imágenes de un

conflicto social o con el entorno para llevarnos hasta las complejidades de las relaciones personales; empezar en la superficie de lo que se dice y se hace y guiarnos hasta una percepción de la vida interna, de lo que no se dice, de lo subconsciente. Nadar contra corriente y conseguir en el celuloide lo que el dramaturgo y el novelista hacen con facilidad.

Por el mismo principio, los dramaturgos y los novelistas siempre han comprendido que su reto consiste en hacer en el escenario y sobre el papel lo que mejor hace el cine en la pantalla. El famoso estilo cinematográfico de Flaubert se desarrolló mucho antes de que existiera el cine. Eisenstein dijo que había aprendido a cortar las películas leyendo a Charles Dickens. La sorprendente fluidez de Shakespeare a lo largo del tiempo y del espacio sugiere una imaginación hambrienta de cámaras. Los grandes narradores siempre han sabido que «Se debe mostrar y no contar» es la tarea creativa definitiva: escribir de manera puramente dramática y visual para mostrar un mundo natural de comportamientos humanos naturales, que expresan la complejidad de la vida *sin contarla*.

EL PROBLEMA DEL MELODRAMA

Para evitar que les acusen diciendo: «Este guión es melodramático», muchos evitan escribir «grandes escenas», acontecimientos apasionados y poderosos y, en su lugar, redactan bosquejos minimalistas en los que ocurre poco, si es que ocurre algo, pensando que son sutiles. Eso es una tontería. Nada de lo que hacen los seres humanos es de por sí melodramático y las personas son capaces de cualquier cosa. Los periódicos diarios registran actos de enorme autosacrificio y crueldad, de osadía y cobardía, de santos y tiranos, desde la madre Teresa de Calcuta hasta Saddam Hussein. Todo lo que podamos imaginar que hacen los seres humanos ya lo habrán hecho y de formas que no podamos imaginar. Nada es un melodrama, es simplemente humano.

El melodrama no es el resultado de un exceso de expresividad sino de un defecto de motivación; no se trata de escribir acerca de deseos demasiado grandes, sino demasiado pequeños. El poder de un acontecimiento sólo puede ser tan grande como la suma total de sus causas. Sentimos que una escena es melodramática si no podemos creer que su motivación se equipara a su acción. Los escritores, desde Homero, pasando por Shakespeare y hasta Bergman, han creado escenas explosivas que nadie llamaría melodramas porque sabían cómo motivar a los personajes. Si podemos imaginar un gran drama o una gran comedia debemos escribirlos pero elevando las fuerzas que empujan a nuestros personajes hasta igualar o superar sus acciones más extremas y el público nos abrazará por llevarles hasta el límite.

EL PROBLEMA DE LOS AGUJEROS

Un «agujero» es otra manera de perder credibilidad. En lugar de tratarse de una falta de motivación la historia carece en este caso de lógica, de un eslabón dentro de la cadena de causas y efectos. Pero, al igual que la coincidencia, los agujeros forman parte de la vida. A menudo ocurren cosas por motivos que no se pueden explicar. Por lo tanto, si estamos escribiendo sobre la vida, un agujero o dos tal vez encuentren su lugar en nuestro relato. El problema es cómo manejarlos.

Si podemos forjar un eslabón entre los acontecimientos ilógicos y cerrar el agujero lo haremos. Sin embargo, ese remedio con frecuencia requiere la creación de una nueva escena cuyo único objetivo consiste en dar lógica a lo que la rodea, produciendo una torpeza tan molesta como el agujero.

En cuyo caso nos debemos preguntar: ¿lo percibirá el público? Nosotros sabemos que es un defecto en la lógica porque la historia todavía está en nuestro escritorio, con un agujero que nos mira con fijeza. Pero en la pantalla la historia fluye a su ritmo. Al llegar el agujero el público tal vez no disponga de suficiente información en ese momento para darse cuenta de que lo que acaba de ocurrir no es lógico, o tal vez se produzca tan rápido que pase desapercibido.

Chinatown: Ida Sessions (Diane Ladd) se hace pasar por Evelyn Mulwray y contrata a J.J. Gittes para que investigue a Hollis Mulwray por adulterio. Cuando Gittes descubre lo que parece ser

una aventura se presenta en su despacho la verdadera esposa con su abogado y una querella. Gittes se da cuenta de que alguien persigue a Mulwray pero, antes de que pueda ayudar, asesinan al hombre. Al principio del segundo acto recibe una llamada de teléfono de Ida Sessions diciéndole que no tenía ni idea de que las cosas llevarían a un asesinato y quiere que él sepa que ella es inocente. En esa llamada también le da a Gittes una pista clave sobre el móvil del asesinato. Sin embargo, sus palabras resultan tan crípticas que sólo aumentan su confusión. Pero, más tarde, une esa pista a las demás pruebas que descubre y piensa que sabe quién lo hizo y por qué.

Al principio del tercer acto descubre a Ida Sessions muerta y en su billetera encuentra una tarjeta del Sindicato de Actores. En otras palabras, Ida Sessions no podía saber de ninguna manera lo que le había dicho por teléfono. Su pista es un detalle crucial sobre una corrupción en la ciudad dirigida por un hombre de negocios millonario y altos agentes gubernamentales, algo que nunca le habrían dicho a la actriz que habían contratado para hacerse pasar por la mujer de la víctima. Pero cuando se lo dice a Gittes, no tenemos ni idea de quién es Ida Sessions y lo que podía o no podía saber. Cuando la encuentran muerta hora y media más tarde no vemos el agujero porque para entonces se nos ha olvidado lo que ha dicho.

Así que tal vez el público no se dé cuenta. Pero tal vez sí. Entonces ¿qué? Los escritores cobardes intentan echar tierra sobre esos agujeros con la esperanza de que los espectadores no los vean. Otros escritores se enfrentan a ese problema directamente. Presentan el agujero al público y después rechazan que se trate de un agujero.

Casablanca: Ferrari (Sidney Greenstreet) es el capitalista y ladrón por excelencia, que nunca hace nada si no es por dinero. Sin embargo, en un momento dado, Ferrari ayuda a Victor Laszlo (Paul Henrid) a encontrar los preciados salvoconductos sin pedir nada a cambio. Eso no va con el personaje, no es lógico. Sabiéndolo, los guionistas le hicieron decir a Ferrari: «Por qué hago esto, no lo sé, ya que no me puede aportar ningún beneficio…». En lugar de ocultar el agujero, los guionistas lo admitieron con la burda mentira de que Ferrari tal vez fuera impulsivamente generoso. El público sabe que con frecuencia hacemos cosas que no podemos explicar. «Alabado sea» –asiente pensando–, «ni siquiera Ferrari lo comprende. Bien. Sigamos con la película».

Terminator no tiene un agujero: está construida sobre un socavón. En 2029 los robots han exterminado casi completamente a la raza humana, cuando sus supervivientes, guiados por John Connor, dan la vuelta a la moneda de la guerra. Para eliminar a su enemigo los robots inventan una máquina del tiempo y envían a Terminator a 1984, para que asesine a la madre de John Connor antes de que él nazca. Connor se apodera de la máquina y envía a un joven oficial, Reese, al mismo año, para que intente destruir a Terminator antes. Lo hace sabiendo que Reese en realidad no sólo salvará a su madre sino que la dejará embarazada, por lo que el teniente es su padre. ¿Qué?

Pero James Cameron y Gail Anne Hurd comprenden el empuje narrativo. Sabían que si enviaban a dos guerreros del futuro a las calles de Los Ángeles para que persiguieran con mucho ruido a esa pobre mujer, el público no se plantearía preguntas analíticas y ellos podrían, poco a poco, preparar un montaje. Pero, respetando la inteligencia de los espectadores, también sabían que después de la película, mientras se tomaban un café, podrían preguntarse: «Un momento… si Connor sabía que Reese iba a…», etcétera, hasta que los agujeros destruyeran el placer del público. Por ello escribieron la siguiente escena de resolución.

La embarazada Sarah Connor se dirige por su seguridad a las remotas montañas de México a dar a luz y criar a su hijo para su futura misión. En una gasolinera dicta a una grabadora sus memorias para su héroe nonato y dice, con el mayor de los efectos: «¿Sabes, hijo? No lo entiendo. Si tú sabías que Reese iba a ser tu padre… entonces, ¿por qué? ¿Cómo? ¿Y significa que esto va a ocurrir otra vez… y otra…?». Tras lo que hace una pausa y dice: «¿Sabes? Te podrías volver loco pensando en esto». Y el público de todo el mundo pensó: «Diablos, tiene razón. No es importante». Con eso tiraron la lógica alegremente a la basura.

17 El personaje

EL GUSANO DEL PENSAMIENTO

Al estudiar la evolución de la historia a lo largo de los veintiocho siglos que han transcurrido desde Homero, pensé que me podría ahorrar unos mil años y saltarme desde el siglo IV hasta el Renacimiento porque, según mi libro de texto de historia del instituto, durante la Alta Edad Media se detuvo todo el desarrollo del pensamiento mientras los monjes vacilaban acerca de preguntas tales como. «¿Cuántos ángeles caben en la cabeza de un alfiler?». Escéptico, busqué un poco más y descubrí que en realidad la vida intelectual de la época medieval se mantuvo vigorosamente… aunque en código poético. Una vez se descifró la metáfora, los investigadores hallaron que la pregunta sobre cuántos ángeles caben en la cabeza de un alfiler no es metafísica, sino física. El tema discutido es la estructura atómica: «¿Cuán pequeño es pequeño?».

Para analizar la psicología los académicos medievales idearon otro concepto ingenioso: el *gusano del pensamiento*. Imaginemos una criatura que tuviera el poder de escarbar en el cerebro y llegar a conocer totalmente a una persona, sus sueños, sus miedos, sus fuerzas, sus debilidades. Supongamos que ese gusano de la mente también tuviera la capacidad de provocar acontecimientos en el mundo. Podría así crear un hecho específico dirigido a la naturaleza única y singular de esa persona que actuara de detonador para una aventura única en su especie, una búsqueda que le obligaría a utilizarse al máximo, a vivir al límite. Ya fuera una tragedia o una realización, una búsqueda de esa naturaleza revelaría su humanidad completa.

Al leer aquello tuve que sonreír porque todo escritor es un gusano del pensamiento. Nosotros también escarbamos en nuestros personajes para descubrir sus aspectos, sus potenciales, y después creamos un acontecimiento dirigido a su naturaleza única: el incidente incitador. Para cada protagonista es diferente, para uno puede tratarse tal vez de descubrir un tesoro, para otro de perder una fortuna, pero diseñamos el acontecimiento de tal manera que encaje con el personaje, diseñamos el hecho de tal forma que constituya lo que se necesita para que parta en una búsqueda que le lleve a los límites de su ser. Al igual que el gusano del pensamiento, exploramos el interior de la naturaleza humana, según se expresa en el código poético. Porque los siglos transcurren y nada cambia en nuestro interior. Como observó William Faulkner, la naturaleza humana es el único tema que no envejece.

Los personajes no son seres humanos

Un personaje es tan poco humano como la Venus de Milo es mujer. Un personaje es una obra de arte, una metáfora de la naturaleza humana. Nos relacionamos con los personajes como si fueran reales, pero son superiores a la realidad. Diseñamos sus rasgos para que resulten claros y reconocibles; mientras que los seres humanos somos difíciles de comprender, por no decir enigmáticos. Conocemos a los personajes mejor de lo que conocemos a nuestros amigos porque un personaje es eterno e inalterable mientras que las personas cambian, cuando creemos que hemos empezado a comprenderlas nos damos cuenta de que no es así. De hecho, yo conozco a Rick Blaine de *Casablanca* mejor de lo que me conozco a mí mismo. Rick es siempre Rick. Yo soy un poco variable.

El diseño de los personajes comienza con la organización de sus dos aspectos principales: la *caracterización* y la *verdadera personalidad*. Repitamos: la caracterización es la suma de todas las cualidades observables, una combinación que hace que el personaje sea único: su apariencia física unida a sus amaneramientos, a su forma de hablar, a sus gestos, a su sexualidad, a su edad, a su cociente intelectual, a su personalidad, a sus actitudes, a sus valores, a dónde viva, a cómo viva. La

verdadera personalidad se oculta detrás de esa máscara. A pesar de su caracterización, ¿quién es realmente ese personaje? ¿Es leal o traidor? ¿Es sincero o mentiroso? ¿Amable o cruel? ¿Valiente o cobarde? ¿Generoso o egoísta? ¿Voluntarioso o débil?

La VERDADERA PERSONALIDAD sólo se puede expresar a través de las decisiones tomadas ante dilemas. Cómo elija actuar la persona en una situación de presión definirá quién es, cuanto mayor sea la presión, más verdadera y profunda será la decisión tomada por el personaje.

La clave para la verdadera personalidad es el deseo. En la vida, si nos sentimos agobiados, la mejor manera de solucionarlo es preguntar: «¿Qué quiero?», escuchar nuestra respuesta más sincera y encontrar la fuerza de voluntad que nos permita perseguir ese deseo. Todavía tendremos problemas, pero ya estaremos en movimiento y tendremos la oportunidad de resolverlos. Lo que es cierto en la vida también lo es en la ficción. Un personaje cobra vida en el momento en el que vislumbramos una clara comprensión de su deseo, no sólo el consciente, sino en los papeles complejos, también el deseo subconsciente.

Nos debemos preguntar: ¿qué quiere este personaje? ¿Lo quiere ahora? ¿Lo quiere pronto? ¿Es lo que quiere, en general? ¿Sabe que lo quiere? ¿No lo sabe? Si disponemos de respuestas claras y verdaderas dominaremos al personaje.

Detrás del deseo se oculta la motivación. ¿Por qué quiere nuestro personaje lo que quiere? Tenemos nuestras ideas sobre sus motivos, pero no nos debe sorprender que otros los vean desde una perspectiva distinta. Un amigo tal vez sienta que los deseos de nuestro personaje se deban a la educación que recibió de sus padres; otra persona quizá piense que se trata de nuestra cultura materialista; un tercero podría culpar al sistema escolar; y otro más igual diga que está en los genes; uno distinto piensa que le ha poseído el diablo. Las actitudes contemporáneas tienden a favorecer las explicaciones únicas para el comportamiento, en lugar de una mezcla compleja de fuerzas, que resultaría más probable.

No debemos reducir nuestros personajes a estudios de casos (un episodio de abuso infantil es el cliché de moda en este momento) porque en la realidad no todos los comportamientos tienen explicaciones definitivas. *Generalmente, cuanto más une el guionista la motivación a causas específicas, más limita el personaje en la mente de los espectadores*. Por el contrario, debemos obtener una sólida comprensión de los motivos dejando, a la vez, cierto espacio para que el misterio rodee a los porqués, un toque tal vez de irracionalidad, permitir al público que utilice sus propias experiencias en la vida para mejorar nuestros personajes en su imaginación.

Por ejemplo Shakespeare retrata a uno de sus villanos más complejos en *El rey Lear*, a Edmundo. Después de una escena en la que se culpa a las influencias astrológicas (una única explicación para un comportamiento, una vez más) de la mala fortuna de alguien, Edmundo se ríe y en soliloquio dice: «Debería haber sido lo que soy si la estrella más virginal del firmamento hubiese brillado en mi bastardía». Edmundo hace el mal por placer. Más allá de eso, ¿qué importa? Como observó Aristóteles, el motivo de que una persona haga algo es de poco interés una vez vemos lo que hace. Un personaje será las decisiones que tome sobre las acciones que realice. Una vez la acción ha tenido lugar, los motivos por los que la hizo se disuelven en lo irrelevante.

El público llega a comprender a nuestros personajes de diferentes maneras: la imagen física y la ambientación dicen mucho, pero el público sabe que las apariencias no son la realidad y que la caracterización no es la verdadera personalidad. Sin embargo, la máscara de un personaje es una pista importante sobre lo que tal vez se desvele después.

Lo que digan otros personajes sobre un personaje también constituye una pista. Sabemos que lo que una persona dice de otra tal vez sea cierto o no, debido a las hachas que las personas tienden a afilar, pero merece la pena saber quién dice qué. Lo que diga un personaje sobre sí mismo podría ser cierto o no. Escuchamos y archivamos.

En realidad, los personajes que se conocen bien a sí mismos, aquellos que recitan diálogos que explican su personalidad con la intención de convencernos de que son quienes dicen ser no sólo

resultan aburridos, sino extraños. El público sabe que las personas pocas veces (si es que hay alguna) se comprenden a sí mismas y, si lo hacen, no son capaces de explicarse de manera completa y sincera. Siempre hay un subtexto. Si, por casualidad, lo que dice un personaje sobre sí mismo es cierto, no *sabremos* que es cierto hasta que seamos testigos de qué decisiones toma en situaciones de presión. Las explicaciones sobre uno mismo deben validarse o contradecirse con acciones. En *Casablanca* cuando Rick dice: «No arriesgo el cuello por nadie», pensamos: «No, aún no, Rick, aún no». Conocemos a Rick mejor de lo que él se conoce a sí mismo porque en realidad está equivocado; arriesgará el cuello muchas veces.

La dimensión de los personajes

La «dimensión» es el concepto menos entendido de un personaje. Cuando era actor los directores insistían en crear «personajes sólidos y tridimensionales» y yo estaba totalmente a favor, aunque cuando les preguntaba exactamente qué era una dimensión y cómo crearla (por no decir tres) empezaban a farfullar y a murmurar algo sobre los ensayos, tras lo cual se alejaban.

Hace algunos años un productor me presentó lo que creía que iba a ser un protagonista «tridimensional» en los siguientes términos: «Jessie acaba de salir de la cárcel pero, mientras estuvo encerrado, estudió finanzas e inversiones, por lo que ahora es un experto en los mercados de valores, en bonos y letras. También sabe bailar *break*. Es cinturón negro de kárate e interpreta jazz con el saxofón». Su «Jessie» era tan plano como la superficie de un escritorio, un montón de rasgos unidos a un nombre. Decorar a un protagonista con muchas características no abre al personaje ni atrae empatía. Por el contrario, las excentricidades pueden cerrar a un personaje y mantenernos alejados de él.

Existe un popular principio académico que defiende que, en su lugar, los buenos personajes siempre están marcados por un rasgo dominante. Con frecuencia se cita la ambición de Macbeth. Se dice que el exceso de ambición hace grande a Macbeth. Esa teoría está totalmente equivocada. Si Macbeth fuera sólo ambicioso no habría obra de teatro. Simplemente ganaría a los ingleses y gobernaría Escocia. Macbeth es un personaje creado con maestría por la contradicción de su ambición, por un lado, y su culpabilidad por otro. Desde esa profunda contradicción interna surge su pasión, su complejidad, su poesía.

La dimensión significa contradicción: ya sea dentro del personaje (una ambición guiada por un sentimiento de culpa) o entre su caracterización y su verdadera personalidad (un encantador ladrón). Esas contradicciones deben resultar *coherentes*. Retratar a un hombre como agradable y en una escena hacer que le dé una patada a un gato no añadirá ninguna dimensión nueva.

Pensemos en Hamlet, el personaje más complejo escrito jamás. Hamlet no tiene tres dimensiones, sino diez, doce, es de una dimensionalidad virtualmente incontable. Parece espiritual hasta volverse blasfemo. Para Ofelia es al principio amante y tierno y después cruel e incluso sádico. Es valiente y luego cobarde. A veces aparece tranquilo y cauto, después impulsivo y apresurado, cuando apuñala a alguien oculto detrás de una cortina sin saber de quién se trata. Hamlet es perverso y compasivo, orgulloso y autocompasivo, ingenioso y triste, cansado y dinámico, lúcido y confuso, cuerdo y loco. Es de inocente mundología y de mundana inocencia, una contradicción viva de casi todas las cualidades humanas que podamos imaginar.

Las dimensiones fascinan; las contradicciones en la naturaleza o en el comportamiento cautivan la concentración del público. Por consiguiente, el protagonista debe ser el personaje con más dimensiones del reparto para poder centrar la empatía en el papel principal. Si no, el centro del bien se descentra; el universo ficticio se requebraja; el público pierde el equilibrio.

Blade Runner: El marketing animó al público a sentir empatía con el personaje interpretado por Harrison Ford, Rick Deckard, pero una vez en la sala, los espectadores se vieron atraídos por el mayor número de dimensiones del enemigo, Roy Batty (Rutger Hauer). Al cambiar el centro del bien al protagonista, la confusión emocional del público redujo su entusiasmo y lo que debería haber alcanzado un enorme éxito se convirtió en una película de culto.

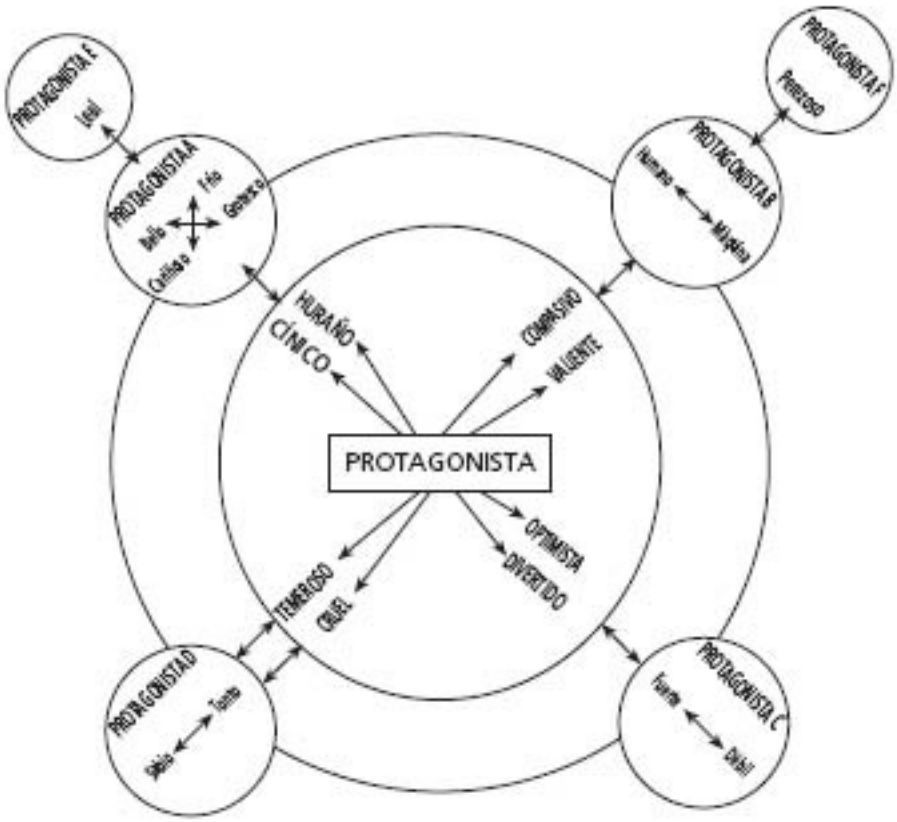
El diseño del reparto

En esencia, el protagonista crea el resto del reparto. Todos los demás personajes forman parte de la historia siempre y por encima de todo lo demás por las relaciones que establecen con el protagonista y por la manera en la que cada uno de ellos ayuda a delinear las dimensiones de la naturaleza compleja del personaje. Imaginemos que un reparto fuera como un sistema solar en el que el protagonista fuera el sol; los papeles secundarios serían los planetas que giran alrededor del sol y los extras los satélites alrededor de los planetas (todos mantenidos en sus órbitas por las fuerzas gravitatorias de la estrella colocada en el centro y cada uno tirando de las corrientes de las naturalezas de los demás).

Imaginemos un protagonista hipotético: es divertido y optimista y después huraño y cínico; es compasivo y luego cruel; no tiene miedo pero más tarde se asusta. Este papel de cuatro dimensiones necesita un reparto alrededor que dibuje sus contradicciones, personajes hacia los que pueda actuar y después reaccionar de diferentes maneras en los distintos momentos y lugares. Esos personajes de apoyo deben complementar al protagonista para que su complejidad resulte coherente y creíble.

Por ejemplo, el personaje A provoca la tristeza y el cinismo del protagonista, mientras que el personaje B le obliga a mostrar su lado ingenioso y esperanzado. El personaje C le inspira emociones de amor y coraje y el personaje D le obliga primero a acobardarse de miedo y después a golpear con furia. La creación y el diseño de los personajes A, B, C y D vendrán dictados por las necesidades del protagonista. Son lo que son principalmente para conseguir que la complejidad del personaje principal resulte clara y creíble, a través de acciones y reacciones.

Aunque los papeles secundarios deben resultar menos importantes que el del protagonista, también pueden ser complejos. El personaje A podría ser bidimensional: externamente bello y cariñoso e internamente grotesco al mostrar, a través de sus decisiones en situaciones de presión, sus deseos fríos y mutantes. Incluso una dimensión puede crear un maravilloso papel de reparto. El personaje B podría ser como Terminator y tener una única contradicción fascinante: la máquina frente al hombre. Si Terminator fuera sólo un robot o un hombre del futuro, tal vez no resultara interesante. Pero es ambas cosas y su dimensión máquina y humana lo convierte en un villano superior.



El mundo físico y social en el que se encuentra un personaje, su profesión o su vecindario, por ejemplo, es un aspecto de la caracterización, por lo que podemos crear dimensiones utilizando un sencillo contrapunto: colocar una personalidad convencional en un entorno exótico o a un personaje misterioso y extraño dentro de una sociedad muy normal y con los pies en la tierra, lo que provocará un interés inmediato.

Los papeles de los secundarios deben ser deliberadamente planos… pero no sosos. Debemos dar a cada uno un rasgo específico que haga que merezca la pena interpretar ese papel para el momento en el que el actor o la actriz están en escena, pero nada más.

Por ejemplo, supongamos que nuestra protagonista está de visita en Nueva York por primera vez y al salir del aeropuerto Kennedy está deseando hacer su primer viaje con un taxista neoyorquino. ¿Cómo escribimos ese papel? ¿Lo convertimos en un filósofo excéntrico que lleva una gorra de béisbol torcida en la cabeza? Espero que no. Durante los últimos sesenta años, cada vez que nos montamos en un taxi en una película sobre Nueva York nos encontramos a ese taxista.

Tal vez creamos la primera escena muda de un taxista en Nueva York. Ella intenta entablar una conversación muy neoyorquina sobre los Yankees, los Knicks, la oficina del alcalde, pero él sólo se ajusta la corbata y sigue conduciendo. La turista se deja caer sobre el asiento, su primera decepción en Nueva York.

Por otro lado, el taxista que acabaría con todos los taxistas: un bicho raro de voz profunda pero extremadamente amable que le da una conferencia muy académica sobre la supervivencia en las grandes ciudades; cómo cruzarse el bolso en el pecho, dónde guardar el spray paralizante. Entonces la conduce hasta el Bronx, le cobra ciento cincuenta dólares y le dice que está en Manhattan. Parecía dispuesto a ayudar pero se ha convertido en una rata ladrona, una contradicción entre la caracterización y la verdadera personalidad. Ahora pasaremos la película buscando a ese tipo porque sabemos que los guionistas no dan dimensiones a los personajes que no van a volver a utilizar. Si ese taxista no vuelve a aparecer por lo menos otra vez, nos sentiremos muy molestos. No debemos provocar falsas expectativas haciendo que los papeles de los extras parezcan más interesantes de lo necesario.

El reparto gira en una órbita alrededor de la estrella, su protagonista. Los papeles de reparto se inspiran en el personaje central y deben diseñarse para marcar su complejidad de dimensiones. Los papeles secundarios no sólo necesitan a los protagonistas, sino que se necesitan entre sí, para poder proyectar sus dimensiones. Mientras algunos personajes terciarios (E y F, según el diagrama) comparten escenas con el protagonista u otros personajes principales, ellos también ayudan a revelar dimensiones. En una situación ideal, en cada una de las escenas cada uno de los personajes hará resaltar cualidades que marquen las dimensiones de los demás, todos unidos en una constelación por el peso del protagonista, colocado en su centro

El personaje cómico

Todos los personajes persiguen un deseo contra las fuerzas antagonistas. Pero el personaje dramático es lo suficientemente flexible como para alejarse del riesgo y darse cuenta de que eso podría matarle. El personaje cómico no. El personaje cómico está marcado por una obsesión ciega. El primer paso para resolver el problema de un personaje que debería resultar gracioso pero no lo es radica en encontrar su manía.

Cuando las sátiras políticas de Aristófanes y los romances en farsa de Menandro pasaron a la historia, la comedia degeneró en su prima rival y campesina, la poesía trágica y épica. Pero al llegar el Renacimiento –desde Goldoni en Italia a Molière en Francia (saltándonos Alemania) y Shakespeare, Johnson, Wycherley, Congreve, Sheridan; hasta Shaw, Wilde, Coward, Chaplin, Allen, los graciosos ingenios de Inglaterra, Irlanda y América–, volvió a ascender de nuevo hasta alcanzar el deslumbrante arte actual –la gracia salvadora de la vida moderna.

Al perfeccionar esos maestros su arte, como todos los artesanos, compartieron sus conocimientos y llegaron a darse cuenta de que el personaje cómico se crea asignándole al papel un «humor», una obsesión que el personaje no percibe en sí mismo. La carrera de Molière se construyó

sobre la base de escribir obras que ridiculizaban la fijación de su protagonista –*El avaro*, *El enfermo imaginario*, *El misántropo*–. Casi cualquier obsesión puede funcionar. Por ejemplo, los zapatos. Imelda Marcos es un chiste internacional porque no percibe su necesidad neurótica de poseer zapatos que, según algunas estimaciones, superan los tres mil pares. Aunque en su juicio sobre el impago de impuestos en Nueva York dijo que sólo tenía unos mil doscientos… y que ninguno le calzaba bien. Se trataba de regalos de las empresas zapateras, dijo, que nunca supieron adivinar qué número necesitaba.

En *All in the Family* Archie Bunker (Carroll O'Connor) era un intolerante ciegamente obsesionado. Siempre que no se dé cuenta es un bufón del que nos reímos. Pero si algún día se volviera hacia alguien y dijera: «¿Sabes? Soy un maldito racista maniático», se habría acabado la comedia.

El nuevo caso del inspector Clouseau: Un chófer es asesinado en las tierras de Benjamin Ballon (George Saunders). Aparece un hombre obsesionado con ser el detective más perfecto del mundo, el capitán Clouseau (Peter Sellers), que decide que Ballon lo hizo y se enfrenta al multimillonario en la sala de billar. Al presentar Clouseau sus pruebas desgarra el fieltro de la mesa y parte los palos, resumiéndolo todo con: «… y entonces usted lo mató en un ataque de ira celosa». Clouseau se vuelve para marcharse pero sale por el lado equivocado de la puerta. Oímos un GOLPE al chocar contra el muro. Vuelve a entrar y con una tranquila calma dice: «Estúpidos arquitectos».

Un pez llamado Wanda: Wanda (Jamie Lee Curtis), una maestra criminal, está obsesionada con los hombres que hablan idiomas extranjeros. Otto (Kevin Klein), un fracasado agente de la CIA, está convencido de que es un intelectual (aunque, como señala Wanda, comete errores tales como pensar que el Metro de Londres es un movimiento político). Ken (Michael Palin) está tan obsesionado con su amor hacia los animales que Otto le tortura comiéndose sus peces de colores. Archie Leach (John Cleese) tiene un temor obsesivo a la vergüenza, un miedo que, según nos dice, incluye a toda la nación inglesa. A mitad de la película, sin embargo, Archie se da cuenta de su obsesión y, una vez es consciente de ella, pasa de ser el protagonista cómico al líder romántico, de Archie Leach a «Cary Grant». (Archie Leach era el verdadero nombre de Cary Grant.)

Tres pistas sobre cómo escribir personajes para la pantalla

1. Dejar espacio para el actor

Esta antigua admonición de Hollywood pide al guionista que le ofrezca al actor tantas oportunidades como sea posible para utilizar su propia creatividad; que no se escriba demasiado y se llenen las páginas de una descripción constante sobre los comportamientos, las connotaciones de los gestos, los tonos de voz:

Bob se apoya sobre el atril, cruzando una pierna sobre la otra y dejando un brazo al aire. Mira por encima de las cabezas de sus alumnos, alzando pensativamente una ceja:

BOB

(Flemáticamente.)

Bla, bla, bla, bla, bla…

La reacción de un actor ante este guión saturado con ese tipo de detalle es tirarlo a la basura, pensando: «No buscan un actor, buscan una marioneta». O, si acepta el papel, el actor cogerá un rotulador rojo y tachará todas esas tonterías en el papel. Los detalles que hemos presentado no tienen ningún significado. Lo que un actor quiere saber es: «¿Qué busco? ¿Por qué lo busco? ¿Qué hago para conseguirlo? ¿Qué me detiene? ¿Cuáles son las consecuencias?». El actor da vida al personaje a partir del subtexto: el deseo que se enfrenta a las fuerzas de su antagonista. Ante la cámara dirá y hará lo que la escena requiera pero la caracterización debe cumplir su trabajo tanto o

más que el nuestro.

Debemos recordar que, al contrario que en el teatro, donde esperamos que nuestra obra se interprete en cientos, si no miles de producciones, ahora y en el futuro, en la pantalla sólo hay una producción, sólo una interpretación de cada personaje, fijada al celuloide para siempre. La colaboración entre el guionista y los actores comienza cuando el guionista deja de soñar con un rostro ficticio y en su lugar se imagina el reparto ideal. Si el guionista tiene la sensación de que hay un actor en particular que resultaría perfecto como protagonista y lo imagina mientras escribe, recordará constantemente cuán poco necesitan los actores geniales para crear momentos poderosos, y no escribirá lo siguiente:

BÁRBARA

(Ofreciendo una taza a Juan.)

¿Quieres esta taza de

café, cariño?

El público ya *ve* que es una taza de café y el gesto dice: «¿Quieres esto?»; la actriz siente «cariño…». Percibiendo que menos es más, la actriz se volverá hacia su director y le dirá: «Pedro, ¿tengo que decir "¿Quieres esta taza de café, cariño?". Es decir, ya le estoy ofreciendo la maldita taza, ¿no? ¿No podemos quitar esa línea?». La línea se elimina y la actriz sin decir palabra ofrece a un hombre una taza de café en actitud cariñosa mientras al guionista le da un ataque: «¡Están haciendo una carnicería con mi diálogo!».

2. Enamorarnos de todos nuestros personajes

A menudo vemos películas que tienen un reparto de personajes excelentes… excepto uno, que es terrible. Nos preguntamos los motivos hasta que nos damos cuenta de que el guionista odia a ese personaje. Trivializa y ridiculiza ese papel a cada oportunidad. Y nunca se dará cuenta de ello. ¿Cómo puede un escritor odiar a su propio personaje? Es su criatura. ¿Cómo puede odiar a aquello a lo que dio vida? Debemos abrazar a todas nuestras creaciones, en particular a los malos. Merecen amor, como todos los demás.

Hurd y Cameron deben haber amado a su Terminator. Observemos las cosas maravillosas que hicieron por él: en una sala de un motel reparar su ojo dañado con una navaja. De pie sobre un lavabo se extrae el globo ocular de la cabeza, lo deja caer en el agua, limpia la sangre con un trapo, se pone unas gafas de sol Gargoyle para ocultar el agujero y entonces se mira en el espejo, atusándose los cabellos enredados. El público, atónito, piensa: «Acaba de sacarse un ojo de la cabeza y aún le importa qué imagen da. ¡Eso es ser vanidoso!».

Entonces se oye una llamada en la puerta. Al subir la vista la cámara se pone en su piel y vemos la pantalla de su ordenador superimpuesta sobre la puerta. En ella aparece una lista de respuestas posibles para cuando alguien llama a la puerta: «Fuera». «Por favor, vuelva más tarde.» «¡Lárgate!» «¡Jódete, imbécil!» Su cursor sube y baja mientras decide y se detiene en: «¡Jódete, imbécil!». Un robot con sentido del humor. Ahora el monstruo resulta aún más aterrador porque gracias a esos momentos resulta imprevisible y por ello nos imaginamos lo peor. Sólo los guionistas que aman a sus personajes descubren momentos como éste.

Una pista sobre los malos: si nuestro personaje no planea nada nuevo y nos ponemos en su lugar, preguntándonos: «Si yo fuera él en esta situación, ¿qué haría?», debemos responder que haríamos todo lo posible para salirnos con la nuestra. Por consiguiente, no actuaríamos como un villano; no nos retorceríamos el bigote. Los psicópatas son las personas más encantadoras que podamos conocer, escuchan con simpatía y parecen profundamente preocupados por nuestros problemas mientras nos conducen hacia el infierno.

Un entrevistador una vez le comentó a Lee Marvin que llevaba treinta años interpretando papeles de criminales y que debería ser muy desagradable interpretar siempre al malo. Marvin sonrió y dijo: «¿Yo? Yo no interpreto a malas personas. Yo interpreto a gente que está luchando por superar su día a día, haciéndolo lo mejor que saben con lo que la vida les ha dado. Otros tal vez los consideren malos, pero no, yo nunca interpreto a gente mala». Por eso Marvin podía ser un malo magnífico. Era un artesano con una profunda comprensión de la naturaleza humana: nadie piensa que es malo.

Si no podemos amarlos, no debemos escribirlos. Por otro lado, tampoco nos podemos permitir sentir simpatía o antipatía hacia un personaje para producir melodramas o estereotipos. Debemos amar a todos los personajes sin perder la claridad mental.

3. Todo personaje es conocimiento de uno mismo

Todo lo que he aprendido sobre la naturaleza humana lo he aprendido de mí mismo.
ANTON CHÉJOV

¿Dónde encontramos a nuestros personajes? En parte a través de la observación. Los escritores a menudo llevan consigo libros de notas o grabadoras de bolsillo y, al ver el espectáculo de la vida ante sus ojos, recogen fragmentos y pedazos para llenar con ellos sus ficheros con material al azar. Cuando se quedan sin ideas, escarban en sus ficheros buscando motivaciones que pongan en marcha su imaginación.

Observamos, pero es un error transcribir la vida directamente sobre el papel. Hay pocas personas que sean tan claras en su complejidad y estén tan bien delineadas como un personaje. Por el contrario, como el doctor Frankenstein, construimos personajes con los fragmentos que hemos ido encontrando. Un escritor debe tomar la mente analítica de su hermana y unirla al ingenio cómico de un amigo, añadiendo la inteligente crueldad de un gato y la ciega persistencia de un Rey Lear. Tomamos prestados trozos y pedazos de humanidad, fragmentos crudos de la imaginación y de la observación allá donde los encontramos y los unimos para crear las dimensiones de la contradicción, tras lo cual lo pulimos todo para construir las criaturas a las que llamamos personajes.

Una de las tristes verdades de la vida es que sólo hay una persona en este valle de lágrimas a la que realmente podremos llegar a conocer, nosotros mismos. Esencialmente estamos solos para siempre. Sin embargo, aunque los demás se mantengan a distancia, cambiantes y incognoscibles en un sentido definitivo y final y a pesar de las obvias diferencias de edad, sexo, entorno y cultura, a pesar de todas las claras diferencias que existen entre las personas, la verdad es que somos más parecidos entre nosotros que distintos. Todos somos humanos.

Todos compartimos las mismas experiencias humanas cruciales. Cada uno de nosotros sufrimos y disfrutamos, soñamos y esperamos llegar a vivir nuestros días con algo de valor. Como guionistas podemos estar seguros de que cada persona con que nos cruzamos en la calle, cada una, a su propia manera, está teniendo los mismos pensamientos y sentimientos fundamentales humanos que nosotros. Por eso cuando nos preguntamos: «Si yo fuera ese personaje en esas circunstancias, ¿qué haría?», la respuesta sincera siempre es correcta. Haríamos lo que resultara humano. Por consiguiente, cuanto más profundamente penetremos en los misterios de nuestra propia humanidad, más llegaremos a comprendernos a nosotros mismos y más capaces seremos de comprender a los demás.

Cuando repasamos el desfile de personajes que han surgido de las imaginaciones de los narradores, desde Homero hasta Shakespeare, Dickens, Austen, Hemingway, Williams, Wilder, Bergman, Goldman y todos los demás maestros –cada personaje fascinante, único, sublimemente humano–, nos damos cuenta que todos nacieron de una única humanidad… increíble.

18 El texto

EL DIÁLOGO

Toda la creatividad y todo el trabajo que se requieren para diseñar una historia y sus personajes debe finalmente plasmarse sobre el papel. Este capítulo analiza el texto, tanto en los diálogos como en las descripciones, y el arte que guía su escritura. Más allá del texto, examina la poética de la narración, los sistemas de imágenes sumergidos en las palabras que acaban convirtiéndose en imágenes cinematográficas y que enriquecen el significado y las emociones.

El diálogo no es una conversación.

Si escuchamos a escondidas cualquier conversación mantenida en una cafetería nos daremos cuenta de inmediato de que nunca mostraríamos semejante sensiblería en una pantalla. Las conversaciones reales están llenas de pausas incómodas, de malas elecciones de palabras y expresiones, de frases sin acabar, de repeticiones sin sentido; rara vez se plasma una idea o se consigue cerrar una frase. Pero eso no importa porque las conversaciones no pretenden plasmar ideas ni cerrar frases. Es lo que los psicólogos denominan «mantener abierto el canal». Hablar es nuestra manera de desarrollar y cambiar las relaciones.

Cuando dos amigos se encuentran en la calle y hablan del tiempo, todos sabemos que su conversación no trata realmente del tiempo. ¿Qué se están diciendo? «Soy tu amigo. Robemos un minuto o dos a nuestros ocupados días y estemos aquí de pie, en presencia del otro, reafirmando que de hecho somos amigos.» Tal vez hablen de deportes, del tiempo, o de ir de compras… de cualquier cosa. Pero el texto no es lo mismo que el subtexto. Lo que se está diciendo y haciendo no tiene que ver con lo que se está pensando y sintiendo. La escena no trata de lo que parece tratar. Por consiguiente, el diálogo en la pantalla debe tener el aroma del habla cotidiana pero un contenido superior al normal.

En primer lugar, el diálogo en la pantalla exige limitaciones y economías. El diálogo en la pantalla debe decir lo máximo con el menor número de palabras posible. En segundo lugar, debe ser un diálogo que siga una dirección. Cada intercambio en el diálogo debe cambiar los golpes de efecto de la escena en una dirección u otra a lo largo de los cambiantes comportamientos de los personajes, sin repetirse. En tercer lugar, debería tener un objetivo. Cada línea o intercambio en la conversación ejecuta un paso en el diseño que hace crecer y cambiar la escena alrededor de su punto de inflexión. Toda esta precisión, no obstante, debe sonar a charla normal, utilizando vocabulario informal y natural, que se complete con expresiones habituales o incluso jergas y, si fuera necesario, profanaciones. Aristóteles nos aconsejó: «Hablar como hablan las personas normales pero pensando como lo hacen los sabios».

Debemos recordar que una película no es una novela: el diálogo se escucha y después se desvanece. Si no se comprenden las palabras en cuanto salen de la boca del actor, el público, molesto, comenzará a murmurar: «¿Qué ha dicho?» .Una película tampoco es una obra de teatro. Veamos una película y después escuchemos una obra de teatro. La estética del cine es visual al ochenta por ciento y auditiva al veinte por ciento. Queremos ver y no oír ya que nuestra energía se centra en los ojos y sólo escuchamos a medias la banda sonora. El teatro es un ochenta por ciento de audición y un veinte por ciento de visión. Nuestra concentración se centra en nuestros oídos y sólo miramos el escenario a medias. El dramaturgo puede crear un diálogo ornado y elaborado, pero no así el guionista. El diálogo en la pantalla exige frases cortas y de construcción sencilla, habitualmente un movimiento de nombre a verbo a objeto o de nombre a verbo y a complemento,

en ese orden.

No debemos utilizar, por ejemplo: «El señor Antonio Elósegui, jefe de contabilidad en la empresa JASA Industria, S.A., ubicada en el Paseo de Gracia de Barcelona, que fue ascendido a ese puesto hace seis años, tras haberse graduado *cum laude* en la Escuela Empresarial de la Universidad de Harvard, fue arrestado esta mañana y acusado por las autoridades de apropiación indebida de los fondos de pensiones de la empresa y de fraude en sus esfuerzos por ocultar las pérdidas». Lo podemos pulir: «¿Te acuerdas de Toni Elósegui? ¿El de contabilidad de JASA? Pues le han pillado. Ha metido el puño hasta el fondo. Como se graduó en Harvadr, seguro que sabía cómo robar y que no le cazaran». Las mismas ideas cortadas en una serie de frases cortas, de construcción simple y de habla informal y, poco a poco, el público comprende el mismo mensaje.

Los diálogos no exigen frases completas. No siempre nos molestamos en pronunciar un nombre o un verbo. Típicamente, como en el ejemplo anterior, omitimos algún artículo o pronombre y hablamos con frases hechas y expresiones, o incluso con exclamaciones.

Debemos leer nuestros diálogos en voz alta o, mejor aún, grabarlos para evitar los trabalenguas o las rimas y aliteraciones accidentales como: «Vienen y te previenen». No debemos escribir nunca nada que llame la atención sobre las palabras del diálogo, nada que nos salte desde la página gritando: «¡Pero qué frase más ingeniosa soy!». En cuanto pensemos que hemos escrito algo que sea especialmente académico y literario debemos… eliminarlo.

Parlamentos breves

La esencia del diálogo en la pantalla es lo que en el teatro de la antigua Grecia se conocía como *stikomythia*, el rápido intercambio de breves turnos de palabra. Las alocuciones largas resultan amorales en la estética cinematográfica. Una columna de diálogo que se extienda desde el principio hasta el final de una página exigirá a la cámara mantenerse centrada sobre el rostro de un actor que esté hablando durante todo un minuto. Podemos imaginarnos la manecilla de un segundero que se desliza sobre la superficie de un reloj durante sesenta segundos completos y así nos daremos cuenta que un minuto es mucho tiempo. Antes de que hayan transcurrido diez o quince segundos los ojos del público habrán absorbido todo lo que resulte visualmente expresivo y la toma se volverá redundante. Es el mismo efecto que el que produce un disco rayado que repite la misma nota una y otra vez. Cuando la vista se aburre, se aleja de la pantalla; cuando se aleja de la pantalla, perdemos al público.

Aquellos que tienen ambiciones literarias a menudo se encogen de hombros ante este problema, pensando que el montador podrá interrumpir las alocuciones largas pasando a mostrar tomas de la cara de quien escucha. Pero eso sólo plantea nuevos problemas. En ese momento tenemos un actor que está hablando desde fuera de la pantalla y, cuando una voz se aleja de su cuerpo, el actor debe ralentizar el ritmo y enfatizar la articulación. Por lo tanto quienes hablen desde fuera de la pantalla deberán escupir cuidadosamente las palabras con la esperanza de que el público no las pierda. Además, las voces que vienen de fuera de la pantalla a menudo pierden el subtexto de quien las pronuncia. El público cuenta con el subtexto de quien las escucha, pero tal vez no sea eso lo que le interese.

Por lo tanto debemos ser muy juiciosos cuando escribamos grandes parlamentos. Pero, si sentimos que en el momento resulta necesario que un personaje se haga cargo de todo el diálogo mientras el otro escucha en silencio, escribiremos su monólogo, pero al hacerlo debemos tener presente que en la vida no existen los monólogos. La vida es un diálogo, acción y reacción.

Si yo, como actor, me enfrento a un parlamento largo que comienza cuando otro personaje entra en escena y mi primera línea es: «Me has hecho esperar», ¿cómo sé qué debo decir después si no le permito reaccionar ante mis palabras? Si la reacción de otro personaje es de disculpa, si agacha la cabeza por vergüenza, mi siguiente acción se verá suavizada y afectará consecuentemente a las próximas líneas que pronuncie. Pero, si la reacción del otro actor es antagonista, si me mira con perversidad, mis siguientes frases se podrían teñir de ira. ¿Cómo puede saber ninguna persona de un momento a otro qué va a decir o hacer, si no ha percibido ninguna reacción ante lo que acaba de hacer? No lo sabe. La vida siempre es acción y reacción. No es una serie de monólogos. No es

una serie de charlas preparadas. Es una improvisación, independientemente de hasta qué punto ensayemos en nuestra mente los grandes momentos.

Por consiguiente los guionistas deben demostrar que comprenden la estética cinematográfica dividiendo los grandes párrafos en pautas de acción/reacción que den forma al comportamiento de quienes los pronuncien. Debemos fragmentar las conversaciones con reacciones silenciosas que obliguen a quien está hablando a cambiar de golpe de efecto, como ocurre en este fragmento de *Amadeus*, cuando Salieri se confiesa con un sacerdote:

SALIERI

Mi deseo de siempre fue

cantar a Dios. Él me concedió

ese anhelo. Y luego me dejó

mudo. ¿Por qué? Decídmelo.

El sacerdote mira hacia otro lado, dolorido y avergonzado, por lo que Salieri responde de manera retórica a su propia pregunta:

SALIERI

Si no quería que le alabara

con mi música… ¿por qué

implantó tal deseo… en mi

insignificante cuerpo, y luego

me negó el talento?

O podemos utilizar paréntesis dentro del monólogo para conseguir el mismo efecto, como se hizo en el siguiente fragmento de la misma escena:

SALIERI

Entendedlo, yo estaba

enamorado de esa mujer…

(divertido por su propia elección

de palabras)

… o la deseaba.

(Percibiendo que la mirada

del sacerdote se dirige al

crucifijo que sostiene en las

manos.)

Y os juro que nunca llegué a

rozarla ni con un dedo.

(Mientras el sacerdote

levanta la mirada, solemne,

juiciosa.)

Y por lo mismo, no podía

soportar la idea de que

nadie la tocara.

(Enfadado al pensar en

Mozart.)

Y menos que nadie…

aquel ser.

Un personaje puede reaccionar ante sí mismo, ante sus propios pensamientos y emociones, como hace Salieri en este ejemplo. Eso también forma parte de la dinámica de la escena. Si demostramos sobre el papel las pautas de acción/reacción dentro de los personajes, entre los personajes y entre los personajes y su mundo físico, proyectaremos la sensación de que estamos viendo mentalmente la película y, como lectores, comprenderemos que no se trata de un filme de meras cabezas parlantes.

La frase de suspense

En los diálogos pobremente escritos abundan las palabras inútiles y, en particular las frases plagadas de preposiciones, que flotan hasta alcanzar el final de las frases. Como consecuencia, el significado se encuentra en algún lugar en la mitad aunque el público tiene que escuchar esas últimas palabras vacías y, mientras tanto, aburrirse. Además, el actor que comparta escena querrá hacer su entrada basándose en ese significado, pero deberá esperar incómodamente hasta que se acabe la frase. En la vida real, nos interrumpimos los unos a los otros, eliminando esos finales vacíos y dejando que nuestras conversaciones cotidianas avancen a trompicones. Ése es otro motivo por el que los actores y los directores alteran los diálogos en la fase de producción, al mejorar las frases para aumentar la energía de una escena o conseguir que surja un ritmo de entradas.

El diálogo cinematográfico de mayor calidad tiende a vertebrarse alrededor de frases periódicas: «Si no querías que lo hiciera, ¿por qué me has dado…?». ¿Esa pistola? ¿Esa bofetada? ¿Ese beso? La frase periódica es la «frase de suspense». Se pospone su significado hasta la última palabra, obligando tanto al actor como al público a escuchar el final de la frase. Leamos de nuevo el

maravilloso diálogo de Peter Shaffer y observemos que cada una de sus frases es realmente una frase de suspense.

El guión mudo

El mejor consejo para escribir un diálogo cinematográfico es *no escribirlo*. No debemos escribir jamás una frase de diálogo si somos capaces de crear una expresión visual que lo sustituya. El primer ataque que deberíamos llevar a cabo contra cada escena debería ser preguntarnos: ¿cómo podría escribir esto de una forma totalmente visual, sin recurrir a una sola frase de diálogo? Debemos obedecer la ley de las recompensas decrecientes: cuanto más diálogo escribamos, menor será el efecto que tenga. Si escribimos diálogo tras diálogo, obligando a los personajes a entrar en habitaciones, a sentarse en sillas y a hablar, hablar y hablar, los momentos de buen diálogo quedarán enterrados bajo esa avalancha de palabras. Pero, si escribimos para el ojo cuando llegue el diálogo, que llegará, provocará interés porque el público estará hambriento de él. La reducción del diálogo como alivio de la imagen primordialmente visual ganará importancia y poder.

El silencio: Ester y Anna (Ingrid Thulin y Gunnel Lindblom) son dos hermanas que viven una relación lesbiana y más o menos sadomasoquista. Ester está gravemente enferma de tuberculosis. Anna es bisexual, tiene un hijo ilegítimo y disfruta atormentando a su hermana mayor. Han ido de viaje a casa, en Suecia, y la película se desarrolla en un hotel, durante el viaje. Bergman escribió una escena en la que Anna bajaba al restaurante del hotel y permitía que un camarero la sedujera para provocar a Ester con esa aventura vespertina. La escena «camarero seduce a cliente»… ¿cómo podríamos escribirla?

¿Abre el camarero un menú y ofrece ciertos platos? ¿Le pregunta si está alojada en el hotel? ¿Si viaja hasta muy lejos? ¿La alaba por cómo va vestida? ¿Le pregunta si conoce la ciudad? ¿Le menciona que acaba su turno pronto y que le encantaría hacer de cicerón? Bla, bla, bla…

He aquí lo que nos ofreció Bergman: el camarero camina hasta la mesa y, accidentalmente, a propósito, deja caer la servilleta al suelo. Al agacharse para recogerla, lentamente husmea y huele a Anna desde la cabeza, hasta el regazo y de allí hasta los pies. CORTE A: se encuentran en una habitación del hotel. Perfecta, ¿no? Erótica, puramente visual, sin que se diga ni una sola palabra, ni resulte necesario. Eso es *escribir un guión*.

Alfred Hitchcock comentó una vez: «Cuando ya se ha escrito el guión, *y se le ha añadido el diálogo*, está preparado para rodar».

Las imágenes son nuestra primera opción y el diálogo la lamentable segunda opción. El diálogo es la primera capa que *añadimos* al guión. No debemos equivocarnos, a todos nos encantan los diálogos pero, menos es más. Cuando una película de maravillosas imágenes pasa a presentar diálogos empieza a inflarse de emoción y a hechizar nuestros oídos.

DESCRIPCIÓN

Introducir la película en la mente del lector

Compadezcámonos del pobre guionista porque no puede ser un poeta. No puede utilizar la metáfora y el símil, la asonancia y la aliteración, el ritmo y la rima, la sinécdoque y la metonimia, la hipérbole y la meiosis, los grandes recursos. Por el contrario, su obra debe contener toda la sustancia de la literatura sin ser literaria. Una obra literaria está terminada y completa en sí misma. El guión espera a la cámara. Si no es la literatura, ¿cuál es la ambición del guionista? Escribir de tal forma que, al pasar el lector las páginas, una película fluya en su imaginación.

No es tarea fácil. El primer paso consiste en reconocer exactamente qué es lo que describimos, la sensación de mirar la pantalla. El noventa por ciento de las expresiones verbales no tienen equivalente fílmico. «Lleva mucho tiempo ahí sentado» no se puede fotografiar, por lo que constantemente disciplinamos nuestra imaginación con esta pregunta: ¿qué veo en la pantalla? Y después escribimos sólo lo que resulta fotografiable; tal vez: «Apaga su décimo cigarrillo», «Mira con nerviosismo el reloj», o «Bosteza, intentando mantenerse despierto» para sugerir que lleva mucho tiempo esperando.

Acciones vívidas ahora

La ontología de la pantalla es *un tiempo verbal presente simple en constante y vívido movimiento*. Escribimos los guiones en el presente porque, al contrario que en la novela, las películas se encuentran al borde del ahora, aunque utilicemos flashbacks para mostrar el pasado o el futuro, seguimos saltando a un nuevo *ahora*. Y la pantalla expresa una acción ininterrumpida. Incluso las tomas estáticas transmiten sensación de vida porque, aunque las imágenes no se muevan, el ojo del público estará viajando constantemente sobre la pantalla, transfiriendo energía a las imágenes inmóviles. Y, al contrario que la vida, las películas son vívidas. De vez en cuando nuestra rutina diaria se puede ver rota por una luz que rebota contra un edificio, por unas flores en un escaparate o por el rostro de una mujer entre la muchedumbre. Pero, al pasar por la vida estamos más dentro de nuestras mentes que fuera, viendo y oyendo el mundo a medias. Pero la pantalla está intensamente viva durante horas.

Sobre el papel la viveza surge de los nombres de las cosas. Los sustantivos son los nombres que damos a los objetos; los verbos son los nombres de las acciones. Para escribir vívidamente debemos evitar los nombres genéricos y los verbos unidos a adjetivos y adverbios y buscar el término adecuado. No debemos decir «El carpintero utiliza un gran clavo», sino «El carpintero martillea una púa». «Clavo» es el nombre genérico, «grande» es un adjetivo. El sólido término «púa» nos hace imaginar una imagen más vívida. «Clavo» es vago. ¿Cuán grande es «grande»?

Y lo mismo se aplica a los verbos. Una línea típica que no describe nada diría: «Comenzó a hablar ininteligiblemente sobre su vida». ¿Cómo «comienza» alguien a hablar de su vida en una película? El personaje, o habla o dice una palabra y se calla. ¿Y «hablar ininteligiblemente»? «Ininteligiblemente» es un adverbio: «hablar» es un verbo vacío y vago. En su lugar podemos dar nombre a la acción: «Farfulló sobre su vida». «Él (chapurreó, balbució, tartajeó, tartamudeó, masculló, murmuró, cuchicheó, bisbiseó, susurró, barbotó, balbuceó, rezongó) sobre su vida.» Todos esos verbos transmiten poca claridad pero son vívidos y claramente diferentes unos de los otros.

Debemos eliminar todas las conjugaciones de «ser», «haber» y «estar». En la pantalla no hay nada que esté en un estado del ser: la vida narrativa es un fluir inacabable de cambios, de conversiones. No es: «Hay una casa grande en lo alto de una colina de una pequeña ciudad». «Hay», «es», «son», «estamos» son la manera más pobre posible de crear una frase. ¿Y qué es una «casa grande»? ¿Un palacete? ¿Una casona? ¿Una hacienda? ¿Una mansión? ¿Un edificio? ¿Y una «pequeña ciudad»? ¿Un pueblo? ¿Una aldea? ¿Cuatro casas? Tal vez «una mansión guarda la aldea». Evitar el estilo de Hemingway plagado de latinajos y términos abstractos, de adjetivos y adverbios y favorecer los verbos más específicos y activos y los sustantivos más concretos posibles nos permite incluso dar vida a las tomas de presentación. La buena descripción cinematográfica requiere una buena imaginación y un amplio vocabulario.

Debemos eliminar toda metáfora y símil que no superen la siguiente pregunta: «¿Qué veo (u oigo) en la pantalla?». Como observó Milos Forman: «En el cine, un árbol es un árbol». Por ejemplo «como si» es un recurso que no existe en la pantalla. Un personaje no cruza una puerta «como si». Cruza la puerta, punto. La metáfora «Una mansión guarda…» y el símil «La puerta se cerró con un portazo como un disparo…» superan la prueba porque la mansión se puede fotografiar desde un ángulo de panorámica, dándonos la impresión de que protege o guarda la aldea que se encuentra más abajo; un portazo puede dañarnos los oídos como un disparo. De hecho, en *Desaparecido* los efectos sonoros de todos los portazos se grabaron con disparos para aumentar de manera subliminal la tensión permitiendo a la mente consciente oír un portazo y a la subconsciente reaccionar ante un disparo.

Pero a continuación presentamos algunos ejemplos que fueron presentados ante el Fondo Europeo de Guiones: «El sol se oculta como el ojo de un tigre que se cierra en la jungla» y «La carretera gira, se retuerce y se divide abriéndose camino colina arriba, peleando hasta alcanzar el borde y después desaparecer de la vista antes de volver a estallar en el horizonte». Son trampas para los directores que seducen pero no se pueden fotografiar. Aunque los escritores europeos de estos

pasajes carecen de disciplina en la escritura de guiones, intentan de forma ingenua resultar expresivos; mientras que los guionistas americanos, debido a su cinismo y pereza, a menudo recurren al sarcasmo: «Benny, de algo más de treinta, es un inglés musculoso con un aire maniático que sugiere que, por primera vez en su vida, le ha echado una bronca a un gallina:» Y: «Lo han adivinado. Aquí viene la escena de sexo. La escribiría, pero mi madre lee mis obras». Gracioso, pero eso es lo que quieren que pensemos esos guionistas que no pueden o saben escribir. Han recurrido a una escritura escueta, enmascarándola con sarcasmos, porque no tienen el arte, el talento o el orgullo necesarios para crear una escena que interprete las ideas más sencillas.

Debemos eliminar las expresiones como «Ya vemos» o «Te hemos oído». «Nosotros» no existe. Una vez entremos a formar parte del ritual narrativo no nos importará que la sala de cine esté vacía. El uso de «nosotros» transmite una imagen del equipo mirando a través de una lente y destruye la visión que tenga el lector del guión de la película.

Estamos obligados a eliminar cualquier anotación para la cámara o para el montador. De la misma manera que los actores no hacen caso de las descripciones sobre su supuesto comportamiento, los directores se ríen de *encuadrar*, *enfoque*, *panorámica a*, *unir a plano americano* y todos nuestros demás esfuerzos por dirigir la película desde el papel. Si escribimos *entrar pista*, ¿ve el lector la película fluyendo en su imaginación? No. Lo que percibe es *que se está haciendo una película*. Debemos borrar todos los *corte a*, *corte drástico a*, *fundido a* y demás transiciones. El lector supone que se realizarán todos los cambios de ángulo durante el rodaje y el montaje.

El guión contemporáneo es una obra *maestra escénica* que sólo incluye aquellos ángulos que resultan totalmente necesarios para narrar la historia, ninguno más. Por ejemplo:

INTERIOR COMEDOR – DÍA

Entra Juan, dejando caer su maletín sobre la silla antigua colocada junto a la puerta. Descubre una nota sobre la mesa del comedor. Paseando se acerca, la coge, la abre desgarrando el sobre y la lee. Después, hace una bola con el papel y se deja caer sobre una silla con la cabeza entre las manos.

Si el público conoce el contenido de la nota de alguna escena anterior, la descripción se limitará a que Juan lee y se deja caer sobre la silla. Pero, si resulta de vital importancia que el público lea la nota a la vez que Juan para poder seguir la historia, entonces:

INTERIOR COMEDOR – DÍA

Entra Juan, dejando caer su maletín sobre la silla antigua colocada junto a la puerta. Descubre una nota apoyada sobre la mesa del comedor. Paseando se acerca, la coge, la abre desgarrando el sobre.

INSERTAR NOTA:

Manuscrita con caligrafía dice: Juan, he hecho las maletas y me he marchado. No intentes ponerte en contacto conmigo. Tengo una abogada. Ella te llamará. Bárbara.

EN ESCENA

Juan hace una bola con la nota y se deja caer sobre una silla, con la cabeza entre las manos.

Otro ejemplo: si en el momento en el que Juan se sienta con la cabeza entre las manos oímos que un coche aparca fuera y nos aproximamos a una ventana resultará crítico para la comprensión del público ver lo que Juan ve en ese momento, y después seguir con lo descrito anteriormente:

EN ESCENA

Juan hace una bola con la nota y se deja caer sobre una silla, con la cabeza entre las manos.

De pronto se oye cómo APARCA un coche fuera. Juan corre hacia la ventana.

PUNTO DE VISTA DE JUAN
a través de las cortinas, mirando hacia el arcén. Bárbara sale de su camioneta, abre el maletero y saca una serie de maletas.

SOBRE JUAN
que se aleja de la ventana, arrojando la nota de Bárbara, que cruza volando la habitación.

Pero, si el público ha supuesto que el coche que estaba aparcando era el de Bárbara, que volvía junto a Juan porque ya lo ha hecho dos veces antes y la enfadada reacción de Juan nos lo dice todo, la descripción se mantendría en la toma principal de Juan en el comedor.

Sin embargo, más allá de los ángulos esenciales para la narración, el guión de escenas maestras le ofrece al guionista una poderosa influencia sobre la realización de la película. En lugar de dar nombre a los ángulos, el escritor los sugiere rompiendo los párrafos a un único espacio en unidades descriptivas con imágenes y lenguaje, indicando sutilmente la distancia y la composición de la cámara. Por ejemplo:

INTERIOR COMEDOR – DÍA
Juan entra y mira a su alrededor en la sala vacía. Alzando su maletín por encima de su cabeza lo deja caer de un GOLPE sobre la antigua y frágil silla colocada junto a la puerta. Escucha. Silencio.

Complacido consigo mismo, se dirige a la cocina cuando, de pronto, se queda helado.

Hay una nota que lleva su nombre apoyada en el jarrón lleno de rosas que está sobre la mesa del comedor.

Nerviosamente, hace girar su alianza de matrimonio.

Tomando aliento se acerca con lentitud, coge la nota, desgarra el sobre y lee.

En lugar de escribir todo esto en un espeso bloque de líneas de prosa a un único espacio, intercalamos líneas en blanco creando cinco unidades que sugieren, en el siguiente orden: un gran ángulo que cubre la mayor parte de la sala, con una toma en movimiento por toda la sala, un primer plano de la nota, un plano aún más cercano de la alianza de Juan y una toma de seguimiento intermedia de la mesa.

El insulto del maletín contra la silla antigua de Bárbara y el gesto nervioso de Juan con su alianza de matrimonio expresan sus cambios de sentimiento. Los actores y los directores siempre tienen la libertad de improvisar, pero esos párrafos mínimos guían la mirada interior del lector a través de una pauta de acciones y reacciones entre Juan y la habitación, entre Juan y sus emociones y entre Juan y su esposa, representada en esa nota. Ésa es la vida de la escena. Ahora el director y el actor deberán capturarla bajo la influencia de esa pauta que les indica con cuánta precisión se desarrollarán sus tareas creativas. Mientras tanto, el efecto que producirá el uso de la técnica de las escenas maestras será una facilidad de lectura que se traducirá en una sensación de estar viendo la película.

LOS SISTEMAS DE IMÁGENES

El guionista como poeta

«Lamentémonos por el guionista porque no puede ser un poeta», se suele decir, aunque no es en realidad cierto. El cine es un medio maravilloso para el alma de un poeta, una vez que el guionista comprende la naturaleza de la *poética* narrativa y su funcionamiento dentro de una película.

Poético no significa bonito. Las imágenes decorativas que consiguen que el público se salga de películas decepcionantes murmurando: «Pero tiene una fotografía muy bonita» no son poéticas. *El cielo protector:* Su contenido humano es la aridez, un sin sentido desesperado –lo que una vez se dio en llamar una *crisis existencial* y la ambientación de la novela en el desierto fue una metáfora de lo vacío de las vidas de los protagonistas. Sin embargo, la película brillaba con el hechizo de una postal de cualquier catálogo de una agencia de viajes y no se podía sentir gran cosa del sufrimiento que se ocultaba en su corazón. Las imágenes bonitas son adecuadas si el tema es bonito: *Sonrisas y lágrimas*.

Poético significa, más bien, una *mayor expresividad*. Independientemente de que el contenido de una película sea bello o grotesco, espiritual o profano, pacífico o violento, pastoral o urbano, épico o íntimo, necesitará una expresión completa. Si se tiene una buena historia que esté bien narrada, bien dirigida e interpretada, tal vez se tenga una buena película. Si se tiene todo eso, además de un enriquecimiento y una profundización en la expresividad de su poesía, tal vez se tenga una gran película.

Para comenzar hacemos lo mismo que hace el público en el ritual narrativo; reaccionamos ante cada imagen, visual o auditiva, de forma simbólica. Instintivamente percibimos que se ha seleccionado cada objeto para que signifique más de lo que significa, añadiendo así una connotación a cada denotación. Cuando un automóvil se detiene en una toma nuestra reacción no es un pensamiento neutral como «vehículo»; le añadimos connotaciones. Pensamos: «Vaya. Un Mercedes… rico». O: «Un Lamborghini… estúpidamente rico». «Un Volkswagen oxidado… un artista.» «Una Harley-Davidson… peligroso.» «Un Trans-Am rojo… problemas de identidad sexual.» El escritor sigue construyendo esas inclinaciones naturales en el público.

El primer paso para convertir una historia bien contada en una obra poética consiste en excluir el noventa por ciento de la realidad. La gran mayoría de los objetos del mundo tendrían las connotaciones equivocadas en cualquier película específica. Por lo que el espectro de imágenes posibles se debe limitar con decisión a aquellos objetos que tengan las implicaciones adecuadas.

Por ejemplo, en la fase de producción, si un director quiere que se añada un jarrón a una toma provocará una hora de debate, de un debate crítico. ¿Qué tipo de jarrón? ¿De qué época? ¿De qué forma? ¿Color? ¿Cerámica, metal, madera? ¿Tendrá flores dentro? ¿De qué tipo? ¿Dónde se colocarán? ¿En primer plano? ¿En un plano medio? ¿En segundo plano? ¿En la zona superior izquierda de la toma? ¿En la inferior derecha? ¿Enfocado o no? ¿Iluminado? ¿Se tocará como parte del *atrezzo*? Porque no se trata simplemente de un jarrón, sino de un objeto muy cargado de simbolismos cuyo significado resuena en todos los demás objetos de la toma y que aparecen una y otra vez a lo largo de la película. Como todas las demás obras de arte, una película es una unidad en la que cada objeto se relaciona con todas las demás imágenes u objetos.

Limitándose a lo que resulta apropiado, el guionista transmite entonces poder a la película a través de un *sistema de imágenes* o de varios de ellos, dado que a menudo se utiliza más de uno.

Un SISTEMA DE IMÁGENES es una estrategia de motivos, una categoría de imágenes incrustada en la película que se repite visual y sonoramente desde el principio hasta el final con persistencia y una gran variación, pero también con una enorme sutileza, como si fuera una comunicación subliminal que aumenta la profundidad y la complejidad de la emoción estética.

La «categoría» se refiere a un tema extraído del mundo físico que sea lo suficientemente amplio como para contener batante variedad. Por ejemplo, una dimensión de la naturaleza –los animales, las estaciones, la luz y la oscuridad– o una dimensión de la cultura humana –los edificios,

las máquinas, el arte–. Esta categoría debe repetirse porque uno o dos símbolos aislados producen un efecto muy limitado. Pero el poder que tiene un retorno organizado de las imágenes es inmenso, puesto que la variedad y la repetición llevan el sistema de imágenes hasta el asiento de los espectadores sin que ellos sean conscientes de ello. Sin embargo, *y esto es lo más importante*, la poesía de una película debe manejarse de manera virtualmente invisible y debe pasar desapercibida al nivel consciente.

Los sistemas de imágenes se crean de dos maneras, a través de imágenes externas o internas. Las imágenes externas toman una categoría que fuera de la película ya cuente con un significado simbólico y la utilizan para que signifique lo mismo en el filme: por ejemplo, el uso de la bandera nacional en Estados Unidos –un símbolo de patriotismo y amor a la patria– para representar el patriotismo, el amor a la patria. Por ejemplo, en *Rocky IV*, cuando Rocky vence al boxeador ruso se envuelve en una enorme bandera americana. O el uso de un crucifijo, símbolo del amor de Dios y de los sentimientos religiosos que representa amar a Dios y los sentimientos religiosos; una tela de araña que representa estar atrapado; una lágrima que representa la tristeza. Debemos ser conscientes de que las imágenes externas son el sello de las películas de los estudiantes.

Las imágenes internas toman una categoría que fuera de la película podría tener o no un significado simbólico unido a ella, pero la introduce en el filme para darle un significado totalmente nuevo que resulte adecuado para esa película y sólo para ella.

Las diabólicas: En 1955 el director y guionista Henri-Georges Clouzot adaptó la novela de Pierre Boileau, *Celle qui n'était pas* a la pantalla. En ella, Christina (Vera Clouzout) es una joven y atractiva mujer pero muy tímida, callada y sensible. Desde niña sufre un problema de corazón y nunca está completamente sana. Años antes heredó una impresionante propiedad inmobiliaria en un barrio de París, que ha convertido en un internado muy exclusivo. Dirige la escuela con su marido Michel (Paul Meurisse), un bastardo sádico, abusivo y malvado que disfruta tratando a su mujer como si fuera basura. Está teniendo una aventura con una de las profesoras de la escuela, Nicole (Simone Signoret) y es tan vicioso y cruel con su amante como con su mujer.

Todo el mundo conoce su aventura. De hecho, las dos mujeres se han hecho grandes amigas, ya que ambas sufren bajo el dominio de ese bruto. Al principio de la película deciden que la única manera de solucionar su problema es asesinarlo.

Una noche engañan a Michel para que vaya a un apartamento que se encuentra en un pueblo muy alejado de la escuela donde, en secreto, han llenado una bañera de agua. Él llega vestido de traje y con arrogancia se mofa de las dos mujeres y las insulta mientras ellas lo emborrachan tanto como pueden, tras lo cual intentan ahogarlo en la bañera. Pero él no está tan borracho y se produce una enorme pelea. El terror casi mata a su pobre mujer, pero Nicole corre hasta el salón y coge una estatua de cerámica en forma de pantera de una mesa de café. Coloca ese pesado objeto sobre el pecho del hombre. Con el peso de la estatua y su propia fuerza consigue mantenerlo bajo el agua durante el tiempo suficiente para ahogarlo.

Las mujeres envuelven el cadáver en una lona, lo ocultan en la parte trasera de una furgoneta y se cuelan en el campus en mitad de la noche. No se ha utilizado la piscina escolar en todo el invierno y unos centímetros de algas cubren la superficie del agua. Las mujeres dejan caer dentro el cuerpo, que se sumerge y queda oculto. Rápidamente se retiran y esperan al día siguiente, cuando el cuerpo flotará y será descubierto. Pero llega el día siguiente y el cuerpo no flota. Pasan los días y el cuerpo no flota.

Finalmente, Nicole deja caer las llaves de su automóvil accidentalmente, a propósito, en la piscina y le pide a uno de los estudiantes de mayor edad que las recoja. El joven se sumerge bajo las algas y busca, busca y busca. Sale a la superficie, coge aire y se vuelve a sumergir. Busca, busca y busca. Sale de nuevo para coger aire y se vuelve a sumergir. Busca, busca y busca. Sale por tercera vez y busca, busca y busca. Finalmente sale del agua… con las llaves del coche.

Las mujeres deciden entonces que ha llegado el momento de limpiar la piscina. Ordenan que se drene y permanecen junto al borde, mirando cómo baja el nivel de las algas, cada vez más abajo, desapareciendo por el drenaje. Pero no hay cadáver. Esa tarde llega una camioneta de una tintorería fuera de París para entregar, limpio y planchado, el traje que vestía el hombre cuando murió. Las

mujeres corren a París, a la tintorería, donde encuentran un recibo y en él la dirección de una pensión. Se dirigen hacia allí y hablan con una portera que les dice: «Sí, sí, aquí vivía un hombre pero… se ha trasladado esta mañana».

Vuelven a la escuela y entonces ocurren cosas aún más extrañas: Michel aparece y desaparece en las ventanas de la escuela. Cuando miran la fotografía de graduación del último curso, ahí está, de pie detrás de los alumnos, ligeramente desenfocado. No pueden imaginarse qué está ocurriendo. ¿Es un fantasma? ¿Sobrevivió de alguna manera y no se ahogó y ahora se está vengando? ¿Encontró el cuerpo alguna otra persona? ¿Hay alguien que les esté haciendo esto?

Llegan las vacaciones de verano y todos los alumnos y profesores se marchan. La propia Nicole se va. Prepara sus maletas diciendo que ya no lo soporta y deja sola a la pobre mujer.

Esa noche Christina no puede dormir; se sienta en la cama totalmente despierta, con el corazón latiéndole desbocado. De pronto, en mitad de la noche, oye que alguien está escribiendo a máquina en el despacho de su marido. Se levanta con lentitud y cruza un largo pasillo, con las manos sobre el corazón pero en cuanto toca la manilla de la puerta cesa el sonido de la máquina.

Abre la puerta con cuidado y allí, junto a la máquina de escribir, están los guantes de su marido… como dos enormes manos. Entonces oye el ruido más aterrador imaginable: un gotear de agua. Se dirige corriendo al cuarto de baño junto a la oficina, con el corazón desenfrenado. Abre ligeramente la puerta del cuarto de baño, y allí está él, todavía vestido con el traje, sumergido en una bañera llena de agua en la que gotea el grifo.

El cuerpo se incorpora hasta sentarse, provocando que el agua se desborde. Abre los párpados pero no tiene ojos. Extiende las manos, que la buscan. Ella se agarra el pecho y sufre un ataque de corazón fatal y cae muerta en el suelo. Michel se acerca las manos a los párpados y se quita unas pequeñas piezas de plástico blancas. Nicole sale de un armario de un salto. Se abrazan y susurran: «¡Lo hemos hecho!».

Los títulos de *Las diabólicas* parecen colocarse sobre una pintura abstracta de grises y negros. Pero, de pronto, al terminarse los títulos, el neumático de un camión salpica la pantalla de arriba abajo y nos damos cuenta de que hemos estado viendo un charco de barro desde arriba. La cámara llega a un paisaje lluvioso. Desde ese primer momento en adelante el sistema de imágenes del «agua» se repite constante y subliminalmente. Siempre está lloviznando y hay niebla. La condensación en las ventanas fluye en pequeñas gotas hasta el alféizar. Durante la cena toman pescado. Los personajes beben vino y té mientras Christina sorbe su medicina para el corazón. Cuando los profesores hablan de las vacaciones de verano mencionan ir al sur de Francia para «tomar las aguas». Piscina, bañeras… es una de las películas más húmedas jamás dirigidas.

Fuera de esta película el agua es un símbolo universal de todo lo que es positivo: la santificación, la purificación, lo femenino –un arquetipo de la vida misma–. Pero Clouzot invierte estos valores hasta que el agua alcanza el poder de la muerte, del terror y del mal y el sonido del gotear de un grifo hace saltar al público en sus asientos.

Casablanca entreteje tres sistemas de imágenes. Sus motivos principales crean una sensación de encarcelamiento que hace que la ciudad de Casablanca se convierta en una prisión virtual. Los personajes susurran sus planes de «huida» como si el jefe de la policía fuera el alcaide. La baliza de la torre del aeropuerto se mueve por las calles como si se tratara de un haz de luz que vigilara la penitenciaría, mientras que las persianas de las ventanas, las mamparas de las habitaciones, los pasamanos de las escaleras e incluso las hojas de las palmeras plantadas crean sombras parecidas a las barras de las celdas de una prisión.

El segundo sistema construye una progresión desde lo particular hasta lo arquetípico. Casablanca comienza como centro para refugiados pero acaba convirtiéndose en una pequeña ONU llena, no sólo de rostros árabes y europeos, sino también asiáticos y africanos. Rick y su amigo Sam son los únicos americanos que nos encontramos. Hay imágenes que se repiten, incluyendo el diálogo en el que algunos personajes hablan a Rick como si se tratara de un país, y que asocian a Rick con América, hasta que acaba convirtiéndose en un símbolo de América y Casablanca en una representación del mundo. Al igual que Estados Unidos en 1941, Rick es declaradamente neutral y no quiere volver a participar en otra Guerra Mundial. Su conversión a la lucha felicita de forma

subliminal a América por haber tomado finalmente el lado en contra de la tiranía.

El tercer sistema une y separa. Hay diversas imágenes y composiciones dentro del marco que se utilizan para unir a Rick y a Ilsa transmitiendo de forma subliminal que, aunque están separados, deberían estar juntos. El contrapunto lo pone una serie de imágenes y de diseños de composición que separan a Ilsa de Laszlo, dando la imagen contraria de que, aunque están juntos, deberían estar separados.

Como en un espejo es una película de múltiples tramas con seis líneas narrativas –tres clímax positivos dedicados al padre y tres finales negativos a su hija– en un diseño de punto y contrapunto que entreteje no menos de cuatro sistemas de imágenes. Las historias del padre quedan marcadas por los espacios abiertos, la luz, el intelecto y la comunicación verbal; los conflictos de la hija se expresan en espacios cerrados, en la oscuridad, a través de imágenes de animales y de sexualidad.

Chinatown también emplea cuatro sistemas de imágenes; dos de imágenes externas y dos de internas. El sistema de imágenes internas principal está formado motivos que evocan «falsas impresiones» o «ver a ciegas»: ventanas; retrovisores; gafas y en particular cristales rotos de gafas; cámaras, prismáticos; ojos reales e incluso el ojo abierto y ciego de los muertos… todos ellos acumulan una tremenda fuerza que sugiere que si estamos buscando el mal en el mundo lo estamos haciendo en la dirección equivocada. Está aquí. En nosotros. Como dijo una vez Mao Tse-tung: «La historia es el síntoma, nosotros la enfermedad».

El segundo sistema interno toma la corrupción política y la convierte en cemento social. Los falsos contratos, las leyes infringidas y los actos de corrupción se convierten en lo que mantiene unida la sociedad y produce «progreso». Los dos sistemas de imágenes externas, el agua contra la sequía y la crueldad sexual contra el amor sexual, presentan connotaciones convencionales, aunque se utilizan con una efectividad muy afilada.

Cuando se estrenó *Alien, el octavo pasajero*, la revista *Time* publicó un artículo de diez páginas con fotografías y dibujos en el que se preguntaba: ¿Ha ido Hollywood demasiado lejos? Porque esa película incorpora un sistema de imágenes altamente erótico y contiene tres escenas vívidas de «violación».

Cuando Gail Anne Hurd y James Cameron hicieron la segunda parte, *Aliens (El regreso)*, no sólo cambiaron de género de *terror* a *acción/aventura,* sino que cambiaron de sistema de imágenes para utilizar la madre naturaleza al convertirse Ripley en madre sustituta de la niña Newt (Carrie Henn) quien, a su vez, es madre sustituta de su muñeca rota. Ambas se encuentran enfrentadas a la más aterradora «madre» del universo, la gigantesca reina monstruo que pone sus huevos en un nido parecido a una matriz. En un fragmento del diálogo Ripley comenta: «Los monstruos te fecundan».

Jo, qué noche aplica sólo un conjunto de imágenes internas pero con una rica variedad: el arte. Pero no como ornamento de la vida sino como arma. El arte y los artistas del barrio de Soho en Manhattan atacan de forma constante al protagonista, Paul (Griffin Dunne), hasta que queda atrapado dentro de una obra de arte que roban Cheech y Chong.

Si nos remontamos algunos años vemos que las *películas de suspense* de Hitchcock combinaban imágenes religiosas e imágenes sexuales mientras que las *películas de vaqueros* de John Ford planteaban el contrapunto de la vida salvaje con la civilización. De hecho, si nos remontamos varios siglos nos damos cuenta de que los sistemas de imágenes son tan antiguos como la propia narrativa. Homero inventó bellos motivos para sus épicas, al igual que hicieron Esquilo, Sófocles y Eurípides en sus obras teatrales. Shakespeare introdujo un sistema de imágenes único en cada una de sus obras, como también hicieron Melville, Poe, Tolstoi, Dickens, Orwell, Hemingway, Ibsen, Chéjov, Shaw, Beckett, todos los grandes novelistas y dramaturgos han aplicado este principio.

Después de todo, ¿quién inventó los guiones? Los novelistas y los dramaturgos que se acercaron a la cuna de nuestro arte en Hollywood, Londres, París, Berlín, Tokio y Moscú para escribir los escenarios de las películas mudas. Los primeros grandes realizadores cinematográficos como D.W. Griffith, Eisenstein y Murnau hicieron su aprendizaje en el teatro; ellos también observaron que, al igual que una buena obra, una película puede alcanzar lo sublime si se repite su

poesía subliminal.

Todo sistema de imágenes *debe ser* subliminal. El público no debe percibirlo de manera consciente. Hace años, mientras veía *Viridiana* de Buñuel, observé que el realizador había introducido un sistema de imágenes sobre una cuerda: un niño que salta a la comba, un hombre rico que se cuelga con una soga, un hombre pobre que utiliza un trozo de cuerda como cinturón. Aproximadamente la quinta vez que apareció un pedazo de cuerda en la pantalla el público gritó al unísono: «¡Símbolo!».

El simbolismo es poderoso, más poderoso de lo que la mayoría de las personas consideran, siempre que escape a la mente consciente y se deslice hasta el subconsciente. Como ocurre cuando soñamos. El uso del simbolismo sigue el mismo principio que las composiciones musicales. El sonido no requiere cognición por lo que la música nos puede afectar a niveles muy profundos incluso cuando no somos conscientes de ella. De manera similar, los símbolos nos conmueven y nos llegan, *siempre que no los reconozcamos como simbólicos*. Ser conscientes de un símbolo lo convierte en una curiosidad intelectual neutra sin poder y con apenas significado.

Entonces, ¿por qué hay tantos guionistas y realizadores contemporáneos que dan nombre a sus símbolos? Como el manido tratamiento de las imágenes «simbólicas» que se hace en las nuevas versiones de *El cabo del miedo*, *Drácula de Bram Stoker* y *El piano*, por nombrar tres de los ejemplos más obvios. Se me ocurren dos motivos probables: en primer lugar, para alabar al público de élite por el intelecto que perciben en sí mismos al ver la película desde una distancia segura y no emotiva mientras recogen munición para el ritual postfílmico de la crítica en la cafetería. En segundo lugar, para influir, si no controlar, a los críticos y las críticas que escriben. El simbolismo declamatorio no exige que seamos genios sino que contemos con un egotismo fruto de las malas interpretaciones que se hacen de los textos de Jung y Derrida. Se trata de una vanidad que degrada y corrompe nuestro arte.

Algunos consideran que el sistema de imágenes de una película es tarea del realizador y que es su responsabilidad personal crearlo. Y no lo discuto, pero el director es el responsable último de cada milímetro cuadrado de cada toma en la película. Ahora bien... ¿cuántos son los directores en activo que comprenden lo que acabo de explicar? Hay que admitir que pocos. Tal vez un par de docenas en todo el mundo actual. Sólo los mejores. Desgraciadamente, la gran mayoría no comprenden la diferencia entre una fotografía decorativa y una fotografía expresiva.

Yo considero que el guionista debería comenzar a crear el sistema de imágenes y el realizador y los diseñadores completarlo. El guionista es quien visualiza por primera vez la base de todas las imágenes, el mundo físico y social de la historia. A menudo, mientras escribimos, descubrimos que ya hemos empezado esa tarea de manera espontánea, que hay un patrón de imágenes que se ha abierto camino hasta nuestras descripciones y diálogos. Al hacernos conscientes de ello, diseñamos variaciones y silenciosamente las bordamos a la historia. Si no surge un sistema de imágenes por sí mismo debemos inventárnoslo. Al público no le importará cómo lo hagamos; sólo quieren que la historia funcione.

LOS TÍTULOS

El título de una película será la pieza central del márketing que «posicione» al público y lo prepare para la experiencia que le aguarda. Por lo tanto, los guionistas no se pueden permitir títulos literarios que no sean verdaderos títulos: por ejemplo, *Testamento final* es en realidad una película sobre un holocausto postnuclear; *Looks and Smiles* retrata las vidas aisladas de los que viven de las ayudas sociales. Mi título provisional preferido es *Vivir el momento. Vivir el momento* es el título de trabajo que siempre utilizo hasta inventar el verdadero.

Titular significa *nombrar*. Un título eficaz indicará algo que realmente forme parte de la historia –un personaje, su ambientación, su tema o su género–. A menudo los mejores títulos nombran dos o todos esos elementos a la vez.

Tiburón nombra a uno de los personajes, ambienta la historia en la vida salvaje y nos ofrece el tema, el hombre contra la naturaleza, en el género de *acción/aventura*. *Kramer contra Kramer*

nombra a dos personajes, indica un tema de divorcio y un *drama doméstico. La guerra de las galaxias* da título a un conflicto épico de guerreros galácticos. *Persona* sugiere un reparto de personajes con problemas psicológicos y un tema de identidades ocultas. *La Dolce Vita* nos ubica en una ambientación decadente entre los ricos urbanos. *La boda de mi mejor amigo* establece los personajes, la ambientación y la *comedia romántica*.

Obviamente, un título no es sólo una consideración comercial. Como comentó una vez el legendario Harry Cohn: «*Mogambo* es un título terrible. *Mogambo*, con Clark Gable y Ava Gardner es un j…ido título genial».

19 El método del guionista

Los guionistas profesionales pueden recibir aclamaciones críticas o no, pero serán quienes controlen su arte, tengan acceso a su talento, mejoren su rendimiento a lo largo de los años y se ganen la vida con su oficio. Ocasionalmente, un guionista poco reconocido puede producir obras de calidad, aunque día a día no sea capaz de conseguir que su talento rinda cuándo y cómo lo desea, no aumente su calidad narrativa de historia a historia ni perciba ingresos por sus esfuerzos. En general, la diferencia entre quienes tienen éxito y quienes no obtienen reconocimiento estriba en los distintos métodos de trabajo que utilizan: de dentro afuera contra de fuera adentro.

ESCRIBIR DESDE FUERA HACIA DENTRO

El escritor mediocre tiende a tener una forma de trabajar parecida a la siguiente: sueña una idea, la rumia durante un tiempo y se apresura directamente al teclado. Por ejemplo:

EXTERIOR CASA – DÍA

Descripción, descripción, descripción. Entran los personajes A y B.

PERSONAJE A

Diálogo, diálogo, diálogo.

PERSONAJE B

Diálogo, diálogo, diálogo.

Descripción, descripción, descripción, descripción, descripción, descripción.

Imagina y escribe, escribe y sueña hasta alcanzar la página ciento veinte y detenerse. Entonces entrega fotocopias a sus amigos y espera sus reacciones: «Oh, está bien, y me encanta esa escena en el garaje cuando se manchan el uno al otro con pintura. Es divertida, ¿verdad? Y cuando el niño baja por la noche en pijama. ¡Qué dulce! La escena en la playa es tan romántica y, cuando estalla el automóvil, ¡qué emoción! Pero no sé… hay algo en el final… y en la mitad… y cómo empieza… simplemente hay algo que no funciona».

Por lo tanto el escritor mediocre acumula las reacciones de sus amigos y sus propios pensamientos y comienza un segundo borrador siguiendo esta estrategia: «¿Cómo puedo guardar las seis escenas que me encantan y que gustan a todo el mundo y de alguna manera condimentar esta película con esas escenas para que funcione?». Piensa un poco más y vuelve al teclado:

EXTERIOR CASA – DÍA

Descripción, descripción, descripción. Entran los personajes A y C mientras el personaje B les observa escondido

PERSONAJE A

Diálogo, diálogo, diálogo.

PERSONAJE C

Diálogo, diálogo, diálogo.

Descripción, descripción, descripción, descripción, descripción, descripción.

Imagina y escribe, escribe y sueña, pero todo el tiempo se aferra como un hombre que se estuviera ahogando a sus escenas favoritas hasta que al final surge una nueva versión. Hace copias y las entrega a sus amigos, quedando a la espera de sus reacciones: «Es diferente, claramente diferente. Pero me encanta que hayas mantenido esa escena del garaje y el niño en pijama y el coche en la playa… son escenas geniales. Pero… sigue habiendo algo hacia el final y algo en el medio y la manera que tiene de empezar, que todavía no funcionan».

El escritor entonces prepara un tercer borrador, y un cuarto, y un quinto, pero el proceso es siempre el mismo: se aferra a sus situaciones favoritas, enrollando las partes nuevas de la narración a su alrededor con la esperanza de encontrar una historia que funcione. Finalmente transcurre un año y se ha quemado. Declara que su guión está perfecto y se lo entrega a su agente que lo lee sin entusiasmo pero, como es agente, hace lo que debe. Él también prepara fotocopias, empapela Hollywood y empieza a recibir los informes de quienes lo leen: «Muy agradablemente escrito, buena energía, diálogo interpretable, una descripción de escenas vívida, buena atención prestada a los detalles, la historia apesta. OLVIDAR». El guionista echa la culpa a los gustos filisteos de Hollywood y se prepara para su siguiente proyecto.

ESCRIBIR DESDE DENTRO HACIA FUERA

Los guionistas de éxito tienden a utilizar el proceso inverso. Si, hipotéticamente y siendo optimistas, un guión se puede redactar desde su primera idea hasta su versión final en seis meses, estos guionistas suelen dedicar la primera hora de esos seis meses a rellenar pilas de tarjetas de diez por quince: una pila por cada acto, tres, cuatro, tal vez más. En esas tarjetas crean el *resumen en pasos* de la historia.

El resumen en pasos

Como implica el término, un resumen en pasos es la historia narrada paso a paso.

Utilizando fragmentos de una o dos frases, el guionista describe simple y claramente qué ocurre en cada escena, cómo se construye y cómo cambia. Por ejemplo: «Él entra, esperando encontrarla en casa, pero en su lugar descubre su nota diciéndole que se ha ido para siempre».

En la parte trasera de cada tarjeta el guionista indica qué paso percibe que está dando esta escena respecto al diseño de la historia, por lo menos por el momento. ¿Qué escenas presentan el incidente incitador? ¿Cuál es el incidente incitador? ¿El clímax del primer acto? ¿Tal vez hay un clímax en medio del acto? ¿El segundo acto? ¿El tercero? ¿El cuarto? El guionista hace lo mismo para la trama central y las tramas secundarias.

Se limita a un número reducido de pilas de tarjetas durante meses y meses por un motivo crítico: quiere destruir su trabajo. El buen gusto y la experiencia le dicen que el noventa por ciento de lo que escribe, independientemente de su genialidad, será como mucho mediocre. En su paciente búsqueda de la calidad, debe crear mucho más material del que pueda utilizar y, después, destruirlo. Tal vez haga un borrador de una escena de una docena de formas diferentes antes de finalmente eliminar *la idea* de la escena del guión. Quizá destruya secuencias o actos completos. El guionista

que está seguro de su talento sabe que no existen límites a lo que puede crear, por lo que se deshace de todo lo que no sea óptimo en su búsqueda de una historia que tenga la calidad de una gema.

No obstante, este proceso no significa que el guionista no esté llenando páginas. Día tras día crece una enorme pila junto a su escritorio: pero se trata de biografías, del mundo ficticio y de su historia, de notas temáticas, de imágenes e incluso de palabras de vocabulario y expresiones. Todo tipo de resultado obtenido en su investigación y a través de su creatividad llenarán un armario mientras aplica la disciplina a su historia para que encaje en su resumen en pasos.

Finalmente, tras semanas o meses, el guionista descubre su clímax narrativo. Con él presente revisa lo escrito, lo cambia según considere necesario y hacia atrás, partiendo del clímax. Por fin tiene una historia. Es en ese momento cuando se aproxima a sus amigos, pero no les pide un día de su vida, que es lo que solicitamos cuando queremos que una persona concienzuda lea un guión. En su lugar les invita a una taza de café y les pide diez minutos. Entonces les vende la idea de su historia.

El guionista nunca muestra su resumen en pasos a la gente porque se trata de una herramienta demasiado críptica para que la comprenda cualquiera que no sea él mismo. Por el contrario, en esta fase crítica quiere contar o vender su historia para comprobar cómo se desarrolla en el tiempo y cómo se percibe con los pensamientos y sentimientos de otro ser humano. Quiere mirar a los ojos de esas personas y ver en ellos el fluir de su historia. Por ello se la vende y estudia sus reacciones: ¿se han quedado enganchados a mi incidente incitador? ¿Siguen interesados mientras aumento y cambio las progresiones? Y cuando alcanzo el clímax, ¿obtengo el tipo de reacción fuerte que deseo?

Cualquier historia que pretendamos vender a una persona inteligente y sensible basándonos en su resumen en pasos debe ser capaz de atraer su atención, mantener su interés durante diez minutos y recompensarla ofreciéndole una experiencia emotiva y con significado, al igual que mi exposición de *Las diabólicas* enganchó, mantuvo y conmovió a los lectores. Independientemente de su género, si una historia no funciona en diez minutos, ¿cómo va a funcionar en ciento diez minutos? No mejorará al aumentar. Todo lo que esté mal en la venta en diez minutos se multiplicará por diez en la pantalla.

No merece la pena seguir adelante hasta que una amplia mayoría de amigos respondan con entusiasmo. «Con entusiasmo» no significa que las personas se pongan de pie de un salto y nos besen las mejillas, sino que susurren «¡Guau!» y se queden mudos. Una buena obra de arte –de música, de danza, de pintura, de narrativa– tiene la capacidad de silenciar el parloteo mental y elevarnos hasta otro lugar. Cuando una historia que se vende a partir de su resumen en pasos es tan potente que provoca el silencio, no hay comentarios, no hay críticas, simplemente una mirada de placer, es un momento único y nos damos cuenta de que no tenemos tiempo que malgastar en una historia que no tenga esa fuerza. El guionista ya está listo para pasar a la siguiente fase; la biblia.

La biblia

Para preparar una «biblia» basada en un resumen en pasos el guionista debe aumentar cada escena partiendo de la frase o frases hasta convertirlas en uno o más párrafos de descripción a doble espacio, en presente, que narre la escena momento a momento:

Comedor-día Entra Juan caminando y deja caer su maletín sobre la silla colocada junto a la puerta. Mira a su alrededor. La habitación está vacía. Llama por su nombre a su mujer. No obtiene respuesta. Vuelve a llamarla, en voz más alta cada vez. Sigue sin obtener respuesta. Se dirige a la cocina y ve una nota sobre la mesa. La coge y la lee. La nota dice que ella le ha abandonado para siempre. Él se deja caer sobre la silla, con la cabeza entre las manos, y comienza a llorar.

En la biblia el guionista indica de qué hablan los personajes… «Él quiere que ella haga esto, pero ella se niega», por ejemplo, pero nunca escribe el diálogo. En su lugar, crea el subtexto: los verdaderos pensamientos y sentimientos que se ocultan bajo lo que se dice y hace. Tal vez pensemos que sabemos qué están pensando y sintiendo nuestros personajes, pero no sabremos que

lo sabemos hasta que lo escribamos:

Comedor-día Se abre la puerta y Juan se apoya en la jamba, agotado tras un día de trabajo fallido y decepcionante. Mira alrededor de la habitación, ve que su mujer no está y ruega desesperadamente que haya salido. En realidad no quiere enfrentarse a ella hoy. Para estar seguro de que tiene la casa para él, la llama por su nombre. No obtiene respuesta. Llama más alto cada vez. Sigue sin obtener respuesta. Bien. Finalmente está solo. Sube el maletín por encima de la cabeza y lo deja caer de un golpe sobre la silla Tonet que ella tanto aprecia y que está colocada junto a la puerta. Ella le odia por arañar sus antigüedades pero hoy a él eso le importa un carajo.

Hambriento, se dirige a la cocina pero mientras cruza la habitación se percata de que hay una nota sobre la mesa del comedor. Es una de esas molestas notitas que ella siempre le está dejando por todas partes, pegadas al espejo del baño, al refrigerador, o en donde sea. Irritado la coge y la abre, desgarrando el sobre. Tras leerla descubre que ella le ha abandonado para siempre. Le empiezan a fallar las piernas, por lo que se deja caer sobre una silla, con un nudo en el estómago. Se rodea la cabeza con las manos y comienza a llorar. Está sorprendido por ese estallido, complacido por poder sentir alguna emoción. Pero sus lágrimas no son de pena; son una presa que se ha roto de alivio porque su relación finalmente se haya terminado.

* * *

Las cuarenta a sesenta escenas de un guión típico, compiladas en una descripción de toda la acción momento a momento y subrayadas por un subtexto de los pensamientos y sentimientos conscientes y subconscientes de todos los personajes, producirán seis, ocho, noventa o más páginas a doble espacio. En el sistema utilizado por los estudios desde los años treinta hasta los cincuenta, cuando los productores encargaban a los guionistas que redactaran biblias, a menudo éstas tenían entre doscientas y trescientas páginas de extensión. La estrategia de los guionistas de los estudios consistía en extraer el guión de un trabajo mucho más extenso para que no se infravalorara u olvidara nada.

Las «biblias» de diez o doce páginas que circulan en la actualidad en el negocio del espectáculo no son verdaderas biblias, sino guiones a los que se les ha dado suficientes palabras para que un lector pueda seguir la historia. Un esquema de diez páginas no es suficiente material para un guión. Los guionistas actuales tal vez no deseen volver a las extensas biblias del sistema utilizado por los estudios, pero cuando un resumen en pasos se extiende hasta crear una biblia de entre sesenta y noventa páginas, el logro creativo aumenta en proporción.

En la fase de redacción de la biblia descubrimos de manera inevitable que algunas cosas que pensábamos que funcionarían de cierta manera en el resumen en pasos requieren ahora un cambio. La investigación y la imaginación nunca se detienen, por lo que sus personajes y su mundo siguen creciendo y evolucionando, llevándonos a revisar un número incierto de escenas. No cambiaremos el diseño general de la historia porque funcionaba cada vez que lo vendíamos. Pero dentro de esa estructura tal vez haya escenas que deban eliminarse, añadirse o reorganizarse. Revisamos la biblia hasta que cada momento resulte vívido, tanto en texto como en subtexto. Una vez hecho eso, y sólo entonces, pasa el guionista a escribir el propio guión.

EL GUIÓN

Escribir un guión a partir de una biblia muy trabajada es una alegría y a menudo se desarrolla a un ritmo de entre cinco a diez páginas diarias. Ahora convertimos la descripción de la biblia en descripción para la pantalla y añadimos el diálogo. Y el diálogo que se escribe en esta fase es invariablemente el mejor diálogo que hayamos escrito nunca. Nuestros personajes han tenido las bocas tapadas durante tanto tiempo que no pueden esperar a hablar y, al contrario que en tantas películas en las que todos los personajes utilizan el mismo vocabulario y estilo, el diálogo que se

redacta después de una preparación tan profunda crea voces específicas para cada personaje. No suenan todos iguales y no suenan todos como el guionista.

Durante la fase de preparación de la primera versión, todavía necesitaremos efectuar cambios y revisiones. Una vez dejemos hablar a los personajes, las escenas que en la biblia pensábamos que funcionarían de una manera particular quieren ahora cambiar de dirección. Pocas de las veces en que nos encontremos con un fallo así lo podremos arreglar con escribir de nuevo el diálogo o el comportamiento. Por el contrario, deberemos volver a la biblia y trabajar de nuevo en los montajes y tal vez ir más allá de la escena defectuosa para rehacer la recompensa. Quizá sea necesario aplicar diversos pulidos hasta llegar a la versión definitiva. Debemos desarrollar nuestro juicio y buen gusto y una cierta intuición que nos indique cuándo hemos escrito algo malo y entonces aplicar una cruel valentía para eliminar las debilidades y convertirlas en virtudes.

Si seguimos un atajo en el proceso y nos apresuramos a escribir el guión a partir del resumen, el primer borrador no será un guión sino un sustituto de la biblia –una biblia estrecha, inexplorada, improvisada y del grosor de un papel de fumar–. Debemos dar rienda suelta a la elección de acontecimientos y al diseño narrativo para poder aprovechar al máximo nuestra imaginación y nuestros conocimientos. Debemos crear los puntos de inflexión, rechazarlos y volver a imaginarlos, para entonces cotejarlos con el texto y el subtexto. Si no lo hacemos así nuestra esperanza de conseguir algo excelente será muy pequeña. Entonces, ¿cuándo y cómo debemos hacerlo? ¿En la biblia o en el guión? Ambos podrían funcionar pero el guión se convierte en una trampa con mucha frecuencia. El guionista sabio pospone escribir el diálogo durante tanto tiempo como pueda porque *la redacción prematura del diálogo mata la creatividad*.

Escribir desde fuera hacia dentro –escribir un diálogo buscando escenas o escribir escenas buscando una historia– *es el peor método creativo*. Habitualmente los guionistas valoran el diálogo de forma excesiva porque son las únicas palabras que escriben que en realidad llegan al público. Todo lo demás queda integrado en las imágenes de la película. Si escribimos los diálogos antes de saber *qué ocurre*, inevitablemente nos enamoraremos de nuestras palabras; nos resistiremos a jugar con los acontecimientos y explorarlos, a descubrir cuán fascinantes se pueden volver nuestros personajes porque ello significaría tener que cortar nuestro precioso diálogo. Toda improvisación cesa y las mal llamadas revisiones se encuentran plagadas de pequeñas alteraciones en sus extensos monólogos.

Además, la redacción prematura de los diálogos es la manera más tediosa y lenta de trabajar. Tal vez nos obligue a andar en círculos durante años antes de darnos finalmente cuenta de que no todos nuestros vástagos van a caminar y hablar con la fuerza suficiente como para abrirse paso hasta la pantalla; no todas nuestras ideas merecen convertirse en un largometraje. ¿Cuándo nos gustaría descubrir si valen? ¿De aquí a dos años o de aquí a dos meses? Si escribimos primero el diálogo nos cegará ante esa verdad y nos hará vagar para siempre. Si escribimos desde dentro hacia fuera nos daremos cuenta en la fase del resumen de que no vamos a conseguir que funcione esa historia. Cuando la intentemos vender veremos que no le gusta a nadie. En realidad, ni a nosotros mismos nos gusta. Por consiguiente, la guardamos en un cajón. Tal vez dentro de algunos años la recuperemos y la consigamos arreglar, pero por el momento pasamos a la siguiente idea.

Soy totalmente consciente al plantear este método de que cada uno debe encontrar su propio método basándose en pruebas y errores, que de hecho algunos guionistas se saltan la fase de la biblia y producen guiones de calidad y que también hay unos pocos que han escrito muy bien desde fuera hacia dentro. Pero también me pregunto siempre qué nivel de excelencia habrían alcanzado de realizar un mayor esfuerzo. Porque el método de dentro hacia fuera es una forma de trabajar tanto disciplinada como libre y está diseñada para fomentar nuestras mejores obras.

Fundido de salida

Hemos seguido *El guión* hasta su capítulo final y al dar este paso hemos llevado nuestra carrera en una dirección que asusta a muchos guionistas. Algunos, temiendo que ser conscientes de cómo hacen lo que hacen vaya a dañar su espontaneidad, nunca estudian el oficio. Por el contrario, avanzan en una marcha cerrada de hábitos subconscientes pensando que se trata de instinto. Sus sueños de crear un mundo único de poder y maravilla pocas veces se cumplen, si es que se cumplen alguna vez. Dedican días largos y muy duros porque, independientemente de cómo se mire, el camino de un escritor nunca es recto y, como tienen un don, de vez en cuando sus esfuerzos provocan un aplauso. Esos escritores me recuerdan una fábula que a mi padre le encantaba contar:

Muy por encima del suelo del bosque paseaba un milpiés a lo largo de la rama de un árbol, balanceando sus mil patas en un caminar pausado. Desde la cumbre del árbol aves cantoras miraban hacia abajo fascinadas por la sincronía del andar del milpiés. «Es un talento sorprendente», piaban los pájaros. «Tienes más patas de las que podemos contar. ¿Cómo lo haces?» Y por primera vez en su vida el milpiés se planteó esa cuestión. «Sí», se pregunto, «¿cómo *hago* lo que hago?» De pronto, al volverse para mirar hacia atrás, sus ligeras patas chocaron entre sí y se enredaron la una con la otra como las ramas de una hiedra. Las aves cantoras comenzaron a reír mientras el milpiés, embargado por el pánico de la confusión, se enrolló como una pelota y cayó hasta el suelo del bosque.

Tal vez nosotros también sintamos ese pánico. Yo sé que cualquier guionista, incluso el más experimentado, puede perder el paso al enfrentarse a una descarga de ideas y visiones. Afortunadamente la fábula de mi padre tenía un segundo acto:

Ya en el suelo del bosque el milpiés, dándose cuenta de que lo único herido era su orgullo, despacio y con cuidado, pata a pata, se desenroscó. Con paciencia y esfuerzo estudió y flexionó y comprobó cada uno de sus apéndices hasta quedar convencido de que se podía poner de pie y caminar. Lo que una vez fuera instinto se había convertido en conocimiento. Se dio cuenta de que no tenía por qué moverse a su ritmo de antes, lento y aprendido. Podía pasear, pavonearse, brincar, incluso correr y saltar. Entonces, como nunca antes hiciera, escuchó la sinfonía de las aves cantoras y dejó que su canto le embargara el corazón. Tras controlar a la perfección sus mil patas llenas de talento se llenó de valor y, con un estilo propio, bailó y bailó una deslumbrante danza que sorprendió a todas las criaturas de su mundo.

Debemos escribir cada día, línea a línea, página a página, hora tras hora, teniendo *El guión* cerca. Hemos de utilizar lo que nos enseña como guía hasta que el dominio de sus principios nos resulte tan natural como el talento con el que nacimos. Debemos hacerlo a pesar del miedo. Porque, por encima de todo lo demás, más allá de la imaginación y de las destrezas, lo que nos pide el mundo es valor, el valor necesario para arriesgarnos al rechazo, al ridículo y al fracaso. Mientras buscamos historias narradas con significado y belleza deberemos estudiar con detenimiento y escribir con osadía. Entonces, como el héroe de nuestra fábula, nuestra danza deslumbrará al mundo.

Lecturas recomendadas

Mi formación tiene una deuda con los escritores de cientos de libros y ensayos sobre el arte de la narración. A continuación, no obstante, presento una lista de las obras que me han resultado de mayor interés.

Aristóteles, *Poética*.

Bjorkman, Stig, Torsten Manns y Jonas Sima, *Conversaciones con Ingmar Bergman*, Barcelona, Anagrama (Cinemateca), 1975.

Booth, Wayne C., *La retórica de la ficción*, Barcelona, Bosch, Casa Editorial, S.A., 1974.

Burke, Kenneth, *The Philosophy of Literary Form*, Berkeley, University of California Press, 1974.

Burnett, Hallie y Whit Burnett, *The Fiction Writer's Handbook*, Nueva York, Barnes & Noble, 1979.

Campbell, Joseph, *The Hero with a Thousand Faces,* 2ª edición, Princeton, N.J., Princeton University Press, 1972.

Friedman, Norman, *Form and Meaning in Fiction*, Atenas, University of Georgia Press, 1975.

Gardner, John, *On Becoming a Novelist*, Nueva York, Harper & Row, 1983.

James, Henry, «El arte de la ficción» en *La imaginación literaria*, Barcelona, Alba Editorial, 2000.

Koestler, Arthur, *The Act of Creation,* Nueva York, Macmillan, 1964.

Langer, Susanne K., *Feeling and Form*, Nueva York, Macmillan, 1977.

Lawson, John Howard, *El proceso creador del film*, Editorial Ayuso, 1974.

Mamet, David, *On Directing Film*, Nueva York, Viking Press, 1981.

Rowe, Kenneth T., *Write That Play*, Nueva York, Funk & Wagnalls, 1939, 1968.

Scholes, Robert y Robert Kellogg, *The Nature of Narrative*, Oxford, Oxford University Press, 1966.

2 Filmografía

10 - La mujer perfecta - *10* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por Blake Edwards.
1984 - *1984* (Estados Unidos, 1984)
Adaptada por Michael Radford de la novela *1984* de George Orwell.
2001: Una odisea del espacio - *2001: a Space Odyssey* (Reino Unido, Estados Unidos, 1968)
Escrita por Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke.
Basada en un cuento corto de Arthur C. Clarke.
8 ½ - *8 ½* (Italia/Francia, 1963)
Escrita por Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli, Brunello Rondi.
A la mañana siguiente - *The Morning After* (Estados Unidos, 1986)
Escrita por James Hicks.
A propósito de Henry - *Regarding Henry* (Estados Unidos, 1991)
Escrita por Jeffrey Abrams.
Acorralado - *First Blood* (Estados Unidos, 1982)
Guión de Michael Kozoll, William Sackheim y Sylvester Stallone.
Basado en la novela de David Morrell.
Adictos al amor - *Addicted to Love* (Estados Unidos, 1997)
Escrita por Robert Gordon.
Adiós a mi concubina - *Ba Wang Bie Ji* (Hong Kong, China, 1993)
Guión de Lilian Lee y Lu Wei.
Basado en la novela de Lilian Lee.
Adiós, muñeca - *Farewell my Lovely* (Estados Unidos, 1975)
Guión de David Zelag Goodman.
Basado en la novela de Raymond Chandler.
Agárralo como puedas - *The Naked Gun from the Files of Police Squad* (Estados Unidos, 1988)
Escrita por Jerry Zucker, Jim Abrahams, David Zucker y Pat Proft.
Al final de la escapada - *A bout de souffle* (Francia, 1959)
Guión de Jean-Luc Godard.
Basado en una idea original de François Truffaut.
Al rojo vivo - *White Heat* (Estados Unidos, 1949)
Escrita por Ivan Goff y Ben Roberts.
Basada en una historia de Virginia Kellogg.
Al servicio de las damas - *My Man Godfrey* (Estados Unidos, 1936)
Escrita por Morrie Ryskind, Eric Hatch y Gregory La Cava.
Algo para recordar - *Sleepless in Seattle* (Estados Unidos, 1993)
Escrita por Nora Ephron, David S. Ward y Jeff Arch.
Alicia en el País de las Maravillas - *Alice In Wonderland* (Estados Unidos, 1951)
Película de animación basada en *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo* de Lewis Carroll.
Alicia ya no vive aquí - *Alice Doesn't Live Here Anymore* (Estados Unidos, 1974)
Escrita por Robert Getchell.
Alien, el octavo pasajero - *Alien* (Estados Unidos, 1979)
Guión de James Cameron.

Basado en una historia de Dan O'Bannon y Ronald Shusett.
Aliens (El regreso) - *Aliens* (Estados Unidos, 1986)
Guión de James Cameron.
Basado en una historia de James Cameron, David Giler, Walter Hill y en los personajes creados por Dan O'Bannon y Ronald Shusett.
Amadeus - *Amadeus* (Estados Unidos, 1984)
Guión de Peter Shaffer.
Basado en la obra teatral original de Peter Shaffer.
Amanecer - *Sunrise* (Estados Unidos, 1927)
Escenario de Carl Mayer.
Basado en la novela *The Journey to Tilsit* de Hermann Sudermann.
Amarcord - *Amarcord* (Italia/Francia, 1973)
Escrita por Federico Fellini y Tonino Guerra.
Anatomía de un hospital - *The Hospital* (Estados Unidos, 1971)
Escrita por Paddy Chayefsky.
Annie Hall - *Annie Hall* (Estados Unidos, 1977)
Escrita por Woody Allen y Marshall Brickman.
Apocalypse Now - *Apocalypse Now* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por John Milius y Francis Ford Coppola.
Sugerida por la novela *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad.
Aracnofobia - *Arachnophobia* (Estados Unidos, 1990)
Escrita por Dan Jakoby y Wesley Strick.
Basada en una historia de Dan Jakoby y Al Williams.
Arma letal - *Lethal Weapon* (Estados Unidos, 1987)
Escrita por Shane Black.
Aterriza como puedas - *Airplane* (Estados Unidos, 1980)
Escrita por Jim Abrahams, David Zucker y Jerry Zucker.
Atrapado en el tiempo - *Groundhog day* (Estados Unidos, 1993)
Escrita por Danny Rubin y Harold Ramis.
Avaricia - *Greed* (Estados Unidos, 1924)
Guión de Erich von Stroheim y June Mathis.
Basado en la novela *McTeague* de Frank Norris.
Babe, el cerdito valiente - *Babe, the Gallant Pig* (Australia, 1995)
Guión de George Miller y Chris Noonan.
Basado en el libro infantil *The Sheep-Pig* de Dick King-Smith.
Baby, tú vales mucho - *Baby Boom* (Estados Unidos, 1987)
Escrita por Nancy Meyers y Charles Shyer.
¿Bailamos? - *Shall we Dance?* (Japón, 1996)
Escrita por Masayuki Suo.
Bailando con lobos - *Dances with Wolves* (Estados Unidos, 1990)
Guión de Michael Blake.
Basado en la novela de Michael Blake.
Bailar con un extraño - *Dance with a Stranger* (Reino Unido, 1984)
Escrita por Shelagh Delaney.
Balas sobre Broadway - *Bullets over Broadway* (Estados Unidos, 1994)
Escrita por Woody Allen y Douglas McGrath.
Bambi - *Bambi* (Estados Unidos, 1942)
Película de animación basada en la historia de Felix Salten.
Barry Lyndon - *Barry Lyndon* (Reino Unido, 1975)
Guión de Stanley Kubrick.
Basado en la novela de W.M. Thackeray.
Barton Fink - *Barton Fink* (Estados Unidos, 1991)

Escrita por Ethan Coen y Joel Coen.
Ben Hur - *Ben Hur* (Estados Unidos, 1959)
Guión de Karl Tunberg.
Basado en la novela de Lew Wallace.
Betty Blue - *Betty Blue* (Francia, 1986)
Guión de Jean-Jacques Beineix.
Basado en la novela *372 Le Matin* de Philippe Dijan.
Bienvenido, Mr. Chance - *Being There* (Estados Unidos/Alemania Occidental, 1979)
Guión de Jerzy Kosinski.
Basado en la novela de Jerzy Kosinski.
Big - *Big* (Estados Unidos, 1988)
Escrita por Gary Ross y Anne Spielberg.
Blade Runner - *Blade Runner* (Estados Unidos, 1982)
Guión de Hampton Fancher y David Peoples.
Basado en la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep*? de Philip K. Dick.
Blancanieves y los tres vagabundos - *Snow White and the Three Stooges* (Estados Unidos, 1961)
Escrita por Noel Lanley y Elwood Ullman.
Blow Up, deseo de una mañana de verano - *Blow Up* (Estados Unidos, 1966)
Escrita por Michelangelo Antonioni y Tonino Guerra.
Basada en un cuento corto de Julio Cortázar.
Brazil - *Brazil* (Reino Unido, 1984)
Escrita por Terry Gillian, Tom Stoppard y Charles McKeown.
Breve encuentro - *Brief Encounter* (Reino Unido, 1945)
Guión de Noel Coward, Anthony Havelock-Allan, David Lean y Ronald Neame.
Basado en la obra de teatro en un acto *Still Life* de Noel Coward.
Caballero sin espada - *Mister Smith Goes to Washington* (Estados Unidos, 1939)
Escrita por Sidney Buchman.
Basada en una historia de Lews R. Foster.
Camp Nowhere - *Camp Nowhere* (Estados Unidos, 1994)
Escrita por Andrew Kurtzman y Eliot Wald.
Carretera perdida - *Lost Highway* (Estados Unidos/Francia, 1996)
Escrita por David Lynch y Barry Gifford.
Carros de fuego - *Chariots of Fire* (Reino Unido, 1981)
Escrita por Colin Welland.
Casablanca - *Casablanca* (Estados Unidos, 1942)
Guión de Julius J. Epstein, Philip G. Epstein y Howard Koch.
Basado en la obra inédita *Everybody Comes to Rick's* de Murray Burnett y Joan Alison.
Casino - *Casino* (Estados Unidos, 1995)
Guión de Nicholas Pileggi y Martin Scorsese.
Basado en el libro de Nicholas Pileggi.
Cautivos del mal - *The Bad and the Beautiful* (Estados Unidos, 1952)
Guión de Charles Schnee.
Basado en los relatos cortos de George Bradshaw.
Cero en conducta - *Zero de Conduite* (Francia, 1933)
Escrita por Jean Vigo.
Chantaje en Broadway - *The Sweet Smell of Success* (Estados Unidos, 1957)
Guión de Clifford Odets y Ernest Lehman.
Basado en el relato corto *Tell me about it Tomorrow* de Ernest Lehman.
Chinatown - *Chinatown* (Estados Unidos, 1974)
Escrita por Robert Towne.
Chungking Express - *Chungking Express* (Hong Kong, 1994)

Escrita por Wong Kar-Wai.
Cita a ciegas - *Blind Date* (Estados Unidos, 1987)
Escrita por Dale Launer.
Ciudadano Bob Roberts - *Bob Roberts* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por Tim Robbins.
Ciudadano Kane - *Citizen Kane* (Estados Unidos, 1941)
Escrita por Herman J. Mankewicz y Orson Welles.
Clean and Sober - *Clean and Sober* (Estados Unidos, 1988)
Escrita por Tod Carroll.
Comer, beber, amar - *Eat Drink Man Woman* (Taiwan, 1994)
Escrita por Hui-Ling Wang, James Schamus y Ang Lee.
Como agua para chocolate (México, 1991)
Escrita por Laura Esquivel.
Basada en la novela de Laura Esquivel.
Como en un espejo - *Sason i en spegel* (Suecia, 1961)
Escrita por Ingmar Bergman.
Conocimiento carnal - *Carnal Knowledge* (Estados Unidos, 1971)
Escrita por Jules Feiffer.
Conspiración de silencio - *Bad Day at Black Rock* (Estados Unidos, 1955)
Guión de Millard Kaufman.
Basado en el cuento corto *Bad Time at Honda* de Howard Breslin.
Contratiempo - *Bad Timing* (Reino Unido, 1980)
Escrita por Yale Udoff.
Cop, con la ley o sin ella - *Cop* (Estados Unidos, 1988)
Guión de James B. Harris.
Basado en la novela *Blood on the Moon* de James Ellroy.
Cowboy de medianoche - *Midnight Cowboy* (Estados Unidos, 1969)
Escrita por Waldo Salt.
Basado en la novela de James Leo Herlihy.
Crimen y castigo - *Crime and Punishment* (Estados Unidos, 1935)
Guión de Joseph Lauren y Anthony S. K.
Basado en la novela de Fedor Dostoievski.
Cuando el río crece - *The River* (Estados Unidos, 1984)
Escrita por Robert Dillon y Julian Barry.
Cuando Harry encontró a Sally - *When Harry Met Sally* (Estados Unidos, 1989)
Escrita por Nora Ephron.
Cuatro bodas y un funeral - *Four Weddings and a Funeral* (Reino Unido, 1994)
Escrita por Richard Curtis.
Cuenta conmigo - *Stand by Me* (Estados Unidos, 1986)
Guión de Raynold Gideon y Bruce A. Evans.
Basado en la novela corta *The Body* de Stephen King.
Danzad, danzad, malditos - *They Shoot Horses, don't They*? (Estados Unidos, 1969)
Guión de James Poe y Robert E. Thompson.
Basado en la novela de Horace McCoy.
Delitos y faltas - *Crimes and Misdemeanors* (Estados Unidos, 1989)
Escrita por Woody Allen.
Desafío total - *Total Recall* (Estados Unidos, 1990)
Escrita por Ronald Shusett, Dan O'Bannon y Gary Goldman.
Basada en una historia de Ronald Shusett, Dan O'Bannon y Jon Povill, inspirada en el relato breve *We Can Remember if for You* de Philip K. Dick.
Desaparecido - *Missing* (Estados Unidos, 1982)
Guión de Costa-Gavras y Donald Stewart.

Basado en una historia de Lewis R. Foster.
Desmadre a la americana - *National Lampoon's Animal House* (Estados Unidos, 1978)
Escrita por Harold Ramis, Douglas Kenney y Chris Miller.
Días de radio - *Radio Days* (Estados Unidos, 1987)
Escrita por Woody Allen.
Diner - *Diner* (Estados Unidos, 1982)
Escrita por Barry Levinson.
Distrito 34: Corrupción total - *Q & A* (Estados Unidos, 1990)
Guión de Sidney Lumet.
Basado en la novela de Edwin Torres.
Doce del patíbulo - *The Dirty Dozen* (Estados Unidos/Reino Unido, 1967)
Guión de Nunnally Johnson y Lukas Heller.
Basado en la novela de E.M. Nathanson.
Doce hombres sin piedad - *Twelve Angry Men* (Estados Unidos, 1957)
Escrita por Reginald Rose.
Basada en la obra de televisión de Reginald Rose.
Dominick and Eugene - *Dominick and Eugene* (Reino Unido, 1988)
Escrita por Alvin Sargent y Corey Blechman.
Basada en una historia de Danny Porforio.
Doña Flor y sus maridos - *Dona Flor e sus dois maridos* (Brasil, 1978)
Guión de Bruno Barreto.
Basado en la novela de Jorge Amado.
Dos hombres y un destino - *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (Estados Unidos, 1969)
Escrita por William Goldman.
Drácula - *Dracula* (Estados Unidos, 1931)
Guión de Garratt Ford, diálogo de Dudley Murphy, basándose en la adaptación teatral de Hamilton Deane y John L. Balderston sobre la novela de Bram Stoker.
Drácula de Bram Stoker - *Bram Stoker's Dracula* (Estados Unidos, 1992)
Guión de James V. Hart.
Basado en la novela de Bram Stoker.
Drugstore Cowboy - *Drugstore Cowboy* (Estados Unidos, 1989)
Guión de Gus Van Sant, Jr. y Damiel Yost.
Basado en la novela de James Fogle.
¡Dulce hogar… a veces! - *Parenthood* (Estados Unidos, 1989)
Escrita por Lowell Ganz, Babaloo Mandel.
Durmiendo con su enemigo - *Sleeping with the Enemy* (Estados Unidos, 1991)
Guión de Ronald Bass.
Basado en la novela de Nancy Price.
E.T. - *E.T. the Extra-terrestrial* (Estados Unidos, 1982)
Escrita por Melissa Matheson.
El acorazado Potemkin - *Bronenossez Potjomkin* (Unión Soviética, 1925)
Escrita por Sergei Eisenstein.
Nacked Lunch - *Nacked Lunch* (Canadá/Japón/Reino Unido, 1991)
Escrita por David Cronenberg.
Basada en la novela de William Burroughs *El almuerzo desnudo*.
El año pasado en Marienbad - *L'annee derniere a Marienbad* (Francia/Italia, 1961)
Escrita por Alain Robbe-Grillet.
El barco de los locos - *Ship of Fools* (Estados Unidos, 1965)
Guión de Abby Mann.
Basado en la novela de Katherine Anne Porter.
El beso de la mujer araña - *Beijo da Mulher Aranha* (Brasil, 1985)
Guión de Leonard Schrader.

Basado en la novela de Manuel Puig.

El buen hijo - *The Good Son* (Estados Unidos, 1993)

Escrita por Ian McEwan.

El buscavidas - *The Hustler* (Estados Unidos, 1961)

Guión de Robert Rossen y Sidney Carroll.

Basado en la novela de Walter Tevis.

El cabo del miedo - *Cape Fear* (Estados Unidos, 1991)

Guión de Wesley Strick.

Basado en la obra de teatro de James R. Webb y en la novela *The Executioners* de John D. MacDonald.

El cartero (y Pablo Neruda) - *Il postino* (Italia/Francia/Bélgica, 1995)

Guión de Anna Pavignano, Michael Radford, Furio Scarpelli, Giacomo Scarpelli y Massimo Troisi.

Basado en la novela *El cartero de Neruda* de Antonio Skármeta.

El cartero siempre llama dos veces - *The Postman Always Rings Twice* (Estados Unidos, 1946)

Escrita por Harry Rusking y Niven Busch.

El caso de la viuda negra - *Black Widow* (Estados Unidos, 1987)

Escrita por Ronald Bass.

El cazador - *The Deer Hunter* (Estados Unidos, 1978)

Guión de Deric Washburn.

Basado en una historia de Deric Washburn, Quinn K. Redeker, Louis Garfinkle y Michael Cimino.

El chico - *The Kid* (Estados Unidos, 1921)

Escrita por Charles Chaplin.

El cielo protector - *The Sheltering Sky* (Reino Unido/Italia, 1990)

Guión de Mark Peploe y Bernardo Bertolucci.

Basado en la novela de Paul Bowles.

El Club de la Buena Estrella - *The Joy Luck Club* (Estados Unidos, 1993)

Guión de Amy Tan y Ronald Bass.

Basado en la novela de Amy Tan.

El Club de los Cinco - *The Breakfast Club* (Estados Unidos, 1985)

Escrita por John Hughes.

El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante - *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* (Reino Unido/Francia, 1989)

Escrita por Peter Greenaway.

El corazón del ángel - *Angel Heart* (Estados Unidos, 1987)

Guión de Alan Parker.

Basado en la novela *Falling Angel* de William Hjortsberg.

El crepúsculo de los dioses - *Sunset Boulevard* (Estados Unidos, 1950)

Guión de Charles Brackett, Billy Wilder y D.M. Marshman, Jr.

Basado en la historia *A Can of Beans* de Charles Brackett y Billy Wilder.

El desierto rojo - *Il desserto rosso* (Italia/Francia, 1964)

Escrita por Michelangelo Antonioni y Tonino Guerra.

El diario de un cura rural - *Journal d'un cure de campagne* (Francia, 1950)

Guión de Robert Bresson.

Basado en la novela de Georges Bernanos.

El discreto encanto de la burguesía - *Le charme discret de la burgedisie* (Francia/Italia/España, 1972)

Escrita por Luis Buñuel y Jean-Claude Carriere.

El doctor - *The Doctor* (Estados Unidos, 1991)

Guión de Robert Caswell.

Basado en el libro *A Taste of My Own Medicine* de Ed Rosenbaum.

El eclipse - *L'eclisse* (Italia/Francia, 1962)

Escrita por Michelangelo Antonioni y Tonino Guerra junto con Elio Bartolini y Ottiero Ottieri.

El escándalo Larry Flint - *The People vs. Larry Flint* (Estados Unidos, 1996)

Escrita por Scott Alexander y Larry Karaszewski.

El exorcista - *The Exorcist* (Estados Unidos, 1973)

Guión de Peter William Blatty.

Basada en la novela de Peter William Blatty.

El fantasma de la libertad - *Le fantome de la liberté* (Francia/Italia, 1974)

Escrita por Luis Buñuel y Jean-Claude Carrière.

El farsante - *The Rainmaker* (Estados Unidos, 1956)

Guión de N. Richard Nash.

Basado en la obra de N. Richard Nash.

El festín de Babette - *Babettes Gaestebud* (Dinamarca, 1987)

Guión de Gabriel Axel.

Basado en la historia de Isak Dinesen.

El fugitivo - *The Fugitive* (Estados Unidos, 1993)

Guión de Jeb Stuart y David Twohy.

Basado en una historia de David Twohy y en los personajes creados por Roy Huggins a partir de la serie televisiva.

El gabinete del doctor Caligari - *Das Kabinett des Dr. Caligari* (Alemania, 1920)

Guión de Karl Meyer y Hans Janowitz.

Basado en una historia original de Karl Meyer y Hans Janowitz.

El graduado - *The Graduate* (Estados Unidos, 1967)

Guión de Calder Willingham y Buck Henry.

Basado en la novela de Charles Webb.

El gran Gatsby - *The Great Gatsby* (Estados Unidos, 1974)

Guión de Francis Ford Coppola.

Basado en la novela de F. Scott Fitzgerald.

El gran miércoles - *Big Wednesday* (Estados Unidos, 1978)

Escrita por Darrell Fetty, John Milius y Dennis Aaberg.

El halcón maltés - *The Maltese Falcon* (Estados Unidos, 1941)

Escrita por John Huston.

Basada en la novela de Dashiell Hammett.

El hombre elefante - *The Elephant Man* (Estados Unidos, 1980)

Escrita por Christopher De Vore, Eric Bergren y David Lynch.

Basada en los libros *The Elephant Man and Other Reminiscences* de Sir Frederick Treves y *The Elephant Man: A Study in Human Dignity* de Ashley Montagu.

El hombre marcado - *The Mark* (Reino Unido, 1961)

Guión de Sidnay Buchman y Stanley Mann.

Basado en la novela de Charles Israel.

El hombre que pudo reinar - *The Man Who Would Be King* (Estados Unidos, 1975)

Guión de John Huston y Gladys Hill.

Basado en el relato breve *The Man Who Would Be King* de Rudyard Kipling.

El honor de los Prizzi - *Prizzi's Honor* (Estados Unidos, 1985)

Guión de Richard Condon y Janet Roach.

Basado en la novela de Richard Condon.

El imperio contraataca - *The Empire Strikes Back* (Estados Unidos, 1980)

Guión de Leigh Brackett y Lawrence Kasdan.

Basado en una historia original de George Lucas.

El imperio de los sentidos - *L'ai no corrida empire des sens* (Francia/Japón, 1976)

Escrita por Nagisa Oshima.
El jinete eléctrico - *The Electric Horseman* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por Robert Garland.
El joven Lincoln - *Young Mister Lincoln* (Estados Unidos, 1939)
Escrita por Lamar Trotti.
El jovencito Frankenstein - *Young Frankenstein* (Estados Unidos, 1974)
Escrita por Gene Wilder and Mel Brooks.
El juego de Hollywood - *The Player* (Estados Unidos, 1992)
Guión de Michael Tolkin.
Basado en la novela de Michael Tolkin.
El justiciero de la ciudad - *Death Wish* (Estados Unidos, 1974)
Guión de Wendell Mayes.
Basado en la novela de Brian Garfield.
El mago de Oz - *The Wizard of Oz* (Estados Unidos, 1939)
Guión de Noel Langley, Florence Ryerson y Edgar Allen Woolf.
Basado en la novela *The Wonderful Wizard of Oz* de L. Frank Baum.
El mensajero del miedo - *The Manchurian Candidate* (Estados Unidos, 1962)
Guión de George Axelrod.
Basado en la novela de Richard Condon.
El misterio Von Bulow - *Reversal of Fortune* (Estados Unidos, 1990)
Guión de Nicholas Kazan.
Basado en el libro basado en hechos reales de Alan Dershowitz.
El nadador - *The Swimmer* (Estados Unidos, 1968)
Guión de Eleanor Perry.
Basado en el relato corto de John Cheever.
El nuevo caso del inspector Clouseau - *A Shot in the Dark* (Reino Unido/Estados Unidos, 1964)
Guión de Blake Edwards y William Peter Blatty.
Basado en la obra de teatro de Harry Kurnitz sobre la obra de Marchel Achard.
El olor de la papaya verde - *L'odeur de la papaye verte* (Francia/Vietnam, 1993)
Escrita por Tran Anh Hung.
El otro lado de la vida - *Sling Blade* (Estados Unidos, 1996)
Guión de Billy Bob Thornton.
El paciente inglés - *The English Patient* (Reino Unido, 1996)
Guión de Anthony Minghella.
Basado en la novela de Michael Ondaatje.
El Padrino - *The Godfather* (Estados Unidos, 1972)
Guión de Francis Ford Coppola y Mario Puzo.
Basado en la novela de Mario Puzo.
El Padrino II - *The Godfather, Part II* (Estados Unidos, 1974)
Guión de Francis Ford Coppola y Mario Puzo.
Basado en la novela de Mario Puzo.
El pelotón chiflado - *Stripes* (Estados Unidos, 1981)
Escrita por Len Blum, Dan Goldberg y Harold Ramis.
El piano - *The Piano* (Australia, 1993)
Escrita por Jane Campion.
El precio de la felicidad - *Tender Mercies* (Estados Unidos, 1983)
Escrita por Horton Foote.
El primer pecado mortal - *The First Deadly Sin* (Estados Unidos, 1980)
Guión de Mann Rubin.
Basado en la novela de Lawrence Sanders.
El quimérico inquilino - *Le locataire* (Francia, 1976)

Guión de Gerard Brach y Roman Polanski.
Basado en la novela de Roland Topor.
El quinto elemento - *Le cinquieme element* (Francia, 1997)
Escrita por Luc Besson y Robert Mark Kamen.
El regreso - *Coming Home* (Estados Unidos, 1978)
Escrita por Waldo Salt y Robert C. Jones.
Basado en una historia de Nancy Down.
El resplandor - *The Shining* (Estados Unidos, 1980)
Guión de Diane Johnson y Stanley Kubrick.
Basado en la novela de Stephen King.
El retorno del Jedi - *The Return of the Jedi* (Estados Unidos, 1983)
Escrita por Lawrence Kasdan y George Lucas.
Basada en una historia original para la pantalla de George Lucas.
El rey león - *The Lion King* (Estados Unidos, 1994)
Escrita por Irene Mecchi, Jonathan Roberts y Linda Woolverton.
El rey pescador - *The Fisher King* (Estados Unidos, 1991)
Escrita por Richard LaGravenese.
El riesgo de la traición - *Betrayal* (Reino Unido, 1982)
Guión de Harold Pinter.
Basado en la obra de Harold Pinter.
El río de la vida - *A River Runs Through it* (Estados Unidos, 1992)
Guión de Richard Friedenberg.
Basado en la novela corta de Norman Maclean.
El salón de música - *The Music Room* (India, 1958)
Guión de Satyajit Ray.
Basado en la novela de Tarashankar Banerjee.
El séptimo sello - *Det Sjunde inseglet* (Suecia, 1957)
Escrita por Ingmar Bergman.
El silencio - *Tystnaden* (Suecia, 1963)
Escrita por Ingmar Bergman.
El silencio de los corderos - *The Silence of the Lambs* (Estados Unidos, 1991)
Guión de Ted Tally.
Basado en la novela de Thomas Harris.
El submarino amarillo - *The Yellow Submarine* (Reino Unido, 1968)
Guión de Lee Minoff, Al Brodax, Jack Mendelsohn y Erich Segal.
Basado en la canción de John Lennon y Paul McCartney.
El sueño de una noche de verano - *A Midsummer Night's Dream* (Estados Unidos, 1935)
Adaptada para la pantalla por Charles Kenyon y Mary C. McCall.
Basada en la obra de William Shakespeare.
El sueño eterno - *The Big Sleep* (Estados Unidos, 1946)
Guión de William Faulkner, Leigh Brackett y Jules Furthman.
Basada en la novela de Raymond Chandler.
El tesoro de Sierra Madre - *The Treasure of Sierra Madre* (Estados Unidos, 1948)
Guión de John Huston.
Basado en la novela de B. Traven.
El turista accidental - *The Accidental Tourist* (Estados Unidos, 1988)
Guión de Frank Galati y Lawrence Kasdan.
Basado en la novela de Anne Tyler.
El último emperador - *The Last Emperor* (Italia/Hong Kong/Reino Unido, 1987)
Escrita por Mark Peploe y Bernardo Bertolucci con Enzo Ungari.
Basada en la autobiografía de Pu Yi, *El último emperador*.
El viejo y el mar - *The Old Man and the Sea* (Estados Unidos, 1958)

Guión de Peter Viertel.
Basado en la novela corta de Ernest Hemingway**.**
El vuelo del fénix - *The Flight of the Phoenix* (Estados Unidos, 1965)
Guión de Lukas Heller.
Basado en la novela de Elleston Trevor.
Elígeme - *Choose Me* (Estados Unidos, 1984)
Escrita por Alan Rudolph.
Elisa - *David and Lisa* (Estados Unidos, 1962)
Guión de Eleanor Perry.
Basado en la novela de Theodore Isaac Perryl.
Ellas dan el golpe - *A League of Their Own* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por Lowell Ganz y Babaloo Mandel.
Basada en una historia de Kim Wilson y Kelly Candaela.
Empieza el espectáculo - *All That Jazz* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por Robert Alan Aurther y Bob Fosse.
En algún lugar del tiempo - *Somewhere in Time* (Estados Unidos, 1980)
Guión de Richard Matheson.
Basado en la novela *Bid Time Return* de Richard Matheson.
En busca del arca perdida - *Raiders of the Lost Ark* (Estados Unidos, 1981)
Guión de Lawrence Kasdan.
Basado en una historia de George Lucas y Phillip Kaufman.
En busca del fuego - *Quest for Fire* (Estados Unidos, 1982)
Guión de Gerard Brach.
Basado en la novela *La guerre du feu* de J.H. Rosny, Sr.
En el calor de la noche - *In the Heat of the Night* (Estados Unidos, 1967)
Escrita por Stirling Sillphant.
En el estanque dorado - *On Golden Pond* (Estados Unidos, 1981)
Guión de Ernest Thompson.
Basado en la obra de Ernest Thompson.
En la cuerda floja - *Tightrope* (Estados Unidos, 1984)
Escrita por Richard Tuggle.
Enamorarse - *Falling in Love* (Estados Unidos, 1984)
Escrita por Michael Cristofer.
Entre pillos anda el juego - *Trading Places* (Estados Unidos, 1983)
Escrita por Timothy Harris y Herschel Weingrod.
Entrevista con el vampiro - *Interview with a Vampire* (Estados Unidos, 1994)
Guión de Anne Rice.
Basado en la novela de Anne Rice.
Equus - *Equus* (Reino Unido, 1977)
Guión de Peter Shaffer.
Basado en la obra de Peter Shaffer.
Ese oscuro objeto del deseo (Francia/España, 1977)
Guión de Luis Buñuel y Jean-Claude Carriere.
Basado en la novela *La femme et le pantin* de Pierre Louys.
Espartaco - *Spartacus* (Estados Unidos, 1960)
Guión de Dalton Trumbo.
Basado en la novela de Howard Fast.
Esperanza y gloria - *Hope and Glory* (Reino Unido, 1987)
Escrita por John Boorman.
Estallido - *Outbreak* (Estados Unidos, 1995)
Escrita por Lawrence Dworet y Robert Roy Pool.
Estrella del destino - *Lone Star* (Estados Unidos, 1996)

Escrita por John Sayles.
Evita - *Evita* (Estados Unidos, 1996)
Guión de Alan Parker y Oliver Stone.
Basado en la obra musical de Andrew Lloyd Webber y Tim Rice.
Extraños en el paraíso - *Stranger than Paradise* (Estados Unidos, 1984)
Escrita por Jim Jarmusch.
Faces - *Faces* (Estados Unidos, 1968)
Escrita por John Cassavetes.
Falsa seducción - *Unlawful Entry* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por Lewis Colick.
Fiebre del sábado noche - *Saturday Night Fever* (Estados Unidos, 1977)
Guión de Norman Wexler.
Basado parcialmente en un artículo de revista, *Tribal Rites of the New Saturday Night* de Nik Cohn.
Fitzcarraldo - *Fitzcarraldo* (Alemania Occidental, 1981)
Escrita por Werner Herzog.
Forced Entry - *Forced Entry* (Estados Unidos, 1975)
Escrita por Henry Scarpelli.
Forrest Gump - *Forrest Gump* (Estados Unidos, 1994)
Escrita por Eric Roth.
Basada en la novela de Winston Groom.
Fresas salvajes - *Smultrostallet* (Suecia, 1957)
Escrita por Ingmar Bergman.
Fuego en el cuerpo - *Body Heat* (Estados Unidos, 1981)
Escrita por Lawrence Kasdan.
Fuego fatuo - *Le feu follet* (Francia, 1963)
Guión de Louis Malle.
Basado en la novela de Pierre Drieu La Rochelle.
Gallipoli - *Gallipolli* (Australia, 1981)
Escrita por David Williamson.
Gandhi - *Gandhi* (Reino Unido, 1982)
Escrita John Briley.
Gente corriente - *Ordinary People* (Estados Unidos, 1980)
Guión de Alvin Sargent.
Basado en la novela de Judith Guest.
Glengarry Glen Ross - *Glengarry Glen Ross* (Estados Unidos, 1992)
Guión de David Mamet.
Basado en la obra de David Mamet.
Gohst - *Gohst* (Estados Unidos, 1990)
Escrita por Bruce Joel Rubin.
Going in Style - *Going in Style* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por Martin Brest.
Grand Canyon, el alma de la ciudad - *Grand Canyon* (Estados Unidos, 1991)
Escrita por Meg Kasdan y Lawrence Kasdan.
Grand Hotel - *Grand Hotel* (Estados Unidos, 1932)
Guión de William A. Drake.
Basado en la novela de Vicki Baum.
Grandes ambiciones - *High Hopes* (Reino Unido, 1988)
Escrito por Mike Leigh.
Gritos y susurros - *Viskningar och rop* (Suecia, 1972)
Escrita por Ingmar Bergman.
Grosse Point Blank - *Grosse Point Blank* (Estados Unidos, 1997)

Escrita por Tom Jankiewicz, D.V. DeVincentis, Steve Pink y John Cusack.

Guerra y paz - *War and Peace* (Estados Unidos/Italia, 1956)

Guión de Mario Camerini, Ennio DeConcini, Bridget Boland, Robert Westerby y King Vidor.

Basado en la novela de Tolstoi.

Hannah y sus hermanas - *Hannah and her Sisters* (Estados Unidos, 1986)

Escrita por Woody Allen.

Harold y Maude - *Harold and Maude* (Estados Unidos, 1971)

Escrita por Colin Higgins.

Haz lo que debas - *Do the Right Thing* (Estados Unidos, 1989)

Escrita por Spike Lee.

Hechizo de luna - *Moonstruck* (Estados Unidos, 1987)

Escrita por John Patrick Shanley.

Hombres de negro - *Men in Black* (Estados Unidos, 1997)

Escrita por Ed Solomon.

Hoop Dreams - *Hoop Dreams* (Estados Unidos, 1994)

Documental producido por Frederick Marx, Peter Gilbert y Steve James como director.

Huida a medianoche - *Midnight Run* (Estados Unidos, 1988)

Escrita por George Gallo.

Hunter - *Manhunter* (Estados Unidos, 1986)

Guión de Michael Mann.

Basado en la novela *Red Dragon* de Thomas Harris.

Huracán - *The Hurricane* (Estados Unidos, 1979)

Guión de Lorenzo Semple, Jr.

Basado en la novela de Charles Nordhoff y James Norman Hall.

Husbands - *Husbands* (Estados Unidos, 1970)

Escrita por John Cassavetes.

If… - *If...* (Reino Unido, 1968)

Guión de David Sherwin.

Basado en el guión original de *Crusaders* de David Sherwin y John Howlett.

Impacto súbito - *Sudden Impact* (Estados Unidos, 1983)

Escrita por Joseph C. Stinson.

Indefenso - *Naked* (Reino Unido, 1993)

Escrita por Mike Leigh.

Inseparables - *Dead Ringers* (Canadá, 1988)

Guión de David Cronenberg y Norman Snider.

Basado en el libro *Twins* de Bari Wood y Jack Geasland.

Instinto básico - *Basic Instinct* (Estados Unidos, 1992)

Escrita por Joe Eszterhas.

Intolerancia - *Intolerance* (Estados Unidos, 1916)

Escenario: D.W. Griffith.

Isadora - *Isadora* (Reino Unido, 1968)

Escrita por Melvyn Bragg y Clive Exton.

Jerry Maguire - *Jerry Maguire* (Estados Unidos, 1996)

Escrita por Cameron Crowe.

Jesús de Montreal - *Jesus of Montreal* (Canadá, 1988)

Escrita por Denys Arcand.

JFK (Caso abierto) - *JFK* (Estados Unidos, 1991)

Guión de Oliver Stone y Zachary Sklar.

Basado en los libros *Trails of the Assassins* de Jim Garrison y *Crossfire: The Plot That Killed Kennedy* de Jim Marrs.

Jo, qué noche - *After Hours* (Estados Unidos, 1985)

Escrita por Joseph Minion.
John y Mary - *John and Mary* (Estados Unidos, 1969)
Guión de John Mortimer.
Basado en la novela de Mervyn Jones.
Ju Dou, semilla de crisantemo - *Ju Dou* (China, 1990)
Guión de Liu Heng.
Basado en la historia *Fuxi Fuxi* de Liu Heng.
Juego de lágrimas - *The Crying Game* (Reino Unido, 1992)
Escrita por Neil Jordan.
Jungla de cristal - *Die Hard* (Estados Unidos, 1988)
Guión de Jeb Stuart y Steven E. De Souza
Basado en la novela *Nothing Lasts Forever* de Roderick Thorp.
Justicia para todos - *And Justice for All* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por Valerie Curtin y Barry Levinson.
Koyaanisqatsi - *Koyaanisqatsi* (Estados Unidos, 1983)
Escrita por Ron Fricke, Godfrey Reggio, Michael Hoenig y Alton Walpole.
Kramer contra Kramer - *Kramer vs. Kramer* (Estados Unidos, 1979)
Guión de Robert Benton.
Basado en la novela de Avery Corman.
La aventura del Poseidón - *The Poseidon Adventure* (Estados Unidos, 1972)
Guión de Stirling Silliphant y Wendell Mayyes.
Basado en la novela de Paul Gallico.
La batalla de Argel - *La battaglia di Algeri* (Argelia/Italia, 1966)
Escrita por Franco Solinas y Gillo Pontecorvo.
La boda de mi mejor amigo - *My Best Friend's Wedding* (Estados Unidos, 1997)
Escrita por Ronald Bass.
La boda de Muriel - *Muriel's Wedding* (Australia, 1996)
Escrita por P.J. Hogan.
La chaqueta metálica - *Full Metal Jacket* (Reino Unido, 1987)
Guión de Stanley Kubrick, Michael Herr y Gustav Hasford.
Basado en la novela *The Short Timers* de Gustav Hasford.
La clase dirigente - *The Ruling Class* (Reino Unido, 1972)
Guión de Peter Barnes.
Basado en la obra de Peter Barnes.
La colina de la hamburguesa - *Hamburger Hill* (Estados Unidos/Reino Unido, 1987)
Escrita por Scott Cherry.
La conversación - *The Conversation* (Estados Unidos, 1974)
Escrita por Francis Ford Coppola.
La costilla de Adán - *Adam's Rib* (Estados Unidos, 1949)
Escrita por Ruth Gordon y Garson Kanin.
La Dolce Vita - *La Dolce Vita* (Italia/Francia, 1960)
Escrita por Federico Fellini, Tullio Pinelli, Brunello Rondi y Ennio Flaiano.
La ejecución - *Koshikei* (Japón, 1968)
Escrita por Tsutomu Tamura, Memoru Sasaki, Michinori Fukao y Nagisa Oshima.
La extraña pasajera - *Now, Voyager* (Estados Unidos, 1942)
Guión de Casey Robinson.
Basado en la novela de Olive Higgins Prouty.
La fiera de mi niña - *Bringing Up Baby* (Estados Unidos, 1938)
Guión de Dudley Nichols y Hagar Wilde.
Basado en una historia de Hagar Wilde.
La fragata infernal - *Billy Budd* (Reino Unido, 1962)
Guión de Peter Ustinov y Robert Rossen.

Basado en la novela de Herman Melville.
La fuerza del cariño - *Terms of Endearment* (Estados Unidos, 1983)
Guión de James L. Brooks.
Basado en la novela de Larry McMurtry.
La gran ilusión - *La grande illusion* (Francia, 1937)
Escrita por Jean Renoir y Charles Spaak.
La guerra de las galaxias - *Star Wars* (Estados Unidos, 1977)
Escrita por George Lucas.
La guerra de los Rose - *The War of the Roses* (Estados Unidos, 1989)
Guión de Michael Leeson.
Basado en la novela de Warren Adler.
La hoguera de las vanidades - *The Bonfire of the Vanities* (Estados Unidos, 1990)
Guión de Michael Cristofer.
Basado en la novela de Tom Wolfe.
La hora del lobo - *Vargtimmen* (Suecia, 1967)
Escrita por Ingmar Bergman.
La impostora - *Pat and Mike* (Estados Unidos, 1952)
Escrita por Ruth Gordon y Garson Kanin.
La insoportable levedad del ser - *The Unbearable Lightness of Being* (Estados Unidos, 1988)
Guión de Jean-Claude Carrière y Philip Kaufman.
Basado en la novela de Milan Kundera.
La isla de Pascali - *Pascali's Island* (Reino Unido, 1988)
Guión de James Dearden.
Basado en la novela de Barry Unsworth.
La letra escarlata - *The Scarlet Letter* (Estados Unidos, 1995)
Guión de Douglas Day Stweart.
Basado en la novela de Nathaniel Hawthorne.
La ley del silencio - *On the Waterfront* (Estados Unidos, 1954)
Guión de Budd Schulberg.
Basado en la novela de Budd Schulberg.
La leyenda del indomable - *Cool Hand Luke* (Estados Unidos, 1967)
Guión de Donn Pearce y Frank R. Pierson.
Basado en la novela de Donn Pearce.
La lista de Schindler - *Schindler's List* (Estados Unidos, 1993)
Guión de Steven Zaillian.
Basado en la novela de Thomas Keneally.
La mano que mece la cuna - *The Hand that Rocks the Cradle* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por Amanda Silver.
La noche - *La Notte* (Italia/Francia, 1960)
Escrita por Michelangelo Antonioni, Ennio Flaiano y Tonino Guerra.
La pasión de Juana de Arco - *Passion de Jeanne d'Arc* (Francia, 1928)
Escrita por Carl Dreyer y Joseph Delteil.
Basada en un libro de Joseph Delteil.
La promesa - *La promesse* (Bélgica/Francia/Luxemburgo, 1996)
Escrita por Luc Dardenne y Jean-Pierre Dardenne.
La quimera del oro - *The Gold Rush* (Reino Unido, 1925)
Escrita por Charles Chaplin.
La recluta Benjamín - *Private Benjamin* (Estados Unidos, 1980)
Escrita por Nancy Meyers, Charles Shyer y Harvey Miller.
La rodilla de Claire - *Le genou de Claire* (Francia, 1970)
Escrita por Eric Rohmer.

La rosa - *The Rose* (Estados Unidos, 1979)
Guión de Bill Kerby y Bo Goldman.
Basado en una historia de Bill Kerby.
La sangre de un poeta - *Le sang d'un poète* (Francia, 1930)
Escrita por Jean Cocteau.
La semilla del diablo - *Rosemary's Baby* (Estados Unidos, 1968)
Guión de Roman Polanski.
Basado en la novela de Ira Levin.
La senda de los elefantes - *Elephant Walk* (Estados Unidos, 1954)
Guión de John Lee Mahin.
Basado en la novela de Robert Standish.
La señora Parker y el círculo vicioso - *Mrs. Parker and the Vicious Circle* (Estados Unidos, 1994)
Escrita por Alan Rudolph y Randy Sue Coburn.
La sirenita - *The Little Mermaid* (Estados Unidos, 1989)
Escrita por John Mosher y Ron Clements.
La soledad del corredor de fondo - *The Loneliness of the Long Distance Runner* (Reino Unido, 1962)
Guión de Alan Sillitoe.
Basado en el relato corto de Alan Sillitoe.
La Strada - *La Strada* (Italia, 1954)
Escrita por Federico Fellini, Tullio Pinelli y Ennio Flaiano.
La tienda de los horrores - *Little Shop of Horrors* (Estados Unidos, 1965)
Guión de Howard Ashman.
Basado en la obra musical de Howard Ashman y Alan Menken que se basó, a su vez, en la película de 1960 escrita por Charles Griffith.
La última seducción - *The Last Seduction* (Estados Unidos, 1994)
Escrita por Steve Barancik.
Las amistades peligrosas - *Dangerous Liaisons* (Estados Unidos, 1988)
Guión de Christopher Hampton.
Basado en la obra *Les liaisons dangereuses* de Christopher Hampton y adaptado de la novela de Choderlos de Laclos.
Las brujas de Eastwick - *The Witches of Eastwick* (Estados Unidos, 1987)
Guión de Michael Cristofer.
Basado en la novela de John Updike.
Las diabólicas - *Les diaboliques* (Francia, 1954)
Guión de Henri-Georges Clouzot, Jerome Geronimi, Frederick Grendel y René Masson.
Basado en la novela *Celle qui n'était plus* de Pierre Boileau y Thomas Narcejac.
Las tres caras de Eva - *The Three Faces of Eve* (Estados Unidos, 1957)
Escrita por Nunnally Johnson.
Las tres noches de Eva - *The Lady Eve* (Estados Unidos, 1941)
Guión de Preston Sturges.
Basado en la obra de Monckton Hoffe.
Leaving Las Vegas - *Leaving Las Vegas* (Estados Unidos, 1995)
Guión de Mike Figgis.
Basado en la novela de John O'Brien.
Lenny - *Lenny* (Estados Unidos, 1974)
Guión de Julian Barry.
Basado en la obra de Julian Barry.
Lo que queda del día - *The Remains of the Day* (Reino Unido/Estados Unidos, 1993)
Guión de Ruth Prawer Jhabvala.
Basado en la novela de Kazuo Ishiguro.

Loca academia de policía - *Police Academy* (Estados Unidos, 1984)
Escrita por Neal Israel, Pat Proft y Hugh Wilson.
Looks and Smiles - *Looks and Smiles* (Reino Unido, 1982)
Escrita por Barry Hines.
Lord Jim - *Lord Jim* (Reino Unido/Estados Unidos, 1965)
Guión de Richard Brooks.
Basado en la novela de Joseph Conrad.
Los blancos no la saben meter - *White Men can't Jump* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por Ron Shelton.
Los búfalos de Durham - *Bull Durham* (Estados Unidos, 1988)
Escrita por Ron Shelton.
Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores - *Monty Python and the Holy Grail* (Reino Unido, 1974)
Escrita por Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle y Michel Palin.
Los cazafantasmas - *Ghostbusters* (Estados Unidos, 1984)
Escrita por Dan Aykroyd y Harold Ramis.
Los clowns - *I clowns* (Italia, 1970)
Escrita por Federico Fellini y Bernardino Zapponi.
Los comulgantes - *Nattuardsgasterna* (Suecia, 1962)
Escrita por Ingmar Bergman.
Los cuatrocientos golpes - *Les quatre cent coups* (Francia, 1959)
Guión de Marcel Moussy y François Truffaut.
Los fabulosos Baker Boys - *The Fabulous Baker Boys* (Estados Unidos, 1989)
Escrita por Steve Kloves.
Los inútiles - *I Vitelloni* (Italia/Francia, 1953)
Escrita por Federico Fellini, Ennio Flaiano y Tullio Pinelli.
Los pájaros - *The Birds* (Estados Unidos, 1963)
Guión de Evan Hunter.
Basado en el relato corto de Daphne Du Maurier.
Los productores - *The Producers* (Estados Unidos, 1968)
Escrita por Mel Brooks.
Los puentes de Madison - *The Bridges of Madison County* (Estados Unidos, 1995)
Guión de Richard LaGravenese.
Basado en la novela de Robert James Waller.
Los seres queridos - *The Loved One* (Estados Unidos, 1965)
Guión de Terry Southern y Christopher Isherwood.
Basado en la novela de Evelyn Waugh.
Los siete samurais - *Shichinin no Samurai* (Japón, 1954)
Escrita por Shinoby Hashimoto, Akira Kurosawa e Hideo Oguni.
Los suegros - *The In-laws* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por Andrew Bergman.
Los últimos días de Pompeya - *Gli ultim giorni di Pompei* (Italia, 1913)
Basada en la novela de Edward Bulwer Lytton.
Los viajes de Sullivan - *Sullivan's Travels* (Estados Unidos, 1941)
Escrita por Preston Sturges.
Luna nueva - *His Girl Friday* (Estados Unidos, 1940)
Guión de Charles Lederer.
Basado en la obra *The Front Page* de Ben Hecht y Charles MacArthur.
M - *M* (Alemania, 1931)
Escrita por Thea von Harbou y Fritz Lang.
Basada en un artículo de revista de Egon Jacobson.
M.A.S.H. - *M.A.S.H*. (Estados Unidos, 1970)

Guión de Ring Lardner Jr.
Basado en la novela de Richard Hooker.
Mad Max 2: El guerrero de la carretera - *The Road Warrior* (Australia, 1981)
Escrita por Terry Hayes, George Miller y Brian Hannant.
Magnolias de acero - *Steel Magnolias* (Estados Unidos, 1989)
Guión de Robert Harling.
Basado en la obra de Robert Harling.
Malas calles - *Mean Streets* (Estados Unidos, 1973)
Escrita por Martin Scorsese y Mardik Martin.
Malas costumbres - *Nasty Habits* (Reino Unido, 1976)
Guión de Robert Enders.
Basado en la novela *The Abbess of Crewe* de Muriel Spark.
Manhattan - *Manhattan* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por Woody Allen y Marshall Brickman.
Marañas en la tarde - *Meshes of the Afternoon* (Estados Unidos, 1943)
Escrita por Maya Deren y Alexander Hammid.
Marcado por el odio - *Somebody up There Likes me* (Estados Unidos, 1956)
Guión de Ernest Lehman.
Basado en la autobiografía de Rocky Graziano con Rowland Barber.
Maridos y mujeres - *Husbands and Wives* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por Woody Allen.
Marty - *Marty* (Estados Unidos, 1955)
Guión de Paddy Chayefsky.
Basado en la obra televisiva de Paddy Chayefsky.
Masculin-Féminin - Masculin-Féminin (Francia, 1966)
Escrita por Jean-Luc Godard.
Melodía de seducción - *Sea of Love* (Estados Unidos, 1989)
Escrita por Richard Price.
Memorias de África - *Out of Africa* (Estados Unidos, 1985)
Guión de Kurt Luedtke.
Basado en *Memorias de África* de Isak Dinesen, *Isak Dinesen: The Life of a Story-Teller* de Judith Thurman y *Silence Will Speak* de Errol Trzebinski.
Mephisto - *Mephisto* (Hungría/Alemania Occidental, 1981)
Guión de Istvan Szabo y Peter Dobai.
Basado en la novela de Klaus Mann.
Merlín, el encantador - *The Sword in the Stone* (Estados Unidos, 1963)
Guión de Bill Peet.
Basado en la novela *The Once and Future King* de T.H. White.
Mi cena con André - *My Dinner with Andre* (Estados Unidos, 1981)
Escrita por Wallace Shawn y Andre Gregory.
Mi estación preferida - *Ma saison preferee* (Francia, 1993)
Escrita por Pascal Boniter y André Téchiné.
Mi vida es mi vida - *Five Easy Pieces* (Estados Unidos, 1970)
Guión de Adrien Joyce.
Basado en una historia de Adrien Joyce y Bob Rafelson.
Michael Collins - *Michael Collins* (Reino Unido, 1996)
Escrita por Neil Jordan.
Mike's Murder - (Estados Unidos, 1984)
Escrita por James Bridges.
Moby Dick - *Moby Dick* (Reino Unido, 1956)
Guión de Ray Bradbury y John Huston.
Basado en la novela de Herman Melville.

Moulin Rouge - *Moulin Rouge* (Reino Unido/Estados Unidos, 1952)
Guión de John Huston y Anthony Veiller.
Basado en la novela de Pierre La Mure.
Mrs. Soffel - (Estados Unidos, 1984)
Escrita por Ron Nyswaner.
Muerte en Venecia - *Morte a Venezia* (Italia, 1971)
Guión de Luchino Visconti y Nicholas Badalucco.
Basado en la novela de Thomas Mann.
Mujer blanca soltera busca… - *Single White Female* (Estados Unidos, 1992)
Guión de Don Roos.
Basado en la novela *SWF Seeks Same* de John Lutz.
Nanook of the North - *Nanook of the North* (Canadá, 1992)
Escrita por Robert Flaherty.
Nashville - *Nashville* (Estados Unidos, 1975)
Escrita por Joan Tewkesbury.
Nido de víboras - *The Snake Pit* (Estados Unidos, 1948)
Guión de Frank Partos y Millen Brand.
Basado en la novela de Mary Jane Ward.
Niños robados - *Ladro di bambini* (Italia/Francia, 1992)
Escrita por Sandro Petraglia, Stefano Rulli y Gianni Amelio.
Nixon - *Nixon* (Estados Unidos, 1995)
Escrita por Stephen J. Rivele, Christopher Wilkinson y Oliver Stone.
Noche y niebla - *Nuit et bromillard* (Francia, 1955)
Escrita por Alain Resnais.
North Dallas Forty - *North Dallas Forty* (Estados Unidos, 1979)
Escrita por Peter Gent.
Nunca te prometí un jardín de rosas - *I Never Promised you a Rose Garden* (Estados Unidos, 1977)
Guión de Gavin Lambert y Lewis John Carlino.
Basado en la novela de Hannah Green.
Ocurrió cerca de su casa - *C'est arrivé près de chez vous* (Bélgica, 1992)
Escrita por Remy Belvaux, Andre Bonzel, Benoit Poelvoorde y Vincent Tavier.
Oficial y caballero - *An Officer and a Gentleman* (Estados Unidos, 1982)
Escrita por Douglas Day Stewart.
Oh, What a Lovely War - *Oh, What a Lovely War* (Reino Unido, 1969)
Guión de Len Deighton.
Basado en la obra de teatro de Joan Littlewood y Charles Chilton.
Orejas largas - *Watership Down* (Reino Unido, 1978)
Guión de Martin Rosen.
Basado en la novela de Richard Adams.
Paisan - (Italia, 1946)
Escrita por Sergio Amidei, Federico Fellini y Roberto Rossellini.
París, Texas - *Paris, Texas* (Alemania Occidental/Francia, 1984)
Escrita por Sam Shepard.
Parque jurásico - *Jurassic Park* (Estados Unidos, 1993)
Guión de Michael Crichton y David Koepp.
Basado en la novela de Michael Crichton.
Passion Fish - *Passion Fish* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por John Sayles.
Pelle el conquistador - *Pelle erobreren* (Dinamarca/Suecia, 1987)
Guión de Bille August.
Basado en la novela de Martin Andersen Nexo.

Pequeño gran hombre - *Little Big Man* (Estados Unidos, 1970)
Guión de Calder Willingham.
Basado en la novela de Thomas Berger.
Perros de paja - *Straw Dogs* (Reino Unido, 1971)
Guión de David Zelag Goodman y Sam Peckinpah.
Basado en la novela *The Siege of Trencher's Farm* de Gordon M. Williams.
Persona - *Manninskoätarna* (Suecia, 1966)
Escrita por Ingmar Bergman.
Por favor, maten a mi mujer - *Ruthless People* (Estados Unidos, 1986)
Escrita por Dale Launer.
Portero de noche - *Il portiere di notte* (Italia, 1973)
Escrita por Liliana Cavani e Italo Moscati.
Postales desde el filo - *Postcards from the Edge* (Estados Unidos, 1990)
Guión de Carrie Fisher.
Basado en la novela de Carrie Fisher.
Psicosis - *Psycho* (Estados Unidos, 1969)
Guión de Joseph Stefano.
Basado en la novela de Robert Bloch.
Pulp Fiction - *Pulp Fiction* (Estados Unidos, 1994)
Escrita por Quentin Tarantino.
Basada en historias de Quentin Tarantino y Roger Avary.
¿Quién engañó a Roger Rabbit? - *Who Framed Roger Rabbit* (Estados Unidos, 1988)
Guión de Jeffrey Price, Peter S. Seaman.
Basado en la novela *Who Censored Roger Rabbit?* de Gary K. Wolf.
Quiz Show (El dilema) - *Quiz Show* (Estados Unidos, 1994)
Guión de Paul Attanasio.
Basado en el libro *Remembering America: A Voice from the Sixties,* de Richard N. Goodwin.
Rain - *Rain* (Estados Unidos, 1932)
Guión de Maxwell Anderson.
Basado en la obra de John Colton y Clemence Randolph sobre la historia de W. Somerset Maugham.
Rain Man - *Rain Man* (Estados Unidos, 1988)
Escrita por Ronald Bass y Barry Morrow.
Rashomon - *Rashomon* (Japón, 1950)
Guión de Akira Kurosawa y Shinobu Hashimoto.
Basado en dos relatos cortos de Ryunosuke Akutugawa.
Rebelión en la granja - *Animal Farm* (Reino Unido, 1955)
Película de animación basada en la novela de George Orwell.
Regreso a Howards End - *Howards End* (Reino Unido, 1992)
Guión de Ruth Prawer Jhabvala.
Basado en la novela de E.M. Forster.
Renegados - *Posse* (Estados Unidos, 1993)
Escrita por Sy Richardson.
Repulsion - *Repulsion* (Reino Unido, 1995)
Escrita por Roman Polanski y Gerard Brach.
Reservoir Dogs - *Reservoir Dogs* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por Quentin Tarantino.
Risky Business - *Risky Business* (Estados Unidos, 1983)
Escrita por Paul Brickman.
Robocop - *Robocop* (Estados Unidos, 1987)
Escrita por Edward Neumeier y Michael Miner.
Rocky - *Rocky* (Estados Unidos, 1976)

Escrita por Sylvester Stallone.
Rocky IV - *Rocky IV* (Estados Unidos, 1985)
Escrita por Sylvester Stallone.
Roger & Me - *Roger & Me* (Estados Unidos, 1989)
Escrita por Michael Moore.
Roma - *Fellini's Roma* (Italia/Francia, 1972)
Escrita por Federico Fellini y Bernardino Zapponi.
Rompiendo las olas - *Breaking the Waves* (Dinamarca, 1996)
Escrita por Lars von Trier.
Romy y Michele - *Romy and Michele's High School Reunion* (Estados Unidos, 1997)
Escrita por Robin Schiff.
Ruta de Marruecos - *The Road to Morocco* (Estados Unidos, 1942)
Escrita por Frank Butler y Don Hartman.
Sacrificio - *Offret* (Suecia/Francia, 1986)
Escrita por Andrei Tarkovsky.
Salvador - *Salvador* (Estados Unidos, 1986)
Escrita por Oliver Stone y Richard Boyle.
Scott of the Antarctic - *Scott of the Antarctic* (Reino Unido, 1948)
Escrita por Ivor Montagu, Walter Meade y Mary Hayley Bell.
Senderos de gloria - *Paths of Glory* (Estados Unidos, 1957)
Guión de Stanley Kubrick, Calder Willingham y Jim Thompson.
Basado en la novela de Humphrey Cobb.
Serenata de amor - *Love Serenade* (Australia, 1997)
Escrita por Shirley Barrett.
Serpico - *Serpico* (Estados Unidos, 1973)
Guión de Waldo Salt y Norman Wexler.
Basado en el libro sobre hechos reales de Peter Maas.
Seven - *Seven* (Estados Unidos, 1995)
Escrita por Andrew Kevin Walker.
Shine - *Shine* (Australia, 1996)
Guión de Jan Sardi.
Basado en una historia de Scott Hicks.
Sillas de montar calientes - *Blazing Saddles* (Estados Unidos, 1974)
Escrita por Norman Steinberg, Mel Brooks, Andrew Bergman, Richard Pryor y Alan Unger.
Sin perdón - *Unforgiven* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por David Webb Peoples.
Solaris - *Solaris* (Unión Soviética, 1972)
Guión de Andrei Tarkovsky y Friedrich Gorenstein.
Basado en la novela de Stanislaw Lenn.
Sombrero de copa - *Top Hat* (Estados Unidos, 1935)
Escrita por Dwight Taylor y Allan Scott.
Sonrisas y lágrimas - *The Sound of Music* (Estados Unidos, 1965)
Guión de Ernest Lehman.
Basado en el musical teatral de Richard Rodgers y Oscar Hammerstein II.
Sospechosos habituales - *The Usual Suspects* (Estados Unidos, 1995)
Escrita por Christopher McQuarrie.
Speed, máxima potencia - *Speed* (Estados Unidos, 1994)
Escrita por Graham Yost.
Star 80 - *Star 80* (Estados Unidos, 1983)
Guión de Bob Fosse.
Basado en parte en el artículo de revista *Death of a Playmate* de Teresa Carpenter.
Superman, el film - *Superman* (Reino Unido, 1978)

Escrita por Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman y Robert Benton.

Susurros en la oscuridad - *Whispers in the Dark* (Estados Unidos, 1992)

Escrita por Christopher Crowe.

Sybil - *Sybil* (Estados Unidos, 1977)

Guión de Stewart Stern.

Basado en la novela de Flora Rheta Schreiber.

Taxi Driver - *Taxi Driver* (Estados Unidos, 1976)

Escrita por Paul Schrader.

Teléfono rojo. ¡Volamos hacia Moscú! - *Dr. Strangelove; or, How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Reino Unido, 1964)

Guión de Stanley Kubrick, Terry Southern y Peter George.

Basado en la novela *Red Alert* de Peter George.

Tempestad sobre Asia - *Motomok Tschingis-chana*(Unión Soviética, 1928)

Escrita por Osip Brik.

Terciopelo azul - *Blue Velvet* (Estados Unidos, 1986)

Escrita por David Lynch.

Terminator - *The Terminator* (Estados Unidos, 1984)

Escrita por James Cameron y Gale Anne Hurd.

Terremoto - *Earthquake* (Estados Unidos, 1974)

Escrita por George Fox y Mario Puzo.

Testamento final - *Testament* (Estados Unidos, 1983)

Escrita por John Sacret Young.

The Great Train Robbery - *The Great Train Robbery* (Estados Unidos, 1903)

Dirigida y rodada por Edwin S. Porter.

The Running, Jumping and Standing Still Film - *The Running, Jumping and Standing Still Film* (Reino Unido, 1959)

«Ideada» por Peter Sellers y Dick Lester.

Thelma y Louise - *Thelma & Louise* (Estados Unidos, 1991)

Escrita por Callie Khouri.

This is Spinal Tap - *This is Spinal Tap* (Estados Unidos, 1984)

Escrita por Christopher Guest, Michael McKean, Harry Shearer y Rob Reiner.

Tiburón - *Jaws* (Estados Unidos, 1975)

Guión de Peter Benchley y Carl Gottlieb.

Basado en la novela de Peter Benchley.

Tiempos de gloria - *Glory* (Estados Unidos, 1989)

Guión de Kevin Jarre.

Basado en los libros *Lay This Laurel* de Lincoln Kirstein y *One Gallant Rush* de Peter Burchard y en las cartas de Robert Gould Shaw.

Tiempos modernos - *Modern Times* (Estados Unidos, 1935)

Escrita por Charles Chaplin.

Todo por un sueño - *To Die For* (Estados Unidos, 1995)

Guión de Buck Henry.

Basado en la novela de Joyce Maynard.

Todos dicen I Love you - *Everyone Says I Love you* (Estados Unidos, 1996)

Escrita por Woody Allen.

Tootsie - (Estados Unidos, 1982)

Escrita por Jarry Gelbart y Murray Schisgal.

Toro salvaje - *Raging Bull* (Estados Unidos, 1980)

Guión de Paul Schrader y Mardkik Martin.

Basado en el libro de Jake La Motta y Peter Savage.

Trainspotting - *Trainspotting* (Reino Unido, 1995)

Guión de John Hodge

Basado en la novela de Irvine Welsh.
Trans-Europe Express - *Trans-Europe Express* (Francia, 1966)
Escrita por Alain Robbe-Grillet.
Tres colores: Rojo - *Red* (Francia/Polonia/Suiza, 1994)
Escrita por Krzysztof Piesiwicz y Krzysztof Kieslowski.
Tres mujeres - *3 Women* (Estados Unidos, 1977)
Escrita por Robert Altman.
Twenty Bucks - *Twenty Bucks* (Estados Unidos, 1993)
Escrita por Leslie Bohem y Endre Bohem.
Umberto D. - *Umberto D*. (Italia, 1952)
Escrita por Cesare Zavattini y Vittorio De Sica.
Un día de boda - *A Wedding* (Estados Unidos, 1978)
Escrita por John Considine, Patricia Resnick, Allan Nicholls y Robert Altman.
Un día de furia - *Falling Down* (Estados Unidos, 1993)
Escrita por Ebbe Roe Smith.
Un extraño en mi vida - *Strangers When we Meet* (Estados Unidos, 1960)
Guión de Evan Hunter.
Basado en la novela de Evan Hunter.
Un lugar en ninguna parte - *Running on Empty* (Estados Unidos, 1988)
Escrita por Naomi Foner.
Un mundo implacable - *Network* (Estados Unidos, 1976)
Historia y guión de Paddy Chayefsky.
Un perro andaluz - *Un chien andalou* (Francia, 1928)
Escrita por Luis Buñuel y Salvador Dalí.
Un pez llamado Wanda - *A Fish Called Wanda* (Reino Unido, 1988)
Escrita por John Cleese.
Basada en una historia de John Cleese y Charles Crichton.
Un tranvía llamado deseo - *A Streetcar Named Desire* (Estados Unidos, 1951)
Guión de Tennessee Williams.
Basado en la adaptación de Oscar Saul a la obra de Tennessee Williams.
Una mujer descasada - *An Unmarried Woman* (Estados Unidos, 1978)
Escrita por Paul Mazursky.
Una noche en la ópera - *A Night at the Opera* (Estados Unidos, 1935)
Escrita por George S. Kaufman y Morrie Ryskind.
Único testigo - *Witness* (Estados Unidos, 1985)
Escrita por Earl W. Wallace y William Kelley.
Basada en una historia de Earl W. Wallace, William Kelley y Pamela Wallace.
Veredicto final - *The Veredict* (Estados Unidos, 1982)
Guión de David Mamet.
Basado en la novela de Barry Reed.
Vértigo - *Vertigo* (Estados Unidos, 1958)
Guión de Alec Coppel y Samuel Taylor.
Basado en la novela *D'entre les morts* de Pierre Boileau y Thomas Narcejac.
Vida de un estudiante - *The Paper Chase* (Estados Unidos, 1973)
Guión de James Bridges.
Basado en la novela de John Jay Osborn, Jr.
Vidas cruzadas - *Short Cuts* (Estados Unidos, 1993)
Guión de Robert Altman y Frank Barhydt.
Basado en historias de Raymond Carver.
Vidas rebeldes - *The Misfits* (Estados Unidos, 1961)
Escrita por Arthur Miller.
Viridiana - (España/México, 1961)

Escrita por Luis Buñuel y Julio Alejandro.
Basada en una historia de Luis Buñuel.
Viva Zapata - *Viva Zapata* (Estados Unidos, 1952)
Escrita por John Steinbeck.
Viven - *Alive* (Estados Unidos, 1993)
Guión de John Patrick Shanley.
Basado en el testimonio de Piers Paul Read.
Vivir - *To Live* (China, 1994)
Guión de Yu Hua y Lu Wei.
Basado en la novela *Lifetimes* de Yu Hua.
Vivir el momento - *Moment by Moment* (Estados Unidos, 1978)
Escrita por Jane Wagner.
Wall Street - *Wall Street* (Estados Unidos, 1987)
Escrita por Stanley Weiser y Oliver Stone.
Wayne's World: ¡Qué desparrame! - *Wayne's World* (Estados Unidos, 1992)
Escrita por Mike Myers, Bonnie Turner y Terry Turner.
Weekend - *Weekend* (Francia/Italia, 1967)
Escrita por Jean-Luc Godard.
Welfare - *Welfare* (Estados Unidos, 1975)
Documental producido y dirigido por Frederick Wiseman.
West Side Story - *West Side Story* (Estados Unidos, 1961)
Escrita por Ernest Lehaman.
Zelig - *Zelig* (Estados Unidos, 1983)
Escrita por Woody Allen.
Zoo - *A Zed & Two Noughts* (Reino Unido/Países Bajos, 1985)
Escrita por Peter Greenaway.

[*] Rock and roll, en su traducción literal, significa «mecerse hacia delante y hacia atrás y rodar de un lado a otro». (*N. de la T.*)

Título original: *Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*

Edición en formato digital: abril de 2011

© 1997, Robert McKee

© 2002, de la traducción: Jessica J. Lockhart Domeño

© 2002, Alba Editorial, s.l.u.
Baixada de Sant Miquel, 1. 08002 Barcelona

Publicado por acuerdo con HarperCollins Publishers, Inc.

Diseño de la cubierta: Alba Editorial

Quedan prohibidos, dentro de los límites establecidos en la ley y bajo los apercibimientos legalmente previstos, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, así como el alquiler o cualquier otra forma de cesión de la obra sin la autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, http://www.cedro.org) si necesita reproducir algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-8428-604-2

Conversión a formato digital: Newcomlab, S.L.

www.albaeditorial.es

ALBA

Alba es un sello editorial que desde 1993 ha emprendido una labor de recuperación de literatura clásica (Alba Clásica y Maior), así como de ensayo histórico, literario, científico y memorístico (colección Trayectos). Asimismo, merece una especial mención la colección Artes Escénicas, dedicada a la formación de actores y la colección Fuera de Campo conocida por la publicación de textos de formación cinematográfica y literaria en todos sus ámbitos. También destacan sus originales y vistosos libros de cocina, así como sus Guías del escritor destinadas a aficionados y profesionales de la escritura. Por todo ello ha recibido el Premio Nacional a la Mejor Labor Editorial Cultural.

Consulta www.albaeditorial.es
Alba Editorial, s.l.u.
Baixada de Sant Miquel, 1 bajos
08002 Barcelona
T. 93 415 29 29
F. 93 415 74 93
info@albaeditorial.es