

EL GUIÓN

Robert McKee

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

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 aparcerero. 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 sólo 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 pro-

pósito 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/estu-

pidez, 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.

Analícemos 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 compáremos. 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* superaran 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 entretenerse 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 re-

lativamente 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 desdoro 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 presi-

dent, 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

¿Con qué material creamos las escenas que un día cobrarán vida en la pantalla? ¿Qué arcilla modelamos y retorremos, 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 ininte-

rumpada 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 entretienen 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

mos 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 ha-

cer 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.

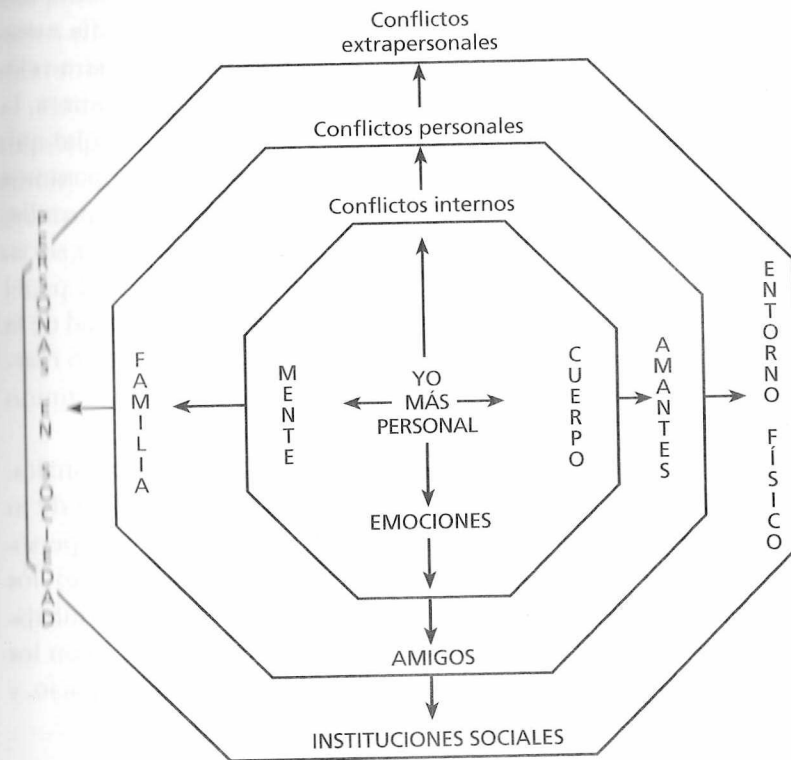
EL MUNDO DE UN PERSONAJE

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 profun-

do 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 yo 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 y 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.

LOS TRES NIVELES DE CONFLICTO



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.

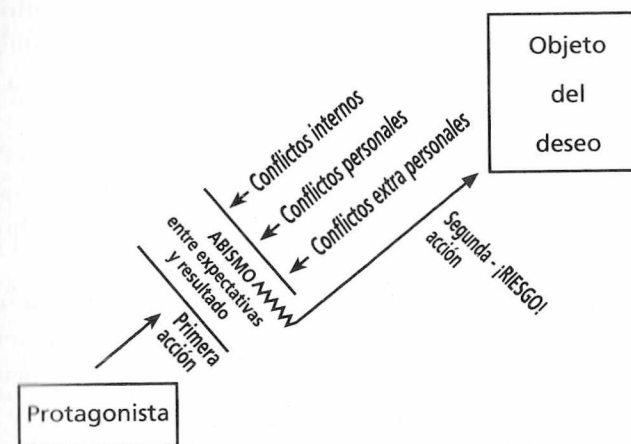
El tercer nivel corresponde a los conflictos extrapersonales. Todas las fuentes de antagonismo que se encuentran fuera de lo personal: los conflictos entre las instituciones sociales y las personas (gobierno/ciudadano, iglesia/creyente, empresa/cliente); los conflictos con personas (policía/criminal/víctima, 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 pen-



saba 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 Praver 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 ima-

ginación. Nos sentamos a cenar y nuestros personajes siguen todavía corriéndonos por la cabeza y deseáramos 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.

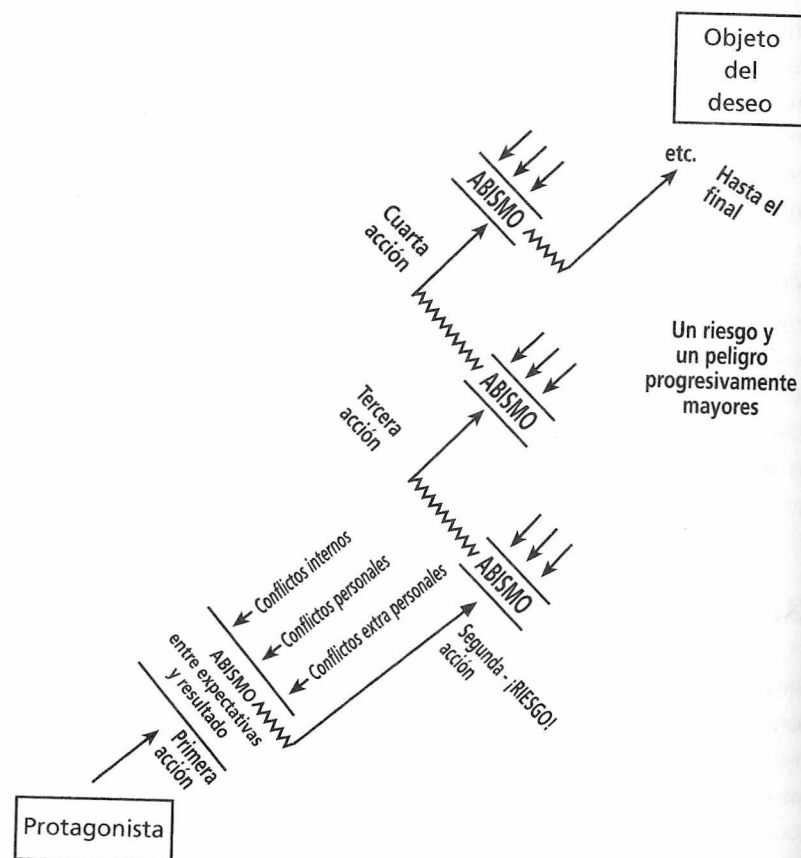
El guionista arriesga tiempo, dinero y personas porque su ambición tiene una fuerza que llega a definir su vida. Lo que es cierto para el guionista también lo es para cada personaje que crea:

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 mo-



mento dé un paso hacia su deseo, pero con su siguiente acción se abrirá de nuevo el abismo. Ahora deberá llevar a cabo una 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 pal-

mas 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 engancho. 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. Fingiré ser inocente y derramaré 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 CHIRRIÁN 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 empu-

jones, 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. Mantente 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. Mantén 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. Mantente 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 esperan-

sa. «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 creermelo 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 dispa-
radas 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 ha-
ciendo 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 res-
puesta:*

«Bien, finalmente suena a verdad». Tranquili-
zándose. «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 mi-
tad: «Quiere saber quién es... Que Dios me ayu-
de». 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 Méxi-

co, 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 cerrarlo... 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 sonrío. 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 his-

toria 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 contruidos.

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 ce-

jas 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 otros 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 reu-

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 mo-

mento) 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 Edmund. 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, Edmund se ríe y en soliloquio dice: «Debería haber sido lo que soy si la estrella más virginal del firmamento hubiese brillado en mi bastardía». Edmund 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 tienen 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 contradirse 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 encarado, 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.

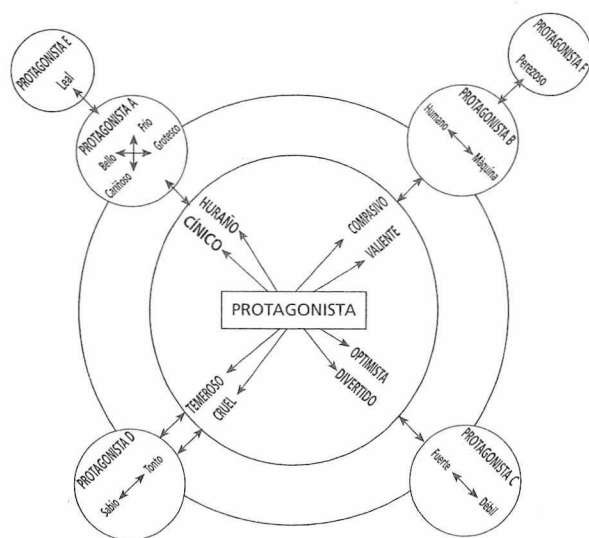
El diseño del reparto

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 con-



tradición 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? Es-

pero 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 desgarró 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 Gargoyles 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 imprevisi-

ble 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 fi-

cheros 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 siempre es correcta. Haríamos lo que resultara humano. Por consiguiente, cuanto más profundamente penetremos en los misterios de nuestra propia humanidad, más llegaremos a compren-

dermos 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.

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 pen-