

LAS PARADOJAS DEL
GUIONISTA

DANIEL TUBAU

REGLAS Y EXCEPCIONES EN
LA PRÁCTICA DEL GUIÓN

Lectulandia

Con esta obra Daniel Tubau desmonta muchos de los tópicos que rodean el mundo del guión. Y lo hace rehuyendo las fórmulas magistrales y buscando más las excepciones que las normas ya que las grandes recetas dogmáticas suelen dejar fuera los aspectos más interesantes de la narración cinematográfica, es decir, aquellos que añaden a las dudas, a las dificultades, a los miedos propios de la creación. Y qué mejor manera de enfrentarse a ello que mediante paradojas propias de la creación. Todas se relacionan con la naturaleza de la redacción de guiones y el trabajo del guionista. De este modo, el libro no sólo va dirigido a profesionales de la televisión y el cine, sino también a todos aquellos interesados en el arte de contar historias desde una perspectiva narrativa.

Lectulandia

Daniel Tubau

Las paradojas del guionista

Reglas y excepciones en la práctica del guión

ePub r1.0

Titivilus 09.02.16

Título original: *Las paradojas del guionista*
Daniel Tubau, 2006

Editor digital: Titivilus
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

PRIMERA PARTE
EL MEDIO AUDIOVISUAL

LA CIENCIA DEL GUIÓN

EL GUIÓN Y LAS ARTES AUDIOVISUALES

«Medios audiovisuales» es una denominación que incluye de manera bastante arbitraria cosas como las películas, los documentales, los programas de televisión, el videoarte y muchos de los contenidos que pueden verse en un ordenador.

De manera arbitraria, porque también es audiovisual una obra de teatro o una conferencia, pero la convención establece que algunas de las cosas que se ven y se oyen son audiovisuales y otras no.

Una de las características comunes de las llamadas artes audiovisuales es que tienen su origen en una cosa llamada guión. Se habla del guión de una película o del guión de un producto multimedia (como un DVD que sirve para aprender idiomas), pero no se habla del guión de una obra de teatro, ni del guión de una ópera.

Aunque el guión tiene muchas semejanzas con la literatura, el teatro, la ópera o cualquier otro arte narrativo, posee también características propias que hacen que se estudie de manera independiente. La prueba son las decenas de libros que se editan cada año dedicados al guión, a su metodología, a sus herramientas y a su análisis. Se puede hablar, en consecuencia, de una ciencia del guión.

El problema es que no es una ciencia exacta como las matemáticas, y tampoco tiene carácter predictivo: no puede afirmar que siempre que juntemos dos objetos con otros tres obtendremos cinco objetos. Si pudiera hacerlo, se habría evitado el fracaso de *La puerta del cielo*, de Michael Cimino, que hundió la carrera de su director y llevó a la quiebra al legendario estudio United Artists, a pesar de que todo hacía suponer que sería un éxito comparable a *El cazador*, la anterior película de Cimino; algo parecido a lo que sucedió con *Waterworld*, que pretendió repetir el éxito de *Bailando con lobos* y que precipitó a su actor-director-productor Kevin Costner desde uno de los primeros lugares en el *star system* a ir dando tumbos de un lado a otro.

La del guión podría ser considerada una ciencia «blanda», semejante a la historia, pues no predice ni propone experimentos, sino que tiene como objeto de estudio los «hechos». Hechos tales como las películas o los programas de televisión: más de cien años de historia del cine, cerca de ochenta de televisión y quince de creaciones multimedia dan para bastantes hechos^[1].

Pero también aquí surge un problema. Aunque muchos historiadores pretenden contar los hechos tal como sucedieron, no es una tarea tan sencilla como parece. La batalla de Kadesh, que enfrentó al faraón Ramsés II con el rey hitita Muwatali hacia el año 1290 a. C. se puede considerar un hecho histórico, pues es el primer conflicto bélico bien documentado. Sin embargo, los historiadores no acaban de ponerse de acuerdo acerca de quién ganó la batalla. Tanto Muwatali como Ramsés afirmaron que

el triunfo era suyo, y el faraón egipcio incluso hizo grabar espectaculares murales en Abu Simbel, en los que se le podía admirar destrozando al ejército hitita. Aunque se ha considerado que el resultado fue un empate, los historiadores discuten si las consecuencias a medio y largo plazo fueron beneficiosas para los hititas o para los egipcios. Éste es un buen ejemplo de lo difícil que es interpretar un «hecho» histórico, porque no siempre es bueno ganar una batalla: el rey griego Pirro dio nombre a las victorias pírricas porque ganó una batalla tras otra a los romanos, pero acabó perdiendo la guerra y su pequeño imperio. Personajes como Pirro, Aníbal o Napoleón son una buena ejemplificación del dicho de Groucho Marx: «De victoria en victoria hasta la derrota final», que es, por cierto, una hermosa paradoja. Lo que diferencia a la historia de la mera cronología es precisamente la interpretación de los hechos históricos. Por ello, lo más sensato no es exigir a un historiador que nos ofrezca una verdad incontrovertida, sino leer a otros historiadores. Si lo que queremos es aprender algo de historia, la única manera sensata es crearnos un criterio propio, eligiendo entre las diversas explicaciones la que más convincente nos parezca.

Los expertos en guión también tienen muchas interpretaciones acerca de los hechos del guión (si es que las películas o los guiones son el equivalente a los hechos históricos), y tampoco se ponen de acuerdo acerca de qué es importante y qué es simplemente accidental en el éxito comercial o artístico de una película, o cuáles son las consecuencias de emplear uno u otro recurso, o esta o aquella técnica.

Porque en la ciencia del guión hay que sumar una nueva dificultad: no se escribe acerca del guión sólo para entenderlo, sino también para practicarlo. Como sucedía con la historia, debido a las diferencias de opinión entre sus practicantes, lo mejor para aprender algo acerca de la escritura de guiones no consiste en revelar una supuesta verdad única, sino en examinar los problemas y las diferentes soluciones, los diversos modos de trabajar y las distintas experiencias que ha tenido cada guionista. Y que cada uno se forme su propio criterio, aun cuando para ello tenga que mezclar, de manera ecléctica, ideas de teóricos rivales.

LAS TEORÍAS DEL GUIÓN

Casi desde los inicios del cine se empezó a escribir teoría acerca del cine. Por un lado estaban los formalistas (Pudovkin, Eisenstein, Balász, Arnheim), y por otro los realistas, como Krakauer o Bazin, quien llamaba a unos «partidarios de la imagen» y a los otros «partidarios de la realidad».

En lo que se refiere no ya al lenguaje audiovisual, sino a la escritura del guión, también existe mucha teoría, a menudo coincidente con la relativa al cine, puesto que guión y película son dos cosas distintas pero con muchos puntos en común.

Los directores rusos Pudovkin y Eisenstein dedicaron mucho tiempo a pensar cómo debía ser y cómo se debía escribir el guión de una película. Pero con el paso de

los años cada vez se hizo más frecuente que los libros acerca del guión los escribieran no ya directores, sino guionistas, profesores o teóricos especializados, lo que resulta lógico si se tiene en cuenta que la escritura de guión es hoy en día una disciplina académica y que el trabajo de guionista es uno de los más solicitados.

Entre los teóricos y guionistas que han escrito libros acerca de la materia se puede mencionar a Eugène Vale, que escribió en 1944 el clásico *La técnica de la escritura del guión*, Lewis Herman, Dwight Swain, el guionista francés Jean-Claude Carrière, el también guionista William Goldman, Nash y Oakey, Irving Blacker, Syd Field, Tom Stempel, Elliot Grove o el director, guionista y crítico de cine François Truffaut, quien en su libro *El cine según Hitchcock* trata muchos aspectos relacionados con el guión.

GUERRA DE TEORÍAS

El teórico de guión más conocido hoy en día es Robert McKee. McKee imparte seminarios en todo el mundo con grupos de hasta trescientas personas durante tres días. Ocho o diez horas cada día. Tres jornadas agotadoras a las que hay quien ha asistido tres o cuatro veces. Entre sus oyentes se encuentran actores, guionistas y directores, como Akiva Goldsman, ganador del Oscar al mejor guión adaptado por *Una mente maravillosa*, o Peter Jackson, director de *El señor de los anillos*. También es autor del bestseller internacional *El guión*.

Pues bien, acerca de la ciencia del guión, esto es lo que opina Robert McKee:

Cualquier teoría sobre los paradigmas y los modelos infalibles de redacción que sirven para alcanzar el éxito comercial es un disparate^[2].

Parece una opinión sin un destinatario conocido, la típica frase de autopromoción encubierta cuyo subtexto es: «Hay muchos que dicen tonterías acerca del guión; casi todos son unos farsantes, pero yo no soy uno de ellos». Es lo que dicen muchos defensores de los fenómenos paranormales: «Es cierto que hay un 99% de farsantes, pero ¿y ese 1% restante?».

Sin embargo, la de McKee no es una frase inocente, sino que está cargada de veneno: va dirigida contra Syd Field, su antecesor en las preferencias de los estudiantes de guión, conocido precisamente por su teoría del paradigma.

El paradigma fue durante años la receta más utilizada por cualquiera que quisiera escribir un guión «a la manera de Hollywood» y los libros de Field, el mejor ejemplo de manuales de guión. Porque en la ciencia del guión, como en la jardinería o el bricolage, abundan los manuales, mientras que no suelen publicarse manuales para escribir teatro o novela, o al menos no se llaman así, sino: *Cartas a un joven poeta*, de Rainer Maria Rilke, o *Cartas a un novelista*, de Mario Vargas Llosa.

Los teóricos del guión que escriben manuales proponen un buen número de herramientas y métodos para intentar entender este complejo mundo. Construyen estructuras, hablan de puntos de giro, planteamientos, nudos y desenlaces, tramas y subtramas, detonantes o incidentes incitadores y diálogos verosímiles o inverosímiles. Field, tras examinar los hechos históricos del guión, es decir tras leer guiones célebres y ver las que se consideran mejores películas, descubrió que también había una estructura subyacente. A esa estructura la llamó el «Paradigma», que es lo que McKee rechaza.

ROBERT MCKEE: TEÓRICO REAL Y PERSONAJE DE FICCIÓN

Pero si McKee está en contra de los paradigmas y de los modelos infalibles de redacción, ¿qué es lo que ofrece en *El guión* y en sus seminarios?

Para saberlo, lo mejor es ir al cine, porque Robert McKee es uno de los pocos teóricos del guión que se ha convertido en personaje de una película de Hollywood, *Adaptation*^[3].

Adaptation, también llamada *El ladrón de orquídeas*, fue dirigida por Spike Jonze. El guión es de Charlie Kaufman, quien acababa de ganar un Oscar de la Academia por el guión de *Cómo ser John Malkovich* (en 2005 ganó un segundo Oscar por *Olvídate de mí*).

El protagonista de *Adaptation* es un guionista llamado Charlie Kaufman. Es decir, el propio autor aparece en su guión: se trata de una historia dentro de la historia. Lenguaje y metalenguaje, como en *Ocho y medio* de Fellini.

La idea de meterse a sí mismo en el guión de *Adaptation* se le ocurrió a Kaufman cuando, tras el éxito y el Oscar de *Cómo ser John Malkovich*, se quedó absolutamente bloqueado. No conseguía escribir nada, atenazado por la responsabilidad. Finalmente le ofrecieron adaptar al cine *El ladrón de orquídeas*, de la periodista del *The New Yorker* Susan Orlean. Aceptó, pero pronto descubrió que el problema, como dice el Charlie Kaufman de la película, era que *El ladrón de orquídeas* es un libro sobre flores y «nunca se ha escrito un guión sobre flores». Así que Charlie no sabe qué diablos hacer y va dando largas a su agente. Hasta aquí, según parece, la coincidencia entre la vida real y la ficción es total: Charlie Kaufman es un guionista que tiene que adaptar un libro y no sabe cómo hacerlo.

La primera diferencia es que, en la película, Charlie tiene un hermano gemelo llamado Donald, que no existe en realidad. El imaginario Donald Kaufman figura, sin embargo, como coguionista de *Adaptation*, e incluso fue nominado al Oscar: mucha gente todavía piensa que existen los hermanos Kaufman.

Donald Kaufman, el hermano ficticio de *Adaptation*, decide que quiere ser guionista como Charlie, así que asiste a los seminarios del mayor experto en la materia: Robert McKee. Pero Charlie no cree que se pueda enseñar a escribir un guión: «Esos seminarios son una chorrada. Cualquier tipo que diga que tiene la

respuesta, atraerá a los desesperados... pero no hay reglas».

Sin embargo, cuando Charlie se halla en el peor momento de su crisis creativa, decide acudir al seminario de McKee.

En la escena se ve un aula magna con decenas de alumnos en un semicírculo de gradas alrededor de McKee. No se trata del McKee real, sino del actor Brian Cox, pero parece que refleja fielmente a McKee, quien se caracteriza por su ardor en las clases, la manera agresiva en la que responde a las preguntas de los alumnos y su seguridad en todo lo que dice. Oímos entonces en *off* la voz de Kaufman, que se pregunta qué está haciendo allí, por qué diablos ha ido a buscar recetas fáciles a un seminario. La atronadora voz de McKee interrumpe sus pensamientos:

¡Y pobre de aquel al que se le ocurra usar la voz en *off*! Pobre de él. Resulta blando y sensiblero. En *off* cualquier idiota puede expresar los pensamientos del personaje.

Ésta es, por supuesto, una escena irónica, pues el personaje acaba de expresar su pensamiento en *off* y McKee dice en ese mismo instante que eso no se debe hacer. Es una muestra del continuo juego de metalenguaje de *Adaptation*, y uno de los muchos consejos de McKee que Charlie Kaufman, el Charlie Kaufman de la vida real, desobedeció al escribir el guión de *Adaptation*. A cambio, como se verá más adelante, aplicará las ideas de McKee en la que quizá sea la parte más importante de un guión: el desenlace.

¿QUÉ ES UNA NORMA?

Los consejos de McKee acerca del uso de la voz en *off* o del desenlace, ¿no pueden ser considerados normas al estilo de los manuales de Field y otros teóricos a los que critica McKee?

La respuesta es «No», dice Donald Kaufman a su hermano Charlie en *Adaptation*, porque «McKee no ofrece normas, sino principios». Y efectivamente, eso es lo que dice McKee en la introducción de su libro: «El guión propone principios, no normas^[4]».

¿Cuál es entonces la diferencia entre principios y normas?

Las normas dicen: «Se debe hacer de esta manera». Sin embargo, los principios se limitan a decir: «Esto funciona... y ha funcionado desde que se recuerda^[5]».

Una diferencia sutil, porque Field podría decir que él también obtiene sus normas observando «lo que funciona y ha funcionado desde que se recuerda». Lo cierto es que el libro de McKee comparte muchos de los rasgos de los libros escritos por los que él llama teóricos normativos. Es decir, se parece mucho a un manual de guión.

LA NORMA ANTINORMATIVA

Otros expertos han mostrado su rechazo a las normas de un modo más vehemente que McKee, como Tom Stempel, quien en *Screenwriting*, publicado en 1982, se opone a los modelos y paradigmas y «hace un llamamiento a la inteligencia crítica». Más recientemente, Elliot Grove también afirma que no hay reglas:

No hay reglas. Las reglas son sólo intentos hechos por otros para explicar un hecho con ejemplos que ellos escogen y que prueban su teoría. Al mostrarle los teoremas y los hechos, usted debe ser capaz de trascender esas reglas y desarrollar su estilo propio y único de escribir un guión.

El problema es que si ya resultaba difícil definir un hecho histórico, más complicado será ponerse de acuerdo en qué es un hecho y qué es un teorema en el mundo del guión, en qué es una norma y qué es un principio. El libro de Grove es estimulante con su antirreglamentarismo militante, pero también ofrece un buen número de... ¿reglas?, ¿teoremas?, ¿principios?, en sus continuas enumeraciones de lo que conviene y no conviene hacer al escribir un guión: *Los dieciocho trucos y trampas para una buena descripción, Los siete requisitos básicos de un guión*^[6].

Tal vez la primera de las paradojas con que nos vamos a encontrar en este libro es que resulta casi imposible escribir un libro antinormativo acerca de la escritura del guión en el que no se acabe dando normas. Se puede, si se quiere, llamar a esas normas «principios», «reglas» y «teoremas», o «consejos», «requisitos», «trucos» y «trampas», pero resulta difícil que el lector no saque la conclusión de que si algo es recomendable eso significa que también debe hacerse.

Las paradojas del guionista tiene la contradictoria pretensión de ser al mismo tiempo un manual y un antimanual del guión. Como Grove, Stempel o McKee, el autor se suma al rechazo de las reglas y las normas dogmáticas. Como ellos, posiblemente fracase en su intento y acabe resultando normativo: ya se ha dicho que cuando alguien nos dice que algo se puede hacer de un modo determinado nos está diciendo en el subtexto que se debe hacer así. O al menos eso es lo que suele entender el lector, sean cuales sean las intenciones del autor. La mía es plantear desde el principio el carácter fuertemente paradójico de la escritura del guión, de la narrativa audiovisual y en general de cualquier narración.

Me interesa, pues, incidir en los aspectos paradójicos, en las excepciones a las normas, reglas y principios, pero es difícil calibrar el alcance de una excepción si no se conoce la regla: para saltarse las normas hay que conocerlas.

En un sentido evidente este libro es un manual, porque reúne muchas de las normas, reglas, principios, modelos y paradigmas que proponen los expertos y los guionistas, aunque sea para poder mostrar el carácter paradójico de muchas de esas recomendaciones.

De todos modos, hay que advertir que es un error pensar que la razón está siempre de parte de la regla o de parte de la excepción: las reglas y las excepciones casi siempre lo son sólo debido a caprichos del azar o al gusto de la época. Lo que hoy es una regla, mañana puede ser la excepción. Lo difícil de saltarse las reglas o de aplicarlas es que no siempre se sabe en qué momento hacer una cosa u otra, ni qué regla concreta es la que debemos adoptar o rechazar para resolver un problema narrativo.

En definitiva, *Las paradojas del guionista* es un manual, pero también es un antimanual, no por afán de rebeldía u originalidad, sino porque su punto de partida y de llegada es en cierto modo refutarse a sí mismo, al menos en tanto que manual dogmático. Si eso se consigue o no, dependerá de la opinión del lector.

ENTENDER LOS MEDIOS

El cine nació oficialmente el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière mostraron sus películas en el Salon Indien de París. Uno de sus primeros teóricos, Ricciotto Canudo, opinó que el cine no sólo era un nuevo medio artístico, sino el Séptimo Arte, culminación de las artes clásicas: pintura, escultura, poesía, arquitectura, danza y música. Tal vez por ello, el medio cinematográfico sólo se puede entender plenamente teniendo en cuenta sus semejanzas y diferencias con los otros medios artísticos.

Marshall McLuhan se hizo famoso cuando publicó *La galaxia Gutenberg* (1962) y *Entendiendo los medios* (1964), en los que propuso teorías muy interesantes, pero también un buen montón de frases ingeniosas e ideas llamativas, muchas de ellas paradójicas, que le convirtieron en un personaje mediático en poco tiempo. Por ejemplo: «Mire detrás sin darse la vuelta: usted está en un espacio acústico», o «Vivimos en una aldea global».

En opinión de McLuhan, el mundo estaba saliendo de la galaxia Gutenberg y entrando en la galaxia Marconi, es decir, del medio impreso a la imagen de nuevo, pero ahora aliada con la electrónica. Gracias a los nuevos medios de transmisión de la información, el mundo entero se había convertido en una aldea global, donde alguien que vivía en París podía conocer mejor lo que sucedía en Tokio que a sus propios vecinos.

Pero la frase paradójica más famosa de McLuhan es posiblemente: «El medio es el mensaje». Hasta entonces se había supuesto que en el proceso comunicativo intervenían diversos factores, como el emisor y el receptor del mensaje, el medio por el que es transmitido y el mensaje en sí. De ahí el sentido paradójico de la afirmación

de McLuhan, que identificaba el mensaje con el medio.

«El medio es el mensaje» ha dado la vuelta al mundo y se ha interpretado de diferentes maneras. Una de ellas es que lo importante es aparecer en televisión, que cada uno de nosotros tenemos derecho, como decía Andy Warhol, a nuestros diez minutos de fama televisiva. Lo que no sale en televisión, se llegó a decir, no existe.

La frase también se interpreta en un sentido que no excluye el anterior, pero que se acerca más a lo que realmente interesaba a su autor.

McLuhan pensaba que todas las creaciones humanas son extensiones de nuestro cuerpo:

La ropa es una extensión de la piel; la casa es una extensión de los mecanismos de control de la temperatura del cuerpo; el estribo, la bicicleta y el automóvil son extensiones del pie humano; la computadora es una extensión de nuestro sistema nervioso central^[7].

Las más importantes extensiones del ser humano son los medios de comunicación, como la imprenta, un icono ruso, una señal de tráfico, la televisión o el cine. Pero sucede, dice McLuhan, que los medios de comunicación no sólo transmiten mensajes, sino que los modifican y los condicionan. El mismo mensaje resulta diferente según el medio elegido. La expresión «bandera americana» y una bandera americana de tela en un mástil se refieren a lo mismo, pero las emociones que provocan son muy diferentes. Nadie se conmueve al leer «bandera americana», pero muchos llegan incluso a llorar al ver una bandera americana ondeando en un mástil.

Por otra parte, para fabricar una bandera americana necesitamos el color rojo, el azul y el blanco, pero no se necesitan estos tres colores para escribir «bandera americana». Del mismo modo, sería absurdo que hiciésemos ondear en un mástil no la bandera americana, sino la palabra «bandera americana». Cada medio exige que el mensaje se adapte a él.

Por si esto fuera poco, el propio receptor del mensaje (un espectador de televisión, uno de cine o un lector de periódicos) percibe de manera diferente según el medio a través del cual recibe el mensaje. Desde un punto de vista trivial, podemos considerar que nadie en su sano juicio puede pretender estar bien informado acerca de lo que pasa en el mundo viendo los informativos, pero no porque éstos no sean de fiar, sino porque el medio televisivo no permite el análisis a fondo de asuntos complejos. Las noticias de un informativo se suceden unas a otras sin que el espectador tenga tiempo de reflexionar sobre ellas o de volver a algo que le ha interesado. Por ello, quienes hacen los telediarios se adaptan a las condiciones que el medio televisivo, el ansia de inmediatez y la poca disposición a la reflexión del espectador les impone. Y a la inversa, el espectador de televisión razonable rebaja su nivel de exigencia cuando ve la televisión.

Cada medio tiene sus características propias y es preciso adaptarse a ellas si queremos que nuestro mensaje sea entendido. El cine, como medio nuevo surgido a finales del siglo XIX, tardó en ser entendido y en sus inicios utilizó las maneras y el lenguaje procedente de otros medios, fundamentalmente el teatro y la novela.

CINE Y TEATRO

En sus orígenes, el cine dependía demasiado del teatro y no aprovechaba las posibilidades de un medio nuevo y completamente diferente: se hacían películas que parecían teatro grabado. La cámara era como un espectador sentado en su butaca, incluso más pasiva, pues ni siquiera dirigía su atención hacia uno u otro lugar, sino que recogía, inmóvil, todo lo que pasaba delante de ella.

Después de todo, sucedía un poco como en el teatro, donde la escena también era algo fijo y claramente delimitado. Los personajes entraban en cuadro, se encontraban, intercambiaban gestos e incluso señales... Cuando salían del campo de la cámara, era como si regresaran a los bastidores^[8].

Poco a poco, los cineastas empezaron a descubrir que el cine no tenía por qué limitarse a imitar al teatro y que la cámara se podía mover, aun cuando no se movieran los actores.

Los americanos fueron los primeros que... demostraron con sus obras que la escena se podía rodar no sólo mediante un objetivo que cumpla la función de un espectador sentado en su butaca en el teatro, sino también mediante el movimiento del espectador, es decir, cambiando su posición respecto al objeto a fotografiar; se daba también a la cámara la posibilidad de reproducir de modo más claro y exacto la escena deseada^[9].

Los primeros cineastas también se dieron cuenta de que podían usar las elipsis más a menudo que en el teatro (donde se hacían fundamentalmente entre acto y acto), y que se podía saltar de un momento a otro simplemente mediante un corte, sin mayor transición, o cualquier tipo de fundido. Uno de los fundidos favoritos era el encadenado, en el que una imagen iba desapareciendo a medida que aparecía la siguiente: podía servir, por ejemplo, para mostrar en pocos segundos la ascensión a la fama de un artista.

Por otra parte, en el teatro todo sucede en un pequeño escenario, por lo que los lugares en los que transcurre la acción están sujetos a la limitación de los decorados. En la época griega existían ciertos artificios móviles con los que se podía variar los decorados o provocar efectos sorprendentes. Esos artefactos se perfeccionaron en el teatro clásico francés y conocieron una inesperada renovación gracias al ballet del siglo XX. Pero lo cierto es que el mayor esfuerzo en una obra de teatro no lo hacían los decoradores sino el espectador, que tenía que imaginar que cuatro paredes eran un castillo inexpugnable y que una tienda de campaña representaba un campamento

entero. Del problema de verosimilitud que todo esto planteaba se hablará más adelante, pero aquí lo que interesa es mostrar las diferencias que, como medio, el cine aportaba respecto al teatro.

Una de las grandes ventajas del cine respecto al teatro es que no estaba limitado en cuanto a decorados. Cada escena podía transcurrir en un lugar diferente: en una calle, en una casa, en un gran hotel, en un barco, en un tren. No había límites a la imaginación del guionista, excepto los del presupuesto. Se podía grabar en estudio, con sofisticados decorados, o en exteriores, mostrando realmente las cosas como, por ejemplo, la ciudad de Nueva York, las Montañas Rocosas o la Torre Eiffel. En *Intolerancia*, David W. Griffith construyó en los estudios una Babilonia impresionante, mientras que Walter Ruttmann mostró el Berlín real en *Berlín, sinfonía de una ciudad* (1927).

En el teatro, la única manera que el espectador tenía para ver más cerca o más lejos la acción eran los anteojos, con los que podía hacer un zoom para ver un primer plano del rostro del enfermo imaginario o de los senos de la seductora Carmen.

Se olvida que el primer plano existía también en el teatro. El público llevaba gemelos de ampliación óptica, con los que «hacía» sus primeros planos cuando le convenía. La diferencia con el cine radica en que es el director quien decide cuándo son necesarios^[10].

Aunque con los gemelos o anteojos el público de teatro u ópera se autoeditaba el espectáculo, las posibilidades del cine en este aspecto hacían de nuevo palidecer al teatro: podía acercarse a un rostro hasta un primerísimo primer plano y podía también alejarse más y más, hasta que fuese vista una ciudad entera en la pantalla, como en la ya mencionada *Berlín, sinfonía de una ciudad*, de Walter Ruttmann.

Además, en una película podía mostrarse inmediatamente lo que estaba viendo el personaje, por ejemplo, un barco en la lejanía; incluso podía verse lo que el personaje imaginaba, lo que recordaba o lo que soñaba, como cuando Humphrey Bogart se desploma borracho sobre la mesa de su café de *Casablanca* y comienza a recordar sus días en París con Ingrid Bergman: nosotros, los espectadores, vemos entonces París como si estuviésemos dentro de la cabeza de Bogart.

El cine parecía no tener límites, pero algunos cineastas tardaron en darse cuenta de ello y en romper definitivamente con el teatro.

EL RETROCESO DEL CINE

El cine, el nuevo medio ya plenamente entendido, como diría McLuhan, llegó a sus máximas cotas de expresión hacia 1930. Y entonces retrocedió casi a sus orígenes y volvió a mirar al teatro como fuente de inspiración. La culpa fue de la invención del sonido cinematográfico.

Pocas veces un medio artístico resulta tan conmocionado por un avance técnico como lo fue el cine al pasar del mudo al sonoro. Podemos imaginar una situación

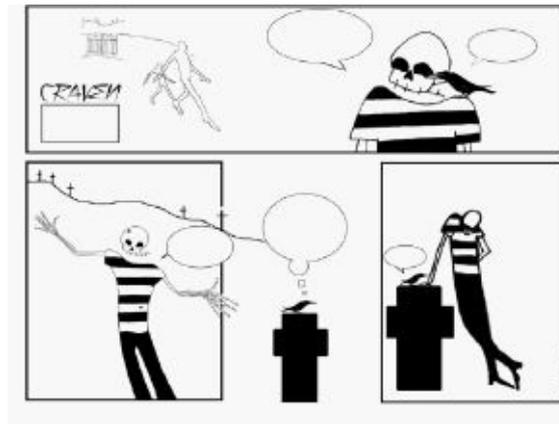
parecida pensando en lo que supondría que de la noche a la mañana desapareciesen el papel y los libros y todo lo escrito estuviera sólo en las pantallas de los ordenadores. De la noche a la mañana se dejaron de hacer películas mudas, que hasta entonces eran sinónimo de cine. Muchos actores acabaron allí su carrera porque tenían voces chillonas o desagradables, o pronunciaban tan mal que no se entendía lo que decían, como se ve en *Cantando bajo la lluvia*, en la que se muestra lo que supuso para muchos la transición al cine sonoro. Incluso hubo suicidios, como el del director alemán Lupu Pick.

Algunos directores y guionistas tampoco supieron adaptarse al cambio, pues hasta ese momento nadie se había preocupado mucho por escribir diálogos, ya que bastaba con darles unas pautas a los actores y que pareciese que estaban hablando de asesinarse o de amarse (es posible que muchos gesticulasen o dijeran cualquier otra cosa). El guión, al menos tal como se conoce hoy en día, nació gracias al cine sonoro.

Pero no se debe pensar que las quejas contra el sonoro procedían sólo de actores con voz chillona, guionistas incapaces de escribir diálogos o directores de poco talento. Muchos profesionales del cine protestaron enérgicamente ante la llegada del sonoro porque creían que acabaría con aquel nuevo arte y volvería a precipitar al cine en las garras del teatro. Las protestas llegaron desde la Unión Soviética, con manifiestos de Eisenstein y Pudovkin, desde Europa occidental, e incluso desde Estados Unidos, donde el más importante cineasta del momento, Charlie Chaplin, escribió una carta pública en la que afirmaba que nunca haría cine sonoro: «En mi nuevo film *Luces de la ciudad* no utilizaré la palabra. No la utilizaré jamás. Sería fatal para mí^[11]». Afortunadamente, Chaplin no cumplió su promesa y dirigió e interpretó películas sonoras, como *Monsieur Verdoux*, *El Gran Dictador* o *Candilejas*. Y lo mismo pensaba el socio fundador, con Charlie Chaplin, Douglas Fairbanks y Mary Pickford, de esa United Artists que quebró con *La puerta del cielo*, David W. Griffith:

La verdadera gran película y el director que piensen más en su prestigio que en los dólares seguirán siendo mudos... Las primeras películas habladas van a adolecer de las mismas faltas de naturalidad, interpretación dudosa, momentos de inacción prolongada, de las películas de hace veinte años, y producirán en el público una sensación de retroceso del cine como industria y como arte^[12].

CINE Y CÓMIC



Los bocadillos o globos de los personajes de esta historieta están en blanco, el lector puede intentar construir una historia, rellenándolos.

Sí, ya se sabe que a este tipo de peticiones por parte del autor de un libro se le hace tan poco caso como a las últimas voluntades de un difunto: una vez enterrado, ¿qué más le da que hayamos hecho lo que nos pidió? Haya el lector dialogado o no la historieta, le diré algunas cosas que suceden cuando este ejercicio es propuesto en una clase en vivo a alumnos de guión.

En primer lugar, a los alumnos no se les entrega una página, sino diez, y quienes rellenan el cómic construyen una narración casi sin darse cuenta, lo que les demuestra que contar historias es más fácil de lo que parece si uno no piensa que es algo demasiado importante (y casi nadie piensa que el cómic sea algo importante).

Los resultados son muy interesantes desde el punto de vista de la historia o argumento, pero casi todos los alumnos suelen cometer un mismo error: no respetan las reglas del medio, en este caso del cómic. Las reglas elementales. Es lógico, puesto que no se trata de estudiantes de cómic, sino de estudiantes de guión. Entre las normas básicas del lenguaje del cómic que no respetan u olvidan, se pueden mencionar:

1. Escriben desbordando los bocadillos para el diálogo, o los recuadros para las acotaciones



Esto, traducido al cine o la televisión, sería como si un personaje siguiese

hablando con la boca cerrada: el bocadillo en el cómic cumple la función del sonido para el medio audiovisual.

2. Dejan un bocadillo vacío



En cine sería como si un actor abriese la boca y no escuchásemos nada. Tal vez sería una buena forma de representar el cine mudo en el cómic, pero no el cine sonoro. En cualquier caso, quebranta las reglas elementales del cómic.

3. Utilizan letra minúscula, a menudo muy difícil de leer



En una producción audiovisual sería como un diálogo ininteligible porque los actores hablan demasiado bajo.

Hay otros códigos del cómic que pasan inadvertidos a sus lectores porque están tan acostumbrados a ellos que los consideran como lo más natural del mundo, pero que fueron creados en algún momento por autores tan innovadores como aquellos primeros cineastas que decidieron mover la cámara y seguir al actor. En definitiva, cada medio tiene sus propios códigos. Una de las cosas más importantes para contar una historia es adaptarse al medio, ya sea teatro, cómic o cine, y conocer su naturaleza y sus características.

CINE Y LITERATURA

Caminé durante media hora y vi la casa. Llamé a la puerta y nadie me respondió, así que entré. Avancé por un pasillo con las paredes cubiertas de estanterías llenas de libros y llegué al salón. No había nadie. En una pequeña mesilla había varias botellas. Me serví una copa y me senté. Sonó el timbre. Abrí la puerta.

—*Hola.*

—*Hola.*

Entramos en el salón y nos sentamos. Eran las tres de la tarde.

El lector puede intentar, antes de continuar con la lectura, traducir este texto literario al medio cinematográfico. Es decir, puede imaginar que tiene que adaptar este breve pasaje al cine, por lo que necesita describir todo lo que un espectador verá en la pantalla.

Cuando, a modo de ejercicio para estudiantes de guión, se propone convertir el texto de arriba en un guión en el que se indique claramente todo lo que se va a ver, y por tanto todo lo que se necesita pedir a los productores (localizaciones, actores, atrezzo), se obtienen resultados sorprendentes. El más llamativo es que más del 80% de las personas consultadas eligen como protagonista a un hombre.

El lector puede repasar el texto y verá que no hay ninguna palabra que indique el sexo del protagonista. Un resultado tan claro no puede deberse a la casualidad. Es evidente que existen códigos narrativos implícitos que nos hacen pensar que el protagonista de una historia es casi siempre un hombre. Códigos y convenciones tan definidos como los del cómic, pero que también pasan inadvertidos.

Naturalmente hay papeles protagonistas para mujeres en el cine, pero hasta no hace mucho eran pocos, y casi siempre bastante tópicos, excepto quizá en las películas de Howard Hawks y George Cukor. *Alien* y *Thelma y Louise*, de Ridley Scott, cambiaron un poco las cosas y se empezaron a escribir guiones en los que las mujeres podían tener el papel protagonista sin caer en los tópicos habituales, hasta el punto de que ahora, cuando un grupo de valientes tiene que sobrevivir a una catástrofe, ya se sabe desde el principio que, si sólo sobrevive un personaje, será una mujer.

Volviendo al texto literario que había que convertir en un guión de cine, el hecho es que los alumnos (90%) y las alumnas (76%) eligen mayoritariamente a un protagonista masculino, cosa que pueden hacer porque nunca se indica el sexo del protagonista.

La ambigüedad o indeterminación entre un protagonista masculino o femenino, fácil de conseguir en la literatura, no se puede dar tan fácilmente en el cine, a no ser que nuestra historia trate de alguien enmascarado o de un transexual, pero entonces la trama de la película quedará inevitablemente condicionada por ello y será difícil esconder al espectador que sucede algo extraño o poco habitual.

Sin embargo, no es del todo cierto que no se pueda mantener esa ambigüedad, pues existe un método: la cámara subjetiva.

LA INDETERMINACIÓN EN EL CINE

Gracias a la cámara subjetiva se puede mantener en secreto la identidad de un personaje: puesto que vemos a través de sus ojos, podemos evitar verle a él.

Aunque la cámara subjetiva ya se había utilizado en el cine mudo, tal vez fue Orson Welles el primero en intentar contar toda una película desde el punto de vista del narrador. Quiso hacerlo en 1940, cuando se disponía a dirigir su primera película, una adaptación de *El corazón de las tinieblas*, de Joseph Conrad. En esta novela, que fue adaptada mucho después por Francis Ford Coppola en *Apocalypse Now*, la historia nos la cuenta Marlow, quien tiene que encontrar al temible y misterioso Kurtz. En la novela todo está contado desde el punto de vista del narrador. Welles quería que el espectador viese todo a través de la mirada de Marlow, así que pensó en atar la cámara al operador, quien debía comportarse como un actor más. El resto de actores hablaría con la cámara como si fuese Marlow.

La cámara sería realmente un personaje en la historia, tendría su propia voz, imitaría movimientos físicos humanos y los demás personajes reaccionarían ante ella como si fuera otra persona^[13].

La prueba de la dificultad de este tipo de narración en un medio como el cine es que Welles tenía previsto aparecer en un prólogo en el que explicaría que la cámara eran los ojos del narrador y, en cierto modo, los del espectador.

Pero Welles no pudo llevar adelante su proyecto y recondujo su desbordante energía hacia *Ciudadano Kane*, donde creó algunos nuevos códigos y convenciones del cine. Cuando años después, en 1947, Robert Montgomery dirigió *La dama del lago*, adaptación de una novela de Raymond Chandler en la que la cámara era el detective Philip Marlowe, también incluyó un prólogo explicativo similar al de Welles. En *La dama del lago*, tan sólo en breves momentos se ve al actor que interpretaba a Marlowe (el propio Robert Montgomery), cuando se refleja en un espejo.

En 1998, el grupo musical Prodigy presentó *Smack My Bitch Up*, un videoclip en el que no sólo utilizaba la cámara subjetiva, sino que también se aprovechaba de las convenciones del cine y la narración para engañar al espectador. El vídeo está hecho de tal manera que uno se imagina que el protagonista es un hombre: bebe sin parar, se pelea a puñetazos con otros clientes y seduce a mujeres. Todo lo vemos a través de sus ojos, pero sólo al final, cuando se mira en un espejo, descubrimos que es una mujer. Es un buen ejemplo de cómo se pueden manejar los códigos y las convenciones para sorprender al espectador. De cómo entender el medio para usarlo a nuestro favor.

Siguiendo con la indeterminación en cine y literatura, si un personaje de novela entra en un salón, hay muchas cosas que no hace falta describir: si la chimenea está encendida, cuántos sillones hay en el salón, si entra luz desde el exterior. Pero en el cine la imaginación del lector es sustituida por el trabajo de decoradores, iluminadores, atrezzistas y encargados de vestuario. Aunque el guionista no sea explícito respecto al decorado o al vestuario, el director tendrá que decidirse por un sillón clásico o moderno, un vestido azul o rojo, un actor u otro, una casa de campo o un apartamento. El novelista no necesita definir ni describir en detalle lugares y

situaciones, pero una película sí. En una película no hay casi nada casual: las paredes han sido construidas siguiendo instrucciones precisas del decorador o escenógrafo, los objetos han sido seleccionados y colocados con ayuda del atrezzista, los actores visten ropa elegida por los encargados de vestuario, la iluminación depende del iluminador y los actores dicen las frases escritas por el guionista y se mueven según las indicaciones del director. Todas estas decisiones son importantes, porque condicionan la narración de manera inevitable.

CINE Y MÚSICA

A primera vista parece que el cine y la música son dos medios tan diferentes que no tiene mucho sentido compararlos. Sin embargo, ya desde sus inicios, los cineastas que rechazaron el teatro consideraron que el verdadero modelo a imitar era la música, como Riccioto Canudo, el creador del término Séptimo Arte:

Su devoción por la música («la organización de los ritmos que rigen la naturaleza»), que era compartida por toda una generación de críticos parisinos que establecieron incansablemente paralelismos entre ésta y el cine, le movió a concebir la idea de que la esencia del nuevo medio era «captar y fijar los ritmos de la luz».

También el director alemán Paul Wegener opinaba en 1924 que «la luz y la oscuridad representan en el cine la función que representan el ritmo y la cadencia en música».

Tres años más tarde, Abel Gance, en «¡Ha llegado el tiempo de la imagen!», dijo: «Hay dos tipos de música, la del sonido y la de la luz, y ésta no es otra que el cine». Gance iba más lejos en su análisis y distinguía el cine como medio (equiparable al ruido) y el cine como arte (asimilable a la música)^[14].

Esta comparación constante entre la narración cinematográfica y la música no resulta tan extraña si consideramos que la música es una sucesión de sonidos, mientras que el cine mudo era una sucesión de imágenes. Había algo profundamente rítmico que emparentaba a estas dos artes, así como una linealidad temporal equivalente; el melómano escuchaba una sinfonía como el cinéfilo miraba una película: como una experiencia continua que no podía volver atrás. Otra aparente semejanza, que analizó y utilizó Eisenstein, era la que existía entre las consideradas piezas básicas de la música y del cine: notas y planos. Comparación que podía aplicarse a la duración, a su intensidad: primeros planos, planos generales; o a su velocidad: cámara lenta, normal o rápida, así como a los movimientos de la cámara siguiendo la acción.

Pero la relación más importante entre música y cine se estableció al unirlos, tanto a modo de acompañamiento en el cine mudo, como al incorporarse al fotograma mismo en el cine sonoro. La música demostró tener un poder sugerente más poderoso que el del montaje ideológico de Eisenstein (que se verá en el próximo capítulo), siendo capaz de transformar la emoción asociada a una escena y provocar

sentimientos de alegría, tristeza, emoción o miedo en el espectador.

CINE Y TELEVISIÓN

Cine y televisión tienen tantas cosas en común y tantas cosas que los alejan que sería una simplificación intentar resumirlas aquí. Desde el punto de vista técnico y formal son muchas las diferencias entre grabar para la televisión o rodar para el cine; por ejemplo, el tipo de planos que funcionan bien en televisión son fundamentalmente los primeros planos y los planos medios, porque cualquier plano más lejano pierde fuerza y definición. Por ello se privilegian los planos en los que aparecen dos o tres actores, y se evitan los grupos amplios, a no ser que la situación lo exija. Naturalmente, estas limitaciones de la televisión tienden a ser menores a medida que aumenta el tamaño de las pantallas y mejora la definición.

Pero aquí lo que interesa son las cuestiones relacionadas con la escritura misma del guión y la concepción narrativa. Desde este punto de vista, la frase más lapidaria acerca de las diferencias entre cine y televisión es: «La televisión es radio con imágenes».

Si el lector observa una serie de televisión, se dará cuenta de que aunque no mire hacia la pantalla se entera fácilmente de todo lo que sucede y «no se pierde nada importante». Esto se debe a las limitaciones técnicas antes comentadas de la televisión, pero también a los hábitos del espectador. Mientras que el público de una película ha pagado una entrada y se encuentra en una sala oscura junto a gente que suele molestarse si se hacen ruidos o comentarios, el espectador de televisión tiene un comportamiento absolutamente distinto: comenta lo que va viendo con quienes le acompañan, se levanta en cualquier momento y se reincorpora tras unos minutos de ausencia; a menudo realiza alguna tarea mientras ve o escucha la televisión: se prepara la cena, ordena los teléfonos de su agenda o incluso habla por teléfono con un amigo. Desde hace unas décadas, además, zapea continuamente. En definitiva, su atención no es atrapada de principio a fin por lo que sucede en la pequeña pantalla.

Esto tiene como consecuencia que los guionistas raramente escriben escenas que no se entiendan si no se ven. En una serie de televisión es difícil imaginar una escena como aquella de *Empieza el espectáculo* en la que el protagonista, Roy Scheider, se enfrenta a la noticia de que tiene cáncer. Scheider es un coreógrafo y bailarín y estamos en la lectura de su próxima obra. Allí están actores y productores reunidos en torno a una mesa. Una de las actrices comienza a leer el guión y su monólogo desata una carcajada general. Pero Scheider no ríe, está pensando en su enfermedad. El director, Bob Fosse, elimina entonces de la pista de sonido las carcajadas, los actores leyendo el guión, los comentarios; vemos que allí se ha montado un buen escándalo y que todos ríen a mandíbula batiente, pero no oímos nada, excepto lo que oye Scheider, ya ajeno al mundo exterior y sólo pendiente de los pequeños ruidos que él mismo hace: apagar un cigarrillo, romper un lápiz sin querer, tamborilear con los

dedos. Es una escena soberbia, el equivalente sonoro al plano subjetivo, pero si un guionista la escribiera para televisión le mandarían reescribirla: las escenas de televisión se han de entender aunque no se mire la pantalla.

LOS NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES

El desarrollo de los ordenadores y de los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción ha traído grandes cambios al medio audiovisual. Por un lado ha hecho fáciles cosas que hasta hace poco resultaban muy costosas o casi imposibles. En películas como *El señor de los anillos*, de Peter Jackson, casi el 70% de las imágenes ha sido tratado digitalmente. Se ha corregido en la sala de edición la iluminación defectuosa o cambiante, y se han añadido detalles o se han eliminado defectos.

Pero la revolución digital no sólo trae cambios en la técnica, sino también en la narración y, por tanto, en el trabajo de los guionistas. Uno de ellos es el auge de las narraciones no lineales, es decir, de historias que no se desarrollan en una línea continua de principio a fin, sino que ofrecen diversas posibilidades al espectador: distintos desarrollos entre los que elegir, o desenlaces diferentes. Cuando Cortázar escribió *Rayuela* intentó algo similar: el lector no estaba obligado a leer el libro desde el primer capítulo hasta el último, sino que podía empezar por donde quisiera y seguir saltando de un capítulo a otro según se le antojase. Cada lector puede leer una versión diferente de *Rayuela*, pues existen miles de combinaciones posibles. Del mismo modo, en una narración audiovisual para ordenador (pero también para televisión) el guionista puede ofrecer al espectador diferentes posibilidades, creándose relatos casi únicos.

Todo esto, por supuesto, ya se podía hacer antes del advenimiento del mundo digital, pero ahora la narración no lineal y la multilinealidad están conociendo un desarrollo impresionante. De qué manera cambiará esto el lenguaje audiovisual todavía no se sabe, pero sí está claro que se están creando nuevos híbridos entre cine, literatura y cómic en las pantallas de los ordenadores (y en las de los televisores, con la adopción del sistema digital). Eso significará un mercado de trabajo inmenso para los guionistas. Hay que recordar, por otra parte, que los guionistas no se limitan a escribir para el cine o los programas, series de televisión y documentales, sino que también hay guiones detrás de cosas como videoclips, vídeos de karaoke, páginas web o animación virtual de todo tipo. Y también detrás de los videojuegos, que algunos consideran ese octavo arte perdido entre el séptimo (cine) y el noveno (cómic). Así que, quien quiera ser guionista profesional no puede limitarse a entender el medio audiovisual sólo en su aspecto más llamativo, el cine, en el que pocos guionistas llegan alguna vez a trabajar.

ENTENDIENDO EL MEDIO: ENTENDIENDO EL CINE

El trabajo del guionista consiste en escribir palabras sobre un papel, pero, a diferencia de lo que le sucede al novelista o al poeta, esas palabras no tienen valor en sí mismas, pues un guión es un libro de instrucciones que sirve para construir otra cosa: una película, un programa de televisión, una animación multimedia. Por ello, el guionista debe tener un conocimiento básico no sólo de todo aquello que le ayudará desde el punto de vista narrativo, sino también de la técnica cinematográfica, de la naturaleza del cine como medio:

El guionista no busca solamente palabras, frases, acciones, acontecimientos; busca también —quizá ante todo y en cualquier caso al mismo tiempo— imágenes, encuadres, sonidos particulares, alianzas de sonidos, movimientos de cámara y un acercamiento lo más preciso, lo más vivo posible, a ese fenómeno tan misterioso que es la interpretación de los actores... Por eso los conocimientos técnicos son útiles, necesarios para el guionista, para su inspiración misma^[15].

Algo de lo que ya era consciente Pudovkin en los años veinte:

Cada arte posee un modo particular de tratamiento de su materia prima, y esto naturalmente le ocurre también al cinematógrafo. Trabajar en un manuscrito sin conocer los medios que emplean los directores, los métodos de la toma y el corte de la película, es cosa tan privada de sentido como sería traducir literalmente al francés un poema alemán^[16].

ENTENDER EL MEDIO AUDIOVISUAL

EL ARTE SECUENCIAL

Casi desde sus inicios, el cine se ha definido como arte secuencial. Pero ¿qué es un arte secuencial? Sin entrar en profundidades terminológicas, se puede decir que un arte secuencial es aquel que se percibe como una sucesión de segmentos y no como una totalidad.

El cómic es secuencial porque está constituido por viñetas que se suceden en un orden definido a lo largo de páginas, que también se suceden de manera ordenada.

Naturalmente hay excepciones, existen cómics de una sola página (*splash pages* en inglés), como eran las historietas de *The Yellow Kid*, considerado el primer cómic de la historia, y también hay películas rodadas en una sola toma, sin corte alguno,

como *El arca rusa*, de Alexander Sokurov.

El cine es secuencial porque en cada segundo de proyección se suceden 24 fotogramas separados, como viñetas de un cómic (a pesar de ello, al espectador le parece percibir una imagen continua: de hecho, ni siquiera se da cuenta de que el 40% de la proyección es una pantalla completamente negra^[17]). El cine es doblemente secuencial porque las películas se dividen en diferentes planos, escenas y secuencias, como las frases, párrafos y capítulos de un libro. Frente al cine o el cómic estarían otras artes no secuenciales, como la pintura, la arquitectura o la escultura.

LA SECUENCIALIDAD SIN SECUENCIAS

A pesar de que suele considerarse que la pintura es un arte no secuencial, en un cuadro como *Embarque para Citerea*, de Watteau, se puede observar una secuencialidad muy clara.



Parece, en efecto, como si Watteau nos estuviese contando una única historia a través de las distintas parejas que han desembarcado en Citerea, la isla del amor de la diosa Venus. Como en viñetas de un cómic, observamos que quienes se hallan cerca del barco mantienen un galanteo todavía prudente, pero que la intimidad va aumentando a medida que se internan en la isla y se acercan a la estatua de la diosa, donde ya se dedican casi con total libertad a los placeres del amor:

Las distintas parejas que integran la comitiva podrían entenderse como una sola, retratada en las fases sucesivas de un proceso psicológico, como los

fotogramas de una película, a la manera en que la pintura medieval resolvía la temporalidad mediante escenas simultáneas^[18].

El cuadro de Watteau es un buen ejemplo de que no siempre es fácil separar de manera tajante el arte secuencial y el no secuencial, y que el medio audiovisual también puede aprender de la pintura:

El plano cinematográfico es, en cierto sentido, como el lienzo de un pintor: hay que rellenarlo, de forma que lleve al espectador a advertir ciertas cosas (y no otras). Por esta razón, la composición cinematográfica debe mucho a los principios desarrollados por las artes gráficas^[19].

Algo en lo que está de acuerdo el director de fotografía Néstor Almendros:

Para aprender iluminación es útil frecuentar los museos de pintura, examinar ilustraciones en los libros de reproducciones, desarrollar una apreciación de las artes^[20].

Del mismo modo que sucede con el cuadro de Watteau, en un único plano de una película pueden suceder tantas cosas como en una secuencia de montaje acelerado. Lo que sucede en primer término puede contrastar con lo que se ve en el término más lejano y una panorámica o un travelling siempre nos imponen una secuencia en la percepción. Eisenstein, aunque era famoso por su insistencia en que el cine era fundamentalmente montaje, ponía a sus alumnos ejercicios en los que les pedía que resolvieran una situación «en un único plano y sin movimientos de cámara^[21]». Así que se puede decir que una película es más secuencial que una pintura, pero que hay películas y pinturas más o menos secuenciales que otras; algunas películas hacen un uso extremo de la secuencialidad, mientras que otras son casi tan poco secuenciales como una pintura abstracta, como *Sleep*, el filme de casi seis horas de Andy Warhol en el que se ve a un hombre durmiendo.

El carácter secuencial del cine ha sido uno de los caballos de batalla de cineastas y teóricos desde sus orígenes. Durante muchos años predominaron las ideas de Eisenstein, que consideraba que la esencia del cine era el montaje. Pero cada vez fueron más los teóricos que denunciaron esa asimilación entre cine y montaje como una fascinación por la herramienta, que suele producirse cada vez que se inventa una nueva técnica o un nuevo lenguaje. Algo que Rudolf Arnheim consideraba un pecado estético: la pasión de la forma por la forma misma^[22]. Contra la fascinación por la técnica y el exhibicionismo estético escribió, ya en 1936, Roger Leenhardt: «La función de la puesta en escena, de la realización, será la de dar la impresión de que no hay puesta en escena^[23]». Algo que también sostenía su amigo y casi discípulo André

Bazin, quien, a su vez, se halla en el origen de la *nouvelle vague* francesa y en particular de la teoría que prima la puesta en escena y el montaje continuo o invisible, a la manera del Hollywood clásico, frente a la teoría del montaje explícito. Es una cuestión fascinante, pero que queda fuera de las pretensiones de este libro. Sin embargo, hay algunos aspectos muy importantes en los que la secuencialidad del cine (y en general de cualquier medio audiovisual) afecta directamente al trabajo del guionista.

¿Podría el lector imaginar una historia construida a partir de estas?



LA IMPORTANCIA DEL ORDEN

En algunas productoras de televisión, o en talleres de guión, a veces se les hace a los guionistas o alumnos la siguiente prueba: se les proporciona una serie de breves planos y se les dice que tienen que construir con ellos una historia en la sala de edición. Aunque los planos no tienen sonido, el guionista podrá añadir diálogos, efectos sonoros o un *off*.

La razón de este tipo de pruebas es que muchos guionistas tendrán que hacer esto a diario en su trabajo. Por ejemplo, un redactor de informativos al reconstruir una noticia, o un guionista de piezas documentales al preparar su guión a partir de un archivo de imágenes, o los guionistas de informativos satíricos, cuando seleccionan la imagen de un político, le ponen la voz del pato Donald y le hacen decir cualquier absurdo relacionado con otra imagen que se muestra en contraplano.

Con las imágenes propuestas, parece evidente que la historia tratará acerca de una partida de cartas. Sin embargo, podríamos seleccionar sólo algunas imágenes y ordenarlas de la siguiente manera:



En este caso, transmitimos al espectador la sensación de que el personaje de la gorra tiene un póker de ases, mientras que su rival tiene mal juego, apenas dos parejas. Ha bastado utilizar la relación de causa y efecto: el hombre de la gorra mirando sus cartas y a continuación una mano que sostiene un póker de ases. El otro jugador, por el contrario, mira sus cartas y a continuación vemos sólo dobles parejas: el espectador deduce que éstas son sus cartas.

Sin embargo, podríamos en un momento convertir al ganador en perdedor simplemente intercambiando dos imágenes (dos planos si se tratara de un vídeo):



Pero no sólo eso, cambiando de nuevo el orden de las imágenes y utilizando una de ellas dos veces, y añadiendo efectos de sonido, podríamos sugerir que uno de los jugadores ha hecho trampa, que el otro le amenaza y, finalmente, le tira por la ventana:



El personaje de la gorra parece haber hecho trampa y sustituido su mala mano por un póker de ases. Su rival se ha dado cuenta y le amenaza. Si añadimos en la edición

un sonido de teléfono, un fotograma negro que se mantiene mientras se oye ruido de pelea, podremos sugerir que el hombre de la gorra ha cogido el teléfono y que el otro ha aprovechado para tirarle por la ventana o matarle (se podría añadir el sonido de una voz al otro lado del teléfono que nos permitiese entender mejor la historia si fuera necesario).

Se pueden imaginar todo tipo de historias, simplemente con un cambio de orden de las imágenes, repitiendo algunas si es necesario, prescindiendo de otras, o utilizando trucos de edición, como un fundido a negro, o todo tipo de sonidos.

Aunque los documentales y los informativos dan la impresión de reflejar la realidad, se trata, como cualquier periodista sabe, de una realidad construida. Más o menos manipulada, con mejores o peores intenciones, pero construida. En primer lugar hay que seleccionar entre lo que se tiene: ya esa selección refleja los gustos y a menudo la ideología del seleccionador. En segundo lugar, las imágenes son reales y el sonido es real, pero la mezcla quizá no lo sea. Si a las imágenes de una partida de cartas les añadimos un *off*, como la voz de alguien que recuerda «su última partida de cartas», estamos mostrando juntas dos cosas que hasta entonces habían estado separadas y, por tanto, establecemos una relación de causa y efecto muy poderosa.

El siguiente paso manipulador es el orden en el que se coloca el material seleccionado. En los documentales dedicados a la vida salvaje casi nunca han sucedido las cosas como nos las muestran. Vemos a un león mirando, después a unas gacelas pastando, tras esto a un león corriendo y, finalmente, un león comiéndose a una gacela, pero lo más probable es que todo eso haya sucedido en días diferentes, o que ni siquiera haya sucedido: cuando el león miraba, miraba a otro sitio (por ejemplo, al cámara), cuando corría lo hacía persiguiendo a un vulgar ratón, y la gacela que devoraba era un trozo de carne de vaca. En ocasiones ni siquiera es el mismo león el que hace todas esas cosas. Rodar documentales con animales salvajes es tan difícil como trabajar con niños, así que hay que buscar maneras de conseguir buenas imágenes y después unirlos, de tal modo que parezca una narración continua y causal.

LA REALIDAD DOCUMENTADA

Imaginemos un posible documental acerca del mundo de la droga. Se podría hacer de diversas maneras:

1) Realizar una investigación más o menos aséptica en la que todos los implicados dan su opinión: policías, traficantes, consumidores, padres de familia. Junto a estos testimonios se podrían ofrecer datos acerca del consumo, acerca de la cantidad de personas que se están desintoxicando o de los accidentes causados por el abuso de alcohol.

2) Pero también puede pensar el guionista (o los productores) que ese planteamiento resultará aburrido así que, además de los testimonios, se añaden

imágenes tomadas con cámara oculta de traficantes pasando la droga, de borrachos tropezando con farolas, de pastilleros bailando como locos o de heroinómanos tirados en un descampado pinchándose.

3) Y aun así, a lo mejor el reportaje sigue pareciendo poco estimulante, por lo que se añaden unas cuantas imágenes espectaculares de películas, series y telefilmes relacionados con las drogas: persecuciones, tiros y suicidios.

4) Y todavía puede parecer que falta el toque personal y humano: el espectador no se identifica con el protagonista porque no hay protagonista. Así que nuestro guionista de no-ficción busca un protagonista con nombre y apellidos: un traficante que opera en el poblado de la Celsa de Madrid, un adolescente que se introduce en el mundo de las drogas en el barrio sevillano de Triana. Tal vez el documental se podría llamar «24 horas en la vida de un adicto» y seguir a Feliciano Pérez durante 24 horas, mostrando a su familia, a sus amigos y a sus amantes. El problema es que suele resultar difícil conseguir buen material en sólo 24 horas, así que el guionista tendrá que ponerse de acuerdo con el protagonista para que en esas 24 horas haga ciertas cosas: no las que haría normalmente en un día cualquiera, sino las que se relacionan con la droga y que quizá hace a lo largo de una semana o un mes.

En este punto, el guionista se enfrenta a otro problema: casi nunca es posible grabar suficiente material interesante en un solo día (se dice que una hora de grabación equivale a uno o dos minutos válidos de película), así que los responsables del programa, incluido el guionista, acaban renunciando a que sean realmente 24 horas y establecen un plan de trabajo:

- El lunes grabarán la compra de la droga, porque ese día le viene mejor al camello.
- El martes grabarán una pelea con el padre, porque da igual el día: siempre se pelean.
- El jueves, el encuentro con los amigos en una discoteca, porque el viernes y el sábado hay demasiada gente para grabar tranquilamente.
- Finalmente, el viernes, al chico en su casa, aburrido.

Seguirá siendo «24 horas en la vida de un adicto» o eso creará el telespectador, pero las imágenes se grabarán durante una semana y después se editarán. Naturalmente, ello obligará a tergiversar algunas cosas: habrá que decirle al chaval que se ponga la misma camiseta durante toda la semana, porque puede darse el caso de que llame a la puerta de su casa con una camiseta de rayas pero que cuando en contraplano veamos al padre abrir el chaval lleve puesta una camiseta de Iron Maiden. Afortunadamente en la televisión todavía no se transmiten los olores.

Una vez que se haya grabado suficiente material, hay que ordenarlo de nuevo en la sala de edición:

- 1) Un chico aburrido en su casa, se pelea con su padre, va a comprar droga y se

encuentra con los amigos en la discoteca.

O bien:

2) Un chico aburrido en su casa sale y se encuentra con los amigos, va a comprar droga y después se pelea con su padre.

En un caso parece que la pelea es la causa de su adicción a las drogas; en el otro, parece ser la consecuencia.

Todo por obra del montaje, como en las imágenes de los leones en la selva. La realidad, en definitiva, no se nos presenta ya ordenada y editada, sino como un conjunto de estímulos casi infinito, que nosotros mismos tenemos que entender y ordenar.

EL PODER DEL MONTAJE

Eisenstein conocía muy bien el efecto manipulador que un buen montaje podía tener. Lo había aprendido de Griffith: «Todo se lo debo a Griffith», declaró en una ocasión. En su artículo «Del teatro al cine», recuerda con todo candor cómo uno de los mejores montadores rusos, Benjamin Boitler, cambió el sentido de una película eliminando tan sólo un plano:

No puedo resistir el placer de citar aquí un montaje, un *tour de force*... ejecutado por Boitler. El film, importado de Alemania, era *Danton*, con Emil Jannings. En nuestras pantallas la escena se representaba de este modo: Camille Desmoulins es condenado a la guillotina. Danton, profundamente agitado, se precipita a casa de Robespierre; éste vuelve la cabeza y se seca lentamente una lágrima. El subtítulo decía aproximadamente: «En nombre de la libertad debo sacrificar a un amigo». Excelente. Pero ¿quién podría adivinar que en el original alemán Danton... corría en busca de Robespierre y le escupía en el rostro? Este salivazo era lo que Robespierre se secaba con el pañuelo^[24].

Es un ejemplo perfecto de montaje ideológico y muestra con claridad que en todo arte secuencial el espectador establece inevitablemente relaciones de causa y efecto entre una imagen y la siguiente. Si vemos a Danton escupiendo y después el rostro de Robespierre, no suponemos que Robespierre llora o que está lloviendo, sino que ha recibido el salivazo de su enemigo. Pero si se elimina la imagen de Danton escupiendo, entonces la relación de causa y efecto se establece entre el enfado de Danton y el llanto del sensible, pero inflexible en su defensa de la Revolución, Robespierre.

CAUSA Y EFECTO Y SECUENCIALIDAD

Aunque con propósitos no siempre tan manipuladores como los de Griffith en *El nacimiento de una nación* o Eisenstein en *Octubre*, es inevitable que el cine y cualquier medio audiovisual utilice a su favor la tendencia del espectador a unir causalmente secuencias sucesivas. Eso ahorra mucho trabajo, porque permite relacionar situaciones que, de otro modo, requerirían demasiado tiempo.

Si en la primera escena vemos a dos amigos que hablan de sus problemas con una chica llamada Beatriz y en la siguiente escena uno de los chicos está con una chica, ya sabemos que esa chica es Beatriz: no hace falta que nos la presenten. Se ha establecido una relación de causa y efecto entre las dos situaciones. En casi todas las películas se utiliza esta relación de causa y efecto para dotar a la narración de ritmo y evitar tener que presentar a los personajes de manera explícita.

CAUSAS SIN EFECTO Y EFECTOS SIN CAUSA

Aunque la relación de causa y efecto ayuda al guionista en su trabajo, también puede volverse contra él. Imaginemos que un personaje pregunta dónde está Antonio. Si en la siguiente escena vemos a un desconocido por la calle, inevitablemente pensaremos que se trata de Antonio. Tal vez no fuera ésa la intención del guionista, pero es inevitable establecer esa relación de causa y efecto, que en el cine es mucho más exagerada y tenaz que en una novela.

LA ELIPSIS AUDIOVISUAL



Estos fotogramas pertenecen a la película *2001, una odisea del espacio*, de Stanley Kubrick, y en el momento de su estreno fueron considerados como la elipsis más amplia jamás mostrada en el cine. Es otro buen ejemplo de lenguaje cinematográfico que resulta casi imposible trasladar a otro medio. Esos dos fotogramas entendidos como viñetas de cómic no sugieren que el hueso se convierta en la nave, simbolizando los miles de años de evolución del ser humano desde la creación de su primer arma hasta la conquista del espacio, porque al cómic le falta el movimiento que une dos cosas tan dispares, el movimiento del hueso elevándose

hacia el cielo. Seguramente el cómic tendría que jugar con algo que sugiriese una identidad no nacida del movimiento, sino de la forma; por ejemplo, la invención de la rueda y una estación espacial en forma de rueda (como la que después, precisamente, empleará Kubrick). De todos modos, lo que muestra el ejemplo de *2001* es una de las posibilidades más interesantes que ofrece la relación de causa y efecto: la elipsis.

LA ELIPSIS DEL GUIONISTA

Uno de los casos más claros en los que actúa la tendencia a encontrar efectos nacidos de supuestas causas previas son las elipsis. Cuando se produce una elipsis, el espectador se ve obligado a rellenar con su imaginación lo que no se le ha contado. Pero hay dos tipos de elipsis fundamentales, y en cierto modo diferentes.

En primer lugar, están las elipsis que resultan casi invisibles para el espectador; en segundo lugar, las que son utilizadas con una intención narrativa clara. Las primeras apenas conciernen al guionista, que en general no se preocupa de la manera en la que el director mostrará en sólo tres o cinco segundos y apenas tres planos cómo el personaje se afeita (una situación que en la vida real dura al menos tres minutos). Al guionista le interesan fundamentalmente las otras elipsis, las que tienen un valor narrativo claro, porque a menudo es él quien tiene que sugerirlas en el guión.

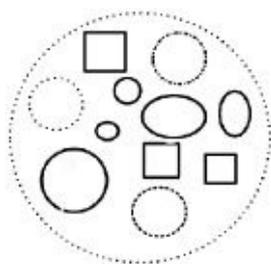
Irving Blacker ofrece un excelente ejemplo de cómo la elipsis, al aprovechar esa tendencia a buscar causas y efectos por parte del espectador, puede ahorrar muchas líneas de guión y, al mismo tiempo, hacer más sugerente la historia: una mujer baja de un autobús en el que pone «San Francisco-Los Ángeles^[25]» y con eso ya sabemos que acaba de llegar a Los Ángeles, posiblemente su mirada también nos dirá si es la primera vez que lo hace o si ha regresado a su hogar. Sus maletas también nos indicarán mucho acerca de sus intenciones, así como si baja acompañada de alguien, o si le espera alguien en la parada. Con una sencilla acción contamos un montón de cosas y evitamos contar otras muchas que nos ocuparían tiempo de historia innecesariamente.

Como puede verse en este ejemplo, el espectador no sólo establece relaciones de causalidad entre secuencias sucesivas, sino que en una misma imagen establece relaciones y nexos e intenta justificar lo que ve: un autobús donde pone «San Francisco-Los Ángeles» y una mujer con dos maletas. Pero Blacker insiste en un aspecto especialmente interesante de la elipsis. Una elipsis puede servir para contar una historia sin tener que mostrar todos sus detalles, pero también puede ser creativa. Puede provocar interés en el espectador e incluso emociones como la comicidad o el miedo.

De todos modos, aunque la elipsis puede ser un elemento que añade misterio a una historia, debemos ser conscientes de que es eso lo que queremos conseguir al usarla. Si no le damos suficientes pistas al espectador, éste rellenará a su manera las elipsis, cosa que quizá no nos convenga. A veces las películas resultan ininteligibles o

absurdas por el mal uso de la elipsis: el guionista conoce tan bien la historia que no se ha preocupado de explicársela al espectador.

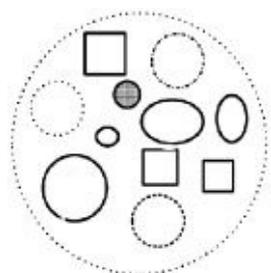
VEMOS LO QUE CREEMOS



¿Podría el lector decir de un solo vistazo (¡sin contarlos!) si en esta ilustración hay más círculos o más cuadrados?

El ejercicio anterior muestra al menos dos cosas. En primer lugar, que de un sencillo vistazo somos capaces de captar mucha información, descubrimiento que hicieron los creadores audiovisuales hace mucho tiempo, acelerando cada vez más el ritmo de las películas, los videoclips o los programas de televisión.

Pero también muestra que nuestro cerebro tiene tendencia a completar las cosas: es muy probable que el lector haya pensado que había más círculos que cuadrados, pero en realidad hay más cuadrados: un círculo y tres cuadrados. Sí, claro, a primera vista parece que hay muchos círculos, más de diez.



Hay tres cuadrados, pero sólo un círculo: el que está rayado.

Es muy probable que el lector haya entendido la pregunta de manera laxa: círculo es todo lo que se parece a un círculo. Pero si el lector es un matemático profesional, es casi seguro que no habrá contado más que tres círculos, porque sabe que: «Un círculo es toda figura plana cerrada cuyos puntos son todos equidistantes de otro punto al que se llama centro».

En consecuencia, esto no es un círculo:

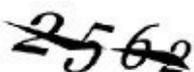


Y esto tampoco:



Estas distinciones entre círculos reales y aparentes no tienen como objetivo incidir en las distintas maneras de concebir la realidad por parte de un matemático y de un no matemático, ni tampoco se trata de un simple ejercicio de sutileza.

El reconocimiento de círculos por parte del cerebro humano es una característica asombrosa, relacionada con la capacidad de reconocer rostros, que hasta hace poco resultaba prácticamente inalcanzable para cualquier programa de ordenador. El programa Flash de animación multimedia introdujo en sus inicios una gran novedad: era capaz de reconocer como círculo un dibujo de algo parecido a un círculo. Sin embargo, los humanos todavía somos superiores a los ordenadores en el reconocimiento de rostros y de símbolos complejos y por ello en el cifrado informático se utilizan imágenes para que el usuario demuestre que es humano:



Una máquina automática no puede leer estos números.

Una prueba que quizá le recuerde al lector las primeras escenas de *Blade Runner* de Ridley Scott, en las que los sospechosos de ser androides tienen que probar que no lo son.

No sólo tenemos tendencia a completar y a justificar, sino también a teorizar acerca de lo que estamos viendo. Si vemos dos manchas rojas en el cuello de un personaje, aventuramos que probablemente le ha mordido un vampiro, a no ser que esté comiendo un plato de macarrones con tomate.

Lo cierto es que los seres humanos teorizamos e intentamos explicar todo lo que nos sucede:

- Completamos las palabras al leerlas, a veces sin advertir que están incompletas o mal escritas: «Como en esta frase en la que faltan letras». Por eso es tan difícil el trabajo del corrector de textos, que tiene que luchar contra la tendencia natural de su cerebro a aceptar lo incorrecto.
- Encontramos explicaciones para nuestros sentimientos más inexplicables: por qué nos enamoramos, por qué dejamos de amar.
- Damos un sentido a sueños en los que hay acontecimientos inconexos y caóticos.
- Damos un significado a los acontecimientos azarosos de nuestra vida. Buscamos un hilo narrativo que explique nuestra biografía.

Y, por supuesto:

- Llenamos las elipsis de una película.
- Relacionamos como causa y efecto planos sucesivos.
- Intentamos encontrar una explicación a una imagen o a un diálogo ambiguo.
- Valoramos psicológica y moralmente a los personajes.

A esta tendencia a completar y justificar se la llama, en la psicología de la *Gestalt*, principio de reintegración y es uno de los mecanismos más útiles para el guionista, y en general para cualquier persona relacionada con el lenguaje audiovisual.

Las obras artísticas confían en esta cualidad dinámica y unificadora de la mente humana. Nos proporcionan oportunidades de ejercer y desarrollar nuestra capacidad de prestar atención, de anticiparnos a los hechos futuros, de extraer conclusiones, de construir un todo a partir de las partes^[26].

EL MEDIO AUDIOVISUAL ES VISUAL... Y ES AUDITIVO



Cuando se habla de montaje se suelen poner ejemplos en los que sólo se considera el aspecto visual:

Hablamos de ver una película y de ser espectadores, términos que sugieren que la banda sonora es un factor secundario^[27].

Se insiste en las diferencias entre los tipos de planos, el movimiento de los personajes o de algún elemento que aparece en pantalla, pero no se suele mencionar la contribución del sonido al aspecto secuencial. Sin embargo, el diálogo es parte del montaje, como lo son los efectos sonoros y la música. Muchas de las escenas que se ponen como ejemplo de montaje no tendrían sentido sin sonido, como la que aparece arriba, perteneciente a *M, el vampiro de Dusseldorf*, en la que un ciego descubre al asesino: ha podido hacerlo porque el asesino silbó esa misma melodía poco antes de cometer un crimen. La idea fue retomada en *El tercer hombre*, donde se oye una conocida melodía siempre que está allí el personaje interpretado por Orson Welles

(Harry Lime), se le vea o no.

En los manuales de guión apenas se presta atención al sonido, excepto, obviamente, en los capítulos dedicados al diálogo. Ello se debe, en gran medida, a que se considera que el sonido no es algo de lo que deba ocuparse el guionista. Eso es, en cierto sentido, correcto, pero hay muchas ocasiones en las que el sonido puede ser tarea del guionista, como en el caso de *M*, en la que el silbido del criminal es parte del argumento. Jean-Claude Carrière recomienda:

No olvidar nunca el sonido, no considerarlo nunca como accesorio. Se construye la banda sonora de una película desde el guión^[28].

Michel Chion habla de la *acusmática*, que consiste en ofrecer al espectador un sonido, pero ocultando su origen. Eso provoca un interés en la audiencia, que desea conocer la fuente de ese sonido. Acusmáticos son la voz de la madre en *Psicosis*, o la del mago en *El mago de Oz*^[29]. En ambos casos la revelación trae aparejada una sorpresa narrativa.

Otra manera en la que el sonido puede usarse creativamente es disociándolo de la imagen; oímos algo pero no lo vemos: pasos en la oscuridad, un extraño zumbido, una pequeña explosión que nos indica que el coche está a punto de sufrir una avería.

A menudo la solución sonora resulta más interesante que la simplemente visual. En *La bicicleta de Pekín*, de Wang Xiaoshuai, casi todos los accidentes se oyen, pero no se ven: sólo vemos el resultado.

Cuando el sonido se anticipa a la imagen es casi seguro que es tarea del guionista indicarlo: «Se oyen pasos y Marlowe se esconde tras la puerta»; cuando el sonido «muestra» algo posterior, por ejemplo, si vemos a alguien tropezar en un campanario y sólo el sonido nos revela si se ha caído o no, la decisión de mostrarlo mediante sonido y/o imagen suele depender del director.

No siempre la utilización del sonido es tan evidente, pues a menudo suele fundirse de manera perfecta con la narración. Cuando un personaje menciona un objeto de una habitación, eso dirige la atención del espectador con tanta o más efectividad a como lo haría un movimiento de cámara o un efecto de montaje. Esta influencia del diálogo en la mirada del espectador suele ser descuidada por los guionistas, que no perciben la diferencia entre una charla en la que la mirada del espectador se mueve azarosamente de un rostro a otro, frente a un diálogo en el que esa mirada es dirigida por lo que se está diciendo: el ritmo será completamente diferente y el espectador participará de forma más activa en lo que sucede, aunque, en apariencia, no suceda nada.

En ocasiones extremas, la tarea del guionista se limita a la banda de sonido, como en *Tiger Lily*, de Woody Allen. Allen compró los derechos de una película japonesa protagonizada por una especie de James Bond oriental y dobló todos los diálogos, consiguiendo un gran efecto cómico. En los informativos satíricos de televisión

también se seleccionan imágenes a las que se les cambia el audio, aunque a veces se hace a la inversa: se aplica un audio conocido a unas imágenes en las que resulta fuera de contexto, por ejemplo, un personaje de dibujos animados que dice: «España va bien».

NARRACIÓN LINEAL Y MULTILINEAL E INTERACTIVIDAD

Hace bastantes años la profesión de moda era la de diseñador; la frase «¿Estudias o diseñas?» se convirtió en un preámbulo para el ligue. Hoy tiene más gancho la profesión de guionista, no sólo para ligar sino también para encontrar trabajo. La demanda de guionistas ha aumentado en los últimos años, aunque también lo ha hecho la oferta: cada vez hay más guionistas. Es probable que la demanda siga aumentando debido a la multiplicación de los canales televisivos y a la fusión ya cercana entre televisor y ordenador, que va a suponer una necesidad creciente de nuevos contenidos para los cientos de canales que inundarán los hogares. Por otra parte, los espectadores empiezan a tener en DVD todo lo que se ha hecho: películas, series de televisión, documentales e incluso programas. El mercado de las reposiciones ya no es lo que era y hay que generar nuevos contenidos.

Todos estos cambios traerán consigo nuevas demandas para los guionistas, que tendrán que conocer cada vez mejor el medio audiovisual, puesto que se están unificando tareas que antes hacían diferentes personas, como el guión, la grabación, la realización, la dirección y la edición. Ahora una persona puede editar en su casa una película digital o crear una animación casi profesional. También se están produciendo cambios en la técnica narrativa, con la potenciación de la narración no lineal o multilineal, de la que se habló en capítulos anteriores, o la interactividad.

La interactividad con el espectador es un recurso del que siempre ha dispuesto el teatro, pero no el cine. En el siglo XX fueron muchos los dramaturgos o directores de escena que intentaron involucrar al espectador en la representación, por ejemplo Max Reinhardt, Bertolt Brecht o Luigi Pirandello. Las modernas acciones, *happenings* y *performances* del arte moderno también buscan esa interactividad.

Los medios audiovisuales, incluido el cine, se habían quedado al margen de este juego, pero las cosas están cambiando muy rápidamente. Por un lado, la interactividad ha llegado ya a la televisión de varias maneras, por ejemplo con los mensajes SMS que se pueden recibir en tiempo real. Es cierto que desde los inicios de la televisión ha existido la posibilidad de que los oyentes interactuasen con un programa a través del teléfono, como ya se hacía en los orígenes del programa *Un, dos, tres* de Chicho Ibáñez Serrador, en el que había concursantes que participaban desde casa a través del teléfono. Sin embargo, el SMS, ofrece una importante diferencia con el teléfono, pues puede desarrollarse en paralelo con el programa. Éste es un ejemplo tosco de lenguaje no lineal: el espectador puede elegir entre leer los mensajes de SMS o seguir el programa, o ambas cosas si es capaz. No es muy

distinto del teletipo que aparece en canales informativos o económicos en la parte baja de la pantalla (y, por supuesto, en los canales de sexo, que suelen usar tres o cuatro pantallas con contenido diferente). Pero hay propuestas de interactividad televisiva mucho más sofisticadas, que se están desarrollando sobre todo en Estados Unidos, en los países nórdicos y en Gran Bretaña y que algunos llaman *crossmedia*, porque mezclan medios como la televisión, los ordenadores o la telefonía. En *Masterplace*, el espectador decide qué pruebas tienen que hacer los participantes; en *Thunderyard*, cada espectador decide qué capítulos quiere ver de una serie y en qué orden; en *Tweeby*, un canal de televisión infantil, los niños crean los contenidos desde sus casas e interactúan en directo.

De todos modos, como dice Xavier Berenguer, por muy multilineal e interactiva que sea una narración, siempre es recibida por el espectador en forma lineal:

Todos los narradores se enfrentan al mismo problema, esto es, desplegar una serie de acontecimientos a lo largo del tiempo. La única diferencia es que en el medio interactivo se ha de prever más de un despliegue, se han de prever muchos, y cuanto más variados mejor.

Ted Nelson, el hombre que dio nombre al hiperenlace o hipervínculo (que es la base de la interacción y la multilinealidad en Internet), tenía muy clara la relación entre los nuevos lenguajes y el cine:

El diseño para la pequeña pantalla tiene la mayoría de las cosas en común con el diseño para la gran pantalla... Los programas interactivos necesitan los talentos de un Disney, un Griffith, un Welles, un Hitchcock, un Capra^[30]...

En opinión de Nelson, en el futuro se hablará de «virtualidades», como designación común para programas interactivos, las películas, los programas de televisión y los programas informáticos.

Es un futuro que cada vez está más cerca y que necesitará de muchos guionistas capaces de adaptarse a él.

EL MEDIO ES Y NO ES EL MENSAJE

Es necesario cerrar este capítulo y el anterior de manera paradójica. Hasta ahora se ha insistido en las particularidades de los diferentes medios artísticos y de lo específico del medio cinematográfico o audiovisual. Parecería como si el guionista (y el cineasta en general) debiera adaptarse y limitarse al medio en el que trabaja, pero nada más lejos de lo razonable. Es necesario familiarizarse con el medio en el que se trabaja, por supuesto, pero no hasta el punto de no ver más allá de él. Ya se ha hablado de la

fascinación por la herramienta, por la forma en cuanto tal, en palabras de Arnheim, que es algo a lo que son proclives los amantes de cualquier arte, pero que suele limitar sus creaciones:

Claude Marin ha escrito muy acertadamente que Chaplin se servía del cine, mientras que los otros no hacían más que servirle... Si se expresa en cine no es por una vocación particular por esta forma de expresión, porque su talento y sus dotes se adaptan mejor al cine que a la literatura, por ejemplo, sino porque el cine es la más eficaz de las artes para el mensaje que quiere transmitir.

A Chaplin se le ha reprochado ser poco cinematográfico, a pesar de ser admirado por Vertov, Eisenstein o Pudovkin, porque Chaplin nunca cayó en la obsesión de la forma por la forma misma.

Chaplin es quizá el único ejemplo hasta el momento de un creador que ha subordinado totalmente el cine a lo que tenía que decir, sin preocuparse en absoluto de acomodarse a ninguna especificidad de la técnica^[31].

Algunos buenos guionistas y directores hacen cine, pero no películas. Quien busca la inspiración para escribir una serie de televisión española viendo otras series de televisión españolas lo único que conseguirá es hacer lo que hacen todos y nadar en el tópico: mucho más estimulante le resultaría buscar argumentos o ideas en *Los Simpson*, pero también en otros medios, en la mitología, en los tebeos, en los libros de historia o en su propia vida. De esto se hablará en la tercera parte, dedicada al trabajo práctico del guionista, pero hay que tener presente que, para conocer algo realmente, hay que conocer algo diferente: mirar demasiado cerca sólo nos permite ver una mancha borrosa. El cine es cine, por supuesto, pero debe ser algo más que cine, lo mismo que la literatura, la pintura o cualquier otro arte.

Cualquier descubrimiento tecnológico significativo creará una oleada de interés exploratorio que sólo puede satisfacerse inventando un pretexto para la exploración. Durante algún tiempo, lo que se comunica es menos importante que el medio por el que se comunica. A la larga, al final del camino, la nueva tecnología se asimila y el contenido restablece su primacía^[32].

No deja de ser paradójico que, a pesar de todas las diatribas de los primeros cineastas contra el teatro, el cine encontrara en él casi todas sus fuentes de inspiración y que el cineasta quizá más influyente de la historia, Charlie Chaplin, no hiciera otra cosa que trasladar a la pantalla las técnicas e ideas del vodevil inglés. También se puede considerar que la defensa de la puesta en escena y de la toma larga, que inició de manera explícita André Bazin en los años cincuenta, es también la herencia de los comediantes y de la improvisación, que dominaron en los orígenes del cine. Sin embargo, todavía es frecuente encontrarse a muchos directores y realizadores de

televisión que piensan que los actores están al servicio de las cámaras, y no al contrario, algo que ya fue refutado en Estados Unidos en los años cincuenta por la serie *I love Lucy*, protagonizada por Lucille Ball y Desi Arnaz, que incorporó el sistema de grabación con tres cámaras, lo que permitía mayor libertad a los actores y la grabación en directo con público. Curiosamente, para aplicar este sistema, Ball y Arnaz recurrieron al legendario director de fotografía Karl Freund (*Metrópolis*).

Tenía sesenta y un años cuando Lucille Ball y Desi Arnaz le plantearon la posibilidad de incorporarse a su equipo: querían filmar con tres cámaras de 35 mm frente a una audiencia, repitiendo tan sólo en casos excepcionales. Freund aceptó y se mantuvo en el equipo hasta 1956, después de haber supervisado cuatrocientos capítulos^[33].

El actor a menudo no sólo está sometido a la dictadura de la cámara, sino a la de la iluminación, como recuerda el gran director de fotografía Néstor Almendros hablando del cine francés de los años cincuenta:

Los actores apenas se podían mover: recibían la luz exactamente entre los ojos, una penumbra «artística en el resto del rostro, el cuerpo iluminado separadamente, lo cual les obligaba a moverse y actuar como autómatas. La iluminación no existía para los actores, eran los actores quienes existían para la iluminación».

Recientemente, el director japonés Hirokazu Kore Eda (*After Life, Distance*) decidió poner la planificación al servicio de los actores y la historia que quería contar, y no al revés, como se hace, por necesidades presupuestarias, en toda producción cinematográfica. De este modo rodó *Nadie sabe* a lo largo de dos años, siguiendo cronológicamente la narración, con niños que van creciendo al mismo tiempo que el film avanza. La interpretación es, desde luego, asombrosa: Yuya Yagira recibió el premio al mejor actor en Cannes con sólo catorce años.

Comprender que la realización a menudo ha de estar al servicio de los actores, sobre todo si se trata de buenos comediantes, y que la técnica ha de depender de lo que se quiere contar no significa, claro está, renunciar a las características del medio cinematográfico o a los asombrosos efectos y posibilidades que el montaje y la planificación pueden proporcionarnos, pero sí a mirar también más allá del medio cinematográfico.

Las características de los medios audiovisuales permiten, por supuesto, hacer cosas que son impensables en otros medios. En *Desmontando a Harry*, Woody Allen cuenta la historia de un actor desenfocado, interpretado por Robin Williams. No se trata de que esté desenfocado por culpa de la cámara, sino que está realmente desenfocado, como quien tiene la gripe. Es algo que en una novela apenas tendría sentido: hay que verlo. Cada medio tiene características que lo hacen único y que se pueden aprovechar para contar una historia como sólo en ese medio se puede contar.

Recuerdo visceralmente el efecto del plano congelado al final de *Los 400 golpes*. Era electrizante, tanto desde el punto de vista dramático como desde las posibilidades que ofrecía el cine. Fue la primera vez que vi algo así^[34].

La dicotomía entre fidelidad al medio y apertura a otros lenguajes es una falsa alternativa. El propio Eisenstein buscaba su inspiración en la novela universal, en la caligrafía china y japonesa y en el teatro Kabuki, no limitándose a seguir dócilmente lo que el cine y sólo el cine le enseñaba. La *nouvelle vague* reivindicó la puesta en escena recurriendo al montaje transparente del Hollywood clásico, y a su vez influyó en directores como Quentin Tarantino o Francis Ford Coppola, quien produjo *El amigo americano*, de Wim Wenders, donde se vuelve al montaje: la evolución artística a menudo es más sinuosa y paradójica de lo que suele parecer y raramente se ajusta a las historias al uso.

También conviene recordar el ejemplo tantas veces citado de Orson Welles, quien prácticamente redefinió el cine con su primera película. ¿Cómo es posible que un verdadero novato rodara, como dice Truffaut, La película?: «¿Lo aprendió todo unas semanas antes del rodaje? ¿Vio muchas películas?».

La respuesta se encuentra, según Truffaut, en *Ciudadano Kane*, cuando Thatcher increpa a Kane por su manera de dirigir un periódico y Kane responde: «No tengo ninguna experiencia de cómo se dirige un periódico, señor Thatcher. Me limito a poner en práctica todas las cosas que se me ocurren^[35]». Y a Welles se le ocurrían muchas cosas porque le interesaban muchas cosas, no sólo el cine. Y además podía llevarlas a la práctica porque tenía a su lado a los mejores técnicos de Hollywood, como el iluminador Greg Toland, que pidió trabajar con Welles porque pensaba que sólo podía aprender cosas nuevas con alguien que no supiera nada de cine.

REALIDAD Y FICCIÓN

Paul Newman encarna a nuestro héroe. Y su tarea es la siguiente: llegar hasta la mujer más famosa y rica del mundo, sea como sea(...) Llegar hasta ella es el problema (...) La mujer no habla con desconocidos y está custodiada continuamente por un enorme número de hombres bien entrenados. Además vive en un castillo amurallado fuertemente vigilado y que tiene quizá seiscientas habitaciones. ¿Cómo podrá Paul Newman llevar a cabo su hazaña? Obviamente, y ante todo, necesita un plan. Y no un plan cualquiera: tiene que ser endiabladamente complicado y a la vez que esté al alcance de su mano.

¿Recuerda el lector esta película? ¿Se acuerda de que manera Paul Newman consigue llegar hasta esa poderosa mujer? Si no lo recuerda, puede intentar idear un plan que

resulte creíble desde el punto de vista de un guión de cine.

UNA AVENTURA DE PAUL NEWMAN CONTADA POR WILLIAM GOLDMAN

Después de recordar algunas películas célebres de atracos, asaltos o evasiones, como *La cuadrilla de los once*, *Ocean's Eleven* o *La gran evasión*, es posible que el lector haya llegado a la misma conclusión a la que llegó el guionista William Goldman:

Newman necesita, como condición básica, una banda. Y no una banda cualquiera; tiene que reclutar a un grupo de especialistas que quizá no sean del todo de fiar, pero cuyo talento tiene tal prestigio internacional que más vale correr el riesgo. Así pues, la primera parte de la película se ocupa con el reclutamiento de todos los cómplices. (...) Newman los reunirá, los entrenará y ensayará el plan hasta el mínimo detalle (...) El resto de la película será la ejecución del plan, más los contratiempos de rigor antes de que Newman salga triunfante de la empresa. Y si está bien hecha, será una película convincente. Puede que no sea muy realista, pero será totalmente verosímil.

Todo parece conducir a una aventura protagonizada por una banda de ladrones verdaderamente habilidosos, capaces de entrar y salir de cualquier sitio. Ahora bien, también hay películas en las que un solo hombre se ocupa de todo, como la saga de James Bond o *El caso Bourne* y su secuela *El mito de Bourne*, ambas protagonizadas por Matt Damon.

Goldman se decidió por esta segunda posibilidad: que Newman actuara en solitario. Pero propuso un método original para que Newman lograra acceder a esa mujer tan inaccesible. ¿Imagina el lector cuál puede ser?

Ésta es la respuesta de Goldman:

Newman decide simplemente ir a la casa y llevarse a la susodicha mujer de ensueño. Así que un día, tempranito, al amanecer, trepa por el muro del castillo. Y en eso consiste todo. No parece que sea muy inteligente. Pero es que, además, no sólo es una idiotez, sino que encima tiene mala suerte. Un guardia le ve trepar por el muro del castillo. El guardia da la alarma al control central del castillo donde otro guardia recibe la llamada. Sólo que ese guardia no hace nada con la información. No hace absolutamente nada.

Newman, sin ninguna banda y sin plan definido, ha conseguido colarse en la fortaleza. Pero todavía no ha llegado hasta la mujer.

Volvemos con Newman. Ha trepado por la pared, pero como no preparó nada, no sabe dónde está lo que busca, la rica y famosa señora. Así que se

pasea por todo el castillo, asomándose aquí y allá. Y ni un solo guardia lo detecta.

Demasiado fácil, ¿no? Goldman sospecha que, después de ver lo anterior, «los espectadores han empezado ya a ir a comprar pipas o palomitas» porque no se creen nada de lo que están viendo. Pero Newman continúa como si nada.

Newman ve una ventana abierta, pasa por ella... se dispara la alarma. Nadie le presta atención. La puerta de la habitación está cerrada, así que Newman vuelve a salir y se encarama por un canalón hasta el segundo piso. Está buscando otra ventana abierta. Llega una criada. Abre una ventana y se va. Newman se desliza dentro. Esta vez da con una habitación que tiene la puerta abierta, así que la abre y entra en el castillo propiamente dicho. Como ya hemos dicho, no tiene ni idea de la distribución del castillo, así que empieza a ir de un lado para otro.

Aquí, Goldman empieza a dudar seriamente de su argumento:

En ese momento los espectadores comienzan a volver de comprar las pipas o palomitas y empiezan o a reírse o a cabrearse por el insulto a la inteligencia de los presentes que supone lo que está pasando en la pantalla.

¿Y qué hace mientras tanto Newman?

Newman sigue paseándose de aquí para allá, de un lugar a otro. Hay gente que lo ve, los empleados del castillo. No le prestan mucha atención, incluso le saludan con una inclinación leve de cabeza al verlo pasar. Quince minutos más tarde Newman da, totalmente por casualidad, con los aposentos de la rica y poderosa mujer que intenta ver. El caso es que siempre hay vigilancia. Sólo que esta vez no hay, pues cuando Newman llega, el guardia ha decidido que era la hora de sacar a pasear los perros de la rica señora. Sale, pues, con los perros y se entretiene viéndolos mear (...) Finalmente Newman abre la puerta de los aposentos de la ricachona y allí está ella, dormidita en su cama. Abre las cortinas de la estancia. Se despierta y toca el timbre para pedir ayuda... pero nadie lo oye. El sistema es de los más perfectos, pero cuando hace falta, a nadie le importa un pito. Newman está ahora frente a mujer más rica y famosa del mundo. Misión cumplida.

Parecía imposible, pero Newman lo ha conseguido. Sin banda, sin plan, sin nada, simplemente entrando en el castillo y paseándose por él hasta encontrar la habitación.

Quizá el lector se ha dado cuenta hace rato de que este argumento nunca llegó a convertirse en película. Resulta demasiado extravagante para ser creíble. Sin embargo, dice Goldman:

Bueno, pues pasó en la realidad. Eso es exactamente lo que pasó cuando Michael Fagan efectuó su breve visita a la Reina de Inglaterra en Buckingham Palace no hace mucho^[36].

LAS LEYES DEL RELATO

Cuando se escribe, lee o analiza un guión, se tiene muy en cuenta que la historia sea verosímil, que los personajes parezcan verosímiles y que los diálogos suenen verosímiles. Todo ha de ser verosímil, incluso los decorados o el vestuario: nadie se creería una película realista acerca de Julio César si el legendario general romano vistiese un kimono japonés.

Pero ¿qué es lo que hace que algo resulte verosímil? La respuesta inmediata es sencilla: «Una cosa es verosímil si parece real o verdadera». Lo malo de las respuestas sencillas es que pocas veces son verdaderas.

Si pensamos en películas como *Harry Potter*, *La guerra de las galaxias* o *El señor de los anillos*, empezaremos a dudar que se pueda identificar sin más lo verosímil con la realidad, porque nadie cree que existan de verdad todas esas extrañas criaturas: elfos, hobbits, magos, ogros, guerreros jedai y robots que hablan. Ninguna de esas cosas parece verdadera, real, existente. ¿Es verosímil, como sucede en *Harry Potter*, que un niño coja un tren en la estación de King's Cross y que ese tren le lleve a un instituto donde sólo estudian magos y cuya existencia es ignorada por el resto de la humanidad?

Por supuesto que no. Sin embargo, el espectador acepta todo eso durante las dos o tres horas que dura la película (y en cuanto sale del cine vuelve a lanzar a todas esas criaturas al desván de las fantasías).

El mismo espectador que acepta como verosímiles en el mundo de la ficción los viajes a la velocidad de la luz, un instituto para magos que existe en un plano paralelo al mundo ordinario o una extraña civilización llena de orcos, hobbits y elfos, no aceptará algo tan sencillo como que un hombre normal y corriente pueda arrojar a su enemigo al otro lado de la Quinta Avenida con sólo la fuerza de su brazo. Pero si ese hombre ha sido bombardeado con rayos gamma, entonces sí parecerá razonable que lance a sus enemigos al otro lado de la Quinta Avenida, cuatro calles más allá o al estado vecino, o que recorra Estados Unidos en unos cuantos saltos, como hace ese hombre normal y corriente cuando se convierte en *La masa*^[37].

Curiosamente, la inverosimilitud de arrojar a un hombre al otro lado de la Quinta Avenida se hace verosímil gracias a una inverosimilitud mayor, porque, desde el punto de vista de las leyes de la física que rigen nuestro universo, parece más fácil aceptar que un tipo normal y corriente arroje a su enemigo al otro lado de una calle que el que alguien sea bombardeado con rayos gamma y que no sólo sobreviva, sino que además adquiera superpoderes, y que cuando se ponga nervioso el cuerpo le crezca varios metros, y toda su ropa quede destrozada, excepto la parte de arriba de

los pantalones, que le sigue cubriendo sus ahora monstruosas vergüenzas.

Así que lo verosímil no parece tener que ver con la realidad o la verdad, sino más bien con las reglas del juego del relato: una vez definidas unas reglas, aceptamos como verosímil lo que se ajusta a ellas.

Las reglas del juego de *La masa* son que los rayos gamma suelen matar a los seres humanos, pero que si alguien sobrevive a ellos le puede pasar cualquier cosa, y con mucha probabilidad que se convierta en un ser superpoderoso. Ésas son las reglas que aceptamos cuando decidimos leer un cómic o ver una película de superhéroes (o cuando leemos leyendas de la mitología o cuentos para niños). Si en vez de *La masa* hubiéramos ido a ver *Spiderman*, entonces nos resultaría verosímil que un tipo normal y corriente, un estudiante tímido y débil llamado Peter Parker, se convierta en un hombre araña capaz de trepar por las paredes, pero no debido a un bombardeo con rayos gamma, sino a la picadura de una araña radioactiva.

Existe, pues, una lógica interna en cualquier relato, que depende de las leyes con las que el guionista ha decidido crear su mundo.

Conscientemente o no, los espectadores quieren conocer nuestras «leyes», descubrir el cómo y el por qué de las cosas que ocurren en nuestro mundo particular. Somos nosotros quienes establecemos esas posibilidades y limitaciones a través de nuestra elección personal del ambiente y nuestra manera de trabajar dentro de él.

Esto parece dejar al creador de ese mundo ficticio una libertad sin límites: puesto que él ha creado esas leyes, él puede decidir qué cosas sucederán y, por tanto, puede solucionar cualquier problema de la manera que le dé la gana.

Si así fuera, el trabajo de guionista sería uno de los más fáciles del mundo: lo único que habría que hacer sería iniciar una historia en un universo con leyes a la medida y seguir escribiendo sin preocuparse de nada, proponiendo cualquier tipo de incidentes hasta llegar al desenlace, que puede ser cualquiera, puesto que el guionista es el Dios y supremo legislador de su mundo ficticio.

Sin embargo, en la cita anterior, McKee hablaba de las «posibilidades» de ese mundo, pero también de sus «limitaciones»:

Hemos inventado esas fronteras y nos vemos obligados a cumplir con un contrato. Porque una vez que el público entienda las leyes de nuestra realidad, se sentirá engañado si no las cumplimos y rechazará nuestro trabajo por considerar que carece de lógica y convicción^[38].

Aunque parece razonable que si uno crea sus propias leyes también puede cancelarlas cuando quiera, no sucede así en la realidad de la escritura de un guión; una vez planteadas las leyes ellas mismas nos imponen limitaciones que no nos podemos saltar, a riesgo de caer en un relato incoherente, aburrido o, sencillamente, carente de interés.

Toda película —desde un documental de Robert Flaherty hasta *En busca del arca perdida*— establece su propia realidad. Y una vez que se han fijado

sus límites, no pueden traspasarse sin riesgo de destrozar toda la película^[39].

Podemos imponer unas leyes del juego al espectador, pero una vez que las acepte debemos permitirle participar. Si decidimos cambiar las leyes a cada momento, el espectador acabará abandonando la partida y dejándonos a solas con nuestro magnífico juguete.

Ahora bien, teniendo en cuenta estas limitaciones que la creación de un universo de ficción impone a su propio creador, ¿puede un autor crear sus propias reglas del juego?

LAS REGLAS DEL JUEGO Y LAS CONVENCIONES

Existen ciertas convenciones que limitan a los autores en sus creaciones ya desde la que se considera la primera narración de ficción conocida, la *Epopéya de Gilgamesh*, escrita hace más de tres mil años en Mesopotamia. Pero otras convenciones dependen de la época en que fueron creadas, por lo que a menudo mueren con ella.

A William Shakespeare (1564-1616) los críticos de su época le acusaban de inverosimilitud, porque no respetaba la regla de las tres unidades. La regla de las tres unidades exigía que una obra debía desarrollarse en el mismo lugar, en un espacio de tiempo limitado, un día como máximo, y con una única acción fundamental. Aunque los humanistas italianos creyeron encontrar estas reglas en la *Poética* de Aristóteles, lo cierto es que Aristóteles habla sólo de la unidad de acción de manera extensa, y se refiere brevemente a la unidad de tiempo, diciendo que no hay por qué poner límites temporales a las comedias, pero que para las tragedias conviene que su duración se aproxime a «un ciclo solar», es decir, un día.

Sin embargo, Shakespeare hacía transcurrir sus obras en distintos lugares y en espacios de tiempo muy dilatados: la acción salta de un lugar y de un momento a otro a medida que se suceden los actos, e incluso dentro de los actos mismos. En *Antonio y Cleopatra*, la trama se inicia en Alejandría, pero enseguida se traslada a Roma, para regresar a Alejandría una escena después y saltar a Mesina, Roma, Alejandría de nuevo, un campamento romano, una galera en el mar, una llanura en Siria, Roma, Alejandría, Atenas, Accio y, finalmente, en la última escena del quinto acto, de nuevo Alejandría. Nada que envidiar a una superproducción de Hollywood como *Cleopatra*, de Mankiewicz. Todos estos cambios les parecían inverosímiles a quienes defendían la regla de las tres unidades.

Si el espectador advierte que el primer acto se desarrolla en Alejandría, no podrá creer que el segundo suceda en Roma... sabe con certeza que él no ha cambiado de lugar y que ese lugar no puede haber cambiado por sí solo; que lo que era una casa no puede convertirse en una pradera, y que lo que fue Tebas jamás podrá ser Persépolis.

El crítico Samuel Johnson dio una respuesta que se ha hecho célebre a los

partidarios de la verosimilitud y de la regla de las tres unidades:

Lo cierto es que los espectadores no pierden nunca el buen juicio y saben, desde el primer acto hasta el último, que el escenario es sólo un escenario y que los actores son sólo actores... ¿Por qué es absurdo admitir que un espacio pueda ser primero Atenas y luego Sicilia si siempre se ha sido consciente de que no es ni Sicilia ni Atenas sino un teatro moderno^[40]?

En la vida real sabemos que no podemos trasladarnos de un país a otro con sólo abrir y cerrar una cortina, pero también sabemos que el teatro o la sala de cine es precisamente el lugar en el que esas cosas son posibles. El público lo entendió antes que los expertos, incluso el público de las obras clásicas italianas y francesas, puesto que siempre supo no sólo que aquella divertida historia que estaba viendo no transcurría en la casa de un enfermo, sino que, además, ese enfermo imaginario ni siquiera era un enfermo imaginario, sino Jean-Baptiste Poquelin, apodado Molière, protagonista y autor de la obra.

El propio Shakespeare, en el prólogo a *Enrique V*, admite que cualquier obra de teatro es en su misma esencia inverosímil:

Pero todos vosotros, nobles espectadores, perdonad al genio sin llama que ha osado llevar a estos indignos tablados un tema tan grande. ¿Este circo de gallos, puede contener los vastos campos de Francia? ¿O podríamos en esta O de madera hacer entrar solamente los cascos que asustaron al cielo en Agincourt?

Afortunadamente, esa inverosimilitud esencial puede ser olvidada si el público pone algo de su parte y acepta jugar al juego que se le propone.

Suplid mi insuficiencia con vuestros pensamientos. Multiplicad un hombre por mil y cread un ejército imaginario. Cuando os hablemos de caballos, pensad que los veis hollando con sus soberbios cascos la blandura del suelo, porque es vuestra imaginación la que debe hoy vestir a los reyes, transportarlos de aquí para allá, cabalgar sobre las épocas, amontonar en una hora los acontecimientos de numerosos años^[41].

El cine no precisa tanto de la imaginación del espectador como lo hace el teatro, y Shakespeare no habría escrito el prólogo de *Enrique V* si hubiese rodado una película, en la que habría podido mostrar a miles de hombres, un ejército entero de extras, el estrépito causado por los cascos de cientos de caballos al galope y reyes vestidos como tales.

El cine puede mostrar casi todo, pero, paradójicamente, eso hace que el espectador, acostumbrado a no tener que usar apenas su imaginación, sea más

exigente que el de teatro con cualquier pequeño detalle que no coincida con la idea que él tiene de cómo es eso en el mundo real.

VIEJAS Y NUEVAS CONVENCIONES

Hoy ya nadie respeta las normas clásicas: el teatro y el cine saltan una y otra vez por encima de las unidades de tiempo y lugar y a veces incluso por encima de la unidad de acción.

En el cine, como ya se ha visto, la acción puede transcurrir en escenarios tan diversos como Londres, Estambul, Estados Unidos o la India (como en *La vuelta al mundo en ochenta días*), y puede hacer algo que no está al alcance del teatro, ni siquiera de la literatura: mostrar el verdadero lugar en el que transcurre la acción, como en *Vacaciones en Roma* (Roma), *Todo sobre mi madre* (Barcelona) o *Lost in Translation* (Tokio).

Las historias del cine pueden también desarrollarse a lo largo de varios años, incluso a lo largo de varias generaciones, como en *Novecento*, de Bernardo Bertolucci, o en las tres partes de *El Padrino* dirigidas por Francis Ford Coppola; incluso en distintos siglos, como en *Los inmortales*, de Russell Mulcahy.

El cine tampoco respeta otra convención clásica implícita en la regla de las unidades: que el tiempo transcurra desde el momento inicial siempre hacia el futuro. Desde sus orígenes, el séptimo arte ha hecho uso abundante del *flashback*, la posibilidad de retroceder en el tiempo, como sucede en *Casablanca* cuando Rick, borracho y amargado, pone cara de recordar y nosotros vemos lo que está recordando, es decir, lo que le sucedió en París. De este modo, descubrimos que Ilsa le abandonó. Después, regresamos al presente y seguimos, como si nada, con lo que estaba pasando: Rick está de nuevo en su café y se desploma sobre la mesa, vencido por los recuerdos y el alcohol. En el teatro clásico, no sólo en el francés, sino también en el griego, este retorno al pasado se decía de palabra, como cuando Edipo, al igual que Rick en *Casablanca*, recuerda un terrible momento de su pasado:

En mi caminar llegué a ese lugar en donde tú afirmas que murió el rey. Y a ti, mujer, te revelaré la verdad. Cuando en mi viaje estaba cerca de ese triple camino, un heraldo y un hombre, cual tú describes, montado sobre un carro tirado por potros, me salieron al encuentro. El conductor y el mismo anciano me arrojaron violentamente fuera del camino. Yo, al que me había apartado, al conductor del carro, le golpeé movido por la cólera. Cuando el anciano ve desde el carro que me aproximaba, apuntándome en medio de la cabeza, me golpea con la pica de doble punta. Y él no pagó por igual, sino que, inmediatamente, fue golpeado con el bastón por esta mano y, al punto, cae redondo de espaldas desde el carro. Maté a todos^[42].

En los orígenes del cine, el *flashback* solía indicarse con algún efecto de imagen, como en *Casablanca*, donde la imagen se hace borrosa cuando Bogart entra y sale de sus recuerdos, pero con el tiempo algunos directores decidieron cambiar las reglas del juego y saltar directamente al pasado. Buñuel muestra en *Belle de jour* a su protagonista, Severine, ya una mujer adulta, subiendo por las escaleras de una casa en la que estuvo de niña; pisa entonces un escalón como mujer y en el siguiente, sin ningún tipo de efecto o transición, es a Severine niña a quien vemos.

Tarantino también descompuso el orden de la narración en *Pulp Fiction*, reordenando los acontecimientos, pero sin indicar tampoco de ninguna manera el cambio temporal. La historia comienza con dos ladrones de poca monta que pretenden robar en un restaurante; después continúa con una larga historia protagonizada por dos temibles mafiosos, John Travolta y Samuel L. Jackson, que va desarrollándose en nuevas historias hasta que regresamos al restaurante y descubrimos que Travolta y Jackson son dos de los clientes, lo que cambia por completo la manera en que contemplamos el atraco de los dos aficionados.

La idea no era tan novedosa como puede parecer, pues ya se había hecho en novela y también en teatro, lo que muestra que, incluso desde el punto de vista del estilo narrativo, el teatro puede servir de inspiración al cine. En *El tiempo y los Conway*, J.B. Priestley hace que el primer acto transcurra en el presente: vemos a una familia que se dispone a celebrar una fiesta. Todo es alegría y despreocupación. El segundo acto nos traslada al futuro, veinte años después, donde descubrimos que las maravillosas expectativas de aquellos jóvenes y de sus padres no se han cumplido y que, por una u otra razón, la vida se ha vuelto para ellos trágica o mediocre. En el tercer acto regresamos al pasado, justo al momento en el que se interrumpió el primer acto. Todo parece igual, la misma despreocupación y alegría de los personajes, pero ahora nosotros, los espectadores, hemos cambiado: conocemos qué es lo que va a suceder y toda esa inocencia nos resulta inesperadamente trágica.

CÓMO INNOVAR MIRANDO HACIA ATRÁS

Desde hace mucho tiempo, la regla de las tres unidades se ha convertido en la excepción en vez de en la norma, hasta el punto que Hitchcock pasó por sumamente original en 1948 al dirigir *La soga* respetando las tres unidades clásicas: la acción es una y continua y transcurre en un mismo lugar y en un espacio de tiempo equivalente a la duración de la película, desde las siete y media de la tarde hasta las nueve y cuarto de la noche. La intención de Hitchcock había sido rodarla en un solo plano, pero se vio obligado a realizar varios cortes porque las bobinas de película sólo duraban catorce minutos.

En la época en la que Hitchcock rodó *La soga*, lo convencional era no respetar las unidades clásicas de tiempo, acción y lugar. Por eso pudo pasar por sumamente original, pero si hubiese hecho lo mismo en la época de Molière habría sido

absolutamente convencional. Rodar ahora una película en un solo plano y en tiempo real ya ni siquiera parece original, pues siempre se recordará que Hitchcock lo hizo antes. Alexander Sokurov rodó el 23 de diciembre de 2001 *El arca rusa*, una película de 96 minutos realizada en una sola toma, y en la que tuvo que dirigir y coreografiar a más de ochocientos cuarenta actores, más de dos mil extras y tres orquestas tocando en vivo, todo ello en treinta y tres salones del Museo de L'Ermitage de San Petersburgo, que la cámara recorre sin dejar de grabar nunca.

LA REGLA DE LA VEROSIMILITUD EN EL CINE

Aunque los preceptistas italianos tomaron (o así lo aseguraban ellos) la regla de las tres unidades de la *Poética* de Aristóteles, y aunque esas tres unidades tenían como principal objetivo salvaguardar la verosimilitud, los clasicistas franceses añadieron dos nuevas normas: la del decoro y, de manera explícita, la de la verosimilitud. La ley del decoro sostenía que en el teatro nada debía ir contra el buen gusto, mientras que la de la «verosimilitud» dictaminaba que lo que se muestra en escena debe ser posible en la realidad. Es evidente que la ley del decoro ya no se sigue. El cine se ha saltado todas las leyes clásicas y también cualquier idea del decoro. No parece que sea deseable, al menos a primera vista, que se salte también la ley de la verosimilitud. Pero ¿lo hace? ¿Es verosímil el cine?

La naturaleza del cine provocó en sus inicios dos reacciones contrarias: resultaba demasiado verosímil o demasiado inverosímil. Cuando los hermanos Lumière estrenaron el cortometraje *La llegada del tren a la estación*, el público, al ver el plano frontal de la locomotora avanzando, creyó que se saldría de la pantalla e invadiría la sala, por lo que en muchas ocasiones salía corriendo despavorido o se escondía bajo las sillas (como si eso pudiese salvarles de una locomotora a toda velocidad).

Otros espectadores consideraban que el cine era inverosímil porque veían a dos personas a tamaño normal caminando por una calle y en la siguiente imagen aparecía el rostro de una de ellas ocupando toda la pantalla; a continuación una pistola tan grande como ese rostro y después a una de las dos personas huyendo calle abajo, en una ciudad diminuta. Y todo eso en blanco y negro y sin que se oyera hablar a los personajes, a pesar de que movían la boca como si lo hicieran. Jean-Claude Carrière explica que en algunos lugares de África los espectadores:

Formados en una tradición oral aún viva y rica, se veían casi totalmente incapaces de adaptarse a aquella sucesión de imágenes silenciosas (absolutamente contraria a sus costumbres) y se sumían en la perplejidad. Debido a esto, había hombres que permanecían de pie tras la pantalla y explicaban en voz alta todo lo que iba sucediendo en ella. Se trata de una costumbre que en África se mantuvo hasta los años cincuenta y que el propio Luis Buñuel conoció durante su infancia [en España], allá por 1908-1910. El

hombre, provisto de un largo palo, señalaba a los personajes que se movían en la pantalla e intentaba explicar la acción mediante palabras. Se le conocía como «el explicador» y, en el caso español, debió de desaparecer hacia 1920.

La ruptura del cine respecto a las maneras clásicas de contar historias se acentuó al descubrir las maravillas del montaje. Poco a poco se fue creando un lenguaje acorde con el nuevo medio artístico, que alejó al cine cada vez más del teatro y también, al menos al principio, de la realidad y de lo verosímil. En uno de los primeros ejemplos literarios en los que se alude al cine, el relato *Mrs. Bathurst* (1904), Rudyard Kipling construye una historia extraña y misteriosa con un personaje llamado Vickery, que está obsesionado por las imágenes de un noticiario en el que aparece una mujer a la que conoció. Vickery cuenta así lo que ve en la pantalla:

Entonces las puertas se abrieron y los pasajeros salieron y los mozos cogieron las maletas, lo mismo que en la realidad. Sólo... sólo que cuando alguien venía andando y se acercaba demasiado a los que estábamos mirando, pues salían derechito del cuadro, por así decir... Bastante despacio, por detrás de dos mozos, llevando una bolsita de red en la mano y mirando a los lados, salió nuestra Mrs. Bathurst... Avanzó derecho, miró al frente directamente a nosotros... Siguió andando y andando hasta que salió de la imagen como derritiéndose, igual que... igualito que una sombra saltando por encima de una vela^[43].

Una cosa era que los personajes desaparecieran por los lados como entre bastidores imaginarios, pero que alguien se acerque a ti desde la pantalla y que, cuando más cerca está, desaparezca como en el aire, eso era demasiado incomprensible, y el pobre Vickery, cada vez que veía el noticiario, pensaba que Mrs. Bathurst salía de nuevo del tren y que de nuevo se dirigía hacia él para pedirle ayuda. Pero él nunca podía ayudarla, porque ella desaparecía en el aire.

LA EVOLUCIÓN DE LO VEROSÍMIL EN EL CINE

Poco a poco las rupturas que el cine proponía, incluso las más revolucionarias, se fueron convirtiendo en convenciones que el espectador aceptaba con naturalidad. Ya se ha visto que Buñuel decidió no remarcar el *flashback* cuando hizo que la Severine adulta fuera sustituida por la Severine niña en el siguiente escalón, aunque todavía se sintió en la obligación de confirmar que se trataba de la misma persona añadiendo la voz de la madre de Severine, que la llama por su nombre. Pero en sus siguientes películas, por ejemplo en *El discreto encanto de la burguesía*, introdujo los *flashbacks* directamente sin ningún tipo de indicación o transición.

Ahora cualquier espectador entiende en qué momento se inicia un *flashback*, aunque no haya ningún tipo de transición, a no ser que la intención del director sea mantener, al menos durante un tiempo, cierta ambigüedad entre el presente y el pasado. El cine ha establecido sus propios cánones de verosimilitud, del mismo modo que lo hicieron los preceptistas italianos y los clasicistas franceses respecto al teatro. Ha propuesto unas nuevas reglas de juego que el público ha aceptado. Es cierto que el cine mudo exigía más del espectador que el sonoro, puesto que le obligaba a introducirse en una puesta en escena fundamentalmente absurda, en la que los personajes hablaban pero no se les oía y en la que todo era en blanco y negro. Además, la actuación era muy exagerada y gesticulante, en parte para compensar la falta de sonido, pero también por imitación del teatro: en una sala de teatro el público está relativamente lejos de los actores y los gestos tienen que marcarse mucho más. La cámara de cine es capaz de acercarse al rostro, incluso hasta hacer que ocupe toda la pantalla, como en un primer plano, e incluso más, como en un primerísimo plano (muy frecuente en el cine actual), que permite al espectador apreciar con todo detalle incluso los poros de la piel del actor. En un plano general los actores son más grandes que una persona normal por lo que el cine es implacable con los gestos exagerados y puede mostrar matices que en el teatro, e incluso en la vida real, nos pasarían inadvertidos. Se cuenta que una vez Robert Mitchum tenía que interpretar una escena en la que recibía una mala noticia y pasaba de la alegría a la tristeza, a la ira y a la furia asesina. Todo ello en un primer plano de su rostro. Cuando se hizo la toma, el director se acercó enfadado a Mitchum y le dijo que no había mostrado ningún tipo de emoción cambiante y que su rostro no se había movido ni un milímetro. Mitchum le rogó que mirase el material grabado. Al hacerlo, el director descubrió que allí estaba lo que le había pedido a Mitchum, todo ese cambio emocional extremo que él ni siquiera había visto teniendo a Mitchum frente a él en carne y hueso.

Con la llegada del sonoro, el cine pudo mostrar a gente hablando a la que, además, se oía y las reglas de juego se transformaron. Se consiguió una mayor verosimilitud, pero se añadió una inverosimilitud distinta: sonaba música dentro de la película. Una música superpuesta a la narración, que buscaba transmitir al espectador emociones asociadas a lo que estaba viendo: tensión, intriga, amor, miedo o felicidad. Una música que no procedía de la propia historia, pues sonaba una orquesta o un piano aunque no hubiese ningún instrumento cerca de los personajes ni en la sala de cine^[44].

Los expertos en narrativa audiovisual distinguen entre música diegética y música extradiegética. La música diegética es la que suena desde dentro de la propia historia. Por ejemplo, el piano de Sam en *Casablanca*. La música extradiegética es la que no está justificada por lo que estamos viendo, como la que compuso John Williams para *La guerra de las galaxias* cuando las naves surcan el espacio o atacan la Estrella de la Muerte. A pesar de la inverosimilitud fundamental de la música extradiegética, los espectadores la han aceptado, aunque de vez en cuando algunos cineastas se muestran

contrarios a usar música que no proceda de la propia historia. El movimiento cinematográfico más famoso en los últimos años, Dogma 95, liderado por Lars von Trier, propone erradicar la música extradiegética de las películas. Más adelante se examinarán esta y el resto de las leyes de Dogma, que intentan legislar el cine de manera semejante a como los clasicistas franceses quisieron legislar el teatro, y también en aras de una mayor verosimilitud.

La llegada del cine en color liberó también al espectador de otro ejercicio de imaginación: ahora se podía ver el mundo tal como era, aunque lo cierto es que el primer color cinematográfico era bastante decepcionante y casi tan inverosímil como el blanco y negro. Billy Wilder soñaba con el regreso del cine en blanco y negro incluso en 1961, y directores como Truffaut o Fellini consideraban que el color era a menudo menos verosímil que el blanco y negro. Lo cierto es que hemos aprendido a ver el mundo de los primeros decenios del siglo xx en blanco y negro y nos resulta más verosímil ver una escena de la Primera Guerra Mundial o de la crisis del 29 en blanco y negro que en color, como si toda la realidad fuera entonces como ese inverosímil mundo en blanco y negro del cine de esos años.

El color, casi desde su aparición, trajo el abandono de otra inverosimilitud especialmente asociada al cine en blanco y negro: la iluminación perfecta. En el cine en blanco y negro era habitual que los rostros aparecieran en los primeros planos siempre perfectamente iluminados, fuese cual fuese su situación en la escena. Si un hombre y una mujer estaban cenando en un restaurante, cada vez que se veía el primer plano de uno de ellos el iluminador se empleaba a fondo, cumpliendo con rigor su misión: que todo se viera bien, a pesar de que la puesta en escena contradijera esa claridad a menudo deslumbrante.

LA VEROSIMILITUD Y LOS DIÁLOGOS

Otro aspecto en el que el cine cambió las convenciones de verosimilitud fueron los diálogos. Tras los diálogos sintéticos de los carteles del cine mudo y la grandilocuencia teatral del primer sonoro, el cine fue creando su propio estilo de diálogo, aunque existen diferentes escuelas y se habla de una escuela europea, y especialmente francesa, y una americana. La opinión general es que en las películas europeas se habla más que en las americanas, en las que habría más acción. Una observación atenta revela que no siempre es así y que, incluso en las películas de Hitchcock, que presumía de prescindir del diálogo siempre que se pudiera contar algo mediante una acción, los personajes también hablan mucho, a veces muchísimo. Lo que sucede es que en el cine americano los diálogos son menos literarios que en el francés y los personajes suelen usar palabras de uso común, expresiones populares y frases cortas. Cuando Howard Hawks recibió el guión de *Tener y no tener* escrito por el novelista William Faulkner, corrigió los diálogos con ayuda del guionista Jules Furtham, añadiendo frases inacabadas, repeticiones y algunos de los elementos que

caracterizan una conversación real. En opinión de Hawks, si un diálogo «se lee bien, no se escenificará bien^[45]». Como dice Iván Tubau, refiriéndose al periodismo oral, hay palabras que se pueden escribir, pero que no se deben decir: «nadie dice de modo natural ambos, cuyo o hallar^[46]».

Pero hay una inverosimilitud del diálogo, incluso del cine más comercial de Hollywood, que no tiene que ver con su carácter literario o realista. Es una inverosimilitud que suele pasar inadvertida, lo que muestra hasta qué punto el espectador es capaz de aceptar códigos que se oponen a su sentido cotidiano de realidad. A casi todos los espectadores les resultan verosímiles los diálogos de las películas de Hollywood, donde un actor habla y su voz se escucha clara y distinta, y luego habla el otro y así frase tras frase, saltando de uno a otro en planos y contraplanos. Cada diálogo perfecto y siempre con un respeto religioso por parte del interlocutor. Ya nos gustaría poder mantener nosotros una conversación así con nuestros amigos y poder decir una frase entera sin que nos interrumpieran, y además tan bien dicha.

Una de las razones que ha hecho que cada vez se use más el plano y contraplano en los diálogos es que, debido a los altos presupuestos del cine actual, a menudo dos actores que aparecen en una misma escena ni siquiera estaban en el mismo lugar. Uno puede estar grabando su parte en un estudio de California hablando con una pared, con la cámara o con un sosias que le da la réplica, y el otro puede estar en París mirando un monitor en el que está su interlocutor. Debido a problemas de presupuesto, Orson Welles se vio obligado a emplear este método en *Othello*, que rodó durante varios años en diferentes lugares y con actores que, en ocasiones, no llegaron nunca a verse las caras. Ésta es otra de las cosas que el cine puede hacer pero que resulta imposible para el teatro; por eso, un guionista que conozca el medio sabe que a veces pueden suceder en una película cosas que en cualquier otro medio serían imposibles. El ejemplo más curioso quizá es el de las películas en las que conviven seres de carne y hueso con personajes de animación: los actores tienen que hablar literalmente con la nada o con una pared. Uno de los directores de animación más célebres, Richard Williams, cuenta un problema que sucedió durante el rodaje de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Aunque Bob Hoskins tenía gran habilidad para mirar a personajes inexistentes (otros actores se quedan cortos o los traspasan), en una ocasión vieron que en el plano rodado con Hoskins éste miraba de frente cuando tenía que mirar hacia abajo (Roger Rabbit era un conejo bajito), con lo que sus miradas no se cruzaban:

Pensé, bueno, los conejos tienen esos largos pies, pongámoslo de puntillas contra el muro para que se encuentren sus miradas. ¿Y por qué razón? Bueno, el conejo es un neurótico. Eso funcionará^[47].

Volviendo al plano y contraplano, hay muchos directores y realizadores de cine y televisión que consideran que una buena realización consiste en estar todo el rato saltando de una cara a otra. Y en parte tienen razón, puesto que lo que distingue al cine del teatro ha sido desde sus inicios el montaje. Sin embargo, Truffaut, Elia Kazan o Eric Rohmer piensan que es más interesante, o al menos tan cinematográfica como el montaje, la puesta en escena, y que también resulta más verosímil. Una vez colocados los actores en una situación determinada, es mejor dejarles hablar, sin fragmentar su conversación en planos y contraplanos que recuerdan al espectador que no está asistiendo a una conversación sino viendo una película^[48]. Woody Allen también suele colocar a los actores en una situación cómoda y les deja hablar, moviendo la cámara de vez en cuando. Esto permite que el diálogo fluya con naturalidad, que las frases de un actor se monten sobre las del otro, que haya equivocaciones, interrupciones y balbuceos. Preguntado acerca de por qué creía que actores de elevado caché aceptaban trabajar para él por menos dinero, Allen respondió que seguramente lo hacían porque así podían hablar en una película como personas reales.

LA INVEROSÍMIL REALIDAD

¿Puede el lector ordenar la siguiente lista de programas del 1 al 6, siendo 1 lo más cercano a la realidad y 6 el programa con más elementos de ficción?

Caiga quien caiga

Telediario

Cuéntame

Un programa de cámara oculta

Gran Hermano

Un documental

Desde la regla de las tres unidades del teatro hasta el lenguaje del cine, la verosimilitud se ha explicado casi siempre en relación con el mundo real, a pesar de que son narrativamente posibles historias tan inverosímiles como las de superhéroes al estilo de Batman, la Masa, Spiderman, Daredevil, Superman o los X Men (todos ellos adaptados al cine).

Pero hay una paradoja escondida en el verismo realista y es que la realidad raramente es verosímil. Aristóteles decía que el arte debía imitar la vida. Oscar Wilde, más de veinte siglos después, replicó que era la vida la que imitaba al arte, y concretamente a Shakespeare: «El mundo se ha vuelto melancólico porque una marioneta estaba triste». La marioneta es Hamlet y nosotros sus imitadores, pues todos somos hijos de Shakespeare, como afirma Harold Bloom en *Shakespeare o la invención de lo humano*.

Poco después del estreno de *Gran Hermano* propuse a distintos grupos de

alumnos ordenar la lista que el lector ha visto en la página anterior. El resultado situó a *Gran Hermano* muy cerca de los programas con más elementos de realidad y menos de ficción (los dos más realistas fueron el informativo y el documental). Sin embargo, curso tras curso, edición tras edición de *Gran Hermano*, el programa ha ido perdiendo lugares y cayendo hasta casi el último lugar (más elementos de ficción, menos realidad). En efecto, a medida que avanzan las ediciones del programa el comportamiento de los concursantes se parece más y más al de unos actores que imitan a personas reales encerradas en una casa en un programa de televisión. Los nuevos concursantes imitan a los antiguos concursantes y la realidad absoluta que proponía el programa en sus primeras ediciones cada vez parece más ficticia.

Años antes de que se emitiera *Gran Hermano* y rompiera todos los récords de audiencia de un programa de telerrealidad, ya se había emitido un programa parecido en la MTV llamado *The Real World*. En *The Real World*, un grupo de jóvenes vivía en una casa que estaba llena de cámaras. Como su nombre indica (El mundo real), se trataba de reflejar la realidad sin trampa ni cartón. El programa se iniciaba con la siguiente declaración de intenciones:

Ésta es la verdadera historia acerca de siete extraños, reunidos para vivir en una casa y descubrir qué es lo que sucede cuando la gente deja de lado el decoro y empieza a comportarse como de verdad es.

Varios siglos después de los pudorosos clasicistas la ley de la verosimilitud se enfrentaba explícitamente a la del decoro en su afán por acercarse a la realidad real.

Sin embargo, algunos periodistas empezaron a dudar de que aquello fuera real y denunciaron que el programa estaba guionizado, que los habitantes de la casa actuaban para la cámara. Paul Farhi, del *The Washington Post*, señaló:

A menudo lo grabado está situado fuera de contexto, distorsionando la sucesión de acontecimientos, algunas situaciones se han hecho más dramáticas de lo que eran a través de un inteligente montaje, algunos momentos han sido grabados de nuevo^[49].

Los creadores del programa se defendieron de las acusaciones durante un tiempo, pero acabaron admitiendo la verdad: hacían repetir situaciones y diálogos, pero no por afán de trucar la realidad, sino para que se pudiese entender.

El problema es que la realidad tal cual es no se entiende fácilmente. Una conversación telefónica entre una pareja enfadada (en la que además sólo escuchamos a una de las partes) puede parecerse a esto:

ELLA: Que sí, no... ¿cuándo? Claro, Porque tu lo digas... no, porque sí, y...

tú sabes por qué... ya... no, porque, pero... pero, no lo niegues... sí... no... ni hablar... ¿cuándo?

La novela, el teatro o el cine no pueden transmitir diálogos reales, porque en casi todos los diálogos reales hay interrupciones, repeticiones, cosas que se entienden porque quienes hablan se conocen muy bien. Si todo esto se pusiera en un diálogo de ficción, el espectador no entendería casi nada.

Juan Valera decía que la vida real a menudo es una de las cosas menos verosímiles que existen. Sin embargo, los legisladores de la narración han pretendido una y otra vez que lo verosímil debía serlo en correspondencia con la realidad. Ya lo pretendió Aristóteles, al definir el arte como mimesis o imitación de la realidad, ya lo intentaron los preceptistas italianos y los clasicistas franceses al definir la regla de las tres unidades y añadir la de la verosimilitud. Y también se ha intentado llevar esta correspondencia realidad/verosimilitud al cine.

LEGISLAR LA VEROSIMILITUD

En la historia del cine se han hecho muchos intentos para alcanzar o recobrar la verosimilitud perdida. Truffaut, en uno de los primeros artículos que sirvieron de manifiesto a la *nouvelle vague*, dijo que había que rodar en escenarios exteriores y conseguir una espontaneidad verosímil en la interpretación; Godard insistió en el uso de la cámara en mano y defendió la improvisación en los diálogos. La estrecha relación entre estas ideas y la búsqueda de una verosimilitud basada en la realidad quedó clara cuando Edgar Morin y Michel Brault rodaron *Crónica de un verano. Una experiencia de cinéma vérité*, en 1960. *Cinéma vérité*, cine verdad. Hoy, los diálogos de *Crónica de un verano* nos parecen casi preparados para la cámara: uno actúa incluso cuando finge no actuar.

Pero veinte años antes de la *nouvelle vague*, esas ideas ya habían sido defendidas por los neorrealistas italianos, que propugnaban el empleo de actores no profesionales, el uso de localizaciones reales y el rechazo de lo pintoresco y estereotipado en los personajes. Y lo más importante, el rodaje en escenarios naturales, lo que quizá fue una necesidad en su origen, puesto que durante la guerra era difícil encontrar otra cosa. Se considera que *Ossessione* (1942), de Luchino Visconti, es la primera película de esta corriente.

En el Reino Unido los llamados jóvenes airados (por la obra de teatro de Osborne *Mirando hacia atrás con ira*), Anderson, Lambert, Richardson y Reisz, crearon el *free cinema* o *british social realism* (realismo social británico), otro intento de alcanzar la realidad y alejarse de la artificialidad e inverosimilitud de Hollywood.

El último intento es el llamado «voto de castidad», que suscribieron varios directores, entre ellos Lars von Trier, el director de *Europa, Rompiendo las olas* o *Dogville* bajo el nombre Dogma 95:

Juro que me someteré a las reglas siguientes:

1. El rodaje debe realizarse en exteriores. Accesorios y decorados no pueden ser introducidos (si un accesorio en concreto es necesario para la historia, será preciso elegir uno de los exteriores en los que se encuentre este accesorio).
2. El sonido no debe ser producido separado de las imágenes y viceversa. (No se puede utilizar música, salvo si está presente en la escena en la que se rueda.)
3. La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento —o inmovilidad— conseguido con la mano está autorizado.
4. La película tiene que ser en color. La iluminación especial no es aceptada. (Si hay poca luz, la escena debe ser cortada, o bien se puede montar sólo una luz sobre la cámara.)
5. Los trucajes y filtros están prohibidos.
6. La película no debe contener ninguna acción superficial (muertos, armas, etc., en ningún caso).
7. Los cambios temporales y geográficos están prohibidos. (Es decir, que la película sucede aquí y ahora.)
8. Las películas de género no son válidas.
9. El formato de la película debe ser en 35 mm.
10. El director no debe aparecer en los créditos.

¡Además, juro que como director me abstendré de todo gusto personal! Ya no soy un artista. Juro que me abstendré de crear una obra, porque considero que el instante es mucho más importante que la totalidad. Mi fin supremo será hacer que la verdad salga de mis personajes y del cuadro de la acción. Juro hacer esto por todos los medios posibles y al precio del buen gusto y de todo tipo de consideraciones estéticas.

Así pronuncio mi VOTO DE CASTIDAD.

Copenhague, lunes 13 de marzo de 1995.

En nombre de Dogme 95,

LARS VON TRIER THOMAS VINTERBER

Como se ve, el decálogo de Dogma recupera la regla de las tres unidades de los clasicistas franceses, pues están prohibidos los cambios temporales y geográficos: «La película sucede aquí y ahora». Cada cierto tiempo lo más moderno suele encontrar su razón de ser mirando hacia atrás.

LAS INVEROSÍMILES CONSECUENCIAS DE LAS LEYES VEROSÍMILES

Ya se trate de la *Poética* de Aristóteles, de las normas de los humanistas italianos o los clasicistas franceses, o de la *nouvelle vague*, el *free cinema* o Dogma 95, el intento de trasladar la realidad a la ficción suele desembocar también en inverosimilitudes. La realidad, sea eso lo que sea, no se deja atrapar fácilmente.

Cuando los clasicistas franceses crearon la ley de la verosimilitud y al mismo tiempo crearon la ley del decoro, no cayeron en la cuenta de que la realidad no es tan decorosa como ellos hubieran deseado. Por fuerza tendrían que sacrificar casi siempre una a la otra: o la obra era decorosa o la obra era verosímil. Eligieron casi siempre el decoro y, por ello, los protagonistas de los dramas de Corneille y Racine son grandes héroes, como el Cid, o dignos monarcas que siempre se comportan de manera decorosa, lo que hoy en día también nos resulta inverosímil. No eran tan ideales los protagonistas de las obras de Molière, quien volvió a descender a la tierra, como Eurípides, y se olvidó de nuevo del decoro.

Tampoco resulta nada verosímil que los acontecimientos se concentren en un período de tiempo tan limitado como un día. Por eso Lope de Vega o Tirso de Molina nunca aceptaron la regla de las tres unidades: ¿cómo iba a ser verosímil que en sólo veinticuatro horas naciera un amor, se enfrentase al mundo y se derrumbase entre duelos y quebrantos?, ¿o que se levantara un Imperio, se ganara o perdiera una o diez batallas, se depusiera a un rey y se coronara a otro?.

En su búsqueda de la verosimilitud, el movimiento Dogma considera que grabar con cámara en mano refleja de manera más realista nuestra percepción del mundo que hacerlo con trípode, pero cualquiera puede darse cuenta de que no es así como nosotros vemos la realidad: nuestro cerebro posee unos increíbles estabilizadores y correctores de imagen y movimiento que hacen que, por más que nos movamos, nunca veamos las cosas como nos las muestra una cámara en mano, excepto cuando nos hallamos bajo el efecto de una gran borrachera o de algún tipo de alucinógeno, o cuando nos desmayamos. Por un lado, Dogma rechaza los apoyos tecnológicos y sólo permite, en caso de absoluta necesidad, el uso de una lámpara sobre la cámara, pero, por otro, su realidad no es la que vemos nosotros, sino la que es capaz de captar una determinada cámara y un tipo muy determinado de emulsión fotográfica, o la que es capaz de registrar un sistema de sonido concreto. Acaba dependiendo no de nuestra manera de ver el mundo, sino del pulso de quien sostiene la cámara.

Por último, hay que tener en cuenta que la estructura misma de un relato es por necesidad inverosímil. No es verosímil que las cosas sucedan en el preciso orden de una película, enlazándose en una sucesión de causas y efectos; no es verosímil que haya tanto suspense durante dos horas seguidas; no es verosímil que podamos contemplar como un narrador omnisciente el interior de las casas en las que viven los personajes, meternos en una reunión en la Casa Blanca o visitar la cámara acorazada de un banco. Nada de todo eso es verosímil. Y, por supuesto, no es verosímil que la gente hable siempre tan bien y que todo suceda tan al gusto del guionista. Lo cierto es

que «cinematográfico» ha llegado a convertirse en sinónimo de inverosímil, y no es extraño que periódicamente surjan movimientos rebeldes que buscan recuperar la inocencia perdida (pero ¿existió alguna vez?).

El guionista William Goldman recuerda un viaje en coche con el director canadiense Norman Jewison:

Jewison dijo: «Me pregunto qué tiempo hará mañana». Y según lo decía, puso la radio y en el instante en el que dijo la palabra mañana, una voz en la radio replicó: «Se esperan para mañana fuertes lluvias, torrenciales incluso, etc...». En otras palabras, si hubiéramos cerrado los ojos y escuchado, casi no habríamos notado pausa entre ambas frases. Jewison y yo nos miramos y dijimos a la vez: «Un momento cinematográfico^[50]».

De ello concluye Goldman:

Lo que queríamos decir era —y eso no puede ser dicho ni muy alto ni muy a menudo— que la realidad de una película no tiene casi nada que ver con la realidad del mundo en el que vivimos los seres humanos.

REALIDAD, VEROSIMILITUD Y VERDAD

Realidad y verosimilitud no siempre coinciden, a veces la realidad no es verosímil y a veces lo verosímil no es real.

Aparte de los argumentos más fantasiosos que desafían las leyes de la física, como las historias de superhéroes o los cuentos de hadas, incluso las narraciones realistas guardan con la realidad una relación bastante dudosa y ambigua. Porque la verosimilitud no depende casi nunca de la correspondencia entre la ficción y el mundo real, sino de la correspondencia entre el mundo de ficción que quiere crear el guionista y otro mundo de ficción. La verosimilitud no es una relación entre el discurso y la realidad, sino entre el discurso y aquello que los lectores o espectadores creen que es verdad. Ese otro mundo de ficción es el de las ideas acerca de lo que es real que tienen los espectadores. Si en una película de Hollywood aparece un español rubio, alto y con ojos azules, poco importa que esa persona exista en la realidad: los espectadores no creerán que sea español. Del mismo modo, tampoco los españoles aceptarán a un sueco bajito y moreno. A menudo, salirse del tópico significa correr el riesgo de que el espectador se ponga a pensar sobre un detalle en el que nosotros no queríamos que se detuviera, y empiece a plantearse si nuestra inverosímil historia es verosímil.

Y lo que es más importante: las reglas del juego, incluso aquellas que mejor se ajustan a las convenciones y a los tópicos dominantes, no bastan por sí solas para

conferir verosimilitud a una historia, porque el elemento fundamental no es ni el autor, ni la obra, ni las convenciones ni las reglas del juego, sino el receptor, espectador o lector. Porque en todo juego se requiere que los participantes acepten jugar. Si un espectador no quiere aceptar que en un teatro un hombre represente a mil, entonces el juego ni siquiera puede empezar. Si no soportamos a Marlon Brando hablando en español con la voz de Miguel Ángel Valdivieso, tendremos que soportar a Julio César hablando con la voz de Marlon Brando y en inglés. Como decía Pascal, nuestras razones son las esclavas de nuestras pasiones y a veces usamos la verosimilitud como arma arrojadiza: rechazamos algo por inverosímil, pero aceptamos inverosimilitudes mayores. A menudo sería mejor renunciar a encontrar una explicación brillante para nuestros gustos y decir, simplemente, que hemos decidido jugar o no jugar al juego que nos proponen.

La frase con la que empiezan los cuentos infantiles «Érase una vez...» tiene como objetivo quebrar el sentido de la realidad del oyente y hacerle rebajar su exigencia de verosimilitud. Cuando se dice «Érase una vez...» ya sabemos que vamos a oír algo que nunca fue. La misma función cumple el prólogo de Shakespeare en *Enrique V*, en el que nos pide que también nosotros colaboremos en la obra, poniendo nuestra credulidad a su favor.

Para disfrutar de una narración de ficción es necesario practicar lo que los escépticos de la Antigüedad llamaban la suspensión del juicio: hay que aceptar de antemano que vamos a ver un montón de inverosimilitudes. De hecho, hay que creer y no creer al mismo tiempo en lo que estamos viendo, extraordinaria paradoja que ya señaló Samuel Johnson:

Un pensamiento no nos llega al alma porque los males a los que nos enfrenta sean reales, sino porque son males a los que nosotros mismos podríamos vernos expuestos. Pero, al mismo tiempo, la clave de la tragedia procede precisamente de nuestra conciencia de la ficción: si creyéramos que los asesinatos y traiciones son reales, dejarían de agradarnos.

REGLAS Y EXCEPCIONES A LA VEROSIMILITUD

Aunque un guionista, un novelista o un dramaturgo está limitado por las reglas o leyes que él mismo ha creado para su universo de ficción, y aunque también está sujeto a ciertas convenciones y códigos implícitos que toda narración debe seguir, existen excepciones a esta norma. En *Niebla*, Miguel de Unamuno propone al lector una novela al estilo clásico, con un personaje, Augusto, al que le suceden cosas que nos va contando un narrador omnisciente. De repente, en el capítulo 31, el personaje decide suicidarse, pero antes visita a su autor. Unamuno le dice que no puede suicidarse porque no existe y porque, además, a él «no le da la real gana de que se suicide», pero Augusto se rebela y le replica:

Un novelista, un dramaturgo, no pueden hacer en absoluto lo que se les antoje de un personaje... un ente de ficción novelesca no puede hacer, en buena ley de arte, lo que ningún lector esperaría que hiciese... Yo, sea por mí mismo, según creo, sea porque usted me lo ha dado, según supone usted, tengo mi carácter, mi modo de ser, mi lógica interior, y esta lógica me pide que me suicide...

Algo semejante hizo Miguel de Cervantes en *Don Quijote de la Mancha*, donde los personajes aluden una y otra vez a su autor, como en la historia del cautivo, y especialmente en la segunda parte, donde Don Quijote y Sancho han leído ya la primera parte y la continuación apócrifa de Avellaneda y discuten si es mejor Cervantes o su imitador. En *Mi entrañable señor Cervantes*^[51], Borges recuerda otros ejemplos, como *Las mil y una noches*, donde Scherezade empieza a contar un cuento que es su propia historia contando los cuentos, o *Peer Gynt* de Ibsen:

Peer Gynt está a punto de ahogarse. Está por caer el telón. Y entonces Peer Gynt dice: «Después de todo, nada puede ocurrirme, porque ¿cómo puedo morir al final del tercer acto?»

En el cine también hay unos cuantos ejemplos en los que se mezcla la realidad de la obra y la realidad exterior y se quiebran las reglas del juego de la ficción. Uno de los más notables ya lo conocemos: se trata de *Adaptation*, donde el guionista Charlie Kaufman se convierte en el protagonista de su propio guión, que tiene que escribir precisamente ese guión. Otros ejemplos: *Ocho y medio* de Fellini, *La noche americana*, de Truffaut, *Barton Fink*, de Joel Coen.

Woody Allen también suele mezclar la realidad exterior y la del relato y romper las reglas del juego, como en *Recuerdos* o en *Annie Hall*, en la que a menudo se encara directamente con el espectador y le habla a la cámara, algo que probablemente aprendió de su admirado Groucho Marx. Un momento especialmente llamativo en *Annie Hall* es cuando Alvy (Woody Allen) y su novia Annie (Diane Keaton) están haciendo cola para entrar en un cine y delante de ellos hay un pedante que le está contando a su pareja las teorías acerca de los medios de Marshall McLuhan. Alvy se encara con él y le dice que McLuhan no opina eso, a lo que el pedante replica que si lo sabrá él, que es profesor especializado en McLuhan. Pero entonces Alvy saca a un señor de detrás de una puerta y resulta que se trata del propio McLuhan, quien le dice al pedante que, en efecto, él nunca ha pensado esas cosas. Satisfecho, Alvy se dirige directamente al espectador: «Ojalá estas cosas sucedieran en la vida real».

A pesar de que estos ejercicios de metalenguaje rompen con las reglas más elementales de la verosimilitud, se da el caso curioso de que también son maneras de captar la atención y el interés de lectores escépticos, que no se interesarían por una narración al estilo clásico, por considerarla insípida o inverosímil (precisamente por

su empeño en fingirse verosímil):

Estos pasajes [de metaficción] reconocen el carácter artificial de las convenciones realistas que, no obstante, aplican al resto del texto. Desarman la crítica anticipándose a ella; halagan al lector al tratarlo como a un igual a nivel intelectual, como alguien lo bastante sofisticado para no sorprenderse cuando le enseñan que una obra narrativa es una construcción verbal y no un pedazo de realidad^[52].

Una prueba de lo bueno que es saltarse las convenciones de vez en cuando y jugar al juego de la metaficción es la cantidad de premios y nominaciones, muchos de ellos tan convencionales como los Oscar, que han recibido películas como *Ocho y medio* de Fellini, *La noche americana* de Truffaut, o *Adaptation*, de Spike Jonze.

LA REALIDAD FICTICIA

Desde hace varios años, tal vez desde los inicios de la llamada época posmoderna, uno de los géneros más de moda es el *mockumentarie*, metadocumental, pseudodocumental o falso documental, en el que se presenta un argumento de ficción como si se tratase de un documental. El ejemplo más célebre es *El proyecto de la bruja del bosque de Blair*. Se trataba de que la gente creyera más o menos la siguiente historia:

Se rumorea desde hace bastante tiempo que en el bosque de Blair hay una bruja, y se sabe que allí se han cometido asesinatos que no han logrado ser explicados: tres estudiantes fueron encontrados muertos en una cueva. Junto a los cadáveres había cintas de vídeo grabadas por ellos. Al parecer, un grupo de amigos había decidido hacer un experimento de lo más extraño: se les darían unas cámaras de vídeo a varias personas y se las dejaría solas en el bosque. Su misión consistiría en asustar a los otros y grabar su miedo. Quien grabase el miedo más grande sería el ganador del experimento que se llevó a cabo.

Se difundieron y mezclaron las historias y rumores a través fundamentalmente de Internet, hasta el punto de que la gente ya no estaba segura de si los asesinatos se habían producido antes o después de que llegara la gente con las cámaras, o de si las víctimas eran precisamente los actores. La cosa se empezó a confundir y se explotaron las similitudes con las *snuffs movies* (películas en las que se graban crímenes reales), sugiriendo que ésta podía ser una *snuff movie*. El resultado fue la película más taquillera de la historia del cine en relación con su presupuesto.

Si desde el principio se hubiese presentado la película como pura ficción («Es la historia inventada de tres jóvenes que se pierden en un bosque con una cámara y que graban lo que les pasa»), seguramente habría interesado mucho menos: una parte importantísima de su interés reside en la ambigüedad entre realidad y ficción, el hecho de que narradores y protagonistas sean los mismos y el uso de técnicas propias de programas informativos, como la cámara en mano.

También Peter Jackson, el director de *El señor de los anillos*, hizo un falso documental, *La verdadera historia del cine (Forgotten silver)* en el que contaba la historia de Colin McKenzie, un director neozelandés que se habría anticipado a Griffith en casi todas sus innovaciones. La divertida película de Jackson mezcla entrevistas a personas relacionadas con el cine en Nueva Zelanda, entre ellos el propio Jackson, con el supuesto material de la época encontrado en un viejo baúl. Así descubrimos que Colin McKenzie no sólo hizo películas semejantes a *Intolerancia* de Griffith, sino que inventó también el zoom, el travelling (con una bicicleta), e incluso el cine sonoro y el color. Cuando la película se estrenó en Nueva Zelanda, el público se puso en pie para aplaudir el rescate del «mayor cineasta de todos los tiempos», y los historiadores dijeron que había que reescribir los libros de historia del cine. Su efecto en la opinión pública fue similar al de *La guerra de los mundos* de Welles (aunque no hubo suicidios cuando se supo que todo era mentira, pero sí demandas contra Jackson).

Los falsos documentales son un ejemplo de la mezcla entre realidad y ficción, cada vez más frecuente. También, en el lado de la realidad, los informativos adoptan convenciones propias del género de ficción, como las noticias protagonizadas por un personaje, tan habituales en las crónicas de los corresponsales. La ficción quiere resultar tan verosímil como la realidad, imitando el estilo «real», mientras que la realidad parece buscar su verosimilitud en las maneras de la ficción, como quien intenta parecerse a su reflejo.

HISTORIA Y NARRACIÓN

Nació en una familia modesta. Aficionado a la literatura clásica, viajó mucho: Austria, Francia, España, Italia, e incluso Rusia, Egipto y algunas islas del Atlántico. Tuvo varias amantes, pero murió casi solo y muy lejos de su patria.

¿Cómo se llama el protagonista de esta historia?

LA HISTORIA Y LA NARRACIÓN

El fundamento de cualquier arte narrativo consiste en saber distinguir la historia de la narración. Si alguien se propone escribir un guión acerca de Napoleón puede consultar centenares de libros, ver decenas de películas y visitar muchos museos de Europa y el mundo. El conjunto de todas estas fuentes de información le proporcionará datos suficientes para conocer la historia de Napoleón. Pero es evidente que no podrá poner todo eso en su guión. Se verá obligado a seleccionar una parte de la historia.

Tal vez le interese contar cómo Napoleón se hizo con el poder desde sus humildes orígenes. O quizá se limite a su invasión de Rusia en el contexto de una novela de Tolstói, como hizo King Vidor en 1951 con su adaptación de *Guerra y paz*; es posible que prefiera dedicarse tan sólo a la invasión y estancia en Egipto, como Youssef Chahine en *Adieu, Bonaparte* (1985); o a su exilio definitivo en la isla de Santa Elena y su muerte, olvidado ya por todos, como hizo Lupu Pick en 1929 en *Napoleón auf St Helena* (con guión de Abel Gance, por cierto). O quizá prefiera ocuparse tan sólo de su relación con las mujeres, como en la serie de televisión *Napoleón and Love*, emitida en 1974; o centrarse en la relación del emperador con la bella criolla Josefina, como en *Napoleón y Josefina*, de Alexander Butler (1924).

Incluso un proyecto tan ambicioso como el *Napoleón* que dirigió Abel Gance en 1927, y que duraba casi cuatro horas, interrumpió la narración en la campaña de Italia. La segunda parte tuvo que esperar treinta y tres años: *Napoleón en Austerlitz* (1960). Si juntásemos las más de ciento noventa y seis películas en las que aparece Napoleón, seguiríamos sin tener la historia de Napoleón completa.

Un guionista osado podría escribir una narración acerca de Napoleón en la que nunca se supiese que fue soldado, general, primer cónsul, dictador y emperador, que conquistó media Europa y la perdió, que su decadencia militar se inició con la invasión de España y la derrota en Rusia. Podría contar simplemente lo que se dice al principio de este capítulo: que leyó y viajó mucho, que conoció a varias mujeres y que murió lejos de su patria. No sería mentira, por supuesto, aunque es muy probable que el público se sintiera estafado si fuese a ver una película de Napoleón y no viese ninguna batalla ni nada relacionado con la política^[53].

En cualquier caso, sea cual sea el punto de vista y el período histórico elegido, la *historia* subyacente es siempre la de Napoleón, pero la narración o argumento es el guión o la película.

SELECCIÓN, ORDEN E INTENCIÓN

La distinción entre historia y narración es anterior, por supuesto, al cine. Ya en el teatro griego había unas cuantas historias pero muchísimas narraciones. Por ejemplo, la historia de Edipo, la de Orestes o la de Electra eran mitos y leyendas que el público ya conocía, pero que los dramaturgos adaptaban una y otra vez, ofreciendo distintas narraciones. Según parece casi todos los trágicos hicieron alguna versión del mito de

Edipo, aunque sólo se conservan las de Sófocles (*Edipo rey* y *Edipo en Colono*) y la versión del mito que da Eurípides en *Las suplicantes*.

Por el ejemplo de Napoleón, puede suponerse que lo que hace la narración es seleccionar una parte de la historia. Es cierto que resulta inevitable que una narración seleccione sólo partes de la historia, porque las historias no tienen límites definidos (no está claro dónde empiezan y dónde acaban), mientras que las narraciones sí.

Pero no se trata sólo de eso. A la selección hay que añadir la manera en la que se decide contar la historia, y aquí las posibilidades son tantas que resulta difícil orientarse.

Yendo de lo más sencillo a lo más complejo, se puede decir que una misma historia puede dar lugar a una narración trágica o cómica. Los griegos distinguían entre tragedia y comedia, que representaban con el conocido símbolo universal de las máscaras que ríen o lloran. Aristóteles, en una frase que probablemente tomó prestada del atomista Demócrito, decía que la comedia y la tragedia están escritas con las mismas letras. Con las mismas letras, pero en distinto orden. Woody Allen intentó mostrarlo en *Melinda y Melinda* (2004), donde cuenta, con casi los mismos elementos de trama, una historia trágica y otra cómica. Incluso una misma imagen puede cambiar completamente de sentido en un contexto distinto, como demostró Iván Kuleschov en un célebre experimento de los años veinte en el que mostraba el rostro del actor Iván Moujukin y después un plato de sopa: el público decía que el rostro expresaba hambre; pero si, en la siguiente proyección, tras el rostro se veía el cadáver de una mujer, el público decía que Moujukin estaba triste. Es un ejemplo del poder asociativo de las imágenes y de cómo el cerebro busca siempre relaciones de causa y efecto.

Pero incluso una misma frase puede cambiar completamente de sentido sin que varíe su contexto, tan sólo con ser pronunciada con diferente entonación por un actor.

Así que, en la narración, podemos hablar de selección, de orden y contexto y también de intención, o punto de vista en el sentido cómico o trágico. También de todas sus variantes, como la tragicomedia, o ni lo uno ni lo otro, como puede ser un documental. Y también de los géneros, en función del tipo o del tema.

LOS GÉNEROS

En su libro *El guión*, Robert McKee ofrece una lista de 25 géneros, desde las películas de género deportivo (nº 22), hasta las historias de amor (nº 1), la trama educativa (nº 10) o el docudrama (nº 18). Es una clasificación tan útil o inútil como cualquier otra, puesto que a menudo una película puede pertenecer a varios géneros a la vez. Por ejemplo, *Pat Garret y Billy el niño* (1973), de Sam Peckinpah puede pertenecer a películas de vaqueros (nº 4), a las biografías (nº 17) o a las películas de acción (nº 15). A veces se pueden encontrar más similitudes entre una película de vaqueros y una de samurais que entre dos de vaqueros: como es obvio, hay más

semejanzas entre *Los siete samuráis* de Akira Kurosawa y su versión americana *Los siete magníficos* (1960), de John Sturges, que entre *Soldado azul*, de Ralph Nelson, y *Sólo ante el peligro*, de Fred Zinnemann; más asombrosas pueden resultar, sin embargo, las similitudes entre otra película de Kurosawa, *La fortaleza escondida* (1958), y *La guerra de las galaxias* (1977), de George Lucas, quien siempre ha declarado que esa fue su principal inspiración. La clasificación de los géneros de McKee es también interesante, como suelen serlo todas las clasificaciones, porque ayuda a ver con claridad semejanzas y diferencias que de otro modo pueden pasar desapercibidas. Para McKee, por cierto, el género número 25 son las películas de arte y ensayo:

La noción vanguardista de escribir sin encasillarse en un género es ingenua. Nadie escribe en el vacío.

En opinión de McKee, el género de arte y ensayo se divide en dos subgéneros: el minimalista y el antiestructural, «cada uno con sus convenciones formales de estructura y cosmología». Es un planteamiento paradójico por parte de McKee el considerar que el antigénero es un género, pero es probable que tenga razón:

Lo no convencional de las películas *minimalistas y/o antiestructurales* es la convención que distingue al cine de arte y ensayo.

La conclusión de McKee en su defensa de los géneros es:

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

Tal vez sea cierto, pero McKee debería añadir que, además, un buen guionista debería ser capaz quizá de saltarse, si no todas, sí algunas de las normas del género siempre que la narración lo requiera. Una buena película, aunque sea de género, no debería limitarse a ser sólo eso, porque cuando uno se adapta demasiado a un género es casi imposible no caer en una sucesión de tópicos sólo aptos para un público perezoso y domesticado. McKee, por ejemplo, dice:

En el género policíaco debe existir un crimen y éste debe cometerse al principio de la narración^[54].

Pero bien podríamos imaginar una película policíaca muy interesante en la que el argumento consistiera en que la policía de una gran ciudad tiene que investigar por

qué ya no se comete ningún crimen. O, como sucede en *El retorno del lobo* (2004), de Koo Ha Hong, un policía que intenta por todos los medios que se cometa algún delito en su prefectura, para evitar que se cierre la paradisíaca comisaría rural en la que tiene el privilegio de trabajar, y le trasladen de nuevo a la capital.

FORMAS NARRATIVAS Y NO NARRATIVAS

Además de por géneros, también se pueden considerar distintos tipos de narración según su forma. Desde este punto de vista se habla, de un modo inevitablemente redundante, de narraciones de forma narrativa y narraciones de forma no narrativa o, en terminología de Bordwell y Thompson, sistemas formales narrativos y sistemas formales no narrativos.

Los sistemas formales narrativos suelen seguir los patrones de la narración convencional, en la que hay un planteamiento, un desarrollo y un desenlace, y en la que domina la relación causa y efecto.

Los sistemas formales no narrativos no se ajustan tan fácilmente a estos patrones. Bordwell y Thompson enumeran cuatro tipos de sistemas formales no narrativos: categóricos, retóricos, abstractos y asociativos, que ejemplifican a partir de la hipotética intención que podría tener un cineasta de hacer una película acerca de una tienda de comestibles.

- 1. Forma categórica

Las películas categóricas, como su nombre indica, dividen un tema en partes o categorías... La tienda de comestibles sería el tema general. Podríamos recorrer la tienda y... presentar la sección de verduras, las cajas registradoras y otras partes de la tienda.

Un ejemplo de película de forma categórica sería la segunda parte de *Olimpiada*, de Leni Riefenstahl, en la que se van mostrando atletas según las diversas disciplinas.

- 2. Forma retórica

La forma retórica es la que contiene en cierto sentido una argumentación, una tesis a demostrar:

Podríamos exponer la idea de que una tienda de comestibles proporciona a los clientes un servicio mejor que una tienda de una cadena de supermercados... Podríamos filmar al propietario de la tienda prestando ayuda personal a los clientes... podríamos entrevistar a los clientes sobre su opinión acerca de la tienda... En resumen, podríamos organizar la película con el fin de darle al público razones para que creyera que esta tienda local es el mejor lugar para comprar.

Bordwell y Thompson ponen como ejemplo de película retórica el documental

The River, dirigido por Pare Lorentz, «destinado a promover las medidas políticas de Roosevelt» para sacar a Estados Unidos de la crisis del 29.

- 3. Forma abstracta

En este tipo de organización, se atrae la atención del público hacia cualidades visuales y sonoras de las cosas descritas: la forma, el color, el ritmo sonoro... Por lo tanto, intentaríamos filmar la tienda, que mucha gente puede considerar bastante vulgar, de formas interesantes y sorprendentes^[55].

Como ejemplo de película de forma abstracta, los autores eligen *Ballet mécanique*, una obra maestra del cine mudo realizada en 1923-1924 por Fernand Léger y Dudley Murphy, en la que se suceden imágenes mecánicas y naturales.

- 4. Forma asociativa

Podríamos desear expresar una actitud hacia la tienda o evocar una atmósfera. La forma asociativa sería entonces la indicada, puesto que obra por yuxtaposición de imágenes conectadas de forma libre para sugerir una emoción o concepto... Podríamos filmar el contenido de la tienda de manera que pareciera árido y podríamos insertar material metafórico para hacer que el público responda de forma negativa ante lo que ve.

Entre los ejemplos que ponen Bordwell y Thompson, el más conocido es *Koyaanisqatsi* (1983), de Geodfrey Regio.

Pero en esta categoría podría incluirse toda película o audiovisual que utilice el *efecto kulechov*, como suele hacer la publicidad o como hicieron los estrategas de la campaña electoral del PSOE en 2004 al asociar las imágenes de unos perros doberman a dirigentes del Partido Popular.

En cualquier caso, también aquí a menudo se superponen las categorías, los anuncios usan la asociación: un coche con riqueza y mujeres (u hombres) atractivos; pero también son retóricos, pues quieren demostrar que ese coche o ese detergente son los mejores; incluso, en ocasiones, casi son abstractos, con un significado difícil de descifrar.

Por otra parte, en una misma película pueden coexistir varios o todos los sistemas formales, como en *Octubre* de Eisenstein, que es asociativa cuando une las imágenes de Kerensky y un pavo real; retórica cuando sigue los debates de los partidos de la oposición y del gobierno ruso, y, por supuesto, narrativa.

LOS GÉNEROS TELEVISIVOS

En la televisión se encuentran todos los géneros cinematográficos: tragedia, comedia, documentales; pero cuando se habla de géneros o formatos televisivos se suele aludir

a otra cosa:

Dejando al margen la ficción y la información, los géneros de entretenimiento son básicamente cinco: *reality*, *talk show*, *game*, magacín y humor.

El *reality*, dice Gloria Saló, es una especie de fusión entre los programas de entretenimiento y los informativos, que pretende mostrar, o al menos hacer creer al telespectador, que lo que está viendo es la realidad tal cual. Entre sus variantes, la más de moda actualmente es el *docu-soap*, que adopta las formas de la ficción, como si se tratase de una serie:

El género surge a finales de 1997 con la emisión de *Vet's School* y *Vet's in practice*, que tenían como protagonistas a veterinarios y se basaban en una técnica que los ingleses han llamado *fly in the wall* (mosca en la pared), consistente en que la cámara se convierta en algo invisible pero que lo ve todo, ya que uno de los elementos más importantes es la naturalidad de los observados, que deben comportarse igual que si la cámara no estuviera presente.

En cuanto a los *talk shows* (literalmente «espectáculos de charla»), se iniciaron ya en los años cincuenta en Estados Unidos. Pueden ser desde debates hasta programas en los que los invitados cuentan sus opiniones acerca de lo divino y lo humano. Una de sus variedades son los *late-nights* o *late-shows*, como *Esta noche cruzamos el Mississippi* o *Crónicas marcianas*.

Game se refiere fundamentalmente a los programas concurso, mientras que los magacines son programas en los que cabe casi de todo:

Bajo esta denominación (magacín) se agrupan una serie de programas que muchas veces no tienen nada en común, salvo la imposibilidad de clasificarlos en otro apartado. Un magacín es todo aquel programa que reúne alguno de los siguientes requisitos: noticias, reportajes, números musicales, entrevistas... y un largo etcétera que tenga que ver con la actualidad^[56].

Finalmente, el género llamado humor no necesita más explicación.

En cualquier caso, como sucede con el cine, estas clasificaciones son de una utilidad relativa y la mezcla y fusión de géneros televisivos una constante. El telespectador suele ser fiel a ciertos formatos, como los *talk shows* estandarizados, pero también le gusta de vez en cuando la novedad y el cambio: cada cierto tiempo se produce una oleada de programas híbridos que inundan sobre todo la franja más vista del día, el llamado *prime-time*. Y a pesar de que los agoreros siempre dicen que la gente enseguida se cansará de esta nueva moda, el público suele mostrar un aguante asombroso. Como bien saben los comerciantes, la multiplicación de una misma oferta en una misma zona no acaba con el negocio, sino que lo refuerza, porque esa zona se

convierte en polo de atracción para las personas que buscan esos productos. El espectador de televisión, a pesar de su afición por la novedad, es también un animal de costumbres. Por ello, un buen truco es ponerle nombres nuevos a viejas ideas: *factual, make over, fly in the wall, dating show, reality comedy, stand up* o monólogos...

LA HISTORIA OCULTA

Hasta ahora hemos visto la diferencia entre historia y narración (o argumento y discurso) y las diversas formas de narración, atendiendo a la selección de partes de la historia y al orden o al punto de vista. Pero también se puede hablar de historia y narración para referirse a la historia no explícita que existe debajo de toda narración.

David Bordwell y Kristin Thompson ponen el ejemplo de *Con la muerte en los talones*, de Alfred Hitchcock, donde vemos una ciudad con mucho tráfico y después a Cary Grant que sale con su secretaria del ascensor y camina por el vestíbulo, sin dejar de dictarle una carta. Aunque hemos visto poco, deducimos muchas cosas. Bordwell y Thompson colocan entre paréntesis los hechos deducidos pero no vistos:

(Roger Thornill tiene un día ocupado en su oficina).

La hora punta se cierne sobre Manhattan.

(Todavía dictando a su secretaria Maggie, Roger abandona la oficina y ambos cogen el ascensor).

Roger y Maggie salen del ascensor y atraviesan deprisa el vestíbulo.

Una película no muestra toda la historia, sino que deja que el espectador imagine y deduzca lo que no ha visto; si dos personas salen del ascensor es porque antes tienen que haber entrado.

El término argumento se utiliza para describir todo lo que es visible y audiblemente presente en la película que vemos. El argumento incluye... todos los hechos que están descritos de forma directa.

El argumento o narración selecciona, pues, una parte de la historia, y de esa parte muestra sólo lo necesario para que el espectador deduzca lo que falta. Ése es el poder de la elipsis, como ya hemos visto en capítulos anteriores.

Con la muerte en los talones tiene una duración total de la historia de siete años... una duración del argumento de cuatro días y cuatro noches y una duración en pantalla de unos 136 minutos^[57].

El argumento, además, puede incluir «material ajeno al mundo de la historia», lo que en principio puede resultar sorprendente, pues se supone que el argumento es una parte de la historia: en *Pulp Fiction*, John Travolta y Uma Thurman van en un coche y ella le dice que es un «cabeza...» y dibuja un cuadrado imaginario en el aire. El

espectador ve un rectángulo de color blanco sobre la imagen, un rectángulo que los personajes no pueden ver, porque está en la narración, pero no en la historia.

La música también está a menudo fuera de la historia: vemos a Lawrence de Arabia caminando por el desierto y suena una música de orquesta. En *Los olvidados*, una película alabada por su realismo, Buñuel tenía la intención de mostrar de vez en cuando, por ejemplo cuando los muchachos peleaban en un descampado, a toda una orquesta en un edificio en ruinas, pero su productor Sienkiewicz se lo prohibió. En forma de gag lo hizo Mel Brooks en *La última película*, donde se ve, precisamente, a un hombre caminando por el desierto y se oye una música de orquesta; entonces la cámara se desplaza hacia un lado y vemos allí a toda una orquesta. El director taiwanés, Tsai Ming-Liang hizo en 1998 algo parecido a lo que pretendía Buñuel, no como un gag, sino completamente en serio, introduciendo extravagantes números musicales en una historia sórdida y realista, *The Hole* (1998).

MANERAS DE NARRAR

El aspecto más interesante de la relación entre historia y narración es sin duda las diversas posibilidades, formas, maneras y puntos de vista en que un guionista puede contar una historia. Ya hemos visto en los capítulos anteriores algún ejemplo, como el narrador subjetivo en primera persona que intentó Orson Welles cuando quería adaptar *El corazón de las tinieblas*, y que hizo finalmente Robert Montgomery en *La dama del lago*.

En el cine no es tan frecuente, como en la novela, la narración en primera persona, y raramente ocupa toda la película. Pero sí se utiliza a menudo un narrador que nos va contando la historia y que en un momento dado retrocede a un segundo plano para que veamos lo que sucedió. En estos casos, los teóricos discuten si se trata de algo equivalente al punto de vista subjetivo, puesto que lo que estamos viendo es lo que nos está contando un personaje desde su punto de vista, y no una visión neutra u omnisciente. Pero la convención permite saltarse toda verosimilitud en estos casos, sin que el espectador proteste o siquiera lo advierta. Por ejemplo, estamos viendo algo que recuerda un personaje y, sin embargo, vemos cosas que él nunca pudo ver, como qué hacían tras la puerta sus enemigos.

El empleo de la voz en *off* no procedente de un narrador, sino para expresar los pensamientos de los personajes, es deplorado por McKee en *Adaptation*, pero hay ejemplos extraordinarios, como en *Ocho y medio*, de Federico Fellini, donde escuchamos durante largo rato los pensamientos del álgter ego del director interpretado por Marcello Mastroianni. La escena termina también de manera brillante, cuando su mujer responde a esos pensamientos, aunque es obvio que no ha podido oírlos. Hay una cierta indeterminación entre dos opciones: que el personaje sí habló, aunque no nos lo han mostrado o, lo que es más probable, que la respuesta de la mujer es parte de lo que él imagina. Sin embargo, cuando se usa este recurso de oír los

pensamientos, generalmente sólo oímos los del protagonista, como sucede en *Adaptation*. Cuando oímos los pensamientos de varios personajes, suele tratarse de un efecto cómico, por ejemplo, que uno piensa que el otro le admira y el otro, en realidad, piensa que es un imbécil.

Un ejemplo notable de varios puntos de vista enfrentados es *Rashomon*, de Akira Kurosawa, en la que vemos un mismo suceso contado por cuatro narradores diferentes: no hay una única respuesta y es el espectador quien tiene que decidir dónde está la verdad.

Un sistema parecido es el que emplea Orson Welles en *Ciudadano Kane* (1940), donde nos muestra a Charles Foster Kane a través del testimonio subjetivo de personas que le conocieron. Welles nos revela de manera exquisita esta subjetividad, que hasta entonces nos podría haber pasado inadvertida, al presentarnos dos veces, y desde distintos puntos de vista, el debut de la mujer de Kane, Susan.

R.K. Howard utilizó los *flashbacks* con una intención narrativa plena en *El poder y la gloria* (1934), que se considera uno de los precedentes de *Ciudadano Kane*, habitualmente se usa el *flashback* simplemente de manera funcional, aunque hay excepciones, como en *El compromiso*, de Elia Kazan.

Los *flashbacks* no solamente tenían una función general de descripción, sino que la presencia del recuerdo transformaba el comportamiento del héroe^[58].

Sería absurdo intentar mencionar aquí todas las posibilidades narrativas que se le ofrecen al guionista para contar una historia, pero no hay que olvidar que casi todo lo que se puede hacer en novela o teatro puede ser trasladado al cine, una vez traducido convenientemente al lenguaje cinematográfico. Por eso, como se dijo en el apartado «Entender los medios», a menudo la mejor inspiración para un guionista se halla fuera del cine o la televisión.

A las técnicas propias de la narración se añaden las de la realización cinematográfica (muchas de las cuales no dependen del guionista), como cuando un personaje cobra importancia con un plano contrapicado (visto desde abajo) o la pierde con uno picado (visto desde arriba). Un excelente ejemplo de este uso de la cámara para expresar un punto de vista sobre el personaje se encuentra en la primera escena de *El Padrino* de Francis Ford Coppola, cuando la cámara comienza con un primer plano de un hombre que le está contando su caso a alguien a quien no vemos. A medida que su discurso avanza, el personaje se va mostrando más vulgar y mezquino, lo que es acentuado por el movimiento de la cámara que se aleja de él y lo empequeñece, hasta que al final del movimiento vemos en primerísimo plano a Don Corleone (Marlon Brando) y al otro personaje como lo que es: un pobre tipo, allá lejos.

En ciertos casos, atribuir la autoría de este tipo de mecanismos al guionista o al director puede ser dudoso, como cuando Bergman nos muestra en *Persona* dos veces el mismo monólogo entre Bibi Andersson y Liv Ullman, pero la primera vez vemos a quien habla y la segunda a quien escucha, lo que cambia por completo el sentido de

las palabras.

Pero también hay otras técnicas narrativas que, más que con el punto de vista, tienen que ver con los deseos y expectativas del espectador.

MISTERIOS SIN RESOLVER

Chris Claremont es uno de los más célebres guionistas de cómic, creador de la que se considera la mejor etapa de los *X Men*, los superhéroes mutantes que también han triunfado en el cine.

A pesar de que Claremont convirtió a los *X Men* en el cómic más vendido de la editorial Marvel, superando incluso al mítico *Spiderman*, los lectores le reprochaban que había abierto muchos enigmas en las aventuras y que tardaba mucho en resolverlos. Jim Shooter, editor jefe de la editorial, le transmitió un día las quejas de los lectores y le pidió que empezara a resolver las cuestiones pendientes, en concreto que resucitara de una vez al personaje de Fénix, como pedía el público. Claremont le respondió: «El secreto está en no contentarlos nunca, Jim, pensé que tú también lo sabías^[59]».

Lo que quería decir Claremont es que para mantener interesado al lector de cómic hay que proponerle muchos enigmas y dejar muchas preguntas en el aire: ¿qué sucederá cuando Rondador Nocturno descubra que su madre es Mística?, ¿cuál es el verdadero origen del esqueleto de adamantium y las garras de Lobezno?, ¿cuándo se producirá el enfrentamiento final entre Magneto y el Profesor Xavier?

El lector tiene que creer que esos misterios van a ser resueltos y que sus preguntas serán respondidas. Pero el día en que el guionista se decida a revelar el origen de Lobezno o el parentesco de Rondador y Mística, la serie habrá perdido muchos de sus mayores alicientes y el lector ya no irá corriendo al quiosco para comprarse el siguiente número de los *X Men*.

Lo mismo sucede en las series de televisión, y especialmente en los culebrones: el espectador tiene que desear ver el capítulo siguiente y, para que eso suceda, debe recordar durante toda la semana que hay unas cuantas cosas que han quedado sin resolver:

¿Quién es el padre del niño que espera Sue Ellen?, ¿se casarán por fin Bobby y Pam?, ¿quién disparó a J.R.?

«¿Quién disparó a J.R.?» fue la pregunta que quedó en el aire en el último episodio de la temporada de *Dallas*, emitido antes del verano de 1980. El guionista Philip Caprice terminó ese episodio mostrando una mano enguantada que sostenía un revolver y que disparaba contra el malvado J.R. Consiguió de este modo mantener pendiente la atención de los espectadores hasta el regreso de la serie en septiembre. En *Good morning America*, el legendario informativo matutino de la CBS, se ofreció la información como si se tratara de un crimen real, y la reina de Inglaterra movió todas sus influencias para averiguar quién había disparado a J.R.

Dallas, *Falcon Crest* y *Dinastía* recuperaron el *prime-time* u horario de máxima audiencia para las *soap operas* o telenovelas. En ellas, al igual que en los cómic semanales, siempre había muchas cosas pendientes de resolución, que los guionistas casi nunca resolvían. Eso sí, tuvieron que responder a la vuelta de las vacaciones a la pregunta «¿Quién disparó a J.R.?», porque la decepción habría sido excesiva para una audiencia que había esperado varios meses para conocer la respuesta (el primer episodio de la nueva temporada batió todos los récords y obtuvo el 80% de la audiencia). Naturalmente, yo, siguiendo el consejo de Claremont, no diré aquí quién disparó a J.R.

Pero en otros asuntos, como que J.R. se quitase alguna vez su sombrero tejano o que se revelase antes de tiempo la identidad del padre del niño que iba a tener Sue Ellen, los guionistas estiraron la incógnita al máximo. También en la serie inglesa *El fugitivo*, el doctor Richard Kimble, interpretado por David Janssen, huía de la policía y al mismo tiempo buscaba a «el Manco», supuesto asesino de su mujer, durante ciento veinte episodios. El capítulo final, donde por fin se satisfizo la inquietud de los espectadores y el Fugitivo encontró al Manco, también fue el más visto de la historia de la televisión británica hasta ese momento.

LA TENSIÓN SEXUAL NO RESUELTA

Una de las fórmulas secretas de las series de televisión (ya no tan secreta porque se repite en cualquier curso de guión) es la UST (*Unresolved Sexual Tension*), la tensión sexual no resuelta. Se refiere a la relación que se establece entre los protagonistas de una historia, que son amigos o colegas, pero que en cualquier momento podrían convertirse en amantes. A los atractivos específicos de la serie se añade así un gancho constante para el espectador, que está deseando que de una vez por todas los personajes se acuesten, o al menos se declaren su amor. Pero nunca lo hacen. Pueden pasar decenas de capítulos, como en *Luz de luna*, donde Cybill Sheppard y Bruce Willis resistieron temporada tras temporada una atracción evidente.

Da igual cuál sea el género, porque puede haber tensión sexual no resuelta en una serie de fenómenos paranormales, como *Expediente X*, en una de contenido político, como *El ala este de la Casa Blanca*, en una de periodistas, como *Periodistas*, o incluso en una serie puramente cómica, como *Un hombre en casa*, en la que Robin Tripp (Richard O'Sullivan) compartía piso con dos mujeres, Chrissy y Jo, pero nunca sucedía lo que él tanto deseaba y que también inquietaba al espectador: ¿acabará teniendo un *affaire* con alguna de sus compañeras? Y, si es así, ¿con cuál?

La tensión sexual no resuelta no es un invento de la televisión, pues también existía en los folletines clásicos, y en el cómic desde sus orígenes: ya en las aventuras clásicas de *Superman* creadas por Jerry Siegel y Joe Schuster existía tensión sexual no resuelta entre Superman y la periodista Louise Lane.

Es muy posible que el exagerado uso de la tensión sexual no resuelta haya

surgido porque durante mucho tiempo novelistas, dramaturgos y guionistas de cine, televisión y cómic sólo podían sugerir cosas que no estaba permitido mostrar. Con el tiempo, la censura como tal desapareció, pero se mantuvo como un mecanismo para generar interés.

Excepto en algunos casos extremos que han puesto a prueba la paciencia del espectador, como *Luz de luna*, *Expediente X*, *El fugitivo*, o los *X Men* de la etapa de Claremont, la tensión sexual no resuelta o los enigmas sin resolver no se pueden mantener indefinidamente, porque el espectador acaba cansándose de tanto esperar. Incluso puede empezar a sospechar que los guionistas están jugando con él, estirando y estirando la goma de su interés. Llega un momento en el que hay que resolver algún misterio o solucionar alguna tensión sexual no resuelta.

Naturalmente, si el guionista debe ofrecer por fin al espectador esa escaramuza sexual que ha estado esperando durante cuarenta y tres capítulos, o el encuentro entre el Fugitivo y el Manco que se ha pospuesto durante ciento veinte episodios, la responsabilidad que cae sobre él es excesiva: demasiadas expectativas casi siempre acaban en frustración. Así que el guionista a menudo se halla en una difícil disyuntiva: mantiene la tensión sexual no resuelta más allá de sus límites naturales, o la resuelve en una escena que no satisfará las expectativas despertadas durante meses. Una posible solución a este dilema sin salida aparente se expresa también de manera paradójica: el espectador descubre el misterio cuando ya no le interesa. Es decir, conviene tener un repuesto preparado para cuando se agote el fuelle del primer motor del interés. Cuando se resuelve un conflicto ya hace tiempo que tiene que haberse planteado otro, que ha ido creciendo poco a poco hasta hacerse con la atención del espectador.

PROMETE PERO NO CUMPLAS EN UNA HISTORIA NO SERIADA

Hasta ahora se ha aplicado esta paradoja de prometer o crear expectativas y no cumplirlas en narraciones en forma seriada, tales como los folletines clásicos por entregas, los cómics de *continuará* y las series de televisión diarias o semanales. En principio parece que no tiene sentido aplicarla a una película, donde hay siempre un desenlace en el que los personajes deben alcanzar o no su objetivo de manera definitiva. Lo cierto es que, al contrario que en una serie, la tensión sexual no resuelta normalmente no se aplica en los largometrajes, sino que más bien se aplica la RST (*Resolved Sexual Tension*), la tensión sexual resuelta (los americanos tienen siglas para todo).

El espectador de cine, en efecto, suele sentirse muy frustrado si después de dos horas de escarceos e insinuaciones eróticas, los protagonistas de una película se van cada uno por su lado sin compartir cama o, al menos, sin pasar por la vicaría.

Sin embargo, aunque se trate de una historia no seriada, en cualquier narración es aplicable el principio de despertar el interés del espectador y no satisfacerlo, al menos

hasta que haya otra cosa que le interese más.

En una película, el espectador empieza interesándose por la situación inicial, que le introduce en un mundo nuevo; después su atención es dirigida hacia uno o varios de los personajes; más tarde el problema de uno de ellos se convierte en el foco de interés. De este modo avanza la historia, se resuelve algo de vez en cuando y se proponen constantemente nuevos enigmas, preguntas o conflictos.

En *Granujas de medio pelo*, de Woody Allen, al principio nos interesa la historia de un ladrón de bancos retirado que decide volver a robar. Se junta con tres amigos y convence a su mujer para que monte un falso negocio de galletas. Su intención es hacer un túnel desde el sótano de la tienda hasta el banco. Cuando nos damos cuenta de que la pandilla está formada por cuatro verdaderos estúpidos, a los que se une una amiga que los supera a todos en simpleza, nos preguntamos si conseguirán llegar al banco o serán descubiertos y acabarán en la cárcel.

Cualquier otro guionista habría mantenido interesado al espectador con la historia del atraco al banco hasta el final, como en *Ocean's Eleven*. Sin embargo, Allen hace creer al espectador que el atraco es el tema de *Granujas de medio pelo* sólo hasta el minuto 40, y entonces la historia toma un camino diferente, relacionado con la tienda de galletas. De hecho, Allen ha preparado el tema de las galletas desde el principio de la película, en paralelo a los planes del atraco. Pero la tensión por el atraco nos mantiene interesados hasta el momento en que el asunto se resuelve; y en ese instante descubrimos que ya no nos interesa, porque ahora el protagonismo lo tienen las galletas de la esposa del viejo atracador. Poco después, casi sin darnos cuenta, nuestro interés por las galletas también se diluirá, porque nuestra atención ahora está en el comportamiento de la mujer del atracador, que se ha convertido en una nueva rica y quiere entrar en la alta sociedad, algo que también sembró Allen en los primeros cinco minutos de la película cuando ella ve con envidia la boda de Lady Di.

EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN

Pero de todas las técnicas y mecanismos narrativos, probablemente el más importante consiste en saber manejar la información y distribuirla entre los personajes y el espectador.

A veces el espectador y los personajes comparten su ignorancia y a veces cada uno sabe una cosa. En ocasiones, el protagonista es tan ignorante como el espectador, como sucede en *Matrix*, donde el espectador descubre la verdadera realidad al mismo tiempo que Neo.

En *Con la muerte en los talones*, durante la primera parte de la película el espectador sabe tan poco como Cary Grant acerca de lo que está pasando, pero en un momento dado, Lehman y Hitchcock deciden proporcionar al espectador más información que a Grant y muestran una reunión del servicio secreto norteamericano en la que se explica por qué no pueden proteger a Grant: si lo hicieran, su verdadero

agente infiltrado estaría en peligro. Más adelante, Grant se entera de lo que ya sabe el espectador, pero en la última parte de la película las tornas cambian y Grant sabe algo que nosotros no sabemos, lo que produce un efecto sorpresa que, siguiendo las recomendaciones de Hitchcock, no contaré aquí.

En ocasiones sólo sabemos que va a pasar algo, pero no sabemos exactamente qué, como en las películas de terror, pero a veces sabemos perfectamente lo que va a pasar y, sin embargo, nos interesa más que si no lo supiésemos, por ejemplo que el Titanic acabará hundiéndose en la película *Titanic*. Hay diversas variaciones que van de la sorpresa pura al suspense.

SUSPENSE Y SORPRESA

Alfred Hitchcock es conocido como el mago del suspense. Se considera que entre sus más importantes aportaciones teóricas o estilísticas al cine están el suspense y el *macguffin*^[60]. Por ello se suele pensar que el suspense es algo propio de las películas de serie negra, misterio o terror. Pero ésa es una idea errónea. El suspense, por supuesto, no lo inventó Hitchcock, y se pueden encontrar cientos de ejemplos en novelas, teatro o cómic, y también en el cine anterior a Hitchcock.

Por otra parte, el suspense no necesariamente tiene que ver con crímenes, policías o misterios.

TRUFFAUT: Mucha gente cree que hay suspense cuando hay un efecto de miedo...

HITCHCOCK: Por supuesto que no. Volvamos a la telefonista del film *Easy Virtue*; ésta escucha al hombre y a la mujer a los que no mostramos nunca y que hablan de matrimonio. Esta telefonista estaba llena, cargada de suspense: ¿la mujer que está al otro extremo del hilo aceptará casarse con el hombre que la llama? La telefonista queda muy aliviada cuando la mujer dice que sí y se termina su propio suspense. Éste es, pues, un ejemplo de suspense independiente del miedo.

Este tipo de suspense no es diferente a aquel del que se habló en los últimos apartados, cuando los espectadores querían saber quién era el padre del niño de Sue Ellen o si Pam y Bobby acabarían casándose: el guionista consigue que el espectador se haga una pregunta y que espere la respuesta. El suspense estimula la participación del espectador, lo que supone también ciertas obligaciones para el guionista:

En la forma corriente de suspense, es indispensable que el público esté perfectamente informado de los elementos en presencia. Si no, no hay

suspense.

Pero no basta con la información, hay que prometer al espectador que va a suceder algo y conseguir que desee que suceda (o que no suceda):

Para mí el misterio es raramente suspense; por ejemplo, en un *whodunit* [¿Quién lo hizo?] no hay suspense sino una especie de interrogación intelectual. El *whodunit* suscita una curiosidad desprovista de emoción, y las emociones son un ingrediente necesario del suspense.

Las historias conocidas como *whodunit* son aquellas en las que ha habido un asesinato, por ejemplo, y se proporcionan al lector o espectador algunas pistas, que le permitirán descubrir al asesino, o al menos sospechar, porque el autor siempre se cuida de dar una solución más o menos inesperada. Este tipo de historias mantiene oculta la identidad del culpable el mayor tiempo posible porque, si el espectador lo descubre, la historia le deja de interesar. Hitchcock recuerda cómo se aprovechó esa dependencia del factor sorpresa en los primeros tiempos de la televisión:

Cuando empezó la televisión, había dos cadenas rivales que competían entre sí. La primera cadena anunció una emisión *whodunit*. Y justo antes de esta emisión, un locutor de la cadena rival anunció: «Podemos decirles ya que en el *whodunit* que emitirá la cadena rival el culpable es el criado».

EL SUSPENSE ES MEJOR QUE LA SORPRESA

Resulta bastante fácil sorprender al espectador: basta con no darle suficiente información. Pero ello hará que el espectador se sienta poco implicado en lo que le estamos contando, y además es un recurso poco económico para el guionista, puesto que requiere cierto esfuerzo de imaginación para obtener un resultado muy breve. Por el contrario, el suspense puede mantener al espectador interesado durante mucho tiempo.

La diferencia entre el suspense y la sorpresa es muy simple... Sin embargo, en las películas frecuentemente existe una confusión entre ambas nociones. Nosotros estamos hablando, es posible que haya una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina, desprovista de interés. Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina

se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. Tiene ganas de decir a los personajes que están en la pantalla: «No deberías contar cosas tan banales; hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar». En el primer caso, se ha ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspense^[61].

Blacker también pone un buen ejemplo de una escena con suspense y una escena anodina. La escena anodina:

Un hombre camina por un barrio residencial, mira a su alrededor, entra en una casa y llama a su esposa. Ella le abraza, él le dice que quiere irse de vacaciones. Ella responde que es una idea maravillosa: ¿Cuándo nos vamos? Ahora mismo, responde él; y comienzan a hacer las maletas.

Ésa es una escena gris, dice Blacker, «déjala de lado». Pero ¿qué sucede si antes de esa escena hemos visto esta otra?

Un coche circula por la misma zona residencial... y se detiene junto a una curva. Saca un revólver del compartimento, revisa el tambor para asegurarse de que hay balas y luego, tras dar una vuelta completa, aparca junto a la casa^[62].

Esta escena previa carga de emoción la otra escena. Al mostrar que el hombre tiene una pistola, estamos prometiéndole al espectador que va a suceder algo y manteniéndole a la espera. Creamos suspense. Sin embargo, la paradoja que examinamos antes recomendaba: «Promete pero no cumplas». Enseguida se verá que eso se consigue uniendo el suspense y la sorpresa.

SUSPENSE SORPRENDENTE

Sorpresa y suspense suelen presentarse como herramientas narrativas que se excluirían mutuamente, pero no tiene por qué ser así. El suspense es perfecto para mantener la atención del espectador, pero la sorpresa también lo es para resolver el suspense. Porque uno de los riesgos del suspense es que el interés despertado en el espectador quede defraudado.

Una manera de evitar esa decepción es la que emplea el propio Hitchcock en varias de sus películas.

Uno de sus sistemas, que me parece una estupenda astucia, consiste en revelar al público el *macguffin* no al final de la película, sino al final del segundo tercio o tercera cuarta parte, lo que le permite evitar un final explicativo^[63].

De este modo, el espectador no concentra su atención únicamente en la resolución del suspense, sino que todavía está preocupado por lo que puede sucederle a los personajes en lo que queda de película.

También conviene unir el suspense y la sorpresa: prometemos al espectador que va a suceder algo, pero cuando sucede no debe ser exactamente lo que el espectador esperaba.

David Mamet dice que cuando el espectador está deseando que suceda algo, podemos sorprenderle haciendo que suceda antes de lo que él pensaba. Y, una vez que haya sucedido, ha de existir un nuevo foco de interés, que muy a menudo surge precisamente debido a la consecución de ese objetivo: una vez alcanzado resulta no ser lo esperado o tener consecuencias imprevistas.

Se aplica aquí una idea ya mencionada: cuando se resuelve un problema ya debe estar en circulación otro mayor. Para un personaje de ficción debe ser un lema aquello que dice: «Ojalá nunca consigas lo que deseas». Y si lo consigues, que eso sea la causa de nuevos y mayores conflictos. Excepto en el desenlace, donde se ha de llegar a una resolución satisfactoria para el espectador, y casi siempre también para los personajes.

El suspense es prometer, crear expectativas en el espectador; introducir la sorpresa en el suspense significa, en cierto modo, no cumplir esa promesa. Promete pero no cumplas.

DECIR SIN DECIR (EL SUBTEXTO)

La diferencia entre lo que se cuenta y lo que se esconde bajo esa apariencia suele denominarse texto y subtexto en teoría literaria, y también en cualquier manual de guión. Es una de las maneras más interesantes de presentar la información, y quizá la más paradójica, puesto que se trata de decir algo sin decirlo: importa más lo que no se dice que lo que se dice.

McKee recuerda un dicho de Hollywood: «Si la escena trata de lo que trata la escena, estamos metiendo la pata hasta el fondo». En consecuencia, cuando analizamos las escenas o secuencias de un guión debemos prestar especial atención al subtexto, a lo que se dice sin decir. McKee analiza en detalle la escena de *Casablanca* en la que Bogart y Bergman se encuentran en el bazar, y muestra con un análisis penetrante el subtexto implicado en una charla banal^[64].

Field también pone buenos ejemplos de texto y subtexto en sus libros, pero menciona un hecho importante: en televisión apenas hay subtexto.

Robert Towne comentaba en una entrevista que la televisión nos enseña a escribir mal porque hay que escribir sobre lo que se está viendo... No hay oportunidad alguna de crear algún tipo de subtexto para una escena^[65].

Howard Hawks cuidaba mucho el subtexto en sus películas, como se ve en esta anécdota en la que explica su manera de trabajar con los guionistas Charles McArthur y Ben Hetch:

Yo decía: ¿Cómo dirías esto? Tienes esta frase: «Oh, sencillamente es que estás enamorado». Uno de ellos saltaba: «Oh, sencillamente estás lleno de mordisquitos de mono». El público tenía una vaga idea de lo que querías decir, y le gustaba la manera de decirlo. Así recorríamos todo el guión, secuencia por secuencia; uno de nosotros sugería algo, y a lo que uno sugería otro le daba la vuelta^[66].

Hawks dice que aprendió el método de Hemingway.

Hemingway lo llama lenguaje oblicuo. Yo lo llamo tres bandas, porque golpea primero aquí, luego allí, y luego más allá, hasta dar con el significado. Las cosas no se dicen por las buenas.

El método, dice Hawks:

hace que el público trabaje un poco, en vez de quedarse sentado viendo unas cuantas escenas estúpidas que lo explican todo.

En la segunda parte se analizará por extenso el texto y el subtexto en relación con los personajes, pero aquí hay que mencionar que en ocasiones el público no percibe el subtexto o la intención última de un guionista o un director debido a la tendencia a identificar a un autor con su obra. Cuando se estrenó *Sed de mal*, muchos críticos se quedaron en el texto y acusaron a Orson Welles de fascista a causa del personaje que interpretaba en la película (Quinlan). Incluso el siempre perspicaz Bazin creyó que Welles opinaba que Quinlan era un gran hombre, simplemente porque eso es lo que decía uno de sus ayudantes en la película. Sin embargo, para Welles, Quinlan era un tipo no sólo repugnante, sino también mediocre.

LA PREMISA

Irving Blacker comienza su libro *Guía del escritor de cine y televisión* con una afirmación rotunda: «La premisa es la base del conflicto»:

El escritor debe tener clara la premisa antes de comenzar a escribir. La premisa puede describirse con una sola frase... ¿cuál es la premisa de *El rey Lear*? La confianza ciega lleva a la destrucción, ¿cuál es la premisa de *Macbeth*? La ambición conduce a la autodestrucción^[67].

Skip Press, en su divertido *The Complete Idiot's Guide to Scriptwriting*, acusa a Blacker de copiar literalmente a Lajos Egri:

Los escritores y los profesores de narrativa se roban continuamente unos a

otros y después olvidan lo que han robado. Eso parece haberle sucedido a Irving Blacker... quien define la premisa como la base del conflicto y pone los ejemplos de *Macbeth* y *El rey Lear*, tomados casi palabra por palabra de Lajos Egri y su *Art of Dramatic Writing*^[68].

Es cierto, como dice Press, que Blacker copió literalmente a Egri, pero también es cierto que Blacker murió antes de poder revisar su libro, que son sólo apuntes para sus clases. Eso parece demostrar que tampoco Press ha leído el prólogo al libro de Blacker. Lo cierto es que los teóricos del guión suelen adoptar el método de Descartes o Wittgenstein: nunca citan a sus fuentes de inspiración o a sus rivales, y menos si están vivos. Pero Press parece ignorar que el propio Egri también obtuvo parte de sus ideas de otras fuentes, por ejemplo, de William Archer, quien escribió en 1912 en su libro *Playmaking*: «El primer paso para escribir una obra dramática es manifiestamente escoger un tema^[69]», y a continuación da ejemplos de temas, pero no los de *Macbeth* y *Lear*, sino el de *Romeo y Julieta* y otras obras. Aprovecho para cerrar este excursus pidiendo disculpas por cualquier descuido que me haga acreedor de reproches semejantes a los que Press aplica a Blacker.

En cualquier caso: ¿qué es la premisa? Los ejemplos proporcionados por Egri/Blacker lo dejan bastante claro. La premisa, como dice Skip Press que la emplea Egri, es más o menos sinónimo de tema, objetivo, idea, núcleo, tesis, «y otras cosas.»^[70] Por ejemplo: moraleja, intención, mensaje, significado, sentido, propósito, etcétera. McKee la define como «la idea que inspira al deseo que siente el escritor de crear una historia», que no se sabe si aclara el asunto o lo hace más confuso, y distingue entre premisa e idea controladora, entendiendo por idea controladora «el sentido último de la historia». Pero a veces también es difícil distinguir ambas cosas. «El poder corrompe y el poder absoluto corrompe absolutamente» puede ser la premisa o tema de *La resistible ascensión de Arturo Ui*, de Bertolt Brecht, pero el objetivo o idea controladora de Brecht no era ilustrar ese tema, sino denunciar el nazismo e incitar a la lucha contra él. En otros casos no es tan fácil distinguir entre premisa, objetivo, moraleja o idea controladora. Seguramente, el guionista o el narrador debe aprender a vivir con esta ambigüedad y confusión, porque las cosas raramente se pueden encerrar en una definición, como demostró Huizinga en su libro *Homo ludens*, donde concluyó que no existe una definición única y perfecta de «juego»... ni de ninguna cosa imaginable. Los análisis son siempre útiles, pero nunca hay que olvidar que en una buena narración todo está mezclado. Sobre este asunto se insistirá a lo largo de este libro dedicado al análisis y el desmenuzamiento.

Pero quizá sea más útil a la hora de encarar una historia el planteamiento que prefieren McKee y Press: el *What If...* ¿Qué sucedería si...? ¿Qué sucedería si a un hombre se le asegurase que va a llegar a ser rey pase lo que pase? (*Macbeth*), ¿Qué sucedería si dos jóvenes de familias enfrentadas se enamorasen? (*Romeo y Julieta*). A veces la premisa es la respuesta a esas preguntas: sucedería que ese hombre

ambicioso acabaría destruido... «porque la ambición conduce a la destrucción» (*Macbeth*).

Es muy interesante, de todos modos, darse cuenta de que en casi toda narración la premisa (o el ¿Qué sucedería si...?) no sólo impregna toda la narración, sino que es planteada en los primeros minutos y dirige la atención del espectador hacia donde el narrador quiere. En *Balas sobre Broadway* asistimos en las primeras escenas a una conversación entre David Shayne y sus amigos bohemios. Parece una charla intrascendente para mostrar un poco mejor a Shayne y su mundo, pero allí está la premisa de la historia: alguien plantea el típico dilema de mesa de café: si tuvieses que elegir entre salvar el último ejemplar de las obras completas de Shakespeare o al portero de la biblioteca, ¿qué harías? La respuesta de Shayne es: «Las obras completas de Shakespeare». Esa premisa reaparecerá en la crisis de la película, y conducirá al clímax de la historia, para ser respondida en el desenlace, cuando Shayne se enfrente a ese dilema no en una charla de café sino en la vida real.

Field y McKee^[71] opinan que un guionista sólo puede empezar su guión una vez que tiene el tema o la premisa, pero William Archer lo pone en duda.

En cualquier obra es posible encontrar un tema, pero en muchas obras es evidente que ningún tema expresable en términos abstractos se le presentó al autor al escribirla. Y no se trata de obras menores. Sólo mediante algo así como un artificial proceso de abstracción podemos formular un tema para *Como gustéis*, *Así anda el mundo* o *Hedda Gabler*^[72].

Aunque seguramente es cierto, como dice Field^[73], que un guión no se puede escribir como algunas novelas (empezando por cualquier lugar, sin método y sin estructura previa), tampoco es obligatorio tener claro el tema para empezar a escribir. Lo que sí suele suceder es que mientras el tema no se tiene claro tampoco acaba de estar claro el guión.

SEGUNDA PARTE
LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN

MODELOS Y PARADIGMAS

EL PARADIGMA DE FIELD

En 1979, Syd Field, tras examinar los hechos del guión, es decir, tras leer guiones célebres y ver las que se consideran mejores películas de la historia del cine, descubrió que había una estructura subyacente en todos esos ejemplos. A esa estructura la llamó «Paradigma». El paradigma de Field sostiene, en primer lugar, que el guión se tiene que dividir en tres actos, que es lo mismo que descubrió Aristóteles al examinar sus propios hechos, los de las obras de teatro de la Grecia clásica.

En cuanto a la poesía narrativa... es evidente que los argumentos deben estar contruidos dramáticamente, como en las tragedias, y en torno a una sola acción entera, con principio, medio y fin, de modo que sea un todo, como un ser vivo, y produzca el placer que le es propio^[1].

McKee retrocede más en el tiempo: «El ritmo de la historia en tres actos se convirtió en los cimientos del arte narrativo durante siglos, incluso antes de que Aristóteles lo percibiera^[2]».

Carrière y Bonitzer aportan un ejemplo no occidental:

En la Edad Media japonesa, un maestro japonés del Nô definió la famosa regla del Jo-Hai-Kyu: división en tres movimientos no sólo de toda la obra, sino de cada escena de esta obra, de cada frase de la escena y, a veces incluso, de cada palabra^[3].

Se refieren sin duda a Zeami, actor, director de escena y teórico del teatro Nô japonés, que vivió en el siglo XIV y que dice en su *Fushikaden*: «Así como en todas las cosas existe introducción, desarrollo y desenlace, lo mismo pasa con el Nô».

En realidad, en Japón, esta división de la obra en tres partes tiene su origen en la danza y la música llamada *Bugaku* que se divide en:

Un comienzo más o menos lento y tranquilo (jo) que se ve roto por un movimiento más agitado y variado (ha) que conduce progresivamente a un final rápido (kyu), que culmina toda la secuencia, tras la cual puede comenzar otra unidad jo-ha-kyu en la que de nuevo se aprecia un incremento gradual de intensidad y velocidad^[4].

Y si esto no fuera suficiente muestra de la universalidad de los tres actos, se puede añadir un testimonio chino del siglo VI:

El lenguaje del comienzo prepara el brote de las ideas del centro de la composición; las palabras finales continúan el cortejo expresado en las frases anteriores. Así se logra que en el aspecto exterior del texto se combinen los bordados y que la idea interior corra por sus venas; que el receptáculo y el cáliz se sostengan mutuamente, que la cabeza y la cola constituyan un cuerpo^[5].

LOS TRES ACTOS DE FIELD

Una vez que admitimos esos tres actos, ¿cuál es la función de cada uno de ellos? Para Field, el primer acto:

Es una unidad de acción dramática en la que se plantea la historia. Tiene usted que plantear la historia en las primeras treinta páginas: presentar a los personajes principales, establecer la premisa dramática, crear la situación y disponer escenas y secuencias que elaboren y desarrollen la información sobre la historia...

Se trata de lo que tradicionalmente se ha llamado *planteamiento*. En cuanto al segundo acto:

Es una unidad... de sesenta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como *confrontación*... En esta parte, su protagonista hará frente a obstáculos y conflictos que deben ser resueltos y superados para que él o ella satisfaga su necesidad dramática...

Es decir, el segundo acto coincide con el *desarrollo* o *nudo* de la narración. En cuanto al tercer acto:

Es una unidad... de treinta páginas de extensión... y se centra en el contexto dramático de la *resolución*. En el tercer acto se resuelve su historia, entendiéndose como resolución «la solución».

En definitiva, lo que suele llamarse *desenlace* o *conclusión*.

Si Field se hubiese limitado a dividir el guión en tres actos, su teoría no se habría diferenciado en nada de las de la mayoría de los teóricos de la dramaturgia. Ahora bien, nos dice Field, además de estos actos, en todo buen guión ha de existir lo que se

llama *plot point*, punto de giro o nudo de la trama:

Alrededor de la página 25 aparece un nudo de la trama: un nudo de la trama es un incidente, episodio o acontecimiento que se «engancha» a la acción y la hace tomar otra dirección, entendiendo por «dirección» una «línea de desarrollo».

La función del nudo de la trama es hacer avanzar la historia y hacer coherente la estructura de los tres actos.

Todas las películas que funcionan presentan una estructura sólida e integrada con nudos de trama claramente definidos.

Aunque puede haber muchos nudos de la trama en una película, Field opina que ha de haber siempre al menos dos, uno al final del acto primero y otro al final del acto segundo.

La suma de la división en tres actos y los nudos de la trama da como resultado el paradigma de Field:

PRIMER ACTO (Principio)	SEGUNDO ACTO (Medio)	TERCER ACTO (Final)
Planteamiento (1-30) Primer <i>plot point</i> (25-27)	Confrontación (30-90) Segundo <i>plot point</i> (85-90)	Resolución (90-120)

El paradigma de Field ha sido durante mucho tiempo el modelo al que se tenía que ajustar un guión *made in Hollywood*. Sin embargo, un tiempo después, se descubrió un nuevo paradigma. El descubridor fue el propio Field.

EL NUEVO PARADIGMA DE FIELD

Field cuenta que, a partir de sus experiencias como profesor, se dio cuenta de que el problema fundamental para escribir un guión era el segundo acto: resultaba tan largo (sesenta páginas) que no había manera de enfrentarse a él. El guionista sabe que tiene que plantear la historia en las treinta primeras páginas y resolverla en las treinta últimas, pero ¿qué hacer en ese desierto de sesenta páginas blancas? Un día, el guionista Paul Schrader (*Taxi driver*, *American Gigolo*) le dijo a Field que cuando escribía un guión «algo ocurría hacia la página 60». Eso puso a Field sobre la pista.

Tras examinar películas como *Una mujer descasada* (1978), de Paul Mazursky, *Fuego en el cuerpo* (1981), de Lawrence Kasdan, o *Manhattan* (1979), de Woody

Allen, se dio cuenta de que, efectivamente, siempre sucedía algo en la página 60.

Puede ser un nudo de la trama, una secuencia, una escena, una línea de diálogo, una decisión, algún tipo de incidente o un acontecimiento que tiende un puente entre las dos mitades del segundo acto.

Gracias a este descubrimiento, Field pudo dividir el segundo acto en dos mitades de sólo 30 páginas, con un nudo central. Pero no sólo eso. Años después, Field, durante un viaje de trabajo a Bruselas, hizo otro descubrimiento: la *pinza*. La pinza es algo que mantiene sujeta la historia. Hay dos pinzas en el segundo acto:

La primera pinza aparece alrededor de la página 43 de la primera mitad y la segunda, alrededor de la página 75. Una pinza puede ser una escena, una secuencia o un nudo de la trama.

En *Fuego en el cuerpo* la primera pinza es cuando Matty Walter le dice a Ned Racine que desearía ver muerto a su marido (página 43) y la parte media del segundo acto es cuando ambos matan al marido (página 60 del guión, aunque en la sala de montaje la película se alteró de manera drástica, aclara Field).

Con todos estos descubrimientos, Field pudo reestructurar su paradigma, que ahora presenta este aspecto en el segundo acto:

SEGUNDO ACTO (páginas 30 a 90)	
Primera mitad (30-60)	Segunda mitad (60-90)
Primera pinza (45)	Segunda pinza (75) Segundo nudo de la trama (86-90)

EXPLICARLO TODO ES NO EXPLICAR NADA

Si se examina el *nuevo paradigma* de Field, se ve que hay nudos de la trama o pinzas en las páginas 25, 45, 60, 75 y 90. A esto hay que añadir que Field también divide el primer acto en tres partes diferenciadas.

En las diez primeras páginas vemos que *hay* un problema, las diez páginas siguientes *definen* el problema y en las diez últimas páginas comprendemos *cuál es el problema*^[6].

Es decir, a partir del primer incidente, sucede algo al menos cada 15 páginas, lo que no está lejos de lo que el sentido común parece indicar: cada cierto tiempo tienes que ofrecer algo interesante para que el espectador no se aburra. Lo que coincide de nuevo con Aristóteles, quien recomendaba ofrecer al espectador cambios y sorpresas cada cierto tiempo. Y también con lo que pensaba Buñuel:

En un guión me parece esencial el interés mantenido por una buena progresión, que no deja ni un instante en reposo la atención de los espectadores. Se puede discutir el contenido de una película, su estética (si la tiene), su estilo, su tendencia moral, pero nunca debe aburrir^[7].

Además, dice Field, no hay que tomarse al pie de la letra los números de página de esos incidentes, porque varían entre tres y cinco páginas arriba o abajo. La conclusión es que se podrá encontrar un punto de giro, pinza o situación importante casi en cualquier lugar, con lo que la teoría de Field se parece a esas teorías que no explican nada porque lo explican todo. Además, todos esos puntos de giro y pinzas ¿se deben buscar en la película o en el guión? Porque a menudo guión y película son tan diferentes que el nudo de la trama de la página 25 ha retrocedido al minuto ocho de la película. Quizá el problema sea la idea que tiene Field de lo que es un paradigma:

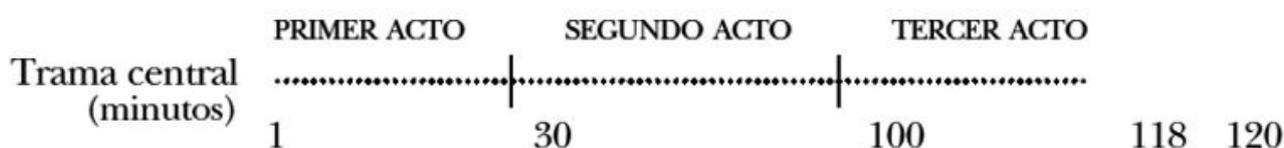
El paradigma de una mesa, por ejemplo, es «una superficie con cuatro patas». Dentro de este paradigma se puede tener una mesa corta, larga, alta o baja. Se puede tener una mesa redonda, octogonal, rectangular, de cristal, de cromo, de hierro forjado, de madera, de plástico, etc., y el paradigma de una mesa sigue siendo el mismo: «una superficie con cuatro patas^[8]».

El ejemplo de la mesa muestra los puntos débiles del paradigma de Field, porque una mesa puede tener cuatro patas, como dice él, pero también puede tener tres, dos o una. Incluso puede no tener patas: un mantel en un prado también es una mesa. Field aplica a los guiones y las mesas una de las cuatro causas aristotélicas: la causa formal (una cosa se define por cómo está hecha), pero quizá conviene aplicar otra de las causas, la que mejor se adapta a los objetos fabricados por el ser humano: la causa final, que define una cosa no por cómo está hecha, sino por su función, aquello para lo que sirve. Una mesa sirve para comer, un guión para hacer una película. «Una superficie con cuatro patas» es una definición tan poco satisfactoria para una mesa

como «Una estructura con tres actos y con dos, tres o cinco puntos de giro» lo es para un guión.

LA ESTRUCTURA AUSENTE

Ya se ha visto que autores como Stempel, Grove y McKee desconfían de reglas y paradigmas. Sin embargo, McKee también opina que «tres cambios son el mínimo necesario para una obra completa de arte narrativo» y, aunque con todas las prevenciones del mundo («se trata de aproximaciones, no fórmulas»), ofrece su propia estructura:



Es, como se ve, una estructura semejante a la de Field, aunque McKee no habla de puntos de giro o *plot points*, sino de «incidentes incitadores». McKee sitúa uno de esos incidentes incitadores en el minuto 1 y coloca algunos más en las tramas secundarias, que corren en paralelo a la principal. La diferencia entre la estructura de McKee y el paradigma de Field es que, para McKee, el tercer acto ha de ser el más breve.

En un último acto perfecto debemos transmitir al público una sensación de aceleración... Si el guionista intenta alargar el último acto, casi con toda seguridad reducirá el ritmo de la aceleración a mitad del movimiento; por eso por lo general los últimos actos son breves, de veinte minutos o menos^[9].

También Linda Seger, que ha escrito varios manuales de guión y que divide la estructura en tres actos, coincide con McKee y Zeami en que se tiene que provocar una sensación de aceleración en el tercer acto, aunque, en su opinión, este acto ha de durar treinta páginas, dedicándose las cinco últimas a una breve resolución «que ate los cabos sueltos^[10]». Seger, como Field y McKee, sitúa en una estructura en tres actos varios puntos de giro o incidentes incitadores, que ella llama detonantes.

LA ESTRUCTURA EN NUEVE PASOS DE ELLIOT GROVE

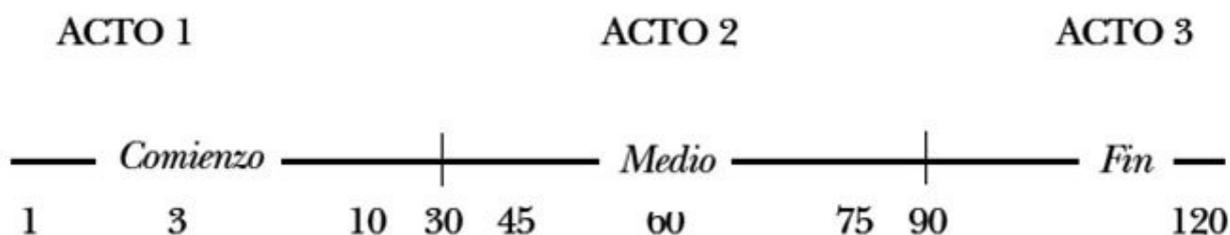
Elliot Grove es el fundador y director del Raindance Film Festival, el certamen de cine independiente más importante de Europa. Es profesor de escritura del guión y famoso por sus masters de fin de semana «Write the hot script» («Escribir el guión

perfecto”).

En su divertido libro *Write + sell the hot screenplay*, Grove afirma que no le gusta el término «estructura en tres actos» ni el uso del *paradigma*, pero que tiene cierta utilidad «para los guionistas que empiezan»:

La estructura en tres actos tiene dos debilidades básicas. En primer lugar... se basa en el teatro, donde cae una cortina entre acto y acto. No hay cortina en el cine, el cine fluye. En segundo lugar, los *plot points* en las páginas 30, 60, 90 y 120 son demasiado pocos y demasiado específicos para la narrativa moderna.

Grove cuenta que ni siquiera el propio Field comparte ya esa idea del paradigma, como le confesó cuando le invitó a su laboratorio de escritura, pero no explica que el nuevo paradigma de Field tiene *puntos de giro*, *pinzas* o momentos especiales en los minutos 1, 10, 20, 30, 45, 60, 75, 90 y 120. Lo que da una estructura muy semejante a lo que Grove llama *La estructura en nueve pasos de Elliot Grove*:



Los nueve pasos de Grove son los números de página 1, 3, 10, 30, 45, 60, 75 y 90. Como se ve, de nuevo hay momentos especiales cada 15 o 20 minutos.

Aunque en su libro Grove describe la función de cada una de estas partes del guion, también insiste en que no hay que interpretar de manera dogmática los números de página, al menos no todos: «Los únicos números de página que realmente son importantes son el 1, el 3 y el 10^[11]».

En el próximo capítulo, dedicado al planteamiento o primer acto del guion, se verá por qué Grove considera tan importantes esos minutos iniciales. Antes conviene deshacer una paradoja relacionada con la estructura en tres actos.

TODOS DE ACUERDO EN LA TEORÍA, NADIE EN LA PRÁCTICA

Casi todos los teóricos consideran que en los guiones ha de haber de vez en cuando algo que cambie el sentido de la trama, que la dirija hacia otro lugar o que sorprenda al espectador, aunque cada uno llama a ese motivo de distinta manera (detonante, punto de giro, nudo de la trama o incidente incitador), y cada uno lo explica con

matices no siempre coincidentes.

También están de acuerdo casi todos, incluido Aristóteles, los preceptistas del Nô japonés, los teóricos literarios chinos, Field, Carrière y McKee en que la estructura ha de tener tres actos.

Sin embargo, se da la paradoja de que si examinamos las obras dramáticas o los guiones de muchas películas no encontramos siempre tres actos: Shakespeare y Molière escribían obras de cinco actos, Ibsen de cuatro, muchas tienen un acto o dos y otras, como *La ronda* de Schnitzler, llegan a tener diez actos.

McKee da algunos ejemplos de películas con menos o más de tres actos:

Desde el diseño en uno o dos actos de las minitramas (*Leaving las Vegas*), pasando por tres o cuatro actos con diversas tramas de la mayoría de las arquitramas (*Verdicto final*), hasta los siete u ocho actos de muchos géneros de acción (*Speed, máxima potencia*), o los patrones enrevesados de las arquitramas (*El discreto encanto de la burguesía*) y más allá, hasta las películas de tramas múltiples, que carecen de trama central (*El club de la buena estrella*) pero que pueden contar con varios puntos de inflexión distribuidos entre las diversas líneas narrativas^[12].

Esta discordancia entre la teoría y la práctica seguramente es sólo una falsa paradoja nacida de un equívoco. Cuando se habla de la estructura en tres actos no se quiere decir que un guión o una historia se tenga que dividir en tres actos explícitamente diferenciados y perceptibles para el espectador; como bien dice Grove, en el cine no hay cortina. A pesar de ello, en la época muda y al principio del sonoro se tendía a diferenciar el primer acto del segundo por un largo fundido en negro.

En realidad, una película se puede dividir en cuantos actos, capítulos, partes o secciones se desee. Grove propone nueve pasos (*steps*), pero si se observa su gráfico, se verá que sitúa esos pasos dentro de una estructura en tres actos. Otros, como David Siegel, coinciden con Grove, pero van más allá y dicen que se trata no de nueve pasos, sino literalmente de nueve actos. Sin embargo, también Siegel reconoce que hay un planteamiento, un nudo y un desenlace, que ocupan respectivamente 30, 60 y 30 páginas del guión. En realidad, los nueve actos de Siegel son el resultado de dividir cada acto en planteamiento, nudo y desenlace. Siegel recurre a una metáfora al estilo del paradigma de la mesa de Field para mostrar la poca importancia de la estructura en tres actos.

Sostengo que hablar del requisito de los tres actos es como decir que un coche debe tener cuatro ruedas. Es un error, porque confunde las ruedas con el motor. El motor es la estructura en nueve actos^[13].

Éste es un terreno resbaladizo, y sería fácil darle la vuelta al argumento de Siegel y decir que sus nueve actos son la carrocería del coche, si se quiere incluso las ruedas, pero que el motor, que suele estar oculto, tanto en los coches como en los guiones, es la estructura en tres actos.

En efecto, es casi inevitable que siempre exista una estructura subterránea o subyacente y que esa estructura se divida de manera bastante natural en tres partes en cuanto a su significado o función en la narración: una primera parte en la que hay que proporcionar al espectador la información necesaria para que se interese por lo que le estamos contando, una segunda parte en la que se desarrolla lo planteado y una tercera parte en la que se resuelve.

Habrà quien considere, como Siegel, que eso es algo demasiado evidente como para perder tiempo con ello. Sin embargo, no todo el mundo está de acuerdo en que siempre ha de existir esta estructura subyacente. En el siglo xx, siglo de furor iconoclasta y antinormativo en todas las artes, han sido muchos quienes han intentado romper con esa férrea estructura, y tal vez algunos lo han conseguido, aunque hay que admitir que casi siempre a costa del aburrimiento del espectador o lector. En 1963, Andy Warhol rodó *Sleep*, una película de 5 horas y 21 minutos en la que se ve a John Giorno dormir. Lo más frecuente era que el público se contagiara durante las proyecciones y también se durmiera, pero en una ocasión un espectador se levantó a la tercera hora, se acercó a la pantalla y gritó con fuerza junto a la oreja de Giorno: «¡Despierta!». En otros casos, como *El año pasado en Marienbad* (1961), de Alain Resnais, muchos espectadores se han roto la cabeza intentando encontrar algún tipo de estructura o de planteamiento:

Aquellos que vayan a verla esperando una historia comprensible y se nieguen a renunciar a esta expectativa, quizá se marchen perplejos y desanimados, con la sensación de que la película es *incomprensible*^[14].

De todos modos, aunque esa estructura subyacente se pueda encontrar en casi cualquier narración, a menudo está mal construida, porque no se han tenido en cuenta ciertas características que parecen necesarias en cada uno de esos actos. Muchos de los errores más frecuentes se deben a una mala comprensión de la diferente función de planteamiento, desarrollo y desenlace.

De todos modos, la estructura en tres actos sigue siendo la manera más útil de contarle a alguien un guión y es el lenguaje habitual que se emplea en las reuniones de trabajo, tanto en Hollywood como en cualquier lugar. La persona a la que le mostramos nuestro guión debe conocer cuál es el planteamiento antes de comenzar siquiera a discutir. Seguramente, su segunda preocupación será la conclusión o desenlace. Entre una cosa y otra es inevitable que haya algo: la parte media. Son tres elementos básicos, que incluso se emplean al describir una obra en diez actos, como *La ronda*, de Schnitzler, que fue llevada al cine por Max Ophüls:

- *Planteamiento*: En el primer acto asistimos a la relación sexual entre una prostituta y un soldado. En el segundo acto ya no está la prostituta y el soldado está con una criada. De este modo, en cada nuevo acto se conserva al personaje que apareció en el acto anterior y se presenta uno nuevo.
- *Desarrollo*: Los diez encuentros. Uno por acto.
- *Desenlace*: En el último encuentro reaparece la prostituta junto al personaje que fue presentado en el noveno acto (un conde). Se cierra así el círculo (la ronda).

La única manera de contar *La ronda* es dividiéndola en planteamiento, desarrollo y desenlace, pero en escena la obra no tiene tres, sino diez actos. Aunque esos actos tienen distinto contenido, tampoco hay manera de distinguirlos en su función narrativa, excepto por su orden o colocación: cada uno de ellos es equivalente dentro de la estructura. Al adaptar la obra al cine, Max Ophuls habría podido empezar por el acto tercero y el mecanismo funcionaría con la misma precisión y exactitud: tras una serie de encuentros se cerraría el círculo. Es decir, cualquiera de los actos podría ser situado en el planteamiento, en el desarrollo o en el desenlace. Pero la explicación de planteamiento, nudo y desenlace sería prácticamente la misma, tan sólo cambiando los nombres de los personajes iniciales y finales.

Es un excelente ejemplo de la naturaleza secuencial del cine, pero también muestra que el orden de las secuencias es fundamental y que siempre habrá un principio y un final, aunque sólo sea por su ordenación temporal, que no tiene por qué coincidir con la estructura subyacente. Como decía Godard: «En toda historia debe haber planteamiento, nudo y desenlace, pero no necesariamente en este orden».

CRISIS, CLÍMAX Y LOS TRES ACTOS

Casi todos los autores están de acuerdo en que la mejor manera de desarrollar un conflicto es mediante una estructura en tres actos implícitos o explícitos, tal como se ha descrito antes. También suelen estar de acuerdo en que son importantes la crisis y el clímax. En opinión de William Archer, el manejo de las crisis es la esencia del teatro (y hemos de suponer que también del cine):

Quizá podemos decir que la esencia del teatro es la crisis. Una obra no es otra cosa que el lento o rápido desarrollo de sucesivas crisis hasta la crisis final... El drama puede ser llamado el arte de las crisis, mientras que la novela es el arte de los desarrollos graduales. Es la lentitud del proceso lo que diferencia a la novela del teatro.

En realidad, los actos y las crisis se hallan en mutua dependencia, pues un acto, desde el punto de vista de la estructura (no desde el de la división aparente de la obra), no es otra cosa que el planteamiento, desarrollo y

resolución de una crisis. En cada acto y casi en cada escena, como ya vimos, ha de haber un planteamiento, un desarrollo y un desenlace. La crisis sólo puede entenderse a partir del planteamiento, aunque suele hacerse explícita al final del desarrollo, hasta el punto de que en la estructura clásica teatral llegó a considerarse la crisis como una parte más de la obra: planteamiento, desarrollo, crisis y desenlace.

A lo largo de un guión, cada crisis suele desembocar en un miniclímax y resolverse en un nuevo planteamiento. Así hasta llegar a la crisis final y al verdadero clímax de la historia. Son muchos los expertos, entre ellos McKee, que recomiendan que la mayor crisis de la historia anteceda inmediatamente al clímax. Pero Archer también señala uno de los mayores problemas que asaltan a todo autor al escribir la crisis y el clímax final.

Estamos de acuerdo en que una obra de teatro es esencialmente una crisis en la vida de una o varias personas; y todos sabemos que las crisis son mucho más aptas para tener un principio que un fin definido. Casi siempre podemos señalar claramente el momento en el que se inicia una crisis... un encuentro casual, la lectura de una carta o telegrama, algo que se dice en una conversación... y es relativamente fácil dramatizar ese momento. ¡Pero qué pocas crisis acaban en una conclusión definida y dramatizable! Nueve de cada diez veces acaban en algún tipo de compromiso o simplemente continúan de forma indefinida... La mayor dificultad de un autor es encontrar una crisis con un desenlace que satisfaga al mismo tiempo las exigencias de su conciencia artística y las necesidades del efecto dramático^[15].

Dicho de otra manera: es muy fácil, tanto para el autor como para los personajes, entrar en una crisis, pero lo difícil es salir airoso de ella, sobre todo para el guionista. De ahí que sea tan frecuente que el espectador quede decepcionado ante la resolución de una prometedora crisis.

LOS TRES ACTOS EN SISTEMAS NO NARRATIVOS

En «Historia y narración» se examinaron brevemente cuatro sistemas formales no narrativos: retóricos, categóricos, abstractos y asociativos. En lo que se refiere a la forma abstracta y a la categórica, no resulta fácil dividir la narración en planteamiento, nudo y desenlace. Más sencillo resulta con los sistemas formales retóricos, y en general con cualquier tipo de argumentación: lo que quiero defender, cómo lo defiendo y la conclusión.

También es fácil encontrar esos tres aspectos en la forma asociativa, que es, en cierto modo, también una argumentación: intentamos demostrar que dos o más cosas guardan algún tipo de semejanza o diferencia.

En principio no hay ninguna dificultad en rodar una película sin ningún tipo de estructura previa, excepto las limitaciones que impone encontrar financiación para el proyecto. El cine resulta más caro que la literatura y, por ello, suele exigirse a los cineastas una estructura clara y bien construida, un proyecto que garantice unos mínimos resultados económicos, a no ser que se invierta a fondo perdido (generalmente por parte de instituciones públicas). La forma narrativa clásica es la mejor aceptada por el público. Incluso una película como *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, que suele ser puesta como ejemplo de ruptura de la narrativa clásica, en realidad se ajusta a ella: lo único que hace es reordenar el planteamiento, nudo y desenlace siguiendo el consejo de Godard.

Existen, por supuesto, excepciones, y es perfectamente posible hacer una película sin estructura, por ejemplo imitando la forma de un diario, rodando día a día lo primero que a uno se le ocurra, sin ningún plan previo. El continuo desarrollo del mundo digital ya casi ha hecho posible que se pueda rodar una película como quien escribe en un cuaderno. De este modo se cumplirá el viejo sueño de Alexandre Astruc, quien propuso en 1948 la *camera-stylo* (la cámara-pluma o cámara-lápiz) y dijo que rodar en cine acabaría siendo el sistema de comunicación preferido, incluso por los filósofos.

En la actualidad Descartes se encerraría en su habitación con una cámara de 16 mm y película y escribiría el *Discurso del método* sobre la película^[16].

La *nouvelle vague* intentó llevar a la práctica diez años después las ideas de Astruc, pero la técnica todavía no permitía esa facilidad de escritura audiovisual, que sólo ahora parece al alcance de la mano. Es posible que cuando eso suceda la estructura en tres actos pierda parte de su dominio casi absoluto y abunden más las películas puramente descriptivas, abstractas, asociativas y no lineales. Como ya está sucediendo en Internet con los blogs y los fotoblogs, en el futuro quizá haya autores que se hagan famosos por un diario, como Samuel Pepys en el siglo XVII, pero en esta ocasión con un diario audiovisual en la red.

Sin embargo, una última paradoja acecha incluso en los casos de ausencia absoluta de estructura explícita, de plan o de propósito. Como ya se vio en el capítulo «El medio audiovisual», el espectador siempre teoriza acerca de lo que está viendo, busca causas y efectos, encuentra o inventa nexos que expliquen lo que ve. En definitiva, busca constantemente cuál es el planteamiento que le está haciendo el cineasta e intenta también hallar una explicación final, una conclusión, una razón de ser para lo que ha visto. La consecuencia es que las obras sin estructura acaban teniendo muchas estructuras: todas aquellas creadas inevitablemente por el espectador.

EL PLANTEAMIENTO

EL TIEMPO PARA INFORMAR AL ESPECTADOR: LA EXPOSICIÓN

Un guión puede dividirse en planteamiento, desarrollo y desenlace. El planteamiento es el inicio de todo guión, al menos en apariencia, y es la parte en la que el espectador está dispuesto a recibir más información.

Cuando un espectador se sienta en la butaca de un cine, está dispuesto a abandonar su propia vida durante dos o tres horas y meterse en otro mundo: el mundo de ficción que le propone la película que ha ido a ver. El problema es que el espectador debe entender rápidamente en qué consiste ese otro mundo, para así interesarse en lo que sucede y saber qué es lo que preocupa a los personajes. El guionista, por tanto, está obligado a proporcionar toda la información necesaria para que esa experiencia resulte entretenida. Por su parte, el espectador sabe que debe recibir esa información y está dispuesto a ello. Para eso ha pagado la entrada y se ha sentado en una sala oscura junto a decenas de desconocidos.

El problema es que la paciencia del espectador tiene un límite. Se suele suponer que ese límite son quince o veinte minutos. Si después de veinte minutos el espectador no se ha interesado por la historia y todavía está recibiendo información básica, empezará a cansarse y, como suele decirse, se saldrá de la película, aunque no abandone literalmente la sala. En las novelas pasa algo similar y el escritor debe tener en cuenta la paciencia del espectador. En *Rojo y negro*, Stendhal fuerza la parte informativa hasta la página 80, con lo que algunos lectores abandonan antes de llegar a la parte que seguro les va a interesar (y se pierden una de las grandes obras de la literatura universal). En la larguísima novela de Marcel Proust *En busca del tiempo perdido*, hay quien recomienda saltarse toda la primera parte (*Combray*) y empezar por *Un amor de Swan*.

Así que el guionista dispone de 15 o 20 minutos para transmitir la información básica, pero debe hacerlo de manera que no parezca simplemente información, porque eso también le resulta molesto al espectador. Un defecto habitual en muchos guiones es que los personajes se ponen a explicar cosas que saben perfectamente; por ejemplo, asistimos a un diálogo en el que una pareja empieza a contarse su vida con todo detalle, como si acabaran de conocerse. Eso hace que el espectador tenga la sensación de que los personajes no están hablando entre ellos, sino que se dirigen a él, es decir, que le están haciendo un favor al guionista. Como recuerda Ernest Lehman, autor de los guiones de varias películas de Hitchcock:

El actor no debe parecer forzado al decir lo que dice para comunicar informaciones al espectador, y el guionista debe arreglárselas para que

parezca darlas con naturalidad^[17].

La información, en definitiva, no se debe transmitir como quien da una ficha biográfica, sino que debe ser dramatizada, los personajes deben actuar, y a través de sus actos el espectador ha de entender cómo son, interesarse por su pasado y su presente y descubrir, casi al mismo tiempo que ellos, cuáles son sus sueños y sus expectativas.

Esta transmisión de información suele llamarse *exposición*, porque es la parte en la que se expone al espectador la historia que va a ver y se le suministran los datos necesarios. Y aquí, como ya se ha dicho, se produce una de las paradojas que más inquieta a guionistas y expertos: en la exposición el guionista debe dar información, mucha información, pero sin que parezca que está dando información.

Es la cosa más difícil del mundo, porque se quiere dar un máximo de informaciones en un mínimo de tiempo. Ahora bien, nada se entiende peor en el cine que la información^[18].

REPETIR LO MÁS IMPORTANTE

Una antigua ley cinematográfica afirma que las cosas importantes tienen que repetirse al menos siete veces. En los primeros minutos de *Con la muerte en los talones*, Lehman y Hitchcock tenían que transmitir una información muy importante para que se entendiera el enredo que da origen a toda la historia. Ésa información es el nombre del protagonista, Thornill. Thornill es un exitoso ejecutivo que se dedica a la publicidad y no tiene nada que ver con el mundo de los agentes secretos. Pero los espías de una potencia enemiga confundirán a este inofensivo publicista con un agente del Gobierno de Estados Unidos llamado Kaplan. Esa es la trama: un equívoco casual hará creer a los espías que Thornill es Kaplan, pero el espectador debe tener claro que no lo es. De este modo, Thornill se verá enredado en una aventura a la manera que más le gustaba a Hitchcock: un hombre ordinario metido en un mundo extraordinario.

En los primeros minutos de la película se repite varias veces el nombre de Thornill, para que todo el mundo sepa que Cary Grant es Thornill. La primera vez es cuando Cary Grant sale de su despacho con su secretaria y un botones le dice: «Adiós, señor Thornill»; a continuación, la secretaria también le llamará Thornill. Cogen un taxi y llegan a un hotel en el que Grant tiene una comida de negocios; un amigo suyo le presenta a los clientes y se repite otras dos veces el nombre Thornill. Entonces un botones anuncia que hay un mensaje para el señor Kaplan, lo que coincide con una cara de fastidio de Thornill, que se acuerda de que tiene que llamar a su secretaria para decirle algo que olvidó, así que llama al botones. El gesto es mal

interpretado por dos hombres de aspecto sospechoso: creen que Grant le está diciendo al botones que él es Kaplan. En cuanto Thornill se acerca al vestíbulo del hotel para llamar a su secretaria, los espías le secuestran pensando que es Kaplan que va a recoger el mensaje anunciado por el botones. Se dice cuatro veces «Thornill» en apenas tres minutos.

Ésa es la información básica que Hitchcock necesitaba transmitir. Si el espectador no supiese desde el principio que Grant no es Kaplan, podría pensar que no es un hombre ordinario metido en una aventura extraordinaria, sino que es un agente secreto con doble identidad.

A pesar de repetirse cuatro veces el nombre de Thornill, hay espectadores que confiesan no haber captado esa información. Probablemente ello se deba a que en la época en la que Hitchcock estrenó *Con la muerte en los talones* era conocido como el mago del suspense y el espectador sabía que en sus películas casi todo era significativo, que en cualquier detalle podía estar el secreto de la intriga. El público de las películas de Hitchcock estaba extraordinariamente atento a todo lo que sucedía, e incluso encontraba significados donde no los había.

Hitchcock y sus guionistas llegaron a considerar que no hacía falta insistir en exceso en ciertas informaciones, pues el espectador sería capaz de captarlas al instante. Lehman cuenta que, debido a esa fama de Hitchcock, uno podía caer en el error de no dar la información básica, como le sucedió a él en *Family Plot*. Y como sucede ahora en *Con la muerte en los talones*, una vez que el *efecto Hitchcock* ya no condiciona al espectador tanto como en el momento del estreno.

Quizá en *Con la muerte en los talones* el error sea que todas esas menciones a Thornill son muy similares: siempre de palabra. Tal vez se habría podido ver en las primeras imágenes la típica puerta de un despacho en la que está grabado el nombre de su propietario, en este caso «Thornill», un sobre con su nombre escrito o un contrato firmado por él, pues, aunque la información fundamental tal vez se tiene que repetir siete veces, hay que intentar hacerlo cada vez de una manera distinta, excepto si la situación es tan propicia para fijar un nombre en la mente del espectador como el encuentro entre Macbeth y las brujas en la obra de Shakespeare:

MACBETH

Hablad, si es que podéis. ¿Quiénes sois?

BRUJA PRIMERA

¡Salve, Macbeth! ¡Señor de Glamis, salve!

BRUJA SEGUNDA

¡Salve, Macbeth! ¡Señor de Cawdor, salve!

BRUJA TERCERA

¡Salve, Macbeth! ¡Salve a ti, que serás rey!

Después de esta triple presentación, ¿qué espectador no sabrá ya que ese personaje se llama Macbeth? Y, sin embargo, en este simple saludo se esconde también la esencia de la trama, pues cuando Macbeth se encuentra con las brujas, acaba de convertirse en señor de Glamis. Pocos minutos después de este encuentro,

un emisario comunica a Macbeth que el señor de Cawdor va a ser ajusticiado y que él hereda su título. Macbeth y el espectador se preguntan si se cumplirá el tercer saludo de las brujas: si Macbeth será rey.

HAY QUE PRESENTAR LOS PERSONAJES AL ESPECTADOR

Después de muchos meses de trabajo en un guión, de continuos cambios y correcciones, el guionista conoce a sus personajes tan bien como a su propia familia, porque los personajes son todos hijos suyos. Además, siempre que relee el guión, encuentra sus nombres antes de cada diálogo.

HELEN
Mi ex marido siempre decía: «Si tienes que hundirte,
húndete con el mejor».

SID
¿Qué ex marido?

HELEN
No sé cuál de ellos. El del bigote.

Y lo mismo le sucede al lector de una obra de teatro, como *Macbeth*, o a todas las personas que leen un guión: directores, actores, asesores. Sabemos quién ha preguntado «¿Qué ex marido?» (Sid) y sabemos quién ha respondido «El del bigote» (Helen); así que, si en la siguiente página alguien se refiere a cualquiera de ellos, a Sid o a Helen, sabemos de quién están hablando. Es tan fácil saber quién es quién al leer un guión que no es raro que el autor olvide presentar a los personajes a alguien que no va a poder leer esos nombres impresos antes de cada diálogo: el espectador.

Así que, en algunos libros y en no pocas películas, de pronto nos damos cuenta de que no estamos seguros de quién es ese tal Nicolás al que se refieren todos, y que se supone que también nosotros, los espectadores, deberíamos conocer.

Según los casos, el hecho de que el nombre del personaje no sea mencionado en el film, o que no sea recordado, es un error, un descuido perjudicial para la buena comprensión de la historia^[19].

Es necesario, pues, que los personajes digan cómo se llaman y que se presenten unos a otros, y que lo hagan mucho más a menudo de lo que sería razonable en la vida normal. Basta leer cualquier guión para darse cuenta de que los personajes en las primeras páginas dicen continuamente cómo se llama la persona con la que están hablando. Sería, por supuesto, ridículo que en una película los actores llevaran puesta una etiqueta con su nombre a la manera de los empleados de ciertas empresas, aunque algo parecido se ha hecho tanto en el teatro occidental como en el de otras culturas, donde los actores decían quiénes eran y cuáles eran sus intenciones. En Grecia:

HERALDO
¿Quién eres?

ANFÍTEO
Anfíteo.

HERALDO
¿No eres del género humano?

ANFÍTEO
No, soy inmortal. Anfíteo era hijo de Démeter y de Triptolemo. De éste nace Céleo; Céleo se casa con Fenáreta, mi abuela. De ella nació Licino. Por parte de éste soy inmortal^[20].

En China:

SEÑORA ZHENG
Mi nombre es Zheng, el de mi esposo Cui. Fue nombrado ministro de Estado con el anterior emperador. Desgraciadamente falleció víctima de la enfermedad. Sólo tuvimos una hija, de nombre Yingying, que tiene ahora diecinueve años^[21]...

En el teatro Nô japonés:

WAKI
Soy un monje que viene de la región de la capital. Como no he visto todavía Shikoku, esta vez me he hecho el propósito de hacer una peregrinación por las regiones del Oeste^[22].

El espectador actual de cine o teatro no suele admitir que un personaje se salga de la narración para hablar con él, a no ser que se trate de un juego de metalenguaje. Por ello, el guionista debe buscar maneras de esconder la información dentro de la acción. Como dice Blacker: «No se puede prescindir de la exposición, pero para que no resulte aburrida, debe integrarse en la historia^[23]».

CÓMO TRANSMITIR INFORMACIÓN SIN QUE LO PAREZCA

En los primeros quince o veinte minutos de la película, no sólo se debe transmitir información tan básica como los nombres de los personajes, sino muchas más cosas. Entre las informaciones que tenemos que proporcionar al espectador se puede mencionar: ¿Dónde transcurre la historia? ¿En qué época? ¿Quiénes son los personajes? ¿Cuál es la situación en la que se hallan?

¿Cuáles son sus deseos y sus objetivos? ¿Cuál es el conflicto? El guionista tiene que responder las clásicas cinco «W» del periodista: *Who, When, Where, Why, How* (quién, cuándo, dónde, por qué y cómo).

Algunos guionistas cuentan con la disposición del espectador a recibir información pura nada más iniciarse la película y se permiten un pequeño prólogo explicativo, que era una costumbre del teatro clásico. El latino Plauto, consciente de que los enredos de sus comedias hacían indispensable que el espectador supiese quién era quién y qué era lo que pasaba, encargaba a un personaje que explicase en detalle la situación:

EL DIOS LAR

Para que nadie ignore quién soy, lo diré en pocas palabras. Yo soy el Lar doméstico de esta familia, de cuya casa me habéis visto salir. Ya hace muchos años que la habito y la tengo bajo mi protección, por amor al padre y al abuelo de este hombre que la habita ahora. El abuelo, con vivos ruegos y en el mayor secreto, me confió un tesoro en oro: lo enterró en medio del hogar, suplicándome que lo guardara^[24].

Después de la introducción del dios protector de la casa, la historia queda perfectamente clara y puede empezar a liarse. Shakespeare tomó muchas ideas del teatro grecorromano, y en particular de Plauto, y también utilizó en varias de sus obras prólogos explicativos, como el de *Romeo y Julieta*, en el que se nos informa, nada más empezar la obra, de dónde transcurre la acción, cuál es la situación, quienes son los protagonistas y cuál es su conflicto. Shakespeare incluso nos anticipa el desenlace:

En la bella Verona, donde situamos nuestra escena, dos familias, iguales una y otra en abolengo, impulsadas por antiguos rencores, desencadenan nuevos disturbios, en los que la sangre ciudadana tiñe ciudadanas manos. De la entraña fatal de estos dos enemigos cobraron vida bajo contraria estrella dos amantes, cuya desventura y lastimoso término entierra con su muerte la lucha de sus progenitores^[25].

Este método, aunque puede parecer literario o teatral, se ha utilizado a menudo en el cine, por ejemplo, en *Casablanca*, donde se da un completo informe de la situación, ilustrado incluso con mapas y rutas:

Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial, muchos ojos en la Europa ocupada miraban con esperanza o desesperación hacia la libertad de las Américas. Lisboa era el más importante punto de partida, pero no todos podían acceder allí directamente, y así se formó una accidentada y tortuosa ruta de refugiados. De París a Marsella, a través del Mediterráneo hasta Orán, luego por tren, en automóvil o a pie, por el borde de África, hasta Casablanca, en el Marruecos francés. Aquí los afortunados, con dinero, influencias o suerte, obtenían visados para Lisboa, la antesala del Nuevo Mundo. Pero los otros esperaban en Casablanca. Esperaban, esperaban, esperaban...

Quien piense que este tipo de prólogos no tiene cabida en el cine actual, debería recordar que todas las películas de la saga de *La guerra de las galaxias* se inician con un prólogo a la manera clásica, unas letras amarillas sobre un fondo de estrellas que se van alejando hacia el infinito.

Es un tiempo de guerra civil. Naves rebeldes, que parten de una base secreta, han conseguido su primera victoria contra el maligno Imperio galáctico. Durante la

batalla, los espías rebeldes han conseguido hacerse con los planos del arma secreta definitiva del Imperio: la Estrella de la Muerte...

Porque hay que tener en cuenta que estos prólogos no sólo cumplen la función de explicar al espectador datos imprescindibles para que entienda la obra, sino que sirven también para atrapar su atención e interesarle en lo que está pasando.

INFORMACIÓN Y ACCIÓN

Si no se quiere recurrir a un prólogo informativo, tal vez porque se considera que es un método anticuado, o demasiado literario y teatral, hay que encontrar una manera de introducir la información que el espectador necesita disimulada en las acciones de los personajes. La manera más sencilla es escondiéndola en un conflicto. Un personaje puede decirle a otro cosas demasiado obvias, que nadie diría en una conversación normal, pero que sí resultan lógicas en una discusión, como en el encuentro entre Darth Vader y la princesa Leia en el inicio de *La guerra de las galaxias*.

PRINCESA LEIA

Darth Vader, sólo tú podías ser tan osado...

DARTH VADER

No finjáis sorpresa, alteza, esta vez no ibais en misión de paz...

PRINCESA LEIA

Soy miembro del Senado Imperial y voy en misión diplomática a Aldearán.

DARTH VADER

Vos formáis parte de la alianza rebelde, sois una traidora. ¡Lleváosla!

Además de la discusión, hay otros trucos para dar información sin que parezca que le estamos haciendo un favor al guionista.

Uno de los más efectivos es el interrogatorio. En *Sospechosos habituales*, de Brian Synger, asistimos en las primeras escenas a una ronda de reconocimiento policial que nos permite conocer al grupo de criminales que van a protagonizar la película. De esta manera, también se conocen ellos entre sí, lo que pone en marcha la trama, pues es entonces cuando deciden asociarse para dar un gran golpe.

La acción y la información se funden de una manera tan perfecta que resulta difícil separarlas, por lo que el espectador no tiene la sensación de que está asistiendo a un torrente de información acerca de seis o siete personajes.

También podemos conocer esa información si el personaje pasa por una aduana y le preguntan sus datos. En *Tener y no tener*, de Howard Hawks, vemos en la primera escena a Bogart llegando a la aduana marítima:

BOGART

Buenos días.

FUNCIONARIO
Buenos días, capitán. ¿En qué puedo ayudarle hoy?

BOGART
En lo mismo que ayer.

FUNCIONARIO
Su cliente y usted quieren abandonar temporalmente el puerto, ¿no?

BOGART
Exactamente.

Como se ve, los dos personajes se conocen muy bien y el funcionario no tendría por qué hacer más preguntas: le bastaría con rellenar los datos y entregarle el permiso a Bogart. Pero nosotros ni siquiera sabemos todavía cómo se llama Bogart en la película, así que, para ayudarnos, el funcionario extrema su celo profesional y sigue hasta el final su rutina, ante la sorpresa de Bogart, quien le devuelve la moneda:

FUNCIONARIO
¿Nombre?

BOGART
¡Ja! Harry Morgan.

FUNCIONARIO
¿Nacionalidad?

BOGART
Esquimal.

FUNCIONARIO
¿Cómo?

BOGART
Americano.

Y todavía da juego este interrogatorio irónico para proporcionarnos un poco más de información acerca de la situación y acerca del carácter de Harry Morgan, que será luego importante:

FUNCIONARIO
¿Nombre del barco?

MORGAN
Queen Conch, Cayo Este, Florida. Y salimos a pescar como lo hemos hecho durante dos semanas. Volveremos esta noche y no creo que nos alejemos más de cuarenta y cinco kilómetros de la costa.

FUNCIONARIO
Cinco francos, por favor. Y otra cosa, no se acerquen a las aguas territoriales de Santa Lucía o la Dominica.

MORGAN
¿Es una nueva orden?

FUNCIONARIO
Sí, el decreto fue publicado anoche por su excelencia el Almirante Robert, Gobernador General de las Indias Occidentales Francesas.

MORGAN
¡Ajá! Que le aproveche.

FUNCIONARIO
¿Tiene alguna queja?

MORGAN
No.

El interrogatorio se puede presentar en un contexto tan extravagante que nadie se fijará en su carácter explicativo, como sucede en *El diablo dijo no*, de Lubitsch, donde vemos descender a un hombre por unas escaleras y llegar a un despacho donde le recibe otro hombre a quien reconocemos, a pesar de su apariencia de funcionario, como el diablo. La extraña situación nos interesa tanto que nos olvidamos del contenido informativo absolutamente explícito.

Y también se puede utilizar un tipo especial de interrogatorio, sin policías ni aduanas, en el contexto de una escena de seducción: aunque se le está dando información casi directamente al espectador, éste no lo advierte porque el contenido erótico diluye la sensación informativa.

UN BUEN LUGAR PARA PRESENTAR A TODO EL MUNDO

En las bodas siempre hay muchas presentaciones, así que es fácil repetir varias veces los nombres de los personajes más importantes y conocer sus relaciones: «Esta es mi novia, te presento a mi padre», «Este es mi hermano mayor», «Te presento a mi hermana». Si además uno de los asistentes es nuevo en la familia, mejor que mejor.

La primera parte de *El Padrino* comienza con una boda, en la que conocemos prácticamente a toda la familia Corleone y además descubrimos a qué se dedica Marlon Brando (don Corleone) y algunos de los conflictos que luego se desarrollarán. A muchos de los personajes los conocemos porque son presentados a alguien ajeno a la familia, como Kay Adams, interpretada por Diane Keaton, que es la novia de Michael, uno de los hijos de don Corleone. Incluso llegamos a conocer bastantes detalles interesantes:

MICHAEL

(A su novia) Mi hermano, Tom Hagen... Esta es Kay Adams

(...) [Tom se aleja]

KAY

¿Si es tu hermano, por qué lleva otro apellido?

MICHAEL

Cuando mi hermano Sonny era pequeño, encontró a Tom Hagen en la calle. No tenía a nadie y mi padre lo recogió... Ha vivido siempre aquí. Es mi hermano. No es siciliano. Creo que va a ser Consiliere...

La escena de la boda se desarrolla, a lo largo de muchas secuencias, durante media hora y nos permite conocer a un número abrumador de personajes. Don Corleone, sus hijos y sus parejas, varias de las personas que trabajan para él, como Luca Brasi, y muchos de los que protege, como el cantante Johnny Fontana.

Si es cierta la norma que dice que hay que repetir la información fundamental al menos siete veces, sólo como curiosidad y limitándonos a la familia, en esos veinte

primeros minutos de *El Padrino* se menciona cinco veces el nombre de don Corleone (y al menos otras cinco como «Padrino»), dos veces a la señora Corleone, cinco veces Santino (o Sonny), el hijo mayor, cuatro veces a Tom Hagen, dos a otro hijo, Fredo, cinco veces a la hija que se casa, y ni más ni menos que en once ocasiones a Michael Corleone.

Estamos ahora perfectamente preparados para entender las relaciones familiares e introducirnos en la trama que se inicia enseguida, con un trabajito que el Padrino encarga a su ahijado Tom Hagen para que Jimmy Fontana sea contratado en una película de Hollywood.

HACER QUE LOS PERSONAJES TRABAJEN PARA EL GUIONISTA

Como ya se ha dicho, no debe parecer que los personajes están haciéndole un favor al guionista al comunicar ciertas informaciones, pero pueden hacerlo sin que se note gracias a la naturaleza secuencial del cine. Si un personaje menciona al final de una escena a otro que todavía no conocemos, la tendencia natural del espectador es suponer que si aparece un personaje desconocido en la siguiente escena se trata de aquel al que han mencionado. De este modo, los personajes se alían con el montador para presentarse unos a otros. El método lo utiliza una y otra vez Woody Allen en *Balas sobre Broadway*, donde evita perder tiempo dando información y aprovecha la relación causa y efecto que establece el espectador entre escenas sucesivas. Por ejemplo, en un momento dado, el dramaturgo David Shayne habla con su productor en una sauna. El productor le dice que ha enviado la obra a la diva Helen Sinclair. David se alegra, porque le encantaría que ella fuera la protagonista, pero duda que ella acepte. El productor le tranquiliza: Helen lleva años sin un éxito y tiene problemas con el alcohol. Aceptará, le dice. En la siguiente escena vemos a una mujer en lo alto de unas escaleras que lanza un libreto al suelo y grita: «¡Lo dirás en broma! ¿Quieres que interprete a un ama de casa mamarracha que es desbancada por una vampiresa?».

No hace falta que nos la presenten: ya sabemos que es Helen Sinclair. Si no se hubiese aludido a Helen Sinclair en la escena anterior, habría que presentarla de una manera más convencional y seguramente más insípida, porque ahora no sólo la conocemos, sino que tenemos en bandeja una escena conflictiva de resultado dudoso: ¿aceptará o no aceptará el papel?

LA EXCEPCIÓN HABITUAL: INFORMACIÓN QUE PARECE INFORMACIÓN

A veces el juego entre lenguaje (lo que los personajes se dicen unos a otros) y metalenguaje (lo que los personajes dicen a los espectadores) enriquece la obra,

aunque ello rompa con la norma de dar información sin que lo parezca. Pero es que veces, como decía David Lodge en *El arte de la ficción*, el hecho de decirle al espectador: «Tú y yo sabemos que esto es una obra de ficción», puede conseguir que el espectador acepte recibir esa información con agrado.

Un caso notable es el de Woody Allen, quien a menudo interpela directamente al espectador, hablando a la cámara como quien habla a un amigo, como en *Annie Hall*, donde Alvy Singer dice mirando a la cámara:

ALVY

Les contaré un chiste viejo. Dos señoras mayores están en un parador de montaña, y una dice: «Hay que ver lo mala que es aquí la comida». Y la otra replica: «Sí, y además dan unas raciones tan pequeñas». Pues bien, así es como veo yo la vida. Llena de soledad, tristeza y sufrimiento y de infelicidad, y pasa todo tan deprisa...

Y tras contar otro chiste de Groucho Marx y añadir unas cuantas opiniones acerca de sí mismo, Alvy nos conduce directamente a la primera escena, al inicio de la historia, que es su infancia: «Yo era un niño pasablemente feliz, ¿saben? Me criaron en Brooklyn durante la Segunda Guerra Mundial».

INFORMAR SIN INFORMAR

Un buen método para que el espectador reciba la información es que él mismo nos la pida. Y la manera de conseguir que nos la pida consiste en no informarle.

Casi todas las historias se inician *in media res*, en mitad del asunto. El momento elegido para iniciar la historia es fundamental para captar la atención del espectador.

Un error común en muchos escritores noveles se refiere a conocer el verdadero momento en que comienza la historia. En *Náufrago*, por ejemplo, un guionista novato habría empezado con el nacimiento de Tom Hanks y habría seguido con sus años de escuela, primer amor y primer trabajo... Cuando quisiéramos empezar realmente *Náufrago* probablemente ya estaríamos en la página cuarenta y cinco^[26].

Un comienzo como ése, con tanta información irrelevante para la trama de la película cansaría al espectador, que quizá desearía que Tom Hanks naufragase de una vez, e incluso que se ahogase. Como dice el guionista y director David Mamet:

Todo el mundo dice siempre que para mejorar una película hay que quemar el primer rollo, y es verdad. Todos tenemos esa experiencia casi todas las veces que vamos al cine. A los veinte minutos de película decimos «deberían haber empezado la película por aquí^[27]».

Escapando a esta crítica, el guionista de *Náufrago* empieza presentando a Chuck Noland (Tom Hanks), un empleado de Federal Express que está a punto de casarse y que vive una vida estresante, que se ve transformada cuando su avión se estrella y él consigue llegar a una isla desierta.

En muchas películas de aventuras se suele empezar con una escena de acción, a veces con la muerte de alguien. Se trata de anticipar un momento fundamental de la película para que el espectador desee saber qué es lo que ha llevado a esa situación. El caso más extremo quizá sea *El crepúsculo de los dioses*, de Billy Wilder, en la que vemos el cadáver del protagonista, interpretado por William Holden, que habla directamente al espectador. Naturalmente, queremos saber que es lo que pasó antes de su muerte.

Pero no hace falta que se trate de una escena de muerte o pura acción, también puede ser una situación sugerente, que interese o intrigue al espectador y le haga desear saber más. De este modo, conseguiremos proporcionar toda la información que necesitamos transmitir sin sentir que estamos abusando de la paciencia del espectador. Incluso podemos, gracias a ese interés generado en el espectador, alargar más y más la exposición, como sucede en *Matrix*, de los hermanos Wachowski, donde compartimos la ignorancia del protagonista, Neo, y queremos, como él, averiguar qué sucede. Cuando Morfeo le pregunta a Neo si quiere tomar la pastilla verde (regresar a su mundo convencional) o la roja (conocer la verdad), también nos lo está preguntando a nosotros. Y estamos deseando tomar esa pastilla roja para descifrar los enigmas de esos primeros treinta minutos. Como no podemos hacerlo, nos alegra que Neo se la tome por nosotros.

LA INFORMACIÓN BÁSICA

Ya se ha visto que en el primer acto del guión se debe transmitir información y además interesar al espectador en lo que sucede. Debemos conocer el mundo donde se desarrollará la historia y a los personajes. En el capítulo anterior, se decía que para Elliot Grove los números fundamentales de su estructura en nueve pasos eran la página 1, la 3 y la 10. ¿Qué es lo que sucede en esas páginas?

Página 1: sirve para presentar el tiempo, el lugar y el tono. Hay una gran diferencia entre la página inicial de *Terminator* y una película de Merchant-Ivory^[28].

Página 3: algo que se refiere directamente al asunto o tema de la obra.

Página 10: en este momento tienes que haber respondido a las siguientes cuestiones: quién es el héroe, qué es lo que quiere y cómo va a intentar conseguirlo.

Expresado en palabras de Field, las cuestiones que tienen que estar ya resueltas en la página 10 son:

Número uno: ¿quién es el protagonista; de *quién* habla su historia? Número dos: ¿cuál es la premisa dramática; de *qué* trata su historia? Número tres: ¿cuál es la situación dramática; cuáles son las *circunstancias* que enmarcan la acción^[29]?

En la exposición o planteamiento, más importante incluso que transmitir información es conseguir interesar al espectador en la historia. Por eso dice Swain que en la exposición tiene que haber siempre un gancho (*hook*) y compromiso o meta (*commitment*)^[30]. El gancho puede ser una escena llamativa, misteriosa, inexplicable o extraña. En ocasiones es incluso una escena espectacular, que en televisión se llama *teaser*, que anuncia al espectador lo que va a tener lugar más adelante. Por ejemplo, se ve a los dos personajes en una situación difícil de entender y así el espectador se pregunta cómo llegarán a ello. Sin embargo, se recomienda que esa escena no sea en exceso espectacular, porque eso puede hacer que el resto de la historia resulte anodino.

No sólo eso, lo más importante es que tienes que atrapar la atención del espectador, pero también la del lector del guión. Field dice que cuando dirigió el departamento de guiones de Cinemobile Systems leyó dos mil guiones, de los que sólo le interesaron cuarenta, pero que esos cuarenta le engancharon en las diez primeras páginas. La paciencia de los asesores, productores y directores también tiene un límite, que no suele pasar de la página diez.

ANTES DEL PRINCIPIO SIEMPRE HAY ALGO

Cuando los primeros espectadores asistieron a las proyecciones de los hermanos Lumière no sabían qué era lo que les esperaba. El comienzo de la proyección fue para ellos el comienzo de la aventura proyectada. El espectador actual ya no es como aquellos primeros espectadores, pues conoce un montón de códigos, de los que no suele ser consciente, y tiene muchas expectativas cuando acude a una sala de cine, porque las películas comienzan bastante antes de que el espectador se siente en su butaca. El título de la película, su nacionalidad, la fecha en que fue rodada, los nombres de los actores, del director y a veces del guionista, son ya información que condiciona al espectador. Si el título de la película es *Náufrago*, parece evidente que tarde o temprano veremos a uno. Quien ya ha visto *Cómo ser John Malkovich* y conoce a su guionista Charlie Kaufman, está preparado antes de empezar a ver *Adaptation* para encontrarse con una película que no responde exactamente a los patrones de Hollywood, aunque tampoco se tratará de arte y ensayo europeo.

Truffaut cuenta que cuando era adolescente veía las películas por los carteles de promoción. Y, por supuesto, el espectador también puede haber visto tráileres o leído críticas sobre la película. En definitiva, en una película el principio raramente es lo primero:

Posicionar al público se dice en la jerga de los profesionales del marketing... Desde el título hasta el cartel anunciador, los anuncios impresos y televisados, su promoción intenta fijar el tipo de historia que el espectador va a presenciar^[31].

Eso es algo que sabía el director teatral alemán Max Reinhardt, que siempre *preparaba* al público antes de que se iniciase la representación.

El gran cineasta y director de escena alemán Max Reinhardt afirmaba que se puede crear una atmósfera en la sala mucho antes de que el público tome asiento y se alce el telón. Un título cuidadosamente bien seleccionado puede plantear una metáfora que intrigue a la audiencia y la moldee para la experiencia que se avecina. Una buena promoción, iluminación y la música cuando el público entra, el manejo consciente de la apariencia de los acomodadores, con todos estos elementos puede generarse un ambiente propicio^[32].

Las películas de Hitchcock también empezaban antes de ser proyectadas; simplemente por el hecho de saber que él era el director, se producía en el espectador una reacción semejante a la del perro de Pavlov: se esperaba con impaciencia que ocurrieran cosas extrañas, que hubiera algún asesinato y algún misterio. Hitchcock lo sabía y siempre intentaba que el espectador no supiese demasiadas cosas antes de que la película comenzase.

Pero, una vez empezada la proyección, también los títulos de crédito y la música proporcionan información, a menudo muy importante, sobre lo que va a ser la película. La primera escena de *The Rocky Horror Picture Show* es una boda que no se diferencia en apariencia de cualquier boda cursi de película americana. Sin embargo, ya el título nos está indicando que las cosas no pueden ser tan sencillas y, además, los títulos de crédito, en letras rojo sangre que parece gotear, aparecen sobre unos espectaculares labios rojos en primerísimo plano que cantan una canción que habla de sexo, ciencia ficción y películas antiguas de serie B. En *Lucrecia Borgia* (1935), de Abel Gance, los títulos de crédito también gotean como si la sangre se deslizase por ellos (aunque no sangre roja, porque la película era en blanco y negro).

En el capítulo «Realidad y ficción», ya vimos el más célebre ejemplo de la aplicación de los métodos de Max Reinhardt, cuando en 1999, Daniel Myrick y

Eduardo Sánchez consiguieron que el público fuese al estreno de *El proyecto de la bruja de Blair*, creyendo que lo que allí se contaba era, hasta cierto punto, real.

EL MUNDO DE LA FICCIÓN

Sin duda al lector le resultará fácil identificar este argumento de una célebre película:

El héroe de esta aventura vive en un lugar apartado con sus padres adoptivos. Llegada la juventud, siente la llamada de la aventura. Aunque al principio no se decide a abandonar su hogar, al final lo hace. Consigue un arma especial y emprende el camino, en el que encontrará toda clase de peligros, de los que saldrá victorioso gracias a su valor e inteligencia. También conocerá a un sabio maestro que le aconsejará y se enfrentará a su padre y lo matará. Finalmente se casará con la reina o princesa.

MITOS ANTIGUOS Y MODERNOS

Sí, podría tratarse de una sinopsis más o menos precisa de *La guerra de las galaxias*, de George Lucas, aunque también parece coincidir en algunos detalles con *El señor de los anillos*, de Peter Jackson. Se trata, sin embargo, del argumento de *Edipo*, el héroe griego, pero podría ser casi el de Teseo, el de Rómulo y Remo o el del rey Arturo.

El mito de Edipo es uno de los más importantes de la antigua Grecia. Era conocido como la *Tebaida*, porque la acción tenía lugar en Tebas, una ciudad cercana a Atenas, o más concretamente, la *edipoidea*, porque se refería al héroe Edipo. Muchos dramaturgos, al menos doce con toda seguridad, escribieron acerca de este mito: Esquilo escribió cuatro obras, de las que sólo se conserva *Sietecontra Tebas*; Eurípides escribió un *Edipo*, que se ha perdido, y *Las suplicantes*, que tiene relación con la saga. En Roma, Séneca escribió una versión, y hasta el mismísimo Julio César otra, que no se conserva. De Sófocles todavía podemos leer el *Edipo rey*, que Aristóteles consideraba la cumbre del teatro griego, a la que volveremos más adelante, y *Edipo en Colono*.

La coincidencia entre los mitos clásicos, como el de Edipo, y el cine actual puede resultar sorprendente a primera vista, pero es fácil explicarla teniendo en cuenta que la mitología griega y las de otras culturas se hallan en el inicio de casi todas las literaturas, desde los cuentos y las leyendas hasta las novelas y las grandes obras de teatro: por poner un ejemplo, la película *Ran* de Akira Kurosawa está basada en la

obra de Shakespeare *El rey Lear*, quien a su vez se inspiró en la antigua leyenda inglesa del rey Llyr.

Pero en ocasiones se dan semejanzas entre narraciones de culturas que nunca estuvieron en contacto, como las civilizaciones preincaicas, la China anterior a nuestra era, el Egipto de los faraones o los aborígenes australianos. ¿A qué se debe esta semejanza? Carl Gustav Jung, el discípulo heterodoxo de Sigmund Freud, pensaba que existe una especie de inconsciente colectivo en el que hay ciertas figuras o esquemas comunes que él llamaba «arquetipos». Otros creen que las coincidencias se deben a que las maneras de contar una historia no son muchas, que es inevitable que unas funcionen mejor que otras y que, por tanto, sólo sobreviven o interesan cierto tipo de historias.

Sea cual sea la causa, los estudiosos de la literatura, las leyendas, el folclore y la mitología, constatan que, en efecto, en los mitos, en las leyendas y quizá en toda narración hay ciertos aspectos que se repiten muy a menudo.

EL VIAJE DEL HÉROE

Joseph Campbell fue uno de los mitógrafos más conocidos del siglo xx. En *Las máscaras del héroe* examinó cientos de mitos y leyendas, desde Grecia a los incas, pasando por las sagas islandesas o las epopeyas de la India. Encontró así un patrón que se repite en muchas historias: *el viaje del héroe*. Así, muchos héroes son abandonados por sus padres (Rómulo y Remo, Sargón de Acad, Edipo, Teseo o Moisés), pero cuando llegan a la adolescencia dejan su hogar adoptivo, realizan diversas hazañas y recuperan el reino de sus verdaderos padres, a menudo después de matarlos.

En 1962, George Lucas tuvo un grave accidente y pasó varios meses en cama, durante los que leyó varios libros de Campbell. Convencido de la fuerza del mito del héroe, Lucas lo aplicó a *Las aventuras de Starfighter*, una historia de ciencia ficción. El resultado de mezclar su viejo proyecto con las ideas de Campbell fue *La guerra de las galaxias*, la saga más célebre de la historia del cine^[33].

Antes del estreno, Lucas quiso saber qué opinaba Campbell acerca de cómo había interpretado sus ideas y le invitó a una proyección privada. Campbell quedó impresionado: Lucas había conseguido crear un mito moderno, estrechamente emparentado con los mitos tradicionales. Fue tanto su entusiasmo, que mencionó *La guerra de las galaxias* en su siguiente libro: *El poder del mito*.

Tras el éxito de *La guerra de las galaxias*, las ideas de Campbell fueron estudiadas por muchos guionistas y cineastas.

Ineluctablemente, Hollywood ha detectado la utilidad y el jugo que puede extraerse del trabajo de Campbell. Algunos cineastas de la talla de George Lucas y George Miller reconocen su deuda con Campbell, y su influencia puede percibirse en

las películas de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Ford Coppola y muchos otros.

EL VIAJE DEL GUIONISTA

Años después del estreno de *La guerra de las galaxias*, un guionista y analista de guiones llamado Christopher Vogler, que trabajaba en la productora Disney, decidió analizar en detalle las ideas de Campbell:

Redacté un informe de siete páginas llamado *Guía práctica de «El poder del mito»* [el libro que Campbell escribió tras *La guerra de las galaxias*]; en el describía la idea del viaje del héroe por medio del análisis de algunos ejemplos de películas tanto de reciente estreno como clásicas.

El informe circuló por la factoría Disney y fue aplicado en varias películas de éxito:

El modelo del viaje del héroe siguió durante mucho tiempo prestándome un gran servicio. Me sirvió para leer y evaluar más de diez mil guiones para media docena de estudios... Me guió hacia un nuevo cargo en la Disney, de tal manera que fui nombrado consultor para la división de animación en la época en que se gestaron *La Sirenita* y *La Bella y la Bestia*^[34].

Vogler publicó tiempo después su interpretación de las ideas de Campbell en *El viaje del escritor*. En este libro, Vogler ofrece un esquema del llamado viaje del héroe, que, en su opinión, se puede aplicar a cualquier narración. Para probarlo, analiza películas tan dispares como *Titanic*, *Pulp Fiction*, *El rey león*, *Full Monty* y, por supuesto, *La guerra de las galaxias*.

Las etapas del viaje del héroe coinciden con la estructura en tres actos que proponen muchos teóricos del guión:

<p>ACTO PRIMERO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El mundo ordinario 2. La llamada de la aventura 3. El héroe indeciso <i>(El rechazo de la llamada)</i> 4. El sabio anciano <i>(El encuentro con el mentor)</i> 5. Dentro de un mundo especial 	<p>Equilibrio Posible detonante cronológico Punto de crisis - conflicto básico</p> <p>Subtrama amistad o maestro / discípulo Primer punto de giro</p>
<p>ACTO SEGUNDO</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Pruebas, amigos y enemigos 7. La gruta abismal 8. La prueba suprema <i>(La odisea, el calvario)</i> 9. La espada <i>(La recompensa)</i> 	<p>Posible cohesión detonante Clímax del conflicto básico Resolución Cierre del arco de transformación Equilibrio restablecido</p>
<p>ACTO TERCERO</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. El camino de vuelta 11. Resurrección 12. Regreso con el exilir 	<p>Clímax del conflicto básico Resolución Cierre del arco de transformación Equilibrio restablecido</p>

Esquema del viaje del héroe según Vogler.

Naturalmente, si nos fijamos en las primeras producciones Disney, descubriremos que ya entonces se aplicaban esquemas semejantes a los de Vogler. No es extraño, puesto que muchas de las películas de Disney se basan en cuentos tradicionales, como *La bella durmiente* o *La cenicienta*.

En cualquier caso, del viaje del héroe, contado por Campbell o Vogler, interesa

aquí la relación entre el mundo ordinario y el extraordinario.

LA IMPORTANCIA DEL MUNDO ORDINARIO

El mundo en el que transcurren las historias ideadas por los guionistas suele ser un mundo extraordinario: el mundo de Oz, el mundo de ciencia ficción de *La guerra de las galaxias*, el mundo «real» de *Matrix*, que existe en el interior de un programa informático, o la Tierra Oscura de *El señor de los anillos*.

Los héroes pasan casi toda su aventura en ese mundo extraordinario, y sólo regresan al mundo ordinario o cotidiano al final de la película: Dorothy a Kansas en *El mago de Oz*, Frodo a la Comarca en *El señor de los anillos*. A veces, ni siquiera regresan, Como Luke Skywalker en *La guerra de las galaxias*, o Neo en *Matrix*.

Parece, pues, que el mundo ordinario no tiene ninguna importancia para la aventura. Pero no es así. Es la paradoja del extraordinario mundo ordinario, que se podría formular así: «Lo importante es el nuevo mundo que va a descubrir el héroe de la historia, pero tenemos que mostrar el mundo del que parte para que el otro mundo resulte verdaderamente interesante».

El mundo ordinario es la base misma del mito del héroe: sin ese mundo cotidiano no hay desafío, no hay descubrimiento de nada, no hay héroe propiamente dicho. El relato de Teseo o el de Edipo nos resultan especialmente interesantes porque los orígenes de estos dos héroes son humildes, porque sus padres no son quienes ellos creen, porque habitaban en un lugar más o menos mediocre y descubren un nuevo mundo, superando los desafíos y alcanzando la recompensa. Si Edipo se hubiese limitado a nacer en Tebas y heredar el reino de su padre Layo, la historia resultaría mucho menos interesante. Lo mismo sucedería con *El señor de los anillos* si Frodo no fuera un insignificante hobbit que se enfrenta al mayor y más maligno poder que amenaza al mundo. Si la trilogía llevada al cine por Peter Jackson contara tan sólo el enfrentamiento entre un mago bueno, Gandalf, y un mago malo, Saruman, sería un relato más de espada y brujería, que sólo atraería a los aficionados a ese género.

Es cierto que Luke Skywalker tiene algo especial, algo parecido a la sangre real o a la simpatía de algún dios de Teseo, Edipo, Ulises,

Sargón de Acad y Moisés, pero la historia comienza cuando Luke es sólo un vulgar granjero en un planeta perdido.

Hitchcock era muy consciente de la importancia de estos contrastes y su situación preferida era la de una persona ordinaria que se veía inmersa, casi sin quererlo, en un mundo extraordinario, como Cary Grant en *Con la muerte en los talones*, Ingrid Bergman en *Encadenados* o Henry Fonda en *Falso culpable*. Lo mismo pensaba el productor de Hollywood Louis D. Lighton:

El héroe no debe hablar mejor que usted o que yo. Tiene que ser reconocido como un hermano. Y luego, en circunstancias especiales, se convierte en un

ser mejor que usted o que yo^[35].

EL CONTRASTE ENTRE LOS DOS MUNDOS

En algunos casos, el contraste entre el mundo ordinario y el extraordinario se marca de manera clarísima. Así sucede en *El mago de Oz*, donde primero conocemos el mundo cotidiano en que vive Dorothy. Vemos a una niña en su granja de Kansas, conocemos a sus padres, a sus compañeros, a un mago de barraca y a su temible profesora. Es entonces cuando un ciclón se lleva a Dorothy hacia el mundo extraordinario, el fabuloso mundo de Oz, donde comienza la aventura.

Mediante un justificadísimo artificio técnico, el mundo de Kansas y el de Oz se distinguen a simple vista, pues todo lo que sucede en Kansas es en blanco y negro, mientras que el mundo de Oz es a todo color. El color llega a la vida de Dorothy casi al mismo tiempo que llegó al cine, cuando los espectadores ya se habían acostumbrado a considerar, después de treinta años de cine, que en una película el mundo ordinario era en blanco y negro. Ésta es, por cierto, una buena paradoja, que muestra que a veces lo que consideramos el mundo real puede ser tan irreal como una película en blanco y negro, y que un mundo lleno de colores, más parecido al nuestro, puede ser el de un cuento de hadas. El método volvió a ser utilizado en *Johnny cogió su fusil*, que dirigió en 1971 Dalton Trumbo, y cuyo protagonista es un soldado que ha quedado completamente mutilado durante la Primera Guerra Mundial. Cuando la acción transcurre en el hospital, la imagen es en blanco y negro, pero cuando el soldado recuerda su pasado, la época feliz de su vida, la imagen recupera todo el color.

También se hace un interesante uso del color en *Pleasantville*, donde los protagonistas, que viven en un mundo en color, penetran en una serie televisiva de los años cincuenta. Allí, en ese mundo en blanco y negro, acabará también apareciendo el color, que tiene un doble significado: la irrupción de la realidad en un mundo ficticio y la libertad sexual y la liberación de la mojigatería imperante. *El mago de Oz*, *Johnny cogió su fusil* y *Pleasantville* son tres buenos ejemplos de cómo utilizar las características propias del medio cinematográfico. No resulta fácil imaginar cómo se podría conseguir un efecto equivalente en una novela.

Pero no hace falta usar el color para marcar el contraste entre mundo ordinario y extraordinario, porque a menudo ese contraste entre los dos mundos se revela a través de la actitud del propio personaje que debe abandonar su mundo ordinario y entrar en el extraordinario.

LA TENTACIÓN DEL MUNDO EXTRAORDINARIO

En *La guerra de las galaxias*, Luke Skywalker es un granjero. Poco a poco descubre

que hay algo especial en él. Pero, como dice Vogler, el héroe al principio es reticente y no quiere introducirse en ese mundo extraordinario y desconocido que le proponen. Necesita un empujón. Para Luke ese empujón es la muerte de sus padres adoptivos, que hace que lo que antes era un problema abstracto se convierta en algo personal: quiere vengarse de los asesinos de sus padres, el Imperio y Darth Vader.

Las ideas del viaje del héroe no tienen por qué aplicarse sólo a películas en las que hay grandes batallas espaciales o luchas contra extraños monstruos. En casi cualquier historia imaginable ha de existir una situación inicial, un mundo ordinario, que el héroe debe abandonar para que se inicie la aventura, pero casi siempre el protagonista se muestra tan reticente como Luke. No es necesario que maten a los padres adoptivos del héroe, como en *La guerra de las galaxias*, pero es imprescindible que la transformación del personaje, su aceptación de la aventura, resulte psicológicamente creíble.

Todo esto es tan evidente que parece innecesario señalarlo, pero se descuida demasiado a menudo: el guionista, los productores y el director quieren llegar cuanto antes a *la parte buena*, a la acción, a ese mundo deslumbrante y extraordinario, y reducen el mundo ordinario a una presentación mínima. Lo que consiguen con eso es que no haya ningún contraste y que la historia pierda gran parte del interés, porque apenas nos preocupa lo que pueda pasarle a un perfecto desconocido en un mundo que no nos parece ni ordinario ni extraordinario ya que, dentro de la lógica del relato, no nos han permitido compararlo con nada.

CUANDO LO EXTRAORDINARIO ENTRA EN EL MUNDO ORDINARIO

El laberinto en el que se interna el héroe Teseo es quizá el mundo extraordinario más célebre, pero no es tan extraordinario para quien siempre ha vivido en él, como Asterión, el monstruo mitad hombre mitad toro. El Minotauro sin duda soñaba con otro mundo extraordinario: el que se hallaba fuera de su laberíntica prisión, el mundo ordinario de los ordinarios seres humanos.

En definitiva, lo ordinario y lo extraordinario se definen por comparación. En algunos relatos, no es una persona ordinaria la que llega al mundo extraordinario, sino que es alguien extraordinario quien entra en nuestro ordinario mundo. Esto da excelentes resultados, especialmente para la comedia. Historias de este tipo son películas como *E.T.*, o series de televisión como *Alf el extraterrestre* o *Mi marciano favorito*.

El hecho de que el protagonista, o al menos quien focaliza la narración, sea alguien que no pertenece a nuestro mundo permite que veamos a través de sus ojos el mundo cotidiano como si fuera extraordinario. Pero no tiene por qué tratarse de extraterrestres, a veces esos personajes son simplemente extranjeros, como el persa de las *Cartas persas* de Montesquieu, que viaja a Francia y describe lo que ve, revelando los absurdos que no puede percibir quien ha vivido siempre en Francia.

El extranjero considera extravagante lo que a nosotros nos resulta normal y cotidiano, por lo que es un recurso universal: también en China se escribieron relatos de europeos que viajaban allí y describían sus costumbres, mostrando su asombro por cosas que a los chinos les parecían de lo más normal. No hace falta decir que a menudo, como en el caso de Montesquieu, tras la humorada se esconde la crítica.

Pero hay otros personajes cuya mirada nos devuelve una visión diferente de nuestro mundo ordinario y cuyas críticas son mejor toleradas que las de un extranjero: los locos, los niños o los tontos. En *Bienvenido Mr. Chance*, Peter Sellers es un tonto al que todos toman por extremadamente inteligente.

Esto nos conduce a una nueva e interesante paradoja que podría enunciarse así: «La mejor manera de entender nuestro propio mundo es verlo a través de los ojos de alguien que no pertenezca a él». O mirarlo como lo miraría un extraño, que era la interesante teoría del formalista ruso Victor Schlovsky:

En un famoso ensayo publicado en 1917, Schlovsky decía que el propósito general del arte es vencer los mortíferos efectos de la costumbre, representando cosas a las que estamos acostumbrados de un modo insólito. Desfamiliarización es el término que suele darse a la palabra rusa *ostranenie* («convertir en extraño»)^[36].

Como ya se indicó en «Historia y narración», también aquí tenemos que aplicar el principio del manejo de la información su distribución entre el espectador y los personajes. A veces son los personajes quienes tienen esa sensación de extrañeza o desfamiliarización ante un mundo que el espectador conoce bien (el caso de *E.T. el extraterrestre*), mientras que en otras ocasiones es el espectador el que siente que está en un mundo extraño, como en la serie *Star Trek*. En ocasiones son los personajes y espectadores quienes se sienten desfamiliarizados, como en *Matrix*. A veces la desfamiliarización es persistente, como en las novelas de Franz Kafka, y especialmente en *El proceso*, llevada al cine por Orson Welles en 1962.

Uno de los efectos más interesantes de la desfamiliarización es la sensación de lo siniestro, que Sigmund Freud analizó a partir de un cuento de E.T.A. Hoffman (*El hombre de la arena*): lo siniestro conjuga algo familiar con un elemento extraño, por ejemplo, un muñeco de ventrilocuo que domina a su dueño, como en el episodio de Cavalcanti en la película colectiva *Al morir la noche* (1945); o un ser humano que se comporta como una máquina; o, simplemente, alguien que conocemos muy bien y que de pronto nos parece que es otra persona.

QUIEN MEJOR NOS CONOCE ES QUIEN NO NOS CONOCE

Quien pasa toda su vida en un único lugar conoce menos acerca de ese lugar que

quien pueda viajar y compararlo con otros lugares, pues no se dará cuenta de las características propias de su mundo, que considerará universales. En *El mago de Oz*, Dorothy observa por primera vez su mundo cotidiano sólo después de vivir aventuras emocionantes y peligrosas en el mundo de Oz. Cuando regresa, descubre que ya no quiere irse de su vieja y aislada granja de Kansas, que ahora le parece un lugar extraordinario.

Ya se trate de personajes extraordinarios que visitan nuestro mundo ordinario o de personajes normales que se meten en un mundo extraordinario, la situación que se da es lo que suele llamarse de «pez fuera del agua». Lo importante es el contraste: un soltero en un mundo de casados (*Arthur, el soltero de oro*), una mujer en un mundo de hombres (*Armas de mujer*), o un personaje salido de la pantalla de un cine en el mundo real (*La rosa púrpura de El Cairo*, de Woody Allen).

Si lo que se pretende es mostrar a un pez fuera de su habitat natural, fuera del agua, en primer lugar deberá mostrarlos en su mundo ordinario, a fin de crear un vívido contraste con el mundo nuevo y extraño en el que está a punto de introducirse.

Resulta muy difícil encontrar historias en las que el héroe y el mundo sean ambos ordinarios o ambos extraordinarios. Por el lado ordinario, se puede pensar en algunas historias costumbristas que describen la vida de unos personajes comunes en un medio común, sin que suceda nada que altere la cotidianidad. No es fácil encontrar ejemplos, porque incluso en las historias costumbristas, algo viene a alterar la situación inicial.

En cuanto a héroes extraordinarios en un mundo extraordinario, abundan más; por ejemplo, las películas de James Bond. No hace falta decir que este tipo de historias suele ser bastante tópico: James Bond nunca cambia, sigue siendo el mismo al principio y al final de la película, le suceda lo que le suceda. Da igual que le torturen, le anulen como persona o le mantengan prisionero durante meses en una prisión de Corea del Norte, como en *Muere otro día*: en cuanto liberan al agente 007, se afeita la barba de los largos meses de cautividad y se pone un buen traje, vuelve a comportarse exactamente como antes de entrar en la prisión. Nada le cambia, es siempre extraordinario. El atractivo de las historias de James Bond no se basa en la evolución psicológica de los personajes, que es inexistente, sino en otros factores, como los coches, la acción trepidante, los inventos, las peleas y las mujeres espectaculares.

LOS PERSONAJES

No te gusta que los demás te impongan lo que tienes que hacer. Aunque te consideras capaz de llevar adelante grandes proyectos, a veces sientes que quizá no estás a la

altura de lo que se espera de ti. Los demás te han defraudado a menudo y no se han mostrado dignos de la confianza y el afecto que has puesto en ellos. Tienes una manera de ser que no todo el mundo entiende, lo que en ocasiones te causa problemas.

EL ESPECTADOR Y LOS PERSONAJES: LA IDENTIFICACIÓN

Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes: son el corazón y el sistema nervioso de un guión^[37].

Una de las reglas más repetidas en el mundo del guión dice que el espectador se debe identificar con los personajes. La idea procede de Aristóteles: puesto que el arte es una imitación de la vida, lo razonable será que nos sintamos identificados cuando veamos la vida sobre el escenario o en la pantalla.

Al diseñar una serie de éxito para la televisión, se busca que estén representados todos los estamentos sociales, todas las edades y sexos, para que cualquier espectador encuentre un personaje con el que se pueda identificar: los niños con los niños, las mujeres con las mujeres, los hombres con los hombres, los adolescentes con los adolescentes.

La identificación del espectador con los personajes se da muy a menudo y casi siempre es bueno que eso suceda, pero es dudoso que sea obligatorio que suceda siempre. Muy poca gente puede sentirse identificada con el personaje de Henry en *Henry, retrato de un asesino* (1986), de John McNaughton.

Por otra parte, los expertos en audiencias aseguran que el público se identifica con personas de más alto nivel social que el suyo, no con los que son como ellos (a no ser que triunfen, como en los cuentos de hadas). Algo parecido sucede con las revistas del corazón: gusta ver a los ricos, a los triunfadores, porque así se les puede criticar impunemente y sentirse menos mal por no tener lo que tienen ellos.

Suena convincente, pero hay excepciones demasiado llamativas: el personaje más célebre de la historia del cine era un vagabundo, Charlot, que pocas veces triunfaba, y los protagonistas de las telenovelas no sólo gustan a los de su clase social, sino a los de clases sociales más elevadas. Es evidente que a menudo no nos sentimos identificados con ciertos personajes y tampoco tenemos deseos de ser como ellos, pero nos interesa lo que hacen y lo que les sucede.

Eugène Vale dice que se puede hablar de identificación y contraidentificación: «Si el personaje es un desastre, yo me veo bien por comparación».

La explicación de que cuando el espectador no se identifica con el personaje entonces se contraidentifica, es ingeniosa (y sin duda a veces cierta), pero ya hemos visto que este tipo de explicaciones que abarcan todo en realidad no explican casi nada. Lo que parecía ser un precepto: «El espectador se debe identificar con el

personaje», acaba siendo tan sólo una descripción: «En algunas historias el espectador se identifica con el personaje, pero en otras no», algo que quizá es válido como análisis, pero bastante estéril como metodología. No se puede negar que quienes hablamos de guión a menudo creemos explicar las cosas, cuando lo único que hacemos es describirlas.

La identificación tal vez se podría entender como que el personaje te interesa, te interesan sus objetivos, te preocupas en cierto modo por él y por lo que le sucede, pero no tanto como para que veas en él a un doble tuyo. Se da la paradoja de que muchas veces no es el personaje el que imita al espectador, sino que es el espectador el que imita al personaje; así se entiende que un público de todas las clases sociales y diversas personalidades se identifique con un buen protagonista: uno tiende a sentirse semejante a aquello que le gusta. Ya vimos lo que decía Oscar Wilde: es la vida la que imita al arte.

En una ocasión una revista científica publicó la descripción de una persona no identificada y pidió a los lectores que escribiesen diciendo si sabían de quién se trataba y si se sentían identificados o no. La mayoría de los lectores contestaron que sí y casi todos se asombraban del grado de acierto: parecía como si les estuviese describiendo alguien que les conociera muy bien. Era un retrato semejante al que inicia este capítulo, que el lector puede releer para comprobar si se identifica con él.

Como es obvio, el truco consiste en decir muchas cosas buenas, y compensar las malas a la manera de los astrólogos y adivinos profesionales: «A veces te sientes inseguro de tus capacidades, pero sabes que en el fondo serías capaz de hacer cualquier cosa sólo con que te lo propusieras de verdad». ¿Quién no estaría de acuerdo? Una descripción de ese estilo es la que hace que el espectador se identifique con los personajes: a menudo los héroes de las películas hacen aquello que el espectador desearía hacer... y si los personajes no lo hacen, el espectador también se identifica, pues es lo que le pasa a él todos los días.

PERSONAS Y PERSONAJES

Aunque a menudo nos identifiquemos con ellos y nos resulten verosímiles, los personajes, como dice McKee, no son seres humanos, sino una simplificación:

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^[38].

Lo que sí parece necesario es que al espectador le interese lo que les sucede a los personajes. Que se preocupe si le pasa algo malo a un personaje que le cae bien y que no se inquiete mucho si el personaje le desagrada. Eso sí, un personaje no debe resultar indiferente, aunque también aquí hay excepciones.

PERSONAJES QUE NO INTERESAN AL ESPECTADOR

Hay personajes que le resultan absolutamente indiferentes al espectador, pero ello no se debe a un error del guionista, sino que es un resultado buscado a propósito. Suele deberse a motivos morales o ideológicos, a menudo panfletarios.

En las películas que quieren justificar la guerra, el enemigo se convierte en una masa indiferenciada, para evitar que el espectador considere inmoral o injusto que sea asesinado por los buenos. En este sentido, el cine (el mal cine o el cine propagandista) aplica los mismos métodos que los entrenamientos militares de la vida real: se intenta que el soldado no piense en los rasgos humanos del enemigo, sino que lo considere sólo como un bulto a abatir, un obstáculo en el camino del héroe hacia su objetivo. Paul Verhoeven, director de *Desafío total* y *Robocop* afirmó que hizo *Tropas del espacio* en 1997 con unos enemigos repugnantes (cucarachas gigantes), para poder matar a miles de ellos sin que nadie protestara.

LOS MALOS INMORALES

Los malos típicos y tópicos, que en todo momento tienen pensamientos malvados y cara de malvado, son un embuste que algunos consideran inmoral, porque sirve para hacer creer al espectador que el mal es siempre reconocible a simple vista y que no tiene nada que ver con él. En *Los visitantes* (1971), Elia Kazan quiso deshacer este tópico y mostró a dos muchachos, Calley y Medina, que volvían de la guerra de Vietnam y se convertían en violadores.

Está fuera de dudas que Calley, Medina y los otros han sido transformados en bestias. La guerra transforma en bestias. Pero contentarse con llamarles monstruos, es eludir el problema. Desde el momento en que lo señalas con el dedo y dices: «Ese individuo es un cerdo», ya puedes guardar tus distancias cara al problema y decir: «¡Oh!, ¡Se trata de esos individuos nefastos, de esos desequilibrados, no de mí!».

Kazan quiso mostrar que la maldad no es una cosa ajena a nosotros:

Lo que he tratado de hacer es describir estos dos personajes de una forma que no deje escapatoria al público. Es mi teoría del «Sin salida»: no podéis escapar al hecho de que sois *vosotros*, que esos chicos son vuestros hijos, que piensan y sienten como lo hacen vuestros propios hijos.

La fuerza de *Los visitantes* consiste en que no nos cabe ninguna duda de

que se trata de verdaderos criminales, pero que también resultan simpáticos en muchos momentos al espectador.

Llega uno a querer a los visitantes, se ve cómo son, se les reconoce; vemos cómo se interesan por el fútbol americano, el deporte nacional, y de pronto hacen una cosa extraña: matan a ese perro; pero después vuelven a comportarse de una forma familiar, andan como niños, juegan sobre el hielo como niños, juegan al balón y miran a la chica, actividades todas clásicas del americano joven. Y así, de esta forma y antes de que nos demos cuenta empezamos a sentir otra vez simpatía por ellos, es así, ¿no? Son «buenos chicos».

ACTITUD Y PUNTO DE VISTA

Las funciones, características o elementos del personaje a menudo se solapan entre sí, lo que hace todavía más difícil analizarlas por separado sin caer en cierto simplismo.

Según Field, los elementos que definen a un personaje son cuatro: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud.

Un buen personaje tiene un punto de vista definido, una manera de ver el mundo:

- «Todo está determinado, no vale la pena hacer ningún esfuerzo, pues lo que tiene que pasar pasará» (*Jacques el fatalista*, de Denis Diderot).
- «Éste es el mejor de los mundos posibles y todo lo que sucede es para bien» (*Cándido*, de Voltaire).
- «Nada me sale bien, mi vida no es como yo esperaba, soy un fracasado» (Jack Lemmon en *En bandeja de plata*, de Billy Wilder).
- «El arte está por encima de las imposiciones comerciales y de los compromisos» (David Shayne en *Balas sobre Broadway*).

El problema es que su punto de vista suele entrar en conflicto con el de otros personajes.

- «Lo que importa es el propio beneficio, aunque haya que engañar y aunque alguien sufra por ello» (Walter Mathau en *En bandeja de plata*).
- «Lo que yo quiero es que mi novia Olive actúe en una obra de Broadway y si ella está contenta me da igual que eso estropee la obra» (Nick Valenti, el gángster de *Balas sobre Broadway*).

Field distingue entre el punto de vista y la actitud. Podemos decir que un personaje tiene un punto de vista pesimista sobre el mundo, pero que su actitud es la de un hipócrita que finge estar siempre contento:

- Ante los problemas, David Shayne cede y acepta cualquier tipo de imposición.
- Ante los problemas, Nick Valenti impone su fuerza y consigue todo, por las buenas o por las malas, aun cuando tenga que asesinar a alguien.

Valenti es un personaje bastante coherente, pero David Shayne, no: dice una cosa y hace otra.

PENSAMIENTO, PALABRA Y ACCIÓN

Michael Chion dice que un error de algunos guionistas es hacer que sus personajes expresen su pensamiento sin ningún tipo de ambigüedad:

La impresión de ingenuidad que da la lectura de ciertos guiones de principiantes procede de la utilización de los diálogos como un medio para expresar los pensamientos; como si los personajes se entregaran sin reticencia y con plena conciencia de lo que viven y sienten^[39].

El filósofo griego Demócrito consideraba que una de las mayores virtudes morales es la correspondencia entre pensamiento, palabra y acción, pero desde el punto de vista del interés de la narración, parece más importante que los personajes actúen como decía Schopenhauer que debía comportarse un filósofo: no tienen por qué aplicarse sus propios preceptos. O como el cura del dicho clásico: «Haz lo que digo, no lo que hago».

Esta disparidad entre lo que dice y lo que hace no sólo convierte en más complejo al personaje, sino que también se ajusta mejor a la naturaleza del medio cinematográfico, porque el espectador dispone así de dos fuentes de información diferentes: lo que dice el diálogo y lo que dicen las imágenes. Los enamorados se dicen que no se quieren, pero sus gestos muestran lo contrario; los enemigos juran que no volverán a atacar, pero sabemos que lo harán.

Confucio aseguraba: «Antes escuchaba lo que la gente me decía que iba a hacer y creía que lo harían. Ahora escucho lo que dicen que van a hacer y luego observo lo que hacen». Eso es lo que debe hacer el espectador con los personajes: escuchar lo que dicen y observar lo que hacen.

EL PERSONAJE ES LO QUE HACE, NO LO QUE DICE

El jugador de baloncesto Shaquille O'Neal admitía que su entrenador Phil Jackson le había convencido de algo que decía Aristóteles: «Somos lo que hacemos». Somos lo que hacemos, no lo que pensamos que somos o lo que decimos que somos. Mientras que Kobe Bryant, el rival de O'Neal en el equipo, afirmaba una y otra vez que él era

la pieza fundamental, O'Neal, simplemente, mostraba quién era cada vez que salía a la pista. Al final, según la mayoría de los aficionados, O'Neal dejó claro que era él la pieza fundamental en el equipo. El entrenador Phil Jackson, en efecto, había leído bien la *Poética* de Aristóteles:

En razón de su carácter, los hombres son de tal o tal modo; pero son felices o lo contrario en razón de sus acciones. En consecuencia, los personajes... reciben su carácter en razón de sus acciones.

Michel Chion dice que mientras que en la novela conocemos al personaje por lo que el narrador dice sobre él, en el cine lo conocemos por su conducta, por sus acciones: «El cine, psicológicamente hablando, sería conductista». Éste es, pues, uno de los lemas más repetidos: «El personaje es lo que hace, no lo que dice».

Es probablemente cierto, pero la afirmación tiene que ser matizada, porque ha llevado a excesos absurdos. Se debería decir que un personaje es *lo que hace y lo que dice*. El hecho de que un personaje mienta también lo define, o el que no sea capaz de realizar las cosas que dice que le gustaría hacer.

Un personaje se define no sólo por lo que hace o lo que dice, sino también por lo que no hace y lo que no dice. Si vemos a alguien que no reacciona cuando le insultan, eso puede decirnos mucho acerca de su carácter: que es cobarde tal vez, pero también que ha renunciado a la violencia porque cuando la usó cometió actos terribles, como le sucede al protagonista de *El hombre tranquilo* (John Ford), Sean Thornton (John Wayne), quien nunca responde a las provocaciones. Esta actitud resulta demasiado extraña en un actor como John Wayne, y más teniendo en cuenta que el personaje que interpreta ha sido boxeador. Precisamente ahí se encuentra la causa de su extraña actitud: su último rival murió como resultado de los golpes recibidos en el combate. Otras películas, como *El patriota*, de Roland Emmerich, o *Sin perdón*, de Clint Eastwood, siguen este modelo y muestran a un protagonista que no quiere luchar a causa de un pasado terrible. En otra película de Ford, *El hombre que mató a Liberty Valance*, James Stewart también se niega a usar la violencia, porque cree que los problemas se pueden resolver aplicando la ley. Sin embargo, a pesar de lo que dice, acabamos descubriendo que tiene una pistola y que se ha estado entrenando en secreto: eso nos hace entender mejor que cualquier discurso que su confianza en el poder de la ley se está resquebrajando.

EL CONTRASTE ENTRE PENSAMIENTO, PALABRA Y ACCIÓN

Se pueden imaginar diversas combinaciones entre lo que el personaje piensa, lo que dice y lo que hace:

- 1. Dice una cosa y hace otra

En *Balas sobre Broadway*, David Shayne, dramaturgo y director de su propia obra, dice una y otra vez que no cambiará nada, pero, a medida que avanza la película, cada vez cambia más cosas. Acaba admitiéndolo y grita: «Soy una puta, me he vendido». Pero, incluso después de esa escena, sigue negándose a aceptar imposiciones, cambios o sugerencias, aunque acaba siempre cediendo, hasta el punto de que llega un momento en que la obra ya ni siquiera se puede decir que sea suya.

En *Casablanca*, Rick le dice a Ilsa que ya no se juega el cuello por nadie y que sólo se preocupa por sí mismo, pero después ayuda a escapar a su antigua amante y a su marido, jugándose el cuello.

En *Adaptation*, Charlie Kaufman suele decir que va a hacer algo y después nunca lo hace. En una escena acompaña a su novia hasta su casa pero rechaza la invitación a entrar; solo en el coche, mientras ella se aleja, se dice a sí mismo que va a bajar y a quedarse con ella, pero sabemos que no lo va a hacer porque arranca el coche y se aleja de la casa. Sus acciones contradicen su pensamiento en el mismo instante, de una manera que no está al alcance de la literatura, porque siempre habrá que escribir antes si el personaje arranca o si piensa que va a bajar del coche. Es otra de las características del medio cinematográfico que un guionista ha de tener en cuenta: que sonido e imagen pueden avanzar en paralelo y contradecirse.

Algunas escenas más tarde, Charlie Kaufman también se promete a sí mismo que va a ver a Susan Orlean, la autora del libro que tiene que adaptar, e incluso viaja a Nueva York, entra en las oficinas del *The New Yorker* y comparte ascensor con Orlean, pero ni siquiera le dirige la palabra y se va sin que tenga lugar el esperado encuentro.

Sin embargo, Charlie aprovecha que está en Nueva York para ir al seminario de Robert McKee cosa que dijo que nunca haría. Ese encuentro con McKee hará que cambie su guión en una dirección que se había prohibido a sí mismo, que es lo mismo que hace David Shayne en *Balas sobre Broadway*, quien aseguró en las primeras escenas de la película que quería dirigir su propia obra para que no se la estropearan «directores sin talento y actores estúpidos».

- 2. El personaje dice una cosa y la hace

En *Balas sobre Broadway*, Olive, la novia del gángster que ha invertido en la obra de David Shayne, casi siempre dice lo que piensa sin ningún reparo y, además, hace lo que dice. Sólo mantiene cierta discreción para que su peligroso protector no se entere de que tiene un *affaire* con uno de los actores de la compañía.

En *Adaptation*, Donald, el hermano gemelo de Charlie, suele hacer lo que dice que va a hacer: él también dice que va a ver a Susan Orlean, pero además lo hace.

En *Casablanca* el personaje más coherente es quizá Laszlo, el marido de Ilsa y rival de Bogart, que incluso se mantiene firme frente a los nazis que quieren matarlo. Es un héroe a la manera antigua, pero resulta insípido para el espectador, que prefiere

la complejidad de Bogart: el héroe que no parece un héroe a simple vista.

- 3. Dice una cosa pero da a entender la contraria

En *Balas sobre Broadway*, la actriz y diva Helen Sinclair suele decir una cosa pero da a entender la contraria, sobre todo cuando habla con David Shayne acerca de la obra. Asegura que no quiere modificar nada, pero claramente está dándole a entender a David que haga esos cambios: «Como voy yo, una simple diva de Broadway, a decirte lo que debes cambiar».

En *En bandeja de plata*, de Billy Wilder, Jack Lemmon echa toda una parrafada acerca de que no necesita a su mujer, pero el espectador entiende claramente lo contrario: sabe que lo que más desea en el mundo es que ella regrese con él.

A las combinaciones entre decir y hacer hay que añadir, por supuesto, todas aquellas en las que el personaje también piensa. Y los personajes piensan al menos de dos maneras en el cine: en primer lugar usando la voz en *off* de sus pensamientos. En segundo lugar por sus gestos. Si vemos que un joven mira a una chica con verdadero interés sabemos que está pensando que la chica le gusta, aunque hable de cualquier cosa no relacionada con la chica y además actúe como si no le interesara, por ejemplo yéndose de allí.

Todas estas consideraciones nos llevan a una conclusión paradójica: una buena manera de mostrar algo es mostrar lo contrario. Un personaje que dice o piensa una cosa pero que hace otra resulta, casi siempre, más complejo e interesante que el que siempre se muestra a sí mismo sin ningún matiz ni secreto, sin ninguna contradicción. Tal vez eso explique que en el episodio IV de *La guerra de las galaxias*, el personaje plano y transparente de Luke Skywalker fuese engullido por el hipócrita, cínico, pero en el fondo heroico, Han Solo.

LA PERSONALIDAD ES UNA MÁSCARA

La palabra *persona* tiene una curiosa etimología que se relaciona directamente con el arte de contar historias. Procede del latín *per sonna*, «suena a través», y se refiere a la máscara que llevaban los actores de teatro. Esa máscara era el personaje que estaban representando, pero la verdadera personalidad se ocultaba detrás, sonaba a través de la máscara, llegando distorsionada al espectador. Se puede considerar, desde un punto de vista etimológico, que todos llevamos una máscara y que según el ambiente en el que nos movemos, o los intereses que tenemos, actuamos de una manera u otra, distorsionando nuestra voz y escondiendo nuestras verdaderas intenciones. Algo parecido debe hacer todo buen personaje.

McKee, en esta misma línea, distingue entre la caracterización del personaje y su verdadera personalidad:

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?

¿Y cómo se muestra esa verdadera personalidad? Es decir, ¿en qué momento la persona o el personaje se quita la máscara y por primera vez se muestra tal como es?

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^[40].

Y así es como suelen acabar muchas películas, como la mañana de carnaval, cuando los personajes se quitan las máscaras. Como David Shayne en *Balas sobre Broadway*, quien ha mantenido durante toda la película su máscara de «artista», que se quita en la última escena, al descubrir lo que el público ya sabía desde hacía bastante rato:

Hay dos cosas de las que estoy seguro. La primera es que te quiero... y la segunda es que no soy ningún artista. Ya está. Lo he dicho y me siento liberado. No soy un artista.

También el cínico Han Solo se quita la máscara al final del *Episodio IV* de *La guerra de las galaxias* cuando, después de haber abandonado la causa, regresa en el último momento para salvar la vida de Luke y ayudarle a dar el golpe de gracia al Imperio.

LA TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE

Otro de los elementos que definen al personaje es el cambio. Uno de los preceptos más firmes para cualquier teórico de la narración, ya se trate de novela, teatro o cine, es que el personaje tiene que transformarse. No sólo a lo largo de la película, a medida que sus objetivos van cambiando, sino sobre todo al final. Parece que si el personaje sigue tal como era al principio, el viaje o la aventura ha sido inútil. A esa transformación, muchos suelen llamarla *arco del personaje*.

La evolución del personaje a lo largo de la historia le lleva a cambiar su actitud o su punto de vista, a transformarse de perdedor a ganador y a la inversa, de confiado a desconfiado, de tímido a autosuficiente o de cobarde a valiente.

Conviene justificar los cambios del personaje a lo largo de la narración, pues raramente es creíble un personaje que cambia porque sí, sin ningún motivo. Demasiado a menudo se justifica el cambio del personaje de manera muy simplista: la película comienza con el asesinato de los seres queridos del protagonista. Tras esta terrible desgracia, el espectador se pone ya de parte del protagonista, incluso en las peores violencias, como señala Chion. Así sucede al menos en tres películas protagonizadas por Mel Gibson, *Mad Max*, *Arma letal* y *El patriota*.

Una transformación más compleja e interesante se da en la película de Billy Wilder *En bandeja de plata*. Jack Lemmon no acepta fingir una lesión para conseguir una indemnización, así que su cuñado (Walter Mathau) tiene que ir acumulando argumentos que hagan que Lemmon cambie su punto de vista y con ello su actitud: «Se trata de una compañía de seguros, a las que les sobra el dinero; no hay ningún peligro de que nos descubran; dejarás de ser un fracasado sin dinero, y, por fin, de este modo conseguirás que tu mujer, a la que todavía amas, regrese contigo». Esto hace dudar a Lemmon, pero es una persona tan buena y tan incapaz de engañar que no puede dar fácilmente ese paso. Es entonces cuando llega el médico que va a examinar a Lemmon. Este acontecimiento inesperado precipita las cosas: ahora o nunca. Si tuviese más tiempo, Lemmon diría que no, pero pillado en un breve momento de duda, tiene que elegir precipitadamente: no habrá más oportunidades si desaprovecha esta última ocasión y las tentaciones son muchas. Éste es un buen método para vencer la resistencia de un personaje: ponerle en una situación límite, que exige una respuesta inmediata. En *La guerra de las galaxias* o *Mad Max* el protagonista se decide porque matan a su familia.

Hay otras situaciones en las que el personaje se ve afectado por un cambio que no nace de él. Se trata de lo que Aristóteles llamaba *metábasis* o cambio de fortuna, que es, dice Chion, un resorte dramático universal:

- Los cuentos de hadas, en los que la Cenicienta se convierte en princesa.
- El amo que se convierte en criado y a la inversa, como en *El sirviente*, de Joseph Losey.
- El pobre que gana la lotería, como en *El último* de Murnau.

ANAGNÓRISIS O RECONOCIMIENTO

El reconocimiento o anagnórisis es uno de los recursos clásicos para provocar un cambio en el personaje, o al menos en la percepción que los demás tienen de él (incluido el espectador). La anagnórisis es la identificación de alguien a quien no se reconocía o se tomaba por otro, por lo que a menudo está relacionada con la *metábasis* o cambio de fortuna. Para Aristóteles, la anagnórisis es una de las situaciones más fuertes de la tragedia, pero también puede serlo de la comedia. Un ejemplo en el que se produce inevitablemente una *anagnórisis* o reconocimiento tarde

o temprano es el de personajes travestidos, que pretenden engañar a los demás acerca de su identidad sexual, como sucede en *Con faldas y a lo loco*, de Billy Wilder, donde Jack Lemmon y Tony Curtis se disfrazan de mujer para conseguir un trabajo en una orquesta; *Tootsie*, en la que Dustin Hoffman también se disfraza de mujer para obtener un trabajo como actriz en una obra, o *Víctor o Victoria*, de Blake Edwards, en la que es Julie Andrews quien se disfraza de hombre que a su vez se disfraza de mujer en un espectáculo transformista. En todas estas películas se produce un conflicto porque los personajes travestidos tienen que elegir entre mantener su secreto o conseguir a la chica o chico del que se enamoran.

El reconocimiento se utiliza también mucho en las telenovelas. Una mujer abandona a su hija en un momento en el que está pasando penurias. Años más tarde la madre es una mujer de negocios despiadada, dueña de una agencia de modelos. A esta agencia acude una chica que se llama Cristal, una pobre muchacha a la que abandonaron cuando era pequeña. El espectador sabe que la dueña de la agencia de modelos y Cristal son madre e hija desde el capítulo uno, pero los personajes se enterarán en el capítulo doscientos. Para complicar más las cosas, a partir del capítulo quince Cristal se enamora del hijo de su madre. El incesto sólo podrá ser evitado mediante una dramática escena de reconocimiento. Quizá luego se descubra que el chico no es hijo de la madre de Cristal.

El reconocimiento suele tener lugar mediante signos: a Ulises, cuando llega a Ítaca, le reconoce su vieja criada Euriclea al lavarle los pies y descubrir la cicatriz que tiene en el muslo; a Teseo, su padre Egeo le reconoce por la espada que él mismo dejó bajo una roca. En opinión de Michel Chion:

Una de las escenas de reconocimiento más conmovedoras que se haya hecho jamás se encuentra en *Luces de la ciudad* (*City Lights*, 1931) de Charles Chaplin. La joven protagonista, antaño ciega, «reconoce» por deducción e intuición, en ese vagabundo lastimoso del que se burlan los niños, al supuesto millonario que había cuidado de ella. La intensidad de las miradas intercambiadas entonces, entre el vagabundo y la que ahora lo ve, es soportable a duras penas: es uno de los misterios del cine.

A menudo diversos signos anuncian el reconocimiento antes de que tenga lugar. En *Pacto con el diablo*, Al Pacino muestra desde el principio signos de que es el diablo: su nombre, John Milton, que es el del autor de *El paraíso perdido* (donde se cuenta la rebelión de Satanás contra Dios), o sus botas, cuyo tacón recuerda el pie de un chivo, signo clásico del diablo.

EL PERSONAJE QUE NO CAMBIA

No puede ponerse fin a este análisis de los cambios del personaje sin advertir, de

nuevo, que la norma tiene excepciones y que hay películas en las que los personajes no se transforman o no cambian.

James Bond es un buen ejemplo. Como ya hemos visto, nunca cambia y eso es lo que busca el público que va a ver sus películas. Por eso da igual que el actor se jubile y sea sustituido por otro (Sean Connery, David Niven, George Lanza, Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan o Daniel Craig). Curiosamente, George Lanza fue el que más cambió al personaje (se casaba y enviudaba) y, quizá por ello, fue rechazado enseguida por el público.

TIPOS DE PERSONAJES: EL PROTAGONISTA

El protagonista suele ser el personaje que se halla en un mayor conflicto, como veremos en el próximo capítulo, pero además es el que da unidad a la acción, relacionando a unos personajes con otros. A menudo es el único que conoce a ciertos personajes que no se conocen entre sí.

En la medida de lo posible, cada personaje principal debería tener al menos una escena con cada uno de los demás personajes.

Hay que tener en cuenta que la relación con el personaje principal hace crecer a los personajes secundarios: cuando un personaje no se relaciona con ninguno de los personajes principales, suele ser porque no tiene un papel importante en la narración.

Es habitual que el protagonista aparezca en la primera escena de la película. De manera intuitiva, el espectador tiende a pensar que el primer personaje es el protagonista. En *Annie Hall*, Woody Allen aparece hablando a cámara en la primera escena; en *Granujas de medio pelo*, Allen también aparece en la primera escena, caminando por la calle. Esta relación causal que establece el espectador puede ser un problema para el guionista, que a veces necesita retrasar la aparición del protagonista. Es un riesgo, porque es seguro que el espectador empezará a teorizar acerca de quién es el protagonista al ver las primeras imágenes.

En *Dos hombres y un destino*, el guionista William Goldman y el director Arthur Penn tenían un problema: mostrar desde el principio de la película que un Robert Redford desconocido iba a ser tan protagonista como el famoso Paul Newman. Lo solucionaron concediendo una larga escena a Redford nada más empezar la película: una partida de cartas con muchos primeros planos y gran intensidad dramática. Una vez que el espectador había constatado el protagonismo de Redford, entraba Paul Newman en el salón. Si Newman hubiese aparecido antes, Redford no habría sido considerado tan protagonista como él.

Puesto que los problemas y conflictos principales de una película se refieren al protagonista, es lógico que éste aparezca también en la última escena. Al menos en la última escena importante, pues puede haber un pequeño epílogo en el que se explique qué sucede con los otros personajes, como se verá en el capítulo dedicado al desenlace.

LO PERFECTO ES IMPERFECTO

Un personaje perfecto no suele resultar simpático, ni en el cine ni en la realidad. En la campaña presidencial estadounidense del año 2000 se vio un claro ejemplo: se suponía que el candidato demócrata, Al Gore, era más inteligente que George W. Bush, tenía más experiencia (había sido vicepresidente durante ocho años) y más conocimientos que su rival. Además, el país iba económicamente de maravilla. Sin embargo, no era seguro que fuera a ganar las elecciones, porque el electorado lo veía demasiado perfecto. Su contrincante, Bush, no tenía ningún problema en mostrar su falta de cultura para dejar claro que él era «un hombre de la calle, un americano más, como vosotros».

Así que Gore tuvo que arremangarse literalmente, estrechar manos de desconocidos como si fuesen amigos suyos de toda la vida y besar niños en los mítines. El director Spike Jonze, al que ya conocemos por *Cómo ser John Malkovich* y *Adaptation*, se encargó de rodar en la casa de Gore para demostrar que detrás de la aparente frialdad del candidato se encontraba un esposo fiel y cariñoso y un padre ejemplar. Su hija Karenna también contó anécdotas de su infancia, cuando su padre la esperaba con tazas de chocolate caliente mientras ella jugaba en la nieve, y cómo la ayudaba con sus deberes. Pero su mayor éxito de campaña fue un apasionado beso con su esposa, lo que rompió un poco su imagen fría y distante. También se insinuó que la película romántica *LoveStory* estaba basada en ellos.

Pero los asesores de Gore quizá deberían haber añadido alguna torpeza a su candidato, algún error simpático, porque no consiguieron despegar en las encuestas y Gore acabó perdiendo las elecciones (aunque con bastante polémica, debido a las irregularidades en el estado de Florida).

Boileau, que escribió también un *Arte poética* a la manera de Aristóteles, pero en verso, era consciente de lo lejanos que pueden resultarle al espectador los personajes perfectos: «Dadles a los grandes corazones grandes debilidades». Eugène Vale añade:

Si se presenta la debilidad de un personaje con el que el espectador se ha identificado de manera divertida, la satisfacción es infinita^[41].

Cary Grant es posiblemente el mejor ejemplo de este método y por eso era el actor preferido de Alfred Hitchcock y de Billy Wilder.

Otro ejemplo elocuente es el de los sabios o genios despistados: está claro que uno se siente menos lejano de un sabio como Einstein si es presentado con rasgos de despistado, con el pelo revuelto y la lengua fuera. A menudo es esa debilidad la que te hace identificarte con un personaje demasiado perfecto: «Al fin y al cabo también él es humano».

EL ANTAGONISTA

Como se ha visto, los héroes tienen que alcanzar un objetivo, pero el problema es que en su camino encuentran enemigos que les ponen obstáculos o intentan impedir que logren lo que desean. En casi todas las historias, en efecto, los héroes tienen adversarios.

Desde sus orígenes, la narración de historias ha tenido un sentido didáctico bastante evidente: la división del mundo en buenos y malos. Este didactismo ha estado casi siempre a favor de lo establecido, del poder al que la obra de arte quería adular o sostener. En la *Ilíada* es fácil observar que las simpatías de Homero oscilan entre los griegos y los troyanos, hasta el punto de que se le reprochaba que parecía preferir a los troyanos, pues todos ellos son honestos y valerosos, incluso Paris, el secuestrador de Helena, mientras que entre los griegos abunda la envidia, la soberbia y la crueldad. El único personaje realmente antipático de la *Ilíada* es un tal Tersites, que es precisamente un guerrero que se opone a esa aristocracia guerrera que protagoniza la *Ilíada* y a la que, se supone, Homero quería adular. Tersites es un plebeyo que no merece estar en las reuniones de los jefes aqueos y todos se regocijan cuando Ulises le golpea y le ordena dejar de protestar por las decisiones de quienes mandan. Es muy probable que los oyentes o lectores de la *Ilíada* riesen a carcajadas cuando el plebeyo Tersites era colocado en su lugar. En la *Odisea*, sin embargo, ya existe un nutrido catálogo de verdaderos malos: el cíclope Polifemo, las sirenas que precipitan los barcos contra las rocas, o los descarados pretendientes de Penélope, que quieren aprovechar la ausencia de Ulises para hacerse con su reino y su esposa. En el teatro clásico francés el maniqueísmo se acentuó: los malos eran muy malos y los buenos muy buenos. Nada que envidiar a las películas de James Bond en las que los malos son absolutamente malos, sin doblez de bondad alguna que pueda estropear su infame catadura.

También se aplicaban esquemas muy simplistas en el teatro isabelino, aunque Christopher Marlowe empezó a abrir brecha al hacer al malo protagonista de la obra, como en *Tamerlán* o en *Doctor Faustus*. Antes de él, a John Milton se le había reprochado que sus versos de *El paraíso perdido* parecían cobrar nueva vida cuando hablaba de Satanás y el Infierno, mientras que se movían en el tedio cuando el tema era el cielo y sus ángeles. Como Homero, Milton parecía haberse equivocado de bando al distribuir su talento.

Pero el gran cambio, vino con Shakespeare.

LOS MALOS DE SHAKESPEARE

Shakespeare creó una sorprendente galería de malvados. Malo es Macbeth y malo es Enrique II, malo es el mercader de Venecia e incluso malo es Hamlet, si consideramos que un asesino es malo.

En Shakespeare el propósito moral del teatro clásico francés, y también del español y su exageradísimo concepto del honor, parece estar ausente. Voltaire reprochaba a Shakespeare que sus reyes no eran regios y se comportaban como plebeyos. El crítico Samuel Johnson admite que Shakespeare:

Sacrifica la virtud a la conveniencia y pone más cuidado en agradar que en instruir, hasta tal punto que parece escribir sin ningún propósito moral... No distribuye con justicia el bien y el mal... conduce a sus personajes indistintamente por el camino correcto y el incorrecto^[42].

Hoy en día, estos reproches nos parecen virtudes, porque ya no se considera que el arte tenga ante todo un propósito didáctico o moralista.

Pero el interés de los malos de Shakespeare no consiste en que no sean malos: como se dijo antes, la maldad de un personaje como Macbeth es difícilmente igualable; su interés reside en la complejidad de esa maldad y en la manera en que el lector o espectador puede llegar a identificarse con el malo. Un caso notabilísimo es el de Ricardo, el protagonista de *Ricardo III*, un personaje ruin, malvado y resentido que desea obtener el trono inglés a toda costa. Su camino al trono queda sembrado de crímenes y cadáveres. Ricardo se convierte finalmente en rey de Inglaterra, pero entonces, cuando se dispone a cortar la cabeza a su enemigo Buckingham:

Nos estremecemos ante la orden de Ricardo dirigida contra cualquiera de nosotros: «¡Basta de contemplaciones con el público! ¡Caiga su cabeza!» («*So much for the audience! Off with his head!*»). «Merecemos nuestra posible decapitación porque no hemos sido capaces de resistir el escandaloso encanto de Ricardo, que ha hecho de nosotros otros tantos Maquiavelos^[43]».

De pronto descubrimos, dice Harold Bloom, que somos como Ricardo, que hemos disfrutado con él, crimen tras crimen, viendo posible lo imposible: que Ricardo avance sin freno hacia la corona y cumpla todos sus objetivos. El más malvado de los hombres, ha sido el protagonista de la historia, como ya el título de la obra indica, y sus enemigos son los antagonistas, aquellos que se interponen en el camino del héroe. Es una de las más perfectas expresiones de cómo la lógica del relato se impone a la moral, y de cómo podemos identificarnos con un personaje al que en la vida real detestaríamos.

De este modo se llega a una formulación paradójica: que el malo ha de ser bueno. El guionista ha de entender las razones del malo y ha de ser capaz de exponerlas como si estuviese de acuerdo con él; al espectador esas razones le deben resultar convincentes o al menos lo suficientemente buenas para un malo.

LOS MALOS DE COPPOLA

Entre los directores de cine, Francis Ford Coppola es tal vez quien más se parece a Shakespeare por su habilidad para crear malvados con voz propia capaces de seducir, como Ricardo, al público. Un ejemplo notable se da en la primera parte de *El Padrino*.

Al principio, Michael Corleone (Al Pacino) se mantiene al margen de los métodos de su familia. En una de las primeras escenas, le cuenta a su novia la manera en que su padre consiguió que Jonhny Fontana rescindiera su contrato (amenazando al empresario con volarle los sesos) y enseguida aclara: «Así es mi familia, Kay, pero yo no». Sin embargo, cuando intentan matar a su padre, Michael se ofrece a asesinar al jefe de policía y a Solozzo, el mafioso rival, en un restaurante. La empresa es complicada, porque los Corleone tardan en averiguar dónde tendrá lugar la cena y Michael estará solo, y además será sin duda cacheado, por lo que no puede llevar un arma encima. Uno de los mafiosos de la familia Corleone, Clemenza, le explica a Michael todo lo que tiene que hacer, dónde encontrará la pistola (estará escondida en la cisterna de los retretes), cómo debe pedir permiso para ir al baño, y cómo debe matar al jefe de policía y al mafioso al regresar del baño pero sin volver a sentarse en la mesa. Cuando la cena tiene lugar, Michael es llevado en un coche cuyo conductor se las apaña para dar esquinazo a cualquier posible perseguidor, es cacheado por el jefe de policía y se encuentra sin ayuda posible en el restaurante. Pide permiso para ir al baño, vuelve a ser cacheado, y encuentra con cierta dificultad la pistola en el retrete. Regresa a la mesa, pero, en vez de matar a sus enemigos allí mismo, se sienta de nuevo. Todo el plan parece haber fracasado, pero al cabo de unos segundos eternos, Michael se levanta, saca la pistola y mata a sus dos enemigos. Como sucedía en el caso de Ricardo, seguimos las dificultades de Michael con angustia, pero no porque sepamos que se va a convertir en un asesino, sino porque deseamos que mate a sus dos enemigos. Y nos sentimos aliviados cuando lo hace. Ni siquiera hay en esa escena, como en *Ricardo III*, una frase que nos recuerde que en ese momento somos tan malos como Michael Corleone.

En las tres partes de *El Padrino*, la simpatía de los espectadores siempre está con la familia Corleone y especialmente con Michael, interpretado por Al Pacino, y con su padre, el primer Padrino (Marlon Brando y Robert de Niro). Es en la tercera parte cuando Coppola nos enfrentará con la verdad moral, al mostrarnos a Michael Corleone por primera vez arrepentido de ese primer paso que le hizo aceptar el lado oscuro de su familia, cuando asesinó al jefe de policía y a Solozzo.

También en *Apocalypse Now* es difícil resistirse al atractivo de Marlon Brando interpretando al infame Kurtz. Por si esto fuera poco, en *Drácula*, Coppola también consigue que el público esté siempre de parte del vampiro.

LOS MALOS DE HITCHCOCK

Hitchcock estaba tan obsesionado como Shakespeare o como Coppola por presentar a malvados interesantes:

Cuanto más logrado sea el retrato del malo, más lograda será la película; en otros términos: cuanto más fuerte es el mal, más encarnizada será la lucha y mejor será la película^[44].

Es lo que McKee llama el *principio del antagonismo*:

Un protagonista y su historia sólo pueden resultar tan intelectualmente fascinantes y emocionalmente atractivos como se lo permitan sus fuerzas antagonistas^[45].

El protagonista de una historia debe, en efecto, mucho a sus antagonistas, porque una de las mejores pruebas para el héroe es su capacidad para enfrentarse a un gran enemigo y a distintos tipos de obstáculos. En la *Odisea*, Ulises se enfrenta a la maldad representada por la fuerza bruta y el salvajismo (el gigante Polifemo), la tentación (el canto de las sirenas que atrae a los marineros contra las rocas y les hace naufragar), la magia (Circe, que transforma a los compañeros de Ulises en cerdos), e incluso dulces tentaciones que no esconden ningún propósito oculto pero que alejan al héroe de su objetivo, como la deliciosa tierra de los feacios y la encantadora hija del rey, o la isla de Calipso. La última prueba es la rivalidad guerrera: el enfrentamiento con los pretendientes de Penélope. A ello hay que sumar la ira de los dioses por la soberbia de Ulises, representada por Poseidón, dios del mar. Un elenco completo de antagonistas a los que Ulises vence. No es extraño que Homero llame a Ulises «fértil en ingenios» y «mañoso», pues es capaz de enfrentarse no a un único tipo de maldad, obstáculo o desafío, sino a todos.

Algo parecido quiso hacer Alfred Hitchcock en *Con la muerte en los talones*, donde Cary Grant no tiene nada que envidiar al ingenioso Ulises, como en la escena de la subasta en la que empieza a pujar de manera absurda para atraer la atención de la policía y así no ser capturado por sus enemigos. Pero, además, el malvado al que se enfrenta es también un digno rival, que se desdobra en tres:

En *Con la muerte en los talones* quise que el malo, James Mason, fuese suave y distinguido, a causa de su rivalidad amorosa con Cary Grant respecto al personaje de Eve Marie Saint. Pero, al mismo tiempo, tenía que ser amenazador y esto es difícil de conciliar. Entonces dividí al malo en tres personas: James Mason, que era guapo y distinguido, su secretario de aspecto siniestro, y el tercero, el rubio, un hombre brutal y de mano dura^[46].

En *Encadenados*, donde el malo es un nazi, éste también delega la crueldad en sus ayudantes y él es de una elegancia y sobriedad llamativas, tanto que llega a parecer en algún momento que el comportamiento inmoral es el de Ingrid Bergman, por haberle traicionado.

Como sucedía al hablar del mundo ordinario y el extraordinario, también en el diseño del malo puede ser muy interesante el contraste. Un malo con modales suaves, como los de Hitchcock en *Con la muerte en los talones* (el espía James Mason) o en *Encadenados* (el nazi Claude Rains), siempre resulta más interesante que el malo que se comporta como un malo típico. También resulta más inquietante un asesino cruel que tiene los modales de un caballero y es capaz de mantener una conversación de alto nivel intelectual e incluso demostrar una gran sensibilidad, como Hanibal Lecter, el psicópata protagonista de *El silencio de los corderos*, interpretado por Anthony Hopkins.

En *Tirez sur le pianiste*, de François Truffaut, los malos que intentan matar al hermano del protagonista, y que son capaces de secuestrar a un niño y a una mujer, se pasan el viaje en coche hablando de cosas triviales y discutiendo amigablemente con sus secuestrados. Quentin Tarantino, gran admirador de la *nouvelle vague* francesa, imitó esta escena en *Pulp Fiction*, donde John Travolta y Samuel L. Jackson hablan de si un masaje en los pies es algo erótico o no, o si las hamburguesas francesas son como las americanas, antes y después de asesinar a sangre fría a sus víctimas, con las que también charlan de cosas banales.

Truffaut intentaba no dividir el mundo en buenos y malos (cosa que sí hacía Hitchcock, por muy interesantes que fuesen sus malvados), y se arrepintió siempre de no haber dado una oportunidad a los padres del protagonista de *Los 400 golpes*, o al empresario sueco de *Tirez sur le pianiste*.

EL UNDERSTATEMENT

Muy relacionado con este contraste entre la actitud y las intenciones de los malvados está otro de los conceptos considerados puramente hitchcosianos, aunque no lo inventará Hitchcock, el *understatement*, que también, como el *macguffin*, ha recibido todo tipo de interpretaciones. Así lo definió Hitchcock: «*Understatement* es la subvaloración, la subdeclaración, la subestimación... la presentación en tono ligero de acontecimientos muy dramáticos». Hitchcock construyó toda una película basada en el *understatement* cuando dirigió *¿Pero quién mató a Harry?*

Todo el humor del film procede de un único mecanismo, siempre el mismo, una especie de flema exagerada; se habla del cadáver como si se tratara de un paquete de cigarrillos^[47].

Suele hablarse del *understatement* como simple contraste, como en *La naranja mecánica*, de Stanley Kubrick, cuando Malcom McDowell y sus compañeros destrozan la casa de un hombre y lo asesinan mientras tararean «Cantando bajo la lluvia^[48]». A pesar de que Kubrick no utilizó este método para justificar la violencia, el *understatement* suele crear una ambigüedad emocional en el público y puede ser empleado con propósitos manipuladores a la manera del montaje ideológico. La prueba es que Kubrick prohibió que *La naranja mecánica* se exhibiera en Inglaterra cuando supo que unos gamberros habían atacado a un mendigo mientras entonaban «Cantando bajo la lluvia^[49]». Algunos directores, como Tarantino en *Pulp Fiction*, *Reservoir Dogs* o *Kill Bill*, Tony Scott en *Amor a quemarropa* y Oliver Stone en *Asesinos natos* (ambas también con guión de Tarantino) presentan la violencia con un esteticismo que hace pensar a los espectadores que están contemplando una defensa explícita de tales métodos.

Pero el *understatement* tiene que ver no sólo con la ironía o el contraste, sino que también implica un cierto pudor. Es una manera de mostrar sin mostrar, de indicar algo de manera sutil, de evitar expresar una idea o un pensamiento de manera explícita, hiperbólica o didáctica.

LOS OTROS PERSONAJES

Excepto en casos como *La huella*, de Mankiewicz, interpretada por Michael Caine y Laurence Olivier, apenas hay películas en las que sólo intervengan dos personajes. Pero, aunque aparezcan muchos, lo habitual es que sólo cinco o seis de ellos sean importantes para la trama. En *Casablanca* hay dos personajes fundamentales, Rick (Humphrey Bogart) e Ilsa (Ingrid Bergman) y cuatro o cinco secundarios, como el teniente Renault, Laszlo, el marido de Ilsa, o el jefe de los nazis. Además, hay unos cuantos personajes interesantes que desempeñan un pequeño papel, a veces determinante, en la historia: el pianista Sam, el ladrón de salvoconductos interpretado por Peter Lorre, los comerciantes de Marruecos o el joven matrimonio que necesita unos visados.

Hay películas con muchos personajes situados casi al mismo nivel, como *Los siete samurais* de Akira Kurosawa, en la que, además de los siete samurais, hay que contar a tres o cuatro habitantes de la aldea que han ido a defender; *La gran evasión*, en la que Steve McQueen encabeza un reparto de rostros conocidos; o la variación de *La gran evasión* hecha por John Huston: *Evasión o victoria*.

Pero, incluso en estas películas, es frecuente que haya un protagonista que destaque un poco por encima de los demás y que articule la historia: Steve McQueen en *La gran evasión*, George Clooney en *Ocean's Eleven*, Toshiro Mifune y Takashi Shimura en *Los siete samurais*.

En otras películas, aparte del carácter individual de cada personaje, se puede

considerar que varios de ellos juntos son también un personaje, como en *Balas sobre Broadway*, de Woody Allen, en la que los amigos bohemios de David Shayne representan el mundo que Shayne debe abandonar para triunfar en Broadway.

En otras películas, casi desaparecen los rasgos personales y nos encontramos ante un grupo o masa indiferenciada, casi siempre cumpliendo la función de antagonista, como en *Furia* (1936), de Fritz Lang, en la que Spencer Tracy es víctima de una multitud enfurecida que quiere matarle a toda costa, o en *La jauría humana* (1966), de Arthur Penn.

LOS AMIGOS DEL GUIONISTA

Algunos personajes están en el guión para ayudar al guionista a transmitir información, aunque ya hemos visto varias veces que eso no se debe notar. Por ejemplo, para saber qué piensa, qué siente o cuáles son las intenciones del protagonista, podemos verle hablando con su mejor amigo, o con su psicoanalista, como sucede en varias películas de Woody Allen (o en la serie de televisión *Los Soprano*), o con un cura en el confesionario. En otros casos, como *Adaptation*, se recurre al monólogo interior, aunque ya se vio que hay teóricos como McKee que consideran que no se debe abusar de este método.

Pero no siempre se trata de transmitir información, a veces son emociones. Hay personajes cuya función es sentir miedo para que lo sienta el espectador. En *Alien* ese papel lo representa la astronauta interpretada por Veronica Cartwright. También hay, por supuesto, personajes que se ríen, se alegran, se enternecen, se preocupan o muestran cualquier otra emoción para contagiar al espectador, o para que éste sepa en una escena emocionalmente ambigua cuál es el sentimiento correcto.

Otros personajes nos dan una visión neutra de lo que está sucediendo. El guionista los usa para decirle al espectador cuál es la opinión correcta. Suele tratarse de un personaje no implicado en la trama principal, alguien que no tenga intereses y que no gane nada con su opinión. En *Balas sobre Broadway* este personaje es Venus, la criada del jefe mafioso, quien oye ensayar a Olive y al gángster Cheech y dice: «Compadezco a los pobres espectadores que vayan a ver la obra». Se está refiriendo a la obra que el novato David Shayne está intentando montar en un teatro. Hasta ese momento, el espectador podía tener dudas acerca de si la obra era buena o no, pues ha oído opiniones divergentes, aunque siempre procedentes de personas poco de fiar por su implicación emocional a favor o en contra. Ahora sabemos que la obra es mala, sobre todo en lo que se refiere a los diálogos (y más si los interpreta Olive, claro).

No hay que abusar de este tipo de personajes, porque es fácil caer en algo mecánico y falso, y cuando se recurre a ellos hay que intentar que estén perfectamente justificados por la trama.

También existen personajes cuya función principal es destacar, por contraste, las virtudes o defectos del personaje principal. En la serie de televisión *El príncipe de*

Bel Air, esta función la cumplía el primo del protagonista. Es el papel que representa Tersites en la *Ilíada*, el de los criados en las obras de Marivaux o el de los bufones en las de Shakespeare, además de ser un mecanismo típico en la comedia, donde se suelen repetir esquemas como el del tonto y el listo (Laurel y Hardy, Abbot y Costello). Un ejemplo célebre fue en España el *Circo de la tele*, protagonizado por Gaby (el serio o clown), Miliki (el tonto o agosto) y Fofó (el astuto, trombo o contra agosto que estropea las bromas de los otros dos). En ocasiones se rompe el esquema tradicional, como con los Hermanos Marx, donde no hay propiamente un tonto: Groucho es listo (intelectual), Chico es listo (sabiduría de la calle) y Harpo es ingenuo, pero raramente tonto. En *Granujas de medio pelo*, Woody Allen hace lo contrario: todos los personajes son tontos, aunque en diversos grados.

LA TEORÍA DE LA ILUMINACIÓN

¿Recuerdas el lector películas en las que aparezcan personajes como los descritos?

1) *Un héroe de guerra que quiere ganarse la vida honradamente al contrario que todos los que le rodean.*

2) *Un creyente devoto católico apostólico y romano muy bien visto por el Vaticano y por el propio Papa.*

3) *Un joven capaz de enamorarse a primera vista de una mujer a la que no conoce.*

4) *Un mafioso que está dispuesto a asesinar a cualquiera que se interfiera con los intereses de su familia.*

5) *El asesino de su propio hermano.*

El novelista Henry James es uno de los más adaptados al cine, a pesar de que algunos consideran que sus obras son poco cinematográficas porque «nunca pasa nada».

James tenía una teoría acerca de la construcción de los personajes, a la que llamaba «Teoría de la iluminación^[50]». No sólo sucede, dice James, que un personaje se comporta de manera diferente con cada uno de los demás personajes; además, su relación con los otros personajes es lo que nos va mostrando partes de su personalidad. Si imaginamos al personaje situado en un círculo oscuro, cada uno de los otros personajes ilumina partes de ese círculo, aspectos del protagonista, como cuando se encienden lámparas en una habitación a oscuras. Descubrimos así fragmentos de esa personalidad, que quizá nunca llegamos a ver plenamente iluminada.

Un buen ejemplo de este método es *Ciudadano Kane*, donde conocemos a Charles Forster Kane a través del testimonio de quienes le conocieron, como su socio o su ex mujer. Cada una de esas personas nos da una visión de Kane, pero ninguna es capaz de mostrarnos por entero su verdadera personalidad, porque la manera en que

vemos a los demás depende a menudo más de nuestra perspectiva que de cómo sean.

Una persona esconde dentro de sí diferentes y a menudo contradictorias personalidades. Los cinco personajes descritos al principio de este apartado no son varios, sino sólo uno: Michael Corleone, interpretado por Al Pacino en *El Padrino*. Un héroe de guerra que se quiere mantener al margen de los negocios de su familia («Ellos son mi familia, pero yo no soy como ellos»), pero también un asesino a sangre fría para vengar el intento de asesinato de su padre (primera parte de la saga); un joven que se enamora en el pequeño pueblo italiano de Corleone de una joven que pasa, y decide casarse con ella, pero también el asesino de su hermano Fredo (segunda parte); finalmente, un aliado del Vaticano que, a cambio de sus generosos donativos, espera obtener el perdón por todos sus pecados (tercera parte).

También hay que tener en cuenta que una persona cambia su comportamiento adaptándose a las demás personas y a las circunstancias: no es lo mismo hablar con un jefe que con un compañero; con una persona a la que deseas, que con alguien que te aburre. No sólo los demás iluminan al personaje, también él muestra distintos aspectos de su personalidad según con quien se encuentre. En *Adaptation*, Susan Orlean se comporta de distinto modo cuando está con sus amigos de Nueva York (bromista e intelectual), cuando está con John Laroche (modesta y fascinada), cuando Donald Kaufman la entrevista (fría y distante), incluso cuando está sola nos revela un aspecto nuevo (soñadora e insegura).

Estas consideraciones permiten llegar a una paradoja: una buena manera de mostrar a un personaje es no mostrarlo nunca del todo.

LA AMBIGÜEDAD

A lo largo de este capítulo, se ha visto que para mostrar a un personaje a veces era bueno mostrarle haciendo lo contrario de lo que pensaba o decía, o no mostrarlo del todo, o mostrar sólo una parte. También es bueno transmitir cierta ambigüedad que no permita hacerse una idea exacta de su carácter o intenciones, intentar, al contrario de lo que decía McKee, que se parezcan un poco más a las personas y menos a los personajes, que sean complejos, inabarcables e incluso cambiantes, como nosotros.

Los comentaristas y expertos confiesan que no es fácil saber de qué lado estaba Shakespeare: ¿era católico o anglicano?, ¿monárquico o republicano?, ¿homosexual o heterosexual?, ¿escéptico o creyente? Una de sus mayores ambigüedades se refiere al tratamiento que hace de los malos en sus obras. Los discursos de Ricardo, Othelo, Shylock o Macbeth a veces suenan tan razonables que uno llega a preguntarse si Shakespeare está de acuerdo con ellos. Algunos de sus personajes femeninos, como Viola (*Noche de reyes*) o Rosalinda (*Como gustéis*), le han ganado el aplauso del feminismo, compensado por el machismo detectado en obras como *Los dos hidalgos de Verona* o *La fierecilla domada*. Su Calibán de *La tempestad* ha servido para defender la lucha de los pueblos colonizados, pero también para lo contrario. El

personaje de Shylock de *El mercader de Venecia* es una de las peores aportaciones al antijudaísmo, pero, al mismo tiempo, de su boca salen las más elocuentes palabras a favor de los judíos y de cualquier minoría perseguida y maltratada:

Soy un judío. ¿Es que un judío no tiene ojos? ¿Es que un judío no tiene manos, órganos, proporciones, sentidos, afectos, pasiones? ¿Es que no está nutrido de los mismos alimentos, herido por las mismas armas, sujeto a las mismas enfermedades, curado por los mismos medios, calentado y enfriado por el mismo verano y por el mismo invierno que un cristiano? Si nos pincháis, ¿no sangramos? Si nos cosquilleáis, ¿no nos reímos? Si nos envenenáis, ¿no nos morimos? Y si nos ultrajáis, ¿no nos vengaremos? Si nos parecemos en todo lo demás, nos pareceremos también en eso^[51].

En *To be or not to be*, Ernst Lubitsch hace que uno de los actores polacos (y judío) recite ese parlamento poco después de la invasión del país por los nazis, y consigue uno de los momentos más emotivos que se recuerdan en una película cómica. Los personajes de Shakespeare, en definitiva, no pueden ser limitados por una definición unívoca, son variables, escurridizos, «una vez que creemos que hemos empezado a comprenderlos, nos damos cuenta de que no es así», que es como definía McKee a las personas. El guionista puede crear arquetipos, como el Rick de *Casablanca*, o estereotipos como James Bond, pero también puede arriesgarse y crear de vez en cuando personajes realmente complejos.

LOS OBSTÁCULOS Y EL CONFLICTO

EL CONFLICTO Y EL PERSONAJE

Entre los rasgos que definen al personaje, vimos que Field enumeraba el punto de vista, la actitud, el cambio y la necesidad dramática. La necesidad dramática es, dice Field, «lo que el personaje quiere ganar, adquirir, lograr a lo largo de la historia» y los obstáculos que le surgen en el camino hacia ese objetivo.

En *Tootsie*, Dustin Hoffman quiere conseguir un papel; en *Balas sobre Broadway*, David Shayne quiere estrenar su obra sin ceder a las imposiciones comerciales; en *Adaptation*, Charlie Kaufman quiere escribir el guión que le han encargado.

Field también señala de manera tajante la importancia del conflicto y su relación con los personajes:

El drama es conflicto; sin conflicto no hay acción; sin acción no hay personaje; sin personaje no hay historia, y sin historia no hay guión^[52].

Es muy difícil imaginar una historia interesante con personajes pero sin conflicto. Y también es muy difícil imaginar una historia con conflicto pero sin personajes. Sin embargo, siempre ha existido una cierta polémica en todas las artes narrativas, y también en el cine, acerca de si es más importante el conflicto o el personaje. Según Lewis Herman, la atención a uno u otro aspecto es lo que diferencia al cine americano del europeo: para Hollywood lo importante es la intriga, el conflicto, el *plot*, mientras que los europeos son films de caracteres^[53]. Hitchcock era contrario a ahondar demasiado en el carácter de los personajes, porque decía que, cuando lo hacía, ellos acababan dominándole y resistiéndose a obedecer y ajustarse a la trama:

Cuando trabajo con personajes fuertes, ellos me conducen hacia donde quieren ir. Entonces me siento como aquella vieja a la que los jóvenes *boy-scouts* quieren obligar a cruzar la calle: no quiero obedecer^[54].

¿UN PERSONAJE SIN CONFLICTO?

Cuando en *Adaptation* Charlie Kaufman acude al seminario de Robert McKee, le hace una pregunta acerca del cambio y el conflicto:

¿Qué sucede si un escritor intenta crear una historia donde no sucede nada, donde la gente no cambia, donde no tienen revelaciones o epifanías? Luchan y están frustrados pero nada se resuelve. Algo que sea como el mundo real.

McKee responde hecho una furia:

¿El mundo real? ¿El jodido mundo real? En primer lugar, si escribes una historia sin conflicto o crisis, aburrirás a tu audiencia hasta las lágrimas. Segundo: ¿que nada sucede en el mundo real? ¿Es que estás chalado? ¡Se asesina a gente todos los días! ¡Hay genocidios, guerras y corrupción! ¡Cada día alguien en el mundo sacrifica su vida para salvar a alguien! ¡Cada día alguien toma la decisión consciente de destruir a alguien! ¡La gente se enamora! ¡La gente pierde el amor, por la sangre de Cristo! ¡Un niño ve a su madre golpeada hasta la muerte en las escaleras de una iglesia! ¡Alguien pasa hambre! ¡Alguien traiciona a su mejor amigo por una mujer! Si no puedes encontrar esas cosas en la vida, entonces tú, amigo mío, no conoces mucho acerca de la vida real. ¿Y entonces por qué coño me estás haciendo perder dos horas de mi precioso tiempo con tu película? ¡No me sirve para nada! ¿No me

sirve en absoluto para nada!

Es un discurso verdaderamente elocuente, electrizante, que sirve al guionista Kaufman para contradecir de manera paradójica a McKee, a quien hizo decir en la escena anterior que los largos monólogos son antitéticos a la naturaleza del cine y que las personas reales, incluido él, no podían ser personajes de ficción interesantes. Pero el McKee de *Adaptation*, como el McKee real, sin duda, es muy interesante.

Cuando Kaufman pregunta a McKee acerca de la posibilidad de escribir un guión sin conflicto, con un personaje al que no le pase nada y no se transforme, se está refiriendo al propio guión de *Adaptation*, a sí mismo en esta historia en la que deambula por el mundo sin que nada le suceda.

Sin embargo, ésa sería una descripción muy inadecuada de *Adaptation*, a pesar de que proceda de su propio guionista. El conflicto en *Adaptation* existe desde la primera imagen, cuando la voz en *off* de Kaufman se lamenta: «¿Tengo alguna idea original en mi cabeza calva?». Se podría decir que incluso conocemos el conflicto antes que al personaje, porque no sabemos todavía quién está hablando. Enseguida se nos muestra que se trata del guionista Charlie Kaufman y que su problema es que tiene que adaptar un libro y no sabe cómo hacerlo.

Como diría McKee, en realidad pasan muchas cosas, pues pocas cosas son tan emocionantes como la inseguridad o el fracaso.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que a veces un personaje puede carecer de conflicto y que el conflicto exista sólo para el espectador.

EL CONFLICTO DEBE PLANTEARSE CUANTO ANTES

Éste es un consejo en el que también coinciden casi todos los teóricos. Conviene que el espectador no pase mucho tiempo perdido, sin saber cuál es el problema que plantea la película que ha ido a ver.

Sin embargo, tampoco hay que precipitarse, pues el conflicto a menudo debe plantearse cuando ya conocemos a los personajes y el mundo de la historia para que sea entendido plenamente. Pero, hasta que ese objetivo o conflicto llegue, el guionista debe plantear otros enigmas o dilemas, que interesen al espectador.

En *Matrix*, el primer conflicto importante es la lucha entre los rebeldes y los agentes de Matrix, pero ese enfrentamiento no se plantea hasta que Neo descubre que el mundo en el que vive no es el mundo real. Durante mucho tiempo, tanto Neo como el espectador carecen de información acerca del mundo real y de lo que es Matrix, pero esta ignorancia es buscada a propósito por los guionistas: Neo y el espectador irán descubriendo juntos la realidad.

En *Tootsie*, Dustin Hoffman quiere un papel, pero resulta que sólo puede conseguirlo si se disfraza de mujer. Perfecto, ha conseguido su objetivo: el papel es

suyo. Sin embargo, cuando ha conseguido el papel ya tiene otro objetivo: seducir a una compañera de reparto. El obstáculo ahora es más complejo, pues tiene que elegir entre conservar el papel o seducir a la mujer. El conflicto entre ambos objetivos llega a un punto muy divertido cuando vemos que Dustin Hoffman no puede reprimir su amor hacia la chica, pero sigue disfrazado de mujer. Por lo tanto, la otra chica cree que su compañera es lesbiana.

En *Balas sobre Broadway*, David dice enseguida que no hará concesiones con su nueva obra. Ése parece ser su objetivo. Pero para poder llevar la obra a los escenarios tiene que aceptar el dinero del gánster y poner a su amiguita en uno de los papeles principales de la obra. Ahora su objetivo es salvar la obra a pesar de esta terrible concesión. Más adelante, David tendrá otros objetivos, que ni siquiera se relacionarán con la obra que tanto le importaba al principio.

EL CONFLICTO DEBE VERSE, NO EXPLICARSE

¿Qué quiere decir exactamente que el conflicto debe verse y no explicarse? El guionista, al oír este tipo de consejos, empieza a pensar que no hay que poner diálogos o que un personaje no le puede contar a otro sus problemas, pero no es eso.

Se trata de explicarlo de una manera razonable, no poner, por ejemplo, un diálogo que nadie tendría con un amigo. ¿Cómo actúa alguien cuando tiene un desengaño amoroso? Lo habitual es que busque explicaciones de todo tipo, muchas de ellas fuera de lugar, y raramente dé con la correcta en el primer momento, que golpee las paredes, llore, se vaya de juerga o se encierre, y hable, hable mucho... El personaje de la película puede contarle sus problemas a un amigo, pero no debe hacerlo como si se lo estuviese contando al espectador.

Hay muchas películas de Hollywood que se recuerdan como películas de acción pero que están llenas de diálogo: *Casablanca* o *Persiguiendo a Amy*. Hitchcock decía que el cine americano era fotografías de gente hablando. Diálogo, en cualquier caso, no es lo opuesto a acción. En un diálogo puede haber más acción y más emoción que en una escena de acción trepidante. A menudo el diálogo es una lucha explícita entre dos personajes, un ataque a veces más directo que la agresión física.

EL CONFLICTO SE DEBE ADECUAR A LOS PERSONAJES

Blacker pone el siguiente ejemplo: un millonario pierde 100 dólares. No pasa nada. Pero que un repartidor pierda su bicicleta (valorada en menos de 100 dólares) es un drama en la Italia de la posguerra: *Ladrón de bicicletas*, de Vittorio De Sica^[55].

El conflicto de Charlie Kaufman en *Adaptation*, escribir un guión, no sería tan grave para una persona menos neurótica e insegura. El conflicto para un personaje casi siempre tiene que ver con sus carencias, con aquello que no es capaz de hacer.

Sin el carácter de Charlie Kaufman (del Kaufman ficticio al menos) una película como *Adaptation* no tendría sentido, lo que muestra lo difícil que es separar personaje y conflicto.

ELEGIR LO MALO O LO PEOR

El dilema, ya se le plantee al personaje o al espectador, resulta más interesante si debe elegir y no está claro qué elección es preferible: ¿debe quedarse con su mujer que tiene cáncer y le necesita, o irse con su nueva amante, con la que ha descubierto el amor?

En *Balas sobre Broadway* David Shayne tiene que enfrentarse a diversos obstáculos y elegir casi siempre entre dos males:

- 1) Aceptar a Olive, una actriz de tercera fila, porque es la novia del gánster que produce la obra.
- 2) Soportar la presencia de uno de los matones del gánster en los ensayos.
- 3) Modificar el papel de la diva Helen Sinclair.
- 4) Hacer frente a los problemas habituales en el ensayo de una obra (peleas entre actores, modificación de escenas, etcétera).
- 5) Se ve enredado en una relación amorosa con Helen Sinclair, lo que le aleja de su novia Ellen.
- 6) Elegir entre su amistad con el gánster Cheech o la ética.
- 7) Elegir entre su sueño de convertirse en artista o la necesidad de comportarse como un ser humano (entre el artista y el hombre, como dice uno de los personajes).

Lo más habitual es que al personaje no le quede otro remedio que elegir lo menos malo. Pero esa elección dependerá casi siempre de su carácter.

LO QUE PREOCUPA AL AUTOR Y LO QUE PREOCUPA A LOS PERSONAJES

Se considera que la primera narración de ficción de la humanidad es *La epopeya de Gilgamesh*. Se atribuye el poema, o al menos una de sus primeras versiones, a un tal Sinleke'unnenî, que casi sería contemporáneo del protagonista de la historia, Gilgamesh, un rey sumerio que se halla entre la historia y la leyenda y que, se supone, vivió hacia el año 2650 a. C.

Sinleke es tal vez el primer narrador de historias conocido, así que al examinar *La*

epopeya de Gilgamesh, es interesante averiguar qué hay en común entre esa primera narración de hace casi cinco mil años y las que hoy nos cuentan la novela, el teatro, el cine o la televisión.

El resultado de la comparación resulta curioso, tal vez sorprendente, porque el protagonista de esta primera *novela*, Gilgamesh, cumple casi todos los preceptos que los teóricos del arte de contar historias, desde Aristóteles hasta McKee, recomiendan. Uno de los más importantes es que el héroe tiene un objetivo, que es lo que motiva sus acciones y le supone dificultades. El principal objetivo de Gilgamesh es la búsqueda de la inmortalidad. Hay que suponer que los lectores u oyentes de las aventuras de Gilgamesh a lo largo de quizá dos mil años de tradición mesopotámica, estaban muy interesados en saber si el héroe lograba la inmortalidad o no. El propio Gilgamesh también parece muy preocupado por el asunto. Sin embargo, es dudoso que Sinleke, o cualquier otro que escribiera *La Epopeya*, estuviera realmente preocupado por ese asunto. Lo más probable es que ya conociese el desenlace antes de empezar a escribir, así que su mayor preocupación no sería saber si Gilgamesh conseguiría la inmortalidad, sino cómo narrar esa búsqueda para que resultase interesante para sus lectores u oyentes.

EL MACGUFFIN

Es posible que muchos lectores hayan oído hablar alguna vez del macguffin, pero seguramente muy pocos sabrán la relación entre este mecanismo narrativo y la famosa cadena de comida rápida McDonald's.

HITCHCOCK Y EL MACGUFFIN

En 1962, el crítico François Truffaut inició una larga entrevista con Alfred Hitchcock que se prolongó durante varios años y acabó convirtiéndose en un libro en el que se repasa toda la filmografía del director: *El cine según Hitchcock*. Gracias a este libro, Hitchcock dejó de ser considerado meramente un director de cine comercial y adquirió un lugar entre los grandes del cine:

Los críticos americanos prestaron a partir de 1968 más atención al trabajo de Hitchcock —una película como *Psicosis* está considerada hoy por ellos como un clásico— y los cinéfilos más jóvenes adoptaron definitivamente a Hitchcock sin sentirse avergonzados por su éxito, por su riqueza y por su celebridad.

El cine según Hitchcock incorporó de manera definitiva al léxico cinematográfico la palabra *McGuffin* o *macguffin*. Para saber qué es un *macguffin*, lo mejor será asistir

a la conversación que Hitchcock y Truffaut mantienen acerca de la película *Enviado especial*, en la que los protagonistas tienen que encontrar una importantísima fórmula secreta:

ALFRED HITCHCOCK: La famosa cláusula secreta era nuestro *macguffin*. ¡Tenemos que hablar del *macguffin*!

ALFRED HITCHCOCK: Es un rodeo, un truco, una complicidad, lo que se llama un *gimmick*. Bueno, ésta es la historia completa del *macguffin*. Ya sabe que Kipling escribía a menudo sobre los indios y los británicos que luchaban contra los indígenas en la frontera de Afganistán. En todas las historias de espionaje escritas en este clima, se trataba de manera invariable del robo de los planes de la fortaleza. Eso era el *macguffin*. *Macguffin* es, por tanto, el nombre que se da a esta clase de acciones: robar... los papeles, robar... los documentos, robar... un secreto.

En todas las películas de espionaje, de intriga, de aventura e incluso en muchos dramas y comedias, el *macguffin*, la fórmula secreta, los planos de la fortaleza, tienen un papel importantísimo, porque son lo que hace que los personajes actúen en función de un objetivo, que asesinen o sean asesinados, que persigan o sean perseguidos. Pero, en opinión de Hitchcock, a menudo se le presta demasiada atención:

En realidad no tiene importancia y los lógicos se equivocan al buscar la verdad del *macguffin*. En mi caso, siempre he creído que los «papeles», o los «documentos», o los «secretos» de construcción de la fortaleza deben ser de una gran importancia para los personajes de la película, pero nada importantes para mí, el narrador.

Puesto que el *macguffin* es lo que ha de justificar las acciones de los personajes, el guionista se esfuerza en conseguir que resulte muy creíble y suele dedicar mucho tiempo a imaginar algún tipo de arma destructiva, o un sofisticado plan para escapar de una prisión:

Un fenómeno curioso que se produce invariablemente cuando trabajo por primera vez con un guionista es que tiende a poner toda su atención en el *macguffin*, y tengo que explicarle que éste no tiene ninguna importancia.

EL MEJOR MACGUFFIN DE HITCHCOCK

En muchas películas de Hitchcock hay *macguffins*, aunque no en todas. En *Treinta y nueve escalones* es una fórmula matemática, en *Encadenados* un arma secreta, en *Cortina rasgada*, una fórmula científica que puede caer en manos de los soviéticos. Hitchcock considera que consiguió su más sublime *macguffin* en *Con la muerte en los talones*:

Mi mejor *macguffin* —y con mejor quiero decir el más vacío, el más inexistente, el más irrisorio— es el de *Con la muerte en los talones*. Es un film de espionaje y la única pregunta que se hace el guión es la siguiente: «¿Qué buscan estos espías?». Ahora bien, en la escena que tiene lugar en el campo de aviación de Chicago, el hombre del Servicio de Inteligencia Central se lo explica todo a Cary Grant, que entonces le pregunta hablando del personaje de James Mason: «¿Qué hace?». Y el otro contesta: «Digamos que es un tipo que se dedica a importaciones y exportaciones».

—Pero ¿qué vende?

—¡Oh!... precisamente secretos de Gobierno.

Ya ve que en este caso redujimos el *macguffin* a su expresión más pura: nada^[56].

UN TÉRMINO MAL ENTENDIDO

A veces el término *macguffin* se emplea de manera tan amplia que pierde su sentido original. Hay quien piensa que el *macguffin* es una pista falsa que desvía la atención de los personajes y del espectador. Pero el *macguffin* no es una mentira ni una pista falsa, aunque por supuesto, un *macguffin* puede ser también una pista falsa, por ejemplo si los planos resultan ser un cebo que los malvados espías extranjeros han tendido al héroe.

El *macguffin* es en esencia un objetivo que mueve a los personajes pero que en realidad no importa al guionista: pueden ser los documentos, los planos de la fortaleza enemiga, como en *La guerra de las galaxias*, o cualquier otra cosa que suena muy importante pero que, cuando termina la película, ni siquiera dejará una huella en el espectador. ¿Quién recuerda que en *La guerra de las galaxias* los personajes van de un planeta a otro a causa de unos planos, los planos de la fortaleza enemiga, en este caso de la Estrella de la Muerte? Sin esos planos, las acciones de los héroes no tendrían justificación, pero tanto al narrador como a los espectadores lo que realmente les preocupa y emociona son las diversas relaciones y peripecias de los personajes (Luke, Darth Vader, la princesa Leia, Han Solo) y los peligros concretos (la trituradora, las naves imperiales, el ataque final a la Estrella de la Muerte) a los que se tienen que enfrentar mientras buscan esos planos. Pero ¿realmente le interesan los planos al espectador? ¿Le gustaría examinarlos en detalle durante diez minutos de

película o prefiere seguir viendo las aventuras de sus héroes? Y lo que es más importante: ¿le interesan esos planos al guionista? En la relación entre el objetivo de los personajes y el trabajo del guionista se da casi siempre una paradoja: «Al guionista no le preocupan los problemas de sus personajes».

EL CAMINO Y EL DESTINO

*Feliz quien, como Ulises,
ha hecho un hermoso viaje.*

JOSQUIN DU BELLAY

En buena medida el *macguffin* coincide con la idea clásica que dice que lo que importa no es la meta a la que queremos llegar, sino el camino que nos lleva a ella. En una buena historia los personajes se ponen en marcha para conseguir llegar a algún lugar. En el camino encuentran diversos obstáculos y acumulan experiencias, pero nunca olvidan su objetivo. Finalmente, alcanzan su meta y se sienten más o menos satisfechos, y también el lector o el espectador puede sentirse solidario con ese sentimiento. Pero lo más importante que ha pasado en esas dos horas no ha sido la consecución del objetivo, sino su búsqueda. En la canción de Georges Brassens, *Les amoureux des bancs publics*, dos amantes sentados en el banco de un parque hacen planes de futuro: hablan del mañana, del papel azul cielo que pondrán en su dormitorio, del nombre que elegirán para su primer bebé, cómo será su boda, su casa, los éxitos que alcanzarán y cómo vivirán juntos durante años. La canción termina con un epílogo irónico: cuando los dos amantes hayan conseguido todas esas cosas, pensarán con nostalgia en aquel día en que estaban sentados en un banco del parque haciendo planes para el futuro: «Pasados los meses, cuando se hayan apagado sus hermosos sueños ardientes, cuando su cielo se cubra de nubes de tormenta, se darán cuenta emocionados de que fue en una de esas calles, en uno de esos famosos bancos, donde vivieron los mejores momentos de su amor^[57]». Que es precisamente lo que piensan muchas veces los héroes de una película al alcanzar su objetivo: que lo mejor ha sido lo que han vivido juntos hasta alcanzar el objetivo.

Tener sueños, metas y objetivos puede dar un sentido a nuestra vida, pero es la búsqueda lo que nos aporta los mejores momentos, no su consecución.

Regresar a Ítaca es el objetivo de Ulises en la *Odisea*, pero puede ser considerado un *macguffin* en el sentido de Hitchcock, porque las etapas de ese viaje, de ese camino hacia Ítaca, son la verdadera historia y lo que realmente importa. Por ello, al menos ya desde el latino Petronio, el tema del regreso de Ulises a Ítaca ha servido para mostrar que es más importante el camino que la meta. El poeta inglés Tennyson escribió un poema en el que Ulises, ya anciano, se lamenta por haber regresado a

Ítaca para reinar sobre un hatajo de salvajes y que recuerda, como los amantes de Brassens, los días en que su meta era llegar a Ítaca. En el siglo xx, Konstantino Kavafis expresó de manera elocuente que Ítaca es sólo el *macguffin* de la *Odisea*:

Ítaca te brindó tan hermoso viaje.
Sin ella no habrías emprendido el camino.
Pero no tiene ya nada que darte.

Ken Moog compara el significado de un poema con el *macguffin* de Hitchcock:

Realmente, *Con la muerte en los talones* es en sí misma un gigantesco *macguffin*, lleno de «nadas», como la «O» en el nombre de Roger O. Thornill o el inexistente agente Kaplan. En efecto, la función del *macguffin* es como el «significado» de un poema, que T.S. Eliot comparó con el hueso lanzado por el ladrón para distraer al perro guardián de la mente mientras el poema prosigue con sus propios y más profundos asuntos^[58].

El *macguffin* es el hueso que lanzamos al espectador para que se mantenga entretenido mientras empezamos a contar lo que de verdad importa.

EL PELIGRO DE DESPRECIAR EL MACGUFFIN

Tras darnos cuenta de lo poco importante que es el *macguffin*, hay que advertir, de manera tal vez paradójica, que tampoco conviene despreciarlo.

Debe haber una especie de ley dramática cuando el personaje se halla realmente en peligro; en el transcurso de la acción la supervivencia de este personaje principal se convierte en algo que preocupa tanto que se termina por olvidar completamente el *macguffin*. Pero, sea como sea, debe existir un peligro, pues en ciertos films, cuando se llega a la escena en que todo se explica, cuando se desvela el *macguffin*, los espectadores se echan a reír tontamente, silban o demuestran de cualquier forma su malhumor.

Es decir, por poco en serio que el guionista se tome el *macguffin* y los objetivos o metas que mueven a los personajes, no debe dejar que el espectador se dé cuenta. Aunque sólo se trate de una excusa para poner en marcha la historia y construir la trama, debe resultar una excusa convincente. El guionista y el director deben actuar *como si* les preocupara mucho el *macguffin*. Muchos narradores de historias, influidos por las ideas de Hitchcock acerca del *macguffin*, lo han descuidado hasta tal punto que el espectador no logra creerse la historia. No se la cree porque le resulta absurdo que los personajes se preocupen por algo tan banal o que los enemigos les persigan por una tontería semejante.

Incluso Hitchcock en su mejor *macguffin*, el de *Con la muerte en los talones*, elige algo que puede justificar todo lo que le sucede a Cary Grant: se está enfrentando a unos espías que comercian con secretos de Estado. Sean cuales sean esos secretos (y ya no se dan más detalles en toda la película), es perfectamente creíble que una organización secreta financiada por otro país sea capaz de matar a alguien por conseguirlos. Si el agente del Gobierno le dijera a Cary Grant que quienes le persiguen son un grupo de cocineros que desean conseguir la receta del pollo frito de su madre, toda la película se desmoronaría en un instante.

Hitchcock y Lehman se tomaron muy poco trabajo para pensar su *macguffin*, pero eso no significa que el *macguffin* pueda ser cualquier cosa. En lo que Hitchcock insistía era en que el guionista no debía romperse la cabeza pensando en el *macguffin*, elaborando, por ejemplo, un arma secreta en todos sus detalles: ése era un trabajo inútil, porque basta con hablar de una «fórmula secreta» o «un arma capaz de destruir un país entero». No hace falta más, pero tampoco menos.

En las típicas películas de James Bond, ya sabemos que el *macguffin* será un arma capaz de destruir el mundo, pero si los guionistas decidieran cambiar ese *macguffin*, el riesgo sería muy grande, porque siempre debe parecer que la última aventura de Bond es la más importante, la más trascendental de su carrera y que de él depende la supervivencia del planeta. El episodio IV de *La guerra de las galaxias* se desmoronaría entero sin ese *macguffin* que son los planos de la Estrella de la Muerte (que tan poco nos interesan en realidad), pues toda la trama se sostiene en su búsqueda. La película se inicia ni más ni menos que con una escena en la que Darth Vader ataca la nave de la princesa Leia porque busca los planos de la Estrella de la Muerte que han robado los rebeldes. Es para conseguir esos planos por lo que Darth Vader persigue después a los robots R2D2 y C3PO que han escapado hasta un planeta sin importancia y por eso mata a los padres de Luke: porque los planos están en el interior de R2D2, el robot que ellos han comprado. Y es también para entregar los planos que Luke busca una nave, conoce a Han Solo y se inicia la aventura. Y será gracias a esos planos como los rebeldes encontrarán un punto débil en la Estrella de la Muerte y podrán destruir el arma definitiva del maligno imperio galáctico. De principio a fin, casi el único objetivo explícito de los personajes es conseguir los planos y, de principio a fin, el espectador entiende tanto gasto y tanto esfuerzo por parte de los rebeldes y el Imperio, porque esos planos traerán la victoria a unos o a otros.

EL MACGUFFIN NO SIEMPRE SON LOS PLANOS

En ocasiones los objetivos y las motivaciones se utilizan como un *macguffin*, como sucede en muchas ocasiones con el amor. Si un personaje está enamorado es capaz de hacer casi cualquier cosa, por ejemplo ahogarse en el *Titanic*, como Leonardo Di Caprio. No hace falta más justificación.

Del mismo modo, un guionista puede explicar los más extraños comportamientos cuando éstos tienen lugar entre miembros de una misma familia o de familias enfrentadas: lo que resultaría poco creíble entre dos desconocidos nos parece aceptable cuando se trata de una madre y una hija, o de dos hermanos. El amor y los lazos familiares a menudo son sólo *macguffins*, pero resultan tan convincentes como los planos de la fortaleza o los secretos de Gobierno. Aunque sean recursos que pueden parecer clichés, no se puede prescindir de ellos: intente el lector imaginar *Romeo y Julieta* sin que exista amor entre los dos protagonistas. Stanislavsky decía que no se tiene por qué renunciar a hacer algo simplemente porque sea un cliché. Desde cierto punto de vista, el mero hecho de que un personaje tenga un objetivo ya es un cliché, como dice Charlie Kaufman en *Adaptation* al preguntarle a McKee en su seminario. Pero también es un cliché que el personaje carezca de objetivo o motivación. En cualquier caso, es bueno recordar lo que decía Hitchcock:

Es mejor partir del tópico y alejarse progresivamente de él, que, queriendo evitar el tópico desde el principio, acabar dándose de bruces con él^[59].

NOTA: EL MACGUFFIN Y McDONALD'S

En la introducción de este capítulo se mencionó la relación entre el *macguffin* de Hitchcock y la cadena de hamburguesas McDonald's. Hay que decir que se trataba tan sólo de un *macguffin* para mantener al lector interesado. Es un truco que me he permitido copiar de un divertido artículo de Javier Sampedro publicado en *El País*: «Hay un *macguffin* en *La saga*^[60]».

... Pero una posible relación entre el *macguffin* y las hamburguesas es el homenaje a Hitchcock y Truffaut que se hace en *Pulp Fiction*, donde se utiliza un *macguffin* (un maletín cuyo contenido nunca vemos pero que al abrirlo emite un resplandor) en una secuencia en la que John Travolta y Samuel L. Jackson se pasan todo el rato hablando de hamburguesas americanas y europeas.

Otra relación entre el *macguffin* y McDonald's es que aparecen juntos en este apartado.

LA PARTE MEDIA

¿QUÉ HAY QUE HACER EN LA PARTE MEDIA?

La parte media es aquello que empieza hacia la página 30, tras el primer nudo de la trama, y que termina hacia la página 90, en el segundo nudo de la trama. Aunque no se suele considerar tan importante como la parte inicial o final, seguramente lo es, sobre todo porque suele resultar la más difícil de escribir.

En el planteamiento, el guionista tiene tareas muy claras:

1. Presentar a los personajes
2. Dar todo tipo de informaciones
3. Plantear los conflictos y objetivos

En la parte final debe resolver los problemas y conflictos planteados. Pero ¿qué debe hacer en la parte media? Por si fuera poco, se trata de 60 páginas en un largometraje de dos horas. La mitad del guión. No es raro que los guionistas se desesperen. Field dice que al llegar a la parte media muchos caen en la paranoia y quieren abandonar el guión.

LA PARTE MEDIA Y EL JUEGO MEDIO

En ajedrez existe algo parecido a la parte media, el juego medio, que es lo que está entre la apertura y el final de una partida.

1. Apertura
2. Juego medi
3. Final

Los jugadores de ajedrez profesionales estudian aperturas y finales. Aprenden las diversas variantes de apertura, según se mueva primero el peón de dama, el de rey u otro, o se inicie la partida sacando un caballo. Cuando un jugador participa en un torneo, sigue mecánicamente aperturas que ya han sido consagradas por años de estudios. Se sabe que con esas aperturas el juego queda equilibrado, y que, si el otro jugador se equivoca en alguno de los movimientos, es fácil obtener alguna ventaja.

El juego medio depende a menudo de cómo haya sido la apertura: si uno de los jugadores ha cometido un error, la ventaja puede ser decisiva para su rival. Algo parecido sucede en un guión: suele ser imprescindible un buen planteamiento para que la parte media resulte interesante. Si un buen jugador de ajedrez hace una mala apertura, puede ser derrotado por un jugador mediocre. Si la exposición de una película es mala, es muy difícil que el guionista logre salvarla en la parte central: siempre quedará una cierta insatisfacción en el espectador, que no ha podido implicarse en la historia debido al mal comienzo.

Los ajedrecistas también aprenden a resolver finales: si llegan al final de la partida con ventaja de un caballo, tienen que saber cómo explotar esa ventaja. Si un

jugador domina la apertura y los finales, ya tiene mucho ganado. Cuando los dos jugadores se muestran seguros en estas facetas, la dificultad se halla en el juego medio. Alguien puede hacer una apertura buena porque conoce las jugadas de memoria, pero puede perder la partida en el juego medio, porque en realidad no domina la esencia del ajedrez. En el cine sucede lo mismo: podemos construir una exposición bastante buena, en la que se planteen bien los conflictos y se presente bien a los personajes, y también podemos tener preparado un buen desenlace, pero eso no sirve de nada si no desarrollamos una buena parte media, que es la más larga: una extensión de sesenta páginas blancas.

Si hacemos un cortometraje en vez de un largo, es más fácil no naufragar, porque la exposición y el desenlace casi se unen, apenas hay desarrollo. Es el equivalente en cine a un cuento corto. Lamentablemente, los cortometrajes no pueden competir en las salas comerciales con los largometrajes, al contrario que sucede en la literatura, donde hay autores famosos por escribir cuentos, como Edgar Allan Poe o Jorge Luis Borges. Así que el guionista tiene que aprender a escribir largometrajes y necesita historias que resulten interesantes más allá de un ingenioso planteamiento y desenlace.

El problema en el ajedrez es que el juego medio apenas se puede estudiar: las variantes son tantas que resulta imposible. Existen muchos libros para estudiar aperturas y también muchos en los que se estudian los finales pero no hay libros de teoría del juego medio, excepto aquellos que repiten consejos muy generales: no te lances al ataque sin cuidar tu defensa, piensa que a veces es mejor sacrificar una pieza a cambio de una posición favorable. Es lo mismo que les sucede a los guionistas con la parte media: ocupa la mitad del guión, pero esa duración no se corresponde con la atención que se le dedica en los manuales. A menudo ni siquiera se le concede un capítulo.

¿Adónde nos lleva esta comparación entre el ajedrez y la escritura de guiones? En primer lugar a una aparente contradicción con lo que se ha dicho antes: lo cierto es que sí se publican libros acerca del juego medio en ajedrez. De hecho, es de lo que más se publica y lo que con más interés estudian los ajedrecistas profesionales: se trata de los libros en los que se reproducen y analizan partidas célebres.

Aunque no es posible estudiar todas las variantes que se pueden dar en el juego medio, sí se puede ver de qué manera resolvió un gran maestro problemas semejantes a los que el ajedrecista aficionado encontrará en su camino. En esas partidas célebres, puede ver situaciones comprometidas, desarrollos interesantes, suspenses mantenidos por una amenaza sobre la posición enemiga, y sorpresas inesperadas con movimientos que son como un punto de giro en la partida.

Del mismo modo, una de las mejores herramientas para un guionista es leer guiones o ver buenas películas, analizarlas, desmenuzarlas pieza a pieza para descubrir sus mecanismos ocultos.

TRAMAS Y SUBTRAMAS

Un elemento fundamental de la parte media son las tramas y subtramas. Hay que desarrollar las tramas, resolver algunas de ellas y a veces hacer que la resolución de alguna provoque un conflicto mayor, el verdadero conflicto de la historia.

Puede ser más útil para un guionista pensar que es en la parte media donde se plantea realmente la trama que creer que eso sucede en el planteamiento, al contrario de lo que indican casi todos los manuales. Desde este punto de vista, lo que suele llamarse *plot point* o punto de giro no ha de ser una especie de fuego de artificios para deslumbrar al espectador, sino una verdadera revelación: el descubrimiento de la verdadera trama y del verdadero conflicto. Considerarlo como un mero efecto sorprendente es una de las consecuencias que ha traído la teoría del paradigma y otras semejantes. Parecería como si el guionista tuviese que contar algo hasta el minuto 25 y entonces darle la vuelta a todo en un punto de giro, pero lo que sucede en realidad es que a esas alturas de la película el espectador ya dispone de la información que necesita para implicarse en la narración, por lo que es un buen momento para revelar de una vez cuál es la historia que queremos contar. Si se lo decimos antes, lo más probable es que no se entere, o que no le interese.

Desde este punto de vista, la parte media deja de convertirse en una especie de hinchazón del planteamiento y se convierte en el planteamiento mismo (una vez proporcionada esa información básica al principio de la película), por lo que resulta mucho más interesante trabajar sobre ella. McKee parece acercarse a esta conclusión cuando dice que en muchas películas el planteamiento debe ser sólo una estratagema o montaje:

Cuando se debe retrasar el incidente incitador de la trama principal, tal vez resulte necesario recurrir a una trama secundaria de montaje para comenzar la narración.

Y dice en otro momento:

Una trama central que comienza cuando ya está avanzada la historia —*Rocky*, *Chinatown*, *Casablanca*—, deja un vacío narrativo durante los primeros treinta minutos que se debe llenar con tramas secundarias para interesar al público y familiarizarlo con el protagonista y su mundo, de tal manera que se pueda evocar una reacción compleja ante el incidente incitador.

Al comienzo de un guión, una trama secundaria o un *macguffin* son como aquel hueso lanzado para distraer al perro de la mente analizadora: el espectador corre tras el hueso y, cuando quiere darse cuenta, se encuentra con un buen plato de comida. Ahí se inicia realmente la película (y a menudo, también la parte media).

Esto nos lleva a una interesante conclusión: no es en el primer acto donde hay que contar lo más importante, sino en el segundo. Ya sabemos qué tenemos que hacer en el segundo acto: contar la verdadera historia.

LAS TRAMAS SECUNDARIAS Y LAS TRAMAS MÚLTIPLES

Lo anterior demuestra que no siempre está claro cuál es la trama secundaria y cuál la principal. McKee, en su libro *El guión*, hace un interesante análisis de la combinatoria entre tramas, como cuando la trama secundaria sirve para complicar la trama central. Éste es el caso de *Único testigo*, que trata de un policía que se refugia entre los amish, una secta que vive anclada en el siglo XVII. La trama policíaca es interesante, pero sin la trama secundaria de amor entre Harrison Ford y una joven amish, *Único testigo* «sería una película de suspense menos que atractiva^[61]».

Lo mismo se podría decir de la película favorita de McKee, *Casablanca*. ¿Cuál es la trama principal? ¿El triángulo amoroso entre Ingrid Bergman, Humphrey Bogart y Paul Heinried? ¿La historia de amor entre Bogart y Bergman? ¿O tal vez el intento de conseguir que un héroe de la lucha contra los nazis escape? Sea como sea, todas las tramas de *Casablanca* (y son muchas más) se refuerzan unas a otras: cada una por sí misma y aislada es también poca cosa, juntas se transforman en uno de los clásicos del cine.

Según McKee, las tramas secundarias pueden contradecir la «idea controladora» (el significado último de la historia), por ejemplo mostrando una historia de amor trágica para contradecir la principal, demasiado dulce y obvia. Las tramas secundarias también pueden ofrecer variaciones sobre el tema de la trama central, como en «la multitud de historias de amor de *El sueño de una noche de verano*». Este tipo de narraciones con tramas múltiples son arriesgadas y a menudo decepcionan al espectador, porque, como ya se ha dicho, el espectador siempre busca razones, causas y efectos, así que espera que suceda algo que unifique de algún modo esas historias. Esa sensación de dispersión fue frecuente para muchos espectadores de *Cosas que le diría con sólo mirarla* (2000), de Rodrigo García, en la que se cuentan varias historias protagonizadas por mujeres, que se relacionan quizá de manera en exceso sutil para el público o los productores, por lo que la película tuvo problemas de distribución. Cuando sucede lo contrario, cuando las tramas aparentemente inconexas acaban encajando, el espectador suele experimentar una gran satisfacción intelectual, como en *Crash*, de Paul Haggis.

También hay que tener en cuenta que el espectador actual espera ver una narración única que dure entre una hora y media y tres horas, y no suele admitir otro tipo de propuestas.

Pero McKee advierte que hay que tener cuidado al combinar las tramas, porque si hacemos una trama secundaria demasiado interesante podemos perdernos y hacer que

el espectador se pierda, y lo mismo puede suceder si el personaje secundario acaba resultando más interesante que el principal. Sin embargo, el ejemplo de Harrison Ford en el episodio IV de *La guerra de las galaxias* nos permite dudar de este aserto: a menudo es bueno que el personaje secundario resulte tanto o más interesante que el protagonista, o que unos espectadores prefieran a uno y otros a otro. Otro ejemplo elocuente sería el *Enrique IV* de Shakespeare, donde Falstaff es el verdadero protagonista de la obra, aunque no aparezca en el título.

Para quitar énfasis a las tramas secundarias, McKee recomienda que se mantengan «fuera de la pantalla algunos de sus elementos: el incidente incitador, los clímax de los actos, la crisis, el clímax o la resolución».

Lo más importante, sin duda, es que las tramas secundarias no sean ajenas a la trama principal y contribuyan de alguna manera a ella. Hay que evitar caer en el error de muchas series de televisión en las que las tramas secundarias corren en paralelo y es posible extraer una trama entera sin que el resto del capítulo se vea afectado. Todas las tramas deben contribuir de alguna manera a enriquecer, si no la trama central, sí la idea central, como sucede en *Amarcord*, de Federico Fellini, en la que los distintos episodios tienen su razón de ser porque son supuestos recuerdos del propio director.

EL DESENLACE

EL DESENLACE HA DE RESULTAR A LA VEZ SORPRENDENTE E INEVITABLE

La paradoja que da título a este apartado fue formulada ya por Aristóteles en la *Poética*, donde dice que el desenlace ha de ser una consecuencia lógica de la trama planteada y al mismo tiempo resultar sorprendente e inesperado:

La mayoría de las narraciones contienen un elemento de sorpresa. Si podemos prever todas las peripecias que componen un argumento, es improbable que el relato mantenga nuestra atención. Por eso las peripecias han de ser inesperadas, pero también sorprendentes^[62].

La paradoja surge porque tenemos que aplicar dos preceptos contradictorios.

Por un lado, el desenlace ha de resultar sorprendente para que el espectador no se aburra o se sienta decepcionado, debido a que lo ha previsto mucho antes de que sucediera. Pero también se nos exige que el desenlace resulte inevitable, que no haya otro posible final.

Si el desenlace es inevitable y se deduce de la lógica misma de la historia, ¿cómo vamos a evitar que sea previsto por el espectador o por los personajes? A pesar de lo difícil que parece conjugar la sorpresa y la inevitabilidad, estos dos elementos son indispensables no sólo en un buen desenlace, sino en cualquier situación dramática:

Conservar siempre en el espíritu un solo elemento teórico: todo acontecimiento dramático, para ser plenamente satisfactorio, debe ser a la vez inesperado e inevitable.

Ésta es la opinión del guionista Jean-Claude Carrière, quien añade: «Un guionista siempre ha de desenvolverse lo mejor posible en esta admirable contradicción^[63]».

CUANDO SE CONOCE EL FINAL

Es importante aclarar, antes de continuar, que hay muchas novelas, obras de teatro y películas en las que el espectador conoce el desenlace desde el principio. Así sucedía en casi todo el teatro griego, que se basaba en mitos ya conocidos por los espectadores. Y lo mismo se podría decir de las adaptaciones al cine de las obras de Shakespeare, puesto que ya todos sabemos desde el principio cómo acaba la historia de *Romeo y Julieta*.

Pero, incluso cuando conocemos el desenlace, se puede aplicar la idea de mezclar sorpresa e inevitabilidad, aunque ahora referida a la lógica interna del argumento, es decir, esa sorpresa inevitable ha de serlo para los protagonistas de la historia. De no ser así, al espectador le resultaría inverosímil que los personajes no hubiesen adivinado antes lo que les iba a suceder, lo que en muchos casos les habría servido para evitarlo:

Cuando se pone en escena o se narra de nuevo una historia muy conocida, como la de Edipo, la sorpresa es experimentada por los personajes más que por el público, para el cual el efecto primario es el de la ironía^[64].

EDIPO REY DE SÓFOCLES, SORPRENDENTE E INEVITABLE

Edipo se ha criado en Corinto, como hijo de los reyes Polibo y Mérope. Tras escuchar un oráculo que le vaticina que matará a su padre y se casará con su madre, decide emigrar. Tras diversas peripecias, en una de las cuales mata a un desconocido en un camino, llega a Tebas, resuelve el enigma de la Esfinge, que tiene atemorizada a la ciudad, y acaba con el monstruo. Los tebanos, que han perdido recientemente a su rey Layo, eligen a Edipo como nuevo rey. Edipo se casa con la viuda de Layo, Yocasta.

Un día llega a Tebas un mensajero con la noticia de que el rey Polibo de Corinto

ha muerto. Eso parece liberar a Edipo de la maldición: ya no puede matar a su padre. Sin embargo, teme volver, porque la viuda del rey, Mérope, todavía vive. Entonces el mensajero le explica que puede regresar tranquilo a Corinto, porque Polibo y Mérope no eran sus verdaderos padres, sino que él mismo lo encontró siendo un bebé y fue adoptado por ellos. La feliz noticia es, de manera terriblemente paradójica, la peor condena para Edipo, que acaba descubriendo que el hombre que mató en el camino de Tebas era Layo, su verdadero padre, y que está casado con la viuda, Yocasta, su verdadera madre, tal como predijo el oráculo.

Aunque los espectadores conocían el mito de Edipo y su desenlace y sabían desde el principio que Edipo no era hijo de los reyes de Corinto y sí de los de Tebas, en la lógica interna del relato, es decir, para los personajes implicados en la trama, todo lo que sucede es siempre sorprendente, pero también inevitable. La ironía de la situación para el espectador es que él sabe que Edipo, que insiste una y otra vez en saber más y más cosas, se está acercando por su propio esfuerzo, pero sin saberlo, a su perdición.

En consecuencia, hay que conseguir que el espectador o los personajes (o ambos) queden sorprendidos por lo que sucede, pero esa sorpresa ha de ir acompañada de un sentimiento de inevitabilidad: «Ha sucedido lo que tenía que suceder».

ADAPTATION: GÁNATELOS AL FINAL

Ya hemos visto en la primera parte que en *Adaptation* el experto en teoría de guiones Robert McKee regañaba con furia al guionista Charlie Kaufman por pensar que en la vida real no pasan todas esas cosas que pasan en las películas. En la siguiente escena, Kaufman espera a McKee a la salida del seminario y le pide que le ayude con el guión que está escribiendo, que no es otro que el de la película en la que están metidos los dos: *Adaptation*.

McKee accede a la petición de su alumno y se va con él a tomar una copa. Cuando Kaufman le ha contado su guión, McKee le dice: «¿Eso es todo? Aquí no hay historia», y le recomienda que cambie el final:

El final es la película. Gánatelos al final y será un éxito. Puedes tener fallos y errores, pero déjalos boquiabiertos al final y tendrás un éxito.

Cuando *Adaptation* se acerca a su desenlace, todos los espectadores están deseando saber si Kaufman va a seguir o no el consejo de McKee. Lo que se encuentran es un final absolutamente imprevisible, pues nada o casi nada de lo que ha sucedido en la película parece conducir a él. Es tan inesperado que algunos espectadores no es que se sientan estafados porque se les ha ocultado información, es que incluso piensan que de pronto ha empezado otra película.

El imprevisible final de *Adaptation* esconde una crítica a los métodos de los teóricos del guión, pues lo que hace Kaufman es seguir a rajatabla el consejo de McKee: le da al espectador un desenlace espectacular e imprevisible, y le deja boquiabierto.

Algunos espectadores, sin embargo, no perciben la crítica implícita en el desenlace de *Adaptation* y dudan que Kaufman quiera criticar a McKee y a los teóricos del guión: ¿no está Kaufman, simplemente, siguiendo el consejo de McKee y logrando un gran final?

Para entender la crítica que se oculta en el desenlace de *Adaptation*, tenemos que retroceder a una de las primeras secuencias de la película. En ella vemos a Charlie Kaufman en una comida de negocios con la encargada de la productora que ha comprado los derechos de *El ladrón de orquídeas*, y que ha contratado a Kaufman para que escriba la adaptación. Charlie está muy nervioso, pero reúne todas sus fuerzas para decir con firmeza:

Me gustaría que la película existiera por sí misma y que no dependiera de una trama artificial... No quiero terminar haciendo un rollo de esos de Hollywood, como una película sobre el gran golpe de las orquídeas, que las orquídeas se conviertan en amapolas y hacer una película sobre tráfico de drogas... no quiero que vaya de sexo o de tiros o de persecuciones con coches... ni de personajes que aprenden grandes lecciones de la vida, o que llegan a quererse, o a superar obstáculos y... ¡que triunfen al final!

Y eso es, precisamente, todo lo que sucede en el desenlace de *Adaptation*: orquídeas que se convierten en droga, sexo, tiros, coches, persecuciones y personajes que aprenden grandes verdades, todo concentrado en un final trepidante, en el que incluso aparecen cocodrilos que salvan al héroe en el último minuto (comiéndose a su enemigo).

Ahora bien, Kaufman tiene la delicadeza de dar una buena excusa a McKee, puesto que su álter ego en la película, después de recomendarle a Charlie que escriba un final sorprendente, añade:

Pero no hagas trampas, y no se te ocurra pensar en un *deus ex machina*. Tus personajes tienen que cambiar, pero el cambio ha de surgir de ellos.

¿A qué se refiere McKee con la expresión *deus ex machina*?

EL DEUS EX MACHINA

Cuando el final se resuelve gracias a la intervención de un personaje desconocido

hasta entonces, o debido al cambio repentino de carácter de uno de los protagonistas, o por un acontecimiento inesperado como un cataclismo, se dice que el guionista está utilizando un *deus ex machina*. Es lo que en lenguaje corriente se diría: «sacarse un as de la manga» o «un conejo de la chistera». El *deus ex machina* es lo contrario de lo que recomendaban Aristóteles o Carrière hace unas cuantas páginas: es sorprendente pero no es en modo alguno inevitable, pues no se sigue lógicamente de lo planteado en la trama.

Deus ex machina es una expresión latina que quiere decir «Dios a través de la máquina». Se refiere a una máquina que existía en los teatros griegos que permitía que un personaje apareciese en el escenario como si descendiese desde las alturas. Cuando el desenlace de una obra no resultaba fácil y la situación estaba muy embrollada, se utilizaba la *máquina* para hacer descender a Zeus, quien era capaz de arreglarlo todo en un momento: «Tú te irás con Fulano», «Tú regresarás a tu patria y no tomarás venganza», «Tú heredarás el reino». Gracias a la intervención del padre de los dioses el mundo volvía en un instante a estar ordenado, lo que era un alivio para el autor de la obra, que, de este modo, salía fácilmente de cualquier callejón sin salida narrativa.

Sin embargo, Aristóteles recomendaba que no se recurriese a este fácil artificio:

El desenlace también debe surgir del argumento mismo, y no depender de un artificio de la escena, como en la Medea^[65].

En contra de lo que se suele creer, Aristóteles no era absolutamente contrario al uso del *deus ex machina*, aunque pensaba que debía utilizarse con moderación:

Para acontecimientos pasados más allá del conocimiento humano, o sucesos aún por producirse, que requieren ser intuidos o anunciados, puesto que es privilegio de los dioses conocer de antemano^[66].

Es decir, la *máquina* sólo se debía usar para plantear tramas, problemas o argumentos, no para resolverlos. Un dios podía anunciar que el protagonista estaba expuesto a un gran peligro, pero no debía aparecer para salvarle de ese peligro, o para resolver los problemas de los personajes y del guionista. Como dice Swain, el público perdona fácilmente las casualidades que «meten a su protagonista en una situación difícil, pero nunca aquellas que lo sacan de dicha situación». El público, añade Chion, está dispuesto a creer de buen grado en las coincidencias persecutorias, pero no en las coincidencias salvadoras, excepto cuando son manipuladas con habilidad:

Siempre se admitirá el *deus ex machina* si es para aumentar la desgracia en la que se encuentra sumido el protagonista^[67].

En el cine, al igual que sucedía en el teatro griego clásico, también abundan los *deus ex machina*, los desenlaces sorprendentes que son ajenos a todo lo sucedido con anterioridad: la aparición inesperada de un personaje del que no sabíamos nada, un golpe de suerte que resuelve todos los problemas del protagonista o un accidente que acaba con el enemigo.

En *Poderosa Afrodita*, una parodia del teatro griego, Woody Allen nos ofrece un irónico *deus ex machina*. Vemos a Linda, una prostituta y actriz porno que quería casarse y llevar una vida normal, que viaja en su coche sin saber qué va a ser de su vida, y entonces dice el narrador:

En cuanto a Linda, fue a Vampaville para que Kevin la aceptara, pero fue inútil. De vuelta a casa, angustiada y ya sin esperanzas, de pronto... ¡Esto sí que es un *deus ex machina*!

Y efectivamente, en ese momento vemos descender del cielo, no a un dios a través de una máquina, sino un helicóptero, que aterriza en un prado vecino. Linda detiene su coche y el piloto le explica que se ha quedado sin gasolina. De este modo imprevisible, con una aparición sacada de la chistera, un *deus ex machina* actualizado, la vida de Linda queda resuelta: el narrador nos explica que se casará con el piloto y tendrán un hijo.

¿ES McKEE EL DEUS EX MACHINA DE ADAPTATION?

Volvamos al desenlace de *Adaptation*. Cuando a Charlie Kaufman le encargaron adaptar *El ladrón de orquídeas*, cayó en un bloqueo del que sólo logró salir metiéndose él mismo en la historia. El resultado fue *Adaptation*, es decir la historia de esa adaptación, en la que aparece no sólo Charlie Kaufman, sino también la autora del libro, Susan Orlean, el «ladrón de orquídeas» John Laroche, la encargada de la productora y el experto en guiones Robert McKee. No era la primera vez que Kaufman introducía en sus guiones a personajes reales, puesto que ya lo había hecho en *Cómo ser John Malkovich* con el propio Malkovich y con Charlie Sheen. Naturalmente, en *Adaptation* no existe una correspondencia exacta entre los personajes reales y los de ficción, pues, de ser así, Laroche y Orlean ya estarían en prisión por asesinato.

Sin embargo, sí parece que existen importantes coincidencias entre Kaufman y McKee y sus dobles en la ficción. El propio McKee sugirió que fuera el actor Brian Cox quien interpretara a su personaje, y al parecer lo hizo tan bien que McKee confiesa que ahora, cuando da sus seminarios, casi se siente en la obligación de imitar a Cox imitando a McKee.

La intervención de McKee en *Adaptation* ha dado también lugar a una interesante

polémica acerca de su desconcertante final. McKee, tanto en sus libros de guiones como en la charla que mantiene con Kaufman en la película, insiste una y otra vez en que no se debe usar un *deus ex machina* para resolver un desenlace. Sin embargo, algunos críticos opinan que el propio McKee es el *deus ex machina* de *Adaptation*, pues aparece en el momento preciso para resolver de manera abrupta una historia que Kaufman no sabía cómo resolver. Al menos el Kaufman de la ficción.

Lo cierto es que cuando los productores solicitaron a McKee el permiso para usar su nombre y su personaje en la película, él puso como condiciones que se le diese una escena de lucimiento a su personaje y que se reescribiese el desenlace. La escena de lucimiento es precisamente esa del bar en la que hablan McKee y Kaufman. En cuanto al desenlace, tras las primeras dudas, también Kaufman aceptó escribir otro, que sí complació a McKee. Así, a primera vista, lo que Kaufman hace en el desenlace de *Adaptation* es seguir los consejos de McKee y escribir un final *made in Hollywood*, con todos los ingredientes habituales: tiros, persecuciones, sexo y drogas, todo aquello que se negaba a incorporar antes de ver a McKee. Si así fuera, parecería que Kaufman está diciendo: he seguido la fórmula de McKee y éste es el resultado, un final absurdo y disparatado. El propio Kaufman ha declarado en entrevistas que no puede pedir a los espectadores «que disfruten del final».

Parece, pues, que Charlie Kaufman y el director Spike Jonze llevan su afán crítico tan lejos que están dispuestos a sacrificar su propia película para demostrar una tesis, y lo cierto es que gran parte del público considera que *Adaptation* no consigue ser una gran película por culpa de ese desenlace. Sin embargo, aunque Kaufman aceptó reescribir el desenlace como le pedía McKee, puso a su vez una condición: que quedase claro que ese desenlace no lo había escrito él, Charlie Kaufman, sino su hermano gemelo imaginario Donald. Ésa sería la razón por la que en los títulos de crédito aparece Donald como coguionista (es posiblemente el primer guionista inexistente nominado a los Oscar, exceptuando a aquellos que firmaron con seudónimo).

McKee está encantado con su personaje en *Adaptation* y no se siente aludido por quienes le señalan como responsable del desenlace, o quienes le consideran el *deus ex machina* de la película. Para McKee, el único *deus ex machina* de la película es el cocodrilo que se come a Laroche. Y añade que en la versión anterior era peor todavía, pues no era ni siquiera un cocodrilo, sino una criatura llamada «el Mono del pantano».

Por tanto, ya antes de la intervención de McKee, existía un final disparatado e incluso más extravagante que el definitivo. Es cierto, pero también lo es que ya en esa versión previa se suponía que el desenlace lo había escrito el Kaufman comercial, es decir, Donald, siguiendo los consejos de los libros y seminarios de McKee.

Una de las conclusiones más interesantes que se obtienen tras examinar la polémica McKee-Kaufman es que en *Adaptation* no son casuales las alusiones constantes a Darwin y a la evolución de las especies por adaptación al medio, pues

¿qué otra cosa hace Kaufman, sino adaptarse al medio comercial de Hollywood para sobrevivir como guionista?

CÓMO EVITAR QUE UN DESENLACE SORPRENDENTE SEA UN DEUS EX MACHINA

El desenlace, pues, ha de ser sorprendente, porque, de no ser así, corremos el peligro de que el espectador no se quede satisfecho con las expectativas despertadas, pero también ha de resultar inevitable: ha de ser una consecuencia lógica de la trama planteada, porque, si no, el espectador pensará que hemos jugado sucio y no lo aceptará.

Es frecuente, en efecto, que el espectador de cine y de teatro, o el lector de novelas policíacas, sienta que ha sido estafado cuando se encuentra ante un desenlace que no podía haber previsto de ninguna manera. Uno de los casos más célebres es la novela de Agatha Christie, *El crimen de Roger Ackroyd*, en la que conocemos la historia de un asesinato a partir del punto de vista de Roger Ackroyd, y al final resulta que el asesino es él. Christie, por supuesto, podría defenderse diciendo que ella nunca dijo que Ackroyd no fuese el asesino o que él no pensase en sí mismo como asesino, sino que ella eligió ciertos momentos de la *historia* para contar la *narración*, y se dio la casualidad de que entre las reflexiones de Ackroyd elegidas no había ninguna en la que pensase en sí mismo como asesino. Es un punto de vista tal vez razonable, pero no narrativamente razonable, y como tal inaceptable.

Sin embargo, hay maneras de conseguir que el lector o el espectador acepte un final imprevisible que no parecía inevitable a primera vista.

DESENLACES IMAGINABLES Y DESENLACES POSIBLES

En un capítulo de *Los Simpson*, Bart y Lisa encuentran una caja rotulada «*Casablanca. Alternative ending*» (*Casablanca. Final alternativo*). Esa caja contiene una cinta, que proyectan: la cinta comienza con la escena en la que Renault y Rick caminan juntos. Renault se dispone a disparar a Rick por la espalda, pero Sam avisa a Rick. Rick se vuelve, pero Renault no puede disparar, porque le cae un piano encima. De ese piano sale Adolf Hitler, que se dispone a atacar a Rick, pero tampoco puede, pues cae Ilsa con un paracaídas sobre él. Se unen alrededor del piano y se oye el mítico «Tócala otra vez, Sam», que enseguida deriva hacia la marcha nupcial, pues de la nada aparece una iglesia y se casan Ilsa y Rick.

Este final alternativo es posible en una serie como *Los Simpson*, pero no sería aceptado por los espectadores de *Casablanca*.

También podría suceder que el personaje interpretado por Humphrey Bogart descubriese que no está enamorado de Ingrid Bergman, sino de su marido y que los

dos se escapasen con los pasaportes robados. Esto ya resulta más plausible, pero está claro que tampoco sería un desenlace aceptable para *Casablanca*, sobre todo en la época en que fue rodada.

Un final plausible podría ser que Rick utilizase los dos pasaportes para irse con Ilsa y dejasen al marido en Casablanca. Eso sería de lo más razonable («El amor triunfa sobre todas las cosas»), pero sería moralmente inaceptable: no se puede dejar a un héroe de la Resistencia a merced de los nazis. ¿Es que acaso podemos imaginar a Ilsa y Rick disfrutando de la vida en Brasil mientras Laszlo es asesinado por los nazis? ¿Podría vivir la pareja sin remordimientos? Obviamente, es un final plausible en la vida real, pero imposible para *Casablanca*.

Los desenlaces posibles para *Casablanca* se van reduciendo más y más, pues no todo desenlace imaginable es narrativamente posible. En general, los espectadores de *Casablanca* consideran que el desenlace elegido por los guionistas de *Casablanca*, los hermanos Epstein, es el único razonable: Rick se sacrifica y entrega los pasaportes a su amada Ilsa y a su heroico marido.

Sin embargo, había otros finales posibles. La prueba de ello es que mientras se rodaba la película Ingrid Bergman ni siquiera sabía si acabaría quedándose con Rick o con Laszlo. ¿Existe, entonces, para *Casablanca* algún final, plausible, posible, verosímil e inevitable aparte del que ya todos conocemos? Uno de ellos podría ser que Rick entregase los pasaportes a Ilsa y Laszlo, pero que muriera al intentar ayudarles a escapar. Otra posibilidad, tal vez la favorita de muchos espectadores, sería que Ilsa y Laszlo se dirigieran al avión con los pasaportes, pero que en el último momento, cuando ya Laszlo no pudiera impedirlo, Ilsa se quedara atrás para compartir su vida con Rick en Casablanca: el héroe de la Resistencia se salvaría y, al mismo tiempo, triunfaría el amor. Sin embargo, los hermanos Epstein eligieron el desenlace que todos conocemos, añadiéndole una pequeña sorpresa final: el teniente Renault se enfrenta a los nazis y ayuda a la Resistencia. Un detalle sorprendente, pero perfectamente aceptable para el espectador: Renault es francés y Francia ha sido invadida por los nazis.

Pero si el espectador de *Casablanca* acepta el desenlace es porque los hermanos Epstein le han preparado para ello. Hay quien dice, es cierto, que ni ellos mismos tenían claro el desenlace, pero sí que tenían claro entre qué posibilidades elegir y cuáles otras eran implanteables. Así que sembraron indicios que podrían servir para uno u otro final. Cuando dos desenlaces son igualmente posibles, elegir entre uno y otro casi depende del azar, pero hacerlos plausibles es tarea del guionista.

El filósofo alemán Leibniz sostenía que Dios creó el mejor de los mundos, pero no el mejor de los imaginables, sino sólo el mejor de los posibles. No todos los mundos imaginables son posibles. Del mismo modo, un guionista no puede elegir entre todos los desenlaces imaginables, sino sólo entre los posibles. En un guión, *posible* significa *aceptable para el espectador*. ¿Cómo conseguir que el desenlace que a nosotros nos gusta resulte aceptable para el espectador?

La respuesta es: escribiendo hacia atrás.

ESCRIBIR HACIA ATRÁS: LA SIEMBRA

Que un desenlace resulte inevitable y que inevitablemente sea aceptado por el espectador depende sobre todo de lo que ha sucedido antes. Para que aquello con lo que queremos sorprender no resulte gratuito, tenemos que haber dejado caer indicios que lleven a ello. Eso elimina el aspecto de casualidad forzada y chapucera en el desenlace. A esa tarea de colocar indicios y pistas que deben realizar los guionistas se le suele llamar *sembrar*: dejamos caer a lo largo del argumento semillas que luego crecerán. Un final intolerable por lo casual, deja de serlo con que pongamos antes alguna alusión a esa casualidad que vamos a utilizar.

LA SIEMBRA DEL ESPERADO PADRE INESPERADO

Entre los finales sorprendentes, uno de los favoritos es que se descubra un parentesco inesperado entre los personajes. Es un recurso que, como ya hemos visto, se puede remontar al mito de Edipo y a muchas otras historias míticas en las que un héroe descubre de pronto que es hijo de un rey, o pariente de su peor enemigo. Ese mito abunda también en los cuentos infantiles y en los culebrones y seriales televisivos. Aunque es un recurso que no goza de mucho prestigio intelectual, hay grandes películas que han hecho uso de él, por ejemplo, los tres primeros capítulos que se rodaron de *La guerra de las galaxias*.

En los episodios IV, V y VI de *La guerra de las galaxias*, uno de los aspectos más importantes, y que más interesan al espectador, es la relación de parentesco entre Luke Skywalker y Darth Vader, pero también entre ambos y la princesa Leia. Si la historia hubiese planteado el enfrentamiento entre Darth Vader y Luke sin insinuar en ningún momento que eran padre e hijo, la revelación de ese parentesco habría sido sin duda sorpresiva, pero también chapucera: parecería un *deus ex machina*. Para que eso no sucediera, George Lucas sembró, ya desde el planteamiento de la historia, abundantes indicios: pequeños detalles, intrigas apenas entrevistas, palabras a medio decir que indicaban al espectador que allí estaba sucediendo algo raro, que había algún tipo de misterio en torno a Luke. Por ejemplo:

- *Luke ha sido adoptado por sus tíos*

Poco después de que conozcamos a Luke, asistimos a una comida en la que descubrimos que no vive con sus padres, sino con sus tíos, a los que no les gusta hablar del padre de Luke porque temen que siga sus pasos.

- *Hay algo especial en Luke*

Luke muestra en sus conversaciones con los dos robots que acaba de comprar su tío (R2D2 y C3PO) que se siente encerrado en ese planeta y que algo en su interior le llama a las estrellas.

- *Un misterioso anciano que conoce a su padre*

Poco después de la charla con R2D2 y C3PO, Luke conoce a un misterioso anciano que también le habla de su padre, como si algo muy malo hubiese sucedido con él. Y no sólo eso: también le da la espada láser que por derecho le pertenece.

- *Símbolos y señales*

Desde el punto de vista simbólico hay varios indicios, como el nombre de Darth Vader, es decir Dark Father, Padre Oscuro.

No sólo eso: escena tras escena, George Lucas siembra detalles que harán que todo lo que sucede fluya con naturalidad: cuando los tíos de Luke mencionan al padre de Luke, también mencionan a Obi Wan Kenobi, lo que prepara la aparición poco después de este personaje, quien a su vez, como se ha visto, prepara la de Darth Vader como padre de Luke y también, al entregarle la espada láser, hace que resulte creíble lo rápido que ese granjero aprende a convertirse en un gran guerrero. En otro momento la mención por parte de Yoda de que hay dos hermanos que tienen la fuerza, prepara al espectador a aceptar algo de lo que también había tenido indicios: que la princesa Leia es hermana de Luke.

LOS RIESGOS DE LA SIEMBRA

El riesgo evidente de sembrar indicios es que al espectador o al lector no le resulte sorprendente el desenlace, pues ha visto esas semillas y ha deducido cuál era su función:

El lector tiene que haber recibido suficiente información para que la revelación, cuando llega, resulte convincente, pero no tanta como para permitirle adivinar lo que va a ocurrir^[68].

No hay que dar tantas pistas que el desenlace deje de resultar interesante porque es demasiado previsible, pero tampoco tan pocas que no se pueda participar en nuestro juego: el espectador debe pensar que tiene libre albedrío para aceptar o no el desenlace, *pero no ha de tenerlo*.

Lo cierto es que no es malo, sino todo lo contrario, que el espectador piense que se ha anticipado, que de alguna manera ya sabía lo que iba a suceder. Eso le hace sentirse listo y aceptar un final «que caía por su propio peso». Si queremos

sorprender a toda costa al espectador y no le damos datos suficientes, lo más probable es que se sienta tonto o estafado, dos opciones terribles desde el punto de vista psicológico.

Pero, si el espectador ha anticipado, es porque nosotros le hemos dejado hacerlo: le hemos dado pistas, que le hacen aceptar el resultado al que nosotros queríamos llegar de antemano.

El espectador de cine conoce ya muchos códigos y suele ser muy listo, pero no tanto como él cree. Ya hemos visto, en el caso de *Casablanca*, que los hermanos Epstein no tenían claro cuál iba a ser el desenlace. Si se hubiesen decidido por el final en el que Ilsa se queda con Rick, entonces casi todos los espectadores dirían: «Yo ya sabía que Ilsa abandonaría a su marido y se quedaría en Casablanca con Rick». Posiblemente dirían eso los mismos espectadores que también *sabían* «que Ilsa se va a ir con su marido y dejará a Rick en Casablanca». Y lo más curioso del asunto es que no mentirían ni en un caso ni en el otro. Del mismo modo que los hermanos Epstein dudaban entre diversas posibilidades, los espectadores dudan, hacen apuestas, intentan adivinar qué va a suceder y después, cuando sucede lo que sucede, recuerdan que previeron eso. Si hubiese sucedido otra cosa, también recordarían que lo previeron, porque de hecho lo hicieron: previeron las dos posibilidades. Por ello, cuando una película se dirige a su final, si se ha conseguido que haya dos desenlaces aceptables y narrativamente equivalentes, la situación es perfecta, pues es imposible que el espectador sepa con toda certeza por cuál de ellos se habrá decidido el guionista.

Ése es el gran triunfo de un narrador: que los espectadores lleguen a pensar que el final era el único posible. Lamentablemente, esa evidencia no se presenta con tanta claridad al guionista cuando se trabaja en el guión: los guionistas, los dramaturgos y los novelistas suelen pasar muy malos momentos hasta que encuentran ese final que después parece tan inevitable.

Pero no hay que olvidar que esa evidencia e inevitabilidad del desenlace casi siempre se debe a que el autor de la historia ha sembrado las pistas, los indicios y los ganchos necesarios para atrapar al lector en su red, y que ha escrito «hacia atrás», colocando las semillas que hacen explicable, aceptable y perfecto ese desenlace que tantos quebraderos de cabeza le dio.

SORPRENDER NO ES TAN DIFÍCIL

Muchos guionistas, sobre todo los que empiezan, desean ante todo sorprender al espectador y rechazan sembrar, proporcionar indicios que permitan hacer justificable lo que suceda. Ignoran que sorprender al espectador no requiere de especiales habilidades y que resulta lo más fácil del mundo. También es fácil sorprender al lector de una novela o de un ensayo por ejemplo con lo que se ha perdido en Patagonia.

Es seguro que tú, lector, no esperabas leer una frase como la anterior: «Lo que se ha perdido en Patagonia».

Ha sido una frase sorprendente, o al menos inesperada, pero carece del elemento de inevitabilidad que también es necesario en un ensayo. No sólo nadie podría haber adivinado esa frase en este contexto, sino que, además, no tiene ningún sentido. Las buenas paradojas, como se verá en los últimos capítulos, no consisten en juntar cosas sorprendentes y contrapuestas sin más, sino que también deben tener algún tipo de sentido, tienen que explicar algo, casi siempre mejor de lo que lo haría una frase, una idea o un desenlace previsible.

Si Oscar Wilde dice: «La diferencia entre una pasión y un capricho es que un capricho dura más», al principio nos sorprende ese final, pues lo esperable hubiese sido: «una pasión dura más».

Incluso nos parece ilógica la afirmación de Wilde: ¿cómo va a durar más un capricho? Pero también recordamos cuántas pasiones inmortales hemos visto marchitarse en apenas unos instantes o unos días (unos años), y descubrimos que la aparente paradoja encierra algún tipo de verdad muy interesante. Al menos más interesante que la simple frase que sería «Una pasión dura más que un capricho».

En la paradoja de Wilde se da ese equilibrio que recomendaban mantener, entre muchos otros, Aristóteles, Carrière y McKee: el balance entre lo inesperado y lo inevitable.

Pero un guión no es una frase ingeniosa y paradójica sin más, y no se puede resolver tan rápidamente. Genera inevitablemente expectativas en el espectador, le hace calcular posibilidades, intuir desarrollos, apostar por una u otra posibilidad. Por ello es tan necesario que la paradoja de lo inevitable y sorprendente sea sostenida por la siembra, que permitirá al guionista, escribiendo muchas veces hacia atrás, llevar al espectador allá donde él desea, pero haciéndole creer que no se le está obligando.

DESPUÉS DEL FINAL SIEMPRE HAY ALGO

Otro de los más repetidos principios de teoría del guión es que el conflicto se debe resolver en la escena clave o clímax, el momento en que el protagonista se enfrenta a su antagonista y se decide finalmente aquello que el espectador ha estado anticipando durante toda la película: si el personaje logrará alcanzar su objetivo. Dada la importancia de esa escena, hay que tener cuidado para que no decepcione al espectador. Ya vimos el truco que, según Truffaut, empleaba Hitchcock: anticipaba el desenlace y dejaba todavía algo que contar, evitando el final explicativo, que es fatigoso para un espectador que ya sabe que la narración ha terminado.

Sin embargo, parece haber una necesidad psicológica en que, una vez resuelto el conflicto, haya algo más, como una coda final, un comentario tranquilizador, sobre todo si el conflicto se resuelve de manera violenta. Esto se puede comparar con la música en la que se repite al final la nota dominante: hasta que el espectador no la

oye no siente que la obra ha concluido. Esa escena final, que algunos llaman anticlímax, debe ser lo más corta posible. Pero, además, el anticlímax a veces no sólo es necesario psicológicamente, sino también desde un punto de vista lógico: sirve para explicar algunos puntos que han podido quedar oscuros en la resolución del conflicto: los motivos del asesino, por qué ella decidió regresar con él, qué ha pasado con un personaje al que hace rato que hemos perdido la pista.

El anticlímax desempeña un papel similar al del *deus ex machina* del teatro griego: reordena el universo, pone en su sitio lo que a lo largo de la película había quedado desordenado. En algunas películas, la escena final sirve también para contar qué ha sido de los personajes y cómo evolucionan sus vidas más allá del tiempo de la película: «Robert, tras terminar sus estudios de medicina, se convirtió en un prestigioso abogado». Sin embargo es un cliché bastante gastado, y actualmente suele hacerse como una parodia, por ejemplo en *Desmadre a la americana*.

William Goldman, que elogia el final de *Con la muerte en los talones* («Es la mejor manera que conozco de acabar una película»), dice que el anticlímax de Hitchcock en *Psicosis* es un error garrafal: «en el que un profesor nos imparte un más que elemental curso de freudianismo para decirnos que Perkins está como un cencerro, cosa que no era difícil de adivinar, por supuesto».

Hay, sin embargo, finales previsibles que el espectador sigue con verdadero interés. Esto pasa especialmente cuando lo que sucede tiene un fortísimo contenido emocional: sabemos que un personaje va a morir pero estamos tan emocionados por la situación que deseamos (y al mismo tiempo no deseamos) ver ese final. Son películas que juegan con la idea de fatalidad, un tema también clásico en el teatro griego.

Y queda siempre también el placer de entregarse a una emoción que no deja de serlo aunque ya sea repetida, del mismo modo que montamos en la montaña rusa y nos sigue provocando las mismas emociones a pesar de que ya conozcamos su recorrido de memoria. O que los niños pidan que les cuenten, una y otra vez, el mismo cuento.

TERCERA PARTE
LA PRÁCTICA DEL GUIÓN

LA PARTE PRÁCTICA

CÓMO HACER EL QUÉ

Un libro acerca del guión le enseña cómo escribir un guión, pero lo importante no es el cómo, sino el qué. Qué escribir. Es decir, la historia^[1].

Así expresa Syd Field una paradoja que se puede aplicar a la enseñanza del guión y casi a cualquier otro aprendizaje. Es posible enseñar cómo hacer un guión, pero ese conocimiento no es suficiente para escribirlo. Es la diferencia entre el *cómo* y el *qué*. Cómo escribir y qué escribir.

Esta dicotomía recuerda a las que siempre han existido en teoría literaria entre fondo y forma o contenido y expresión.

Tradicionalmente se consideraba que lo importante era lo que uno quería expresar «en el fondo», la intención o mensaje último, por lo que la forma podía ser completamente descuidada. En contra de esta opinión, las tendencias formalistas sostenían justo lo contrario: lo único importante es la forma: eso que se llama el contenido o el fondo es sólo una excusa, un relleno casi innecesario.

En el cine también encontramos a menudo dos bandos enfrentados acerca del fondo y la forma: los partidarios del cine de Hollywood frente a los que prefieren el europeo, comercialismo frente a arte y ensayo, las películas de argumento contra las de forma, o la ya mencionada polémica entre formalistas y realistas.

Cualquier persona razonable no implicada en la polémica podrá advertir lo absurdo de ambas posturas, al menos cuando son llevadas a sus extremos. Si una idea o una obra de arte se realiza de manera informe y torpe, lo más probable es que la intención, el fondo, aquello que se quiere expresar, ni siquiera sea entendido. Por otro lado, una forma vacía, que no expresa nada debajo de su mera y brillante apariencia, suele dar lugar a obras no ya vacías, sino aburridas. La exagerada atención a la forma degenera casi siempre en un esteticismo que fácilmente pasa de moda. El más formalista de los poetas clásicos franceses, árbitro de la estética de su época, François de Malherbe (1555-1628), dictaminó que la poesía no tenía nada que ver con el sentimiento, la sinceridad, la autenticidad o cualquier otra cosa de esas que suelen llamarse «fondo» o «contenido»: «El poema es un difícil edificio de palabras y de sonidos y el poeta es el arriesgado arquitecto de ese edificio». Él mismo proclamó: «*Ce que Malherbe écrit dure éternellement*» («Lo que escribe Malherbe dura eternamente»), pero hoy, en una época que ya no sigue los rígidos preceptos de la *reforma Malherbe*, es uno de los poetas menos recordados y leídos, aunque todavía, de vez en cuando, se le admira por su perfección formal.

LA FORMA ES FONDO EN EL FONDO

Una posible salida a estas dicotomías entre fondo y forma consiste en decir que es una falsa dicotomía, que fondo y forma son lo mismo y que no tiene sentido separarlos. El guionista Jean-Claude Carrière no comprende cómo se puede decir que una película es mala pero que tiene un buen guión, porque ambas cosas son inseparables:

No entiendo cómo puede dissociarse un guión de una película, apreciarlos por separado... las películas me gustan o no me gustan de una manera global. No me cabe en la cabeza una película bien dirigida pero mal escrita (o viceversa): en resumidas cuentas, un monstruo, un híbrido casi inimaginable^[2].

Sin embargo no parece tan raro imaginar ese *híbrido* si comparamos dos películas que tienen un mismo guión. Por ejemplo las dos versiones de *Sabrina*, la que realizó Billy Wilder en 1954, con Humphrey Bogart y Audrey Hepburn, y la que rodó Sydney Pollack en 1995, con Harrison Ford y Julia Ormond. El guión es prácticamente el mismo, pero las películas son de calidad muy distinta y casi todo el mundo está de acuerdo en que la de Wilder es una película estupenda, mientras que la de Pollack no pasa de entretenida. Incluso resulta fácil imaginar lo distinto que sería el mismo guión si en la versión de Wilder el protagonista hubiera sido Cary Grant, que era a quien Wilder deseaba para el papel (Wilder adoraba a Grant pero nunca consiguió que interpretara ninguna de sus películas).

Cualquier persona que haya tenido que escribir una tesis doctoral o una novela, preparar un proyecto u opinar acerca de un tema polémico, sabe que lo habitual es que todo se inicie con una idea: una crítica a la guerra, un punto de vista acerca de una novela, un juicio crítico relacionado con una película, etcétera. Para expresar esa idea se suelen barajar diversas posibilidades: tal vez se podría escribir un artículo acerca de la guerra resaltando las terribles consecuencias de los conflictos bélicos, pero también podría hacerse lo contrario y, en vez de centrarse en lo negativo de la guerra, señalar las ventajas de la paz. De una u otra forma, el objetivo siempre será mostrar la oposición a la guerra: eso es lo que se llamaba tradicionalmente «el fondo». Uno se decidirá por una u otra estrategia, manera, o forma de expresión: la que considere más efectiva en función de ese objetivo previo. A menudo esa decisión, más que de una cuidadosa reflexión, dependerá de factores casi accidentales. Por ejemplo, disponer del material necesario o hallarse en un estado de ánimo propicio para hacer una cosa o la otra. Pocos piensan, como parecía hacer Hitchcock, que un guión sólo pueda ser llevado a la pantalla de una manera y que, por tanto, el rodaje y el punto de vista del director, los cámaras, los iluminadores y los actores sea tan sólo una enojosa pérdida de tiempo. Si consideramos, en este contexto, que el guión es el fondo, parece evidente que ese fondo puede revestir muy diversas formas.

Por otro lado, alguien puede tener en mente una forma determinada y dedicarse a buscar el fondo. Puede querer escribir un relato en primera persona en el que el narrador resulta ser no muy de fiar, algo que irá descubriendo el lector poco a poco. Es un método que emplea a menudo Dostoievski, y que resulta muy interesante, porque en una novela la tendencia del lector es pensar que un narrador en primera persona es alguien de fiar y que su punto de vista es objetivo y veraz. Así que es muy interesante descubrir poco a poco que no es así, que ese narrador quizá nos está mintiendo, que tal vez todo eso que nos ha contado no sucedió, o que sucedió de otro modo. Quizá el narrador no sea un mentiroso integral, pero su punto de vista acerca de la vida puede estar muy lejos de lo que solemos considerar un punto de vista objetivo.

Ahora bien, con esta idea formal, la de un narrador en primera persona del que poco a poco empezamos a desconfiar, o varios narradores o puntos de vista acerca de un mismo acontecimiento, podemos escribir historias muy diversas. Aunque la forma en sí ofrece muchas posibilidades, es obvio que no basta por sí misma para dar origen a un relato tan interesante como *En el bosque*, de Akutagawa, o una obra maestra del cine como la adaptación que de ese relato hizo Akira Kurosawa en *Rashomon*^[3].

A menudo los guionistas, como los escritores, se dan cuenta de que tienen buenos argumentos o historias a las que no saben dar forma, o buenas formas que no saben con qué historia rellenar. Hasta que no se da la feliz confluencia entre fondo y forma, esos proyectos se quedan guardados en un cajón y a menudo son olvidados para siempre.

FONDO Y FORMA CAMBIANTES

Pero hay que decir también, como el lector ya habrá advertido, que la distinción entre fondo y forma no resulta tan clara. Si yo escribo un relato acerca de una persona que empieza a corromperse a medida que va adquiriendo más poder, mi intención puede ser ejemplificar una premisa, como el famoso dicho de Lord Acton: «El poder corrompe y el poder absoluto corrompe absolutamente». Eso se podría decir del personaje de Al Pacino en *El Padrino*, de Macbeth y del rey Lear de Shakespeare, o del Emiliano Zapata de Elia Kazan en *¡Viva Zapata!*.

Pero también se puede considerar que en *El Padrino* el objetivo no es ilustrar la frase de Lord Acton, sino atacar a la mafia. Desde ese punto de vista, el personaje es sólo la forma elegida, una mera excusa. Podría haberse usado otra, podría haberse elegido como protagonista a un mafioso que no adquiere nunca poder, como en *Camino de perdición*, de Sam Mendes, o a una víctima de la mafia, como Marlon Brando en *La ley del silencio*, de Elia Kazan; o a un policía incorruptible, como Elliot Ness en *Los intocables de Elliot Ness*.

Respecto de un mismo relato podemos decir que su intención o su fondo es atacar a la mafia, o que tan sólo pretende ejemplificar la máxima de Lord Acton. También se

podría considerar que el objetivo es denunciar una sociedad corrupta que permite y tolera a ese tipo de personas; o que se trata tan sólo de un ejercicio de estilo o una muestra más del género de mafiosos. Y también podemos decir que el relato es perfectamente compatible con todas esas interpretaciones y algunas más. La conclusión es que la interpretación de un relato depende a menudo más de las intenciones del autor y de la percepción del espectador que de la obra en sí.

Es frecuente que el guionista se encuentre esta ambigüedad entre fondo y forma, contenido y expresión, significado y referente, porque los desplazamientos entre uno y otro aspecto son constantes. Lo que en un momento parece ser la forma en otro se convierte en el fondo. Si tras leer un guión nos quedamos sólo con la moraleja, con lo que Egri o Blacker llamaban la *premisa* («El poder corrompe y el poder absoluto corrompe absolutamente») habremos aportado poco a la historia de la narración, y muy poco a la historia de la reflexión. Borges decía que Chesterton siempre escondía un propósito moral, una premisa o moraleja en sus ingeniosos cuentos, pero que, «felizmente ese propósito nunca triunfaba sobre la ingeniosa trama».

Sin embargo, tampoco llegaremos muy lejos si una obra se reduce tan sólo a su trama, su argumento o a su forma externa.

Lo más sensato, quizá, sea considerar una obra artística como un conjunto u organismo, como diría Aristóteles, compuesto de partes que pueden ser consideradas a veces forma y a veces fondo, o ni una cosa ni otra.

Si la forma es el sistema total que el espectador atribuye a la película, no hay interior ni exterior. Cada componente funciona como una parte de la estructura global percibida^[4].

En todo análisis, es necesario descomponer el todo en sus partes y diferenciar forma y fondo cuando resulte útil, pero nunca hay que olvidar que estas divisiones y parcelaciones conceptuales no suelen existir en sí mismas y aisladas del resto (incluidas las que se analizan en este libro).

FONDO, FORMA Y TÉCNICA

Cuando Field dice que su *Manual del guionista* enseña el *cómo* pero no el *qué*, con ese *cómo* no se refiere a la distinción entre historia y narración, fondo y forma u objetivo y expresión, sino a la técnica en su sentido más concreto.

Dentro del *cómo* de Field hay diversos elementos: la estructura de un guión y sus diversas partes, la construcción y el arco del personaje, los diálogos y el desenlace, el desarrollo de la parte media, el detonante... O bien: la naturaleza del medio audiovisual, la diferencia entre la historia y la narración o entre la ficción y la realidad... Y también: el modelo concreto con el que se debe presentar un guión, la

construcción de una *Biblia* para una serie de televisión, etcétera.

Eso es el *cómo*.

El *cómo* es, por supuesto, muy importante: hay que conocer la técnica, las herramientas y los elementos del guión; hay que saber, por ejemplo, que un guión convencional se escribe de una determinada manera y que si mandamos a una productora un guión escrito como si fuera una novela, nos lo devolverán sin siquiera molestarse en leerlo. Pudovkin, ya en los inicios del cine, alertaba acerca de la diferencia entre cine, novela y teatro y la importancia de conocer la naturaleza del medio cinematográfico:

No se debe prever solamente aquello que sucede, sino también *cómo* sucede. En el trabajo de la búsqueda de un guión debe estar implícito el hallazgo de la forma. El escritor puede determinar los puntos fundamentales de su obra mediante descripciones particularizadas; el dramaturgo con diálogos; pero el guionista debe pensar con medios exteriores, visibles y prácticos. Él debe habituar su fuerte imaginación a presentar todo pensamiento en la forma de un suceder de imágenes sobre la pantalla... Debe aprender a dominarlas como un escritor domina la palabra y un dramaturgo el diálogo^[5].

Conocer el medio y la técnica es fundamental, como ya se dijo en la primera parte. Un alumno del músico Schumann, harto de aprender solfeo y acordes le dijo un día: «Perdone, maestro, pero estoy cansado de aprender todas estas cosas tan vulgares. Lo que yo quiero es componer obras como las de usted». Schumann le replicó: «Querido alumno, sólo cuando domines la técnica, podrás acceder al espíritu».

Así que el *Manual* de Field se ocupa no sólo de la estructura o los personajes, sino también de los aspectos más técnicos, el equivalente del solfeo y el papel pautado, porque a ningún compositor le aceptarían una sinfonía en una notación inventada por él y, por tanto, ilegible para el resto de los músicos.

Field, por ejemplo, recomienda dividir el guión en escenas, apuntar esas escenas en fichas de 9 x 12, escribir en la parte de delante lo que pasa en la escena y en la de atrás para qué sirve dentro de la historia. Que es más o menos lo mismo que recomienda McKee: «Para analizar una escena debemos dividirla en pautas de comportamiento tanto al nivel del texto como del subtexto». A continuación, él mismo hace un análisis excelente de una escena de *Casablanca*^[6].

CÓMO ENSEÑAR EL QUÉ

Como decía Field, un manual de guión te puede enseñar *cómo* escribir un guión, pero no *qué* poner en él. Te puede decir el número de páginas, la división en tres actos,

recomendarte que sitúes un punto de giro cada cierto tiempo, que no escribas un desenlace que no tenga nada que ver con lo que ha sucedido hasta ese momento, que los personajes escondan algún tipo de ambigüedad y no sean absolutamente previsibles o demasiado planos, que los diálogos sean ingeniosos pero también naturales y verosímiles; que debes sembrar ciertas pistas para que el espectador acepte lo que va sucediendo, y especialmente el desenlace; que debes dar información básica en la primera parte del guión, en la llamada exposición.

Sin embargo, lo que no te puede decir un manual de guión es qué palabras debes escribir en los diálogos, de qué manera concreta plantear el desenlace, o cómo elegir entre las pistas que quieres sembrar. Ni siquiera te puede enseñar qué historia contar.

Si un libro enseñase eso, entonces una máquina podría escribir el guión y los guionistas ya no serían necesarios. Porque lo cierto es que poco a poco las máquinas van sustituyendo a los seres humanos. En los programas de televisión, antes era costumbre que saliese un miniequipo compuesto por un guionista, un cámara, un ayudante de cámara y un reportero. Las cámaras actuales permiten prescindir del ayudante de cámara, que se encargaba de llevar las luces, el monitor auxiliar y guiar al cámara cuando caminaba hacia atrás; a menudo también se prescinde del propio operador de cámara, puesto que el reportero se encarga de grabar; a veces, también se prescinde o bien del guionista o bien del reportero, puesto que una única persona puede ocuparse de las dos tareas. Tres o cuatro puestos de trabajo reducidos a uno.

Las técnicas de edición actuales también permiten corregir problemas de iluminación que antes eran prácticamente insolubles: durante el rodaje de la trilogía *El señor de los anillos* no importaba que el cielo se nublase de repente o que cambiase la luz a lo largo del día, porque en la sala de edición se unificaba todo lo grabado mediante técnicas digitales, corrigiendo cualquier error.

Así que es posible que en un futuro más o menos cercano una única persona pueda desempeñar las funciones de director, realizador, guionista, cámara y reportero o actor. Naturalmente, a no ser que se trate de un monólogo, necesitará contratar a otros actores, aunque ya se venden actores virtuales, como en *El mundo futuro*, donde el villano es un Lawrence Oliver digital.

También hay programas de *software*, como *Dramática*, que ayudan a hacer guiones, pero son algo así como un *brainstorming* privado^[7]: te proponen ideas, personajes, situaciones, acciones, decorados, para que tú, a partir de ellos, crees tus historias. Es algo que uno mismo podría hacer hojeando libros o viendo películas para inspirarse. Pero *Dramática* no nos dice quién es nuestro protagonista y cuál es su conflicto. El *software* para escribir guiones todavía puede evaluar nuestras decisiones narrativas del mismo modo que un programa para jugar al ajedrez evalúa nuestras jugadas; no es capaz de decirnos: «Si incluyes esta idea o este diálogo, el guión gana en calidad o tiene garantizada una buena recaudación». Somos nosotros quienes debemos decidir qué líneas desarrollar y qué sugerencias aceptar. Lo que sí te pueden decir, como en los libros de ajedrez de partidas célebres, es: «Coppola hizo esto en

Apocalypse Now y el resultado fue muy elogiado».

En cualquier caso, la buena noticia es que se supone que los últimos en ser sustituidos por las máquinas serán los guionistas, así que conviene que siga resultando difícil enseñar cómo escribir el *qué*.

ENSEÑAR LA CREATIVIDAD

Si los libros de guión no pueden enseñar el *qué*, una vez que uno conozca las reglas del guión (el *cómo* escribir un guión), ¿cuál puede ser el siguiente paso para escribir un guión? Naturalmente el siguiente paso es pensar y ser creativo.

Hace tiempo las organizaciones de ayuda al Tercer Mundo repetían un lema muy razonable: mejor que dar un pescado al que tiene hambre es enseñarle a pescar. Pero hay algo mejor que enseñarle a pescar: enseñarle a pensar. Porque los peces se pueden acabar y entonces será mejor que quienes se dedicaban a pescar sean capaces de pensar en otra manera de conseguir alimento, por ejemplo con la caza, con la agricultura o con el intercambio de productos u horas de trabajo.

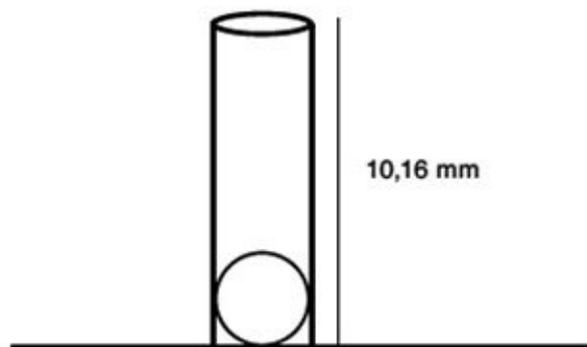
El problema es que, del mismo modo que no se puede enseñar qué poner en un guión (se puede dictar, pero no enseñar), se dice que tampoco se puede enseñar la creatividad, ya sea para sobrevivir en un medio hostil o para escribir un guión. Así que, una vez aprendidas las técnicas y herramientas para escribir, uno debe abandonarse a su suerte o confiar en que en sus genes haya algo relacionado con esa cosa misteriosa llamada creatividad, talento o genio.

La anterior era la idea tradicional acerca de la creatividad. Afortunadamente, desde hace unos cuantos años se va abriendo paso la convicción de que la creatividad sí se puede enseñar. Y que enseñar a ser creativo es fundamentalmente enseñar a pensar y a manejar información.

ESCRIBIR UN GUIÓN ES RESOLVER UN PROBLEMA

Suponga que se coloca un tubo de acero dentro del suelo de cemento de una habitación vacía, tal como se muestra a continuación. El diámetro interior es 1,42 cm más largo que el diámetro de una pelotita de ping-pong (3,81 cm) que se halla en el fondo del mismo. Usted forma parte de un grupo de seis personas que se halla en la habitación con los siguientes objetos: 30 metros de cuerda, un martillo de carpintero, un cincel, una caja de clavos, una lima, una llave inglesa y una bombilla eléctrica.

Haga una lista de cuantas maneras posibles se le ocurran (en cinco minutos) para sacar la pelotita del tubo sin dañar la pelota, el tubo o el suelo^[8].



*Si el lector lo desea,
puede intentar resolver este enigma.*

¿Ha conseguido el lector resolver el dilema? Es posible que sí, puesto que supongo que está leyendo este libro con cierta relajación. ¿Y qué tiene que ver la relajación con la capacidad para resolver un problema?

Tiene bastante que ver, porque este dilema del tubo de acero depende mucho del ambiente en el que se plantea para que sea resuelto o no. Cuanto más formal es el ambiente, más difícil es que salga la solución:

Un grupo compuesto por hombres y mujeres y apenas formado, en un medio elegante, no pensará en orinar dentro del tubo. Aun cuando a algún miembro del grupo se le ocurra esta idea, no dirá nada. Un grupo de personas que trabajan juntas, en especial si son todos hombres y si ocurre al final de una jornada de trabajo, comenzarán a reír cuando piensen en esta solución u otras parecidas.

Esto prueba que el que se nos ocurran ideas o no depende en gran parte de nuestra voluntad, es decir, de las instrucciones que le damos a nuestro cerebro acerca de lo que es correcto o lícito pensar.

La importancia de esta respuesta no es que el orinar dentro del tubo sea la mejor solución al problema (a pesar de ser muy buena), sino que los tabúes culturales pueden apartar a grupos enteros de soluciones que son inmediatas para aquel que resuelve problemas. Los tabúes son, por lo tanto, bloqueos conceptuales.

BLOQUEOS Y MÉTODOS DE TRABAJO

El primer consejo que se puede extraer del dilema del tubo de acero es que hay que evitar la «tendencia a marcar demasiado los límites de un problema y a dejarse influir por los bloqueos».

Aunque se suele considerar que los límites nos los pone la realidad (o los demás), lo cierto es que casi siempre somos nosotros quienes nos los imponemos: nadie nos dijo que no se pudiera orinar, escupir o vomitar en el tubo para hacer que la pelota flotara.

En su libro *Guía y juegos para superar bloqueos mentales*, Adams señala algunos de los prejuicios culturales y de los bloqueos ambientales que nos impiden resolver problemas o desarrollar nuestra creatividad. Prejuicios como que «la fantasía y la reflexión son una pérdida de tiempo», que «los juegos son sólo para los niños», que «es preferible la tradición al cambio; o los tabúes^[9]».

Jean-Claude Carrière y Pascal Bonitzer también opinan que los tabúes son uno de los mayores obstáculos para la creatividad:

Toda situación que se cree bloqueada —cuando se la considera a través de etiquetados demasiado razonables— puede abrirse a actos múltiples, a sorpresas insensatas... Así se descubre que nuestra imaginación es del todo inocente, contrariamente a lo que nos han repetido ciertas religiones, que no hay «malos pensamientos, pecados de intención». El guionista tiene el derecho, y probablemente el deber, de ser un repugnante criminal en potencia (...). Debe, con todas sus fuerzas, buscar al criminal que hay en sí mismo. Y puede estar seguro de que allí lo encontrará.

No debe pensarse que estos tabúes y prejuicios se reducen a las ideas aprendidas o a los tópicos sociales: los peores bloqueos surgen de nosotros mismos, de nuestro propio trabajo y planificación. Las ideas que tenemos acerca de cómo debe ser un guión nos impiden darnos cuenta de que tenemos que deshacernos de esas ideas si queremos que el guión se desarrolle en una buena dirección y no tan sólo siguiendo la vía de nuestros conceptos iniciales.

Al igual que toda actitud teórica, toda decisión estética al principio de todo trabajo puede ocultar una trampa fatal, lo mismo que toda censura, todo rechazo horrorizado ante los propios abismos, toda negativa a verse uno en su integridad, es una castración, una falta, un atentado a la imaginación que deberá pagarse tarde o temprano^[10].

Hay que intentar no ponernos límites cuando tratamos de resolver un problema o escribir un guión; frente a «Sólo vale esto o aquello» debemos darnos la instrucción: «Vale todo». Por eso, las Biblias de personajes que se usan en las series de televisión a veces son más un freno a la creatividad que un estímulo: los personajes están demasiado definidos y eso hace difícil escapar del estereotipo fácil.

Otra cosa son los límites que nos debemos poner una vez que ya hemos pensado algo. A veces puede ser conveniente no exponer en una reunión de trabajo una idea, porque tal vez esa idea tenga consecuencias desagradables desde el punto de vista ético, o tal vez sea muy interesante, pero implique un esfuerzo desmesurado llevarla a cabo.

Una de las mejores maneras de desarrollar la creatividad es darse cuenta de que muchas de las reglas que se aplican a los guiones resultan paradójicas, como se ha

intentado mostrar en este libro. Aprender a convivir con las paradojas puede ser mucho mejor que intentar resolverlas; entre otras cosas, porque hay paradojas que no tienen solución.

Ya nos hemos encontrado con bastantes paradojas relacionadas con el medio audiovisual o la estructura del guión, pero también existen unas cuantas relacionadas con el trabajo práctico del guionista.

EMPEZAR A ESCRIBIR

Un dicho griego decía: «El principio es la mitad de todo». Cualquier persona que se dedique a una tarea creativa, sabe que es cierto. Empezar a escribir un guión, un libro o una tesis doctoral es lo que más tiempo lleva. Pueden pasar meses, incluso años, entre la intención de hacer algo y su puesta en práctica. Si se trata de un guionista profesional de televisión que tiene que entregar un guión todos los viernes, lo más probable es que empiece a escribirlo el jueves por la tarde. Hasta entonces le dará vueltas y más vueltas, pensará que nunca será capaz de hacerlo y lo irá posponiendo con una u otra excusa. Cuando finalmente se decida, conseguirá terminarlo en un tiempo récord: no la semana de plazo inicial, sino en las últimas 24 horas (eso sí, casi sin dormir).

Así que como lo más difícil es empezar, lo mejor es no tener que empezar.

CÓMO NO EMPEZAR

Una de las razones fundamentales por las que comenzar a escribir un guión resulta tan difícil es porque al emprender una tarea creativa comparamos un ideal abstracto con una realidad concreta, lo que resulta siempre decepcionante.

El ideal abstracto es ese guión que queremos escribir: lo imaginamos vagamente y lo dotamos de todas las características de lo excelente. A esa idea imaginaria le oponemos la realidad del momento presente, en el que no sabemos qué diablos escribir. Pensamos una frase y enseguida nos damos cuenta de que es incompatible con esa brillante idea abstracta que es nuestro guión terminado. Construimos una estructura y percibimos que tampoco resulta sólida por algún motivo. Así que posponemos el momento de iniciar el trabajo: «¿De qué vale empezar a escribir si no tengo claro todavía el asunto?». El problema es que resulta prácticamente imposible que lleguemos a tenerlo claro mientras nos movamos en el terreno de las abstracciones. Ello se debe a diversas causas, pero las más importantes tienen que ver con la manera en que funciona nuestro cerebro y nuestra memoria.

Los expertos consideran que existen varios tipos de memoria. Una de ellas es la memoria de trabajo o memoria inmediata. Es la que utilizamos para resolver un problema concreto en el momento presente. Si el lector lee la siguiente lista de

objetos: balcón, cuchillo, canguro, recipiente, sonrisa, arquero, rapidez, frambuesa y ácido, no tendrá ningún problema en ir recordando cada cosa hasta que llegue a la séptima. A partir de ahí empezará a olvidar las primeras palabras de la lista. Para comprobarlo, el lector puede repetir el experimento con otras siete u ocho palabras, o puede intentar ordenar de mayor a menor siete números de teléfono de amigos suyos que se sepa de memoria. Empezará a resultarle difícil en cuanto lleve más de cinco o seis.

A esos elementos de información, que no tienen por qué ser palabras, sino que también pueden ser imágenes o cualquier otro tipo de dato percibido, se les llama *chunks*. *Chunk* es la unidad de información.

¿Qué relación tiene esto con la escritura del guión?

Toda. Cuando empezamos a concebir la idea de un guión, llenamos nuestro cerebro de datos, imágenes, palabras, personajes y posibles desarrollos. Es una cantidad de *chunks* de información tan grande que no se puede manejar. Al menos en abstracto.

La solución es convertir esa información a un formato manejable. Hay que sacar todo lo que se pueda de nuestro cerebro y pasarlo a otro soporte. Por ejemplo, trazos de tinta en un papel o fotones en la pantalla de un ordenador. Será entonces cuando podamos manejar cantidades inmensas de información. El lector puede coger su agenda de teléfonos, un papel y un bolígrafo y ordenar ahora de mayor a menor los números de teléfono de siete, diez o veinte amigos. No le costará ningún esfuerzo, porque en realidad no está obligado a manejar los veinte números a la vez. Incluso: desaparece la preocupación por recordarlos, ya están en la libreta, listos para ser consultados en cualquier momento.

LOS COMIENZOS SIEMPRE SON DIFÍCILES

Cuando uno consulta una agenda de teléfonos, lo único que tiene que hacer es pasar las páginas. Si busca el apellido Rodríguez sólo tiene que ir a la página en la que están los apellidos que empiezan por «R». Cuando se viaja y no se sabe cómo ir a cierto lugar, lo mejor que se puede hacer es consultar un mapa: mirar dónde está ese lugar y dirigirse hacia allí por el mejor camino posible.

El problema para el guionista es que no tiene un mapa para orientarse. Puede, eso sí, recordar algunas cuestiones técnicas como las que explican los manuales de guión. Pero, en lo que se refiere al mundo de su historia, no hay mapa. Y no lo hay porque ¿cómo podría haber un mapa de un mundo que no existe? El guionista, en consecuencia, se ve ante la doble dificultad de construir a la vez un mundo y un mapa. Es la paradoja de toda tarea creativa: crear un mundo que no existe y a la vez corregirlo con un mapa que tampoco existe. Mapa y mundo se definen uno al otro en mutua relación.

Ahora bien, el guionista sólo puede crear el mundo y el mapa de una manera:

haciendo borradores, bocetos y garabatos, intentando construir algo, aunque ni siquiera sepa qué es lo que quiere construir. Es seguro que los primeros intentos no resultarán muy satisfactorios, o por decirlo sin ambages, a la manera ruda de Hemingway: «El primer borrador de cualquier cosa es una mierda».

HAY QUE CAMINAR AUNQUE NO SE SEPA HACIA DÓNDE

—¿Te importaría decirme, por favor, qué dirección debo tomar desde aquí?

—Eso depende en gran medida de adónde quieras ir.

—No me importa mucho adónde...

—Entonces da igual la dirección.

—... con tal de que llegue a alguna parte.

—¡Ah!, ten la seguridad de que llegarás si andas lo bastante.

Alicia en el País de las Maravillas, LEWIS CARROLL

Lo primero que hay que hacer para empezar a escribir es escribir. «Una frase pésima vale más que un papel en blanco», decía Jean Guilton. Escribir cualquier cosa, sin preocuparse de la calidad. Caminar hacia algún lugar, aunque no se sepa hacia dónde. Cuando estamos en un incendio conviene moverse aunque sea en dirección al fuego: así al menos descubriremos que tenemos que correr hacia el otro lado (si nos quedamos quietos, lo más probable es que el humo nos ahogue). Escribir algo que no sirva también es útil, porque nos permite constatar que, efectivamente, no sirve. Así eliminamos esa información de nuestro cerebro, dejando espacio para nuevas posibilidades.

El método de escribir cualquier cosa de cualquier manera puede parecer chapucero, pero, curiosamente, suele ser el favorito de las personas más inteligentes y creativas, como Charles Darwin:

Parece que hay una especie de fatalidad en mi mente, que me induce a empezar expresando de forma equivocada o torpe mis afirmaciones o proposiciones. En otro tiempo solía pensar las frases antes de escribirlas, pero desde hace varios años he descubierto que ahorro tiempo garabateando páginas enteras con la mayor rapidez posible y con malísima letra, abreviando la mitad de las palabras, y corrigiéndola luego pausadamente. A menudo las frases escritas aprisa de este modo son mejores de las que pudiera haber escrito tras larga meditación.

Y continúa diciendo sobre su método de trabajo:

Primero hago un grosero esquema de dos o tres páginas y luego uno más extenso en algunas más, en el que pocas palabras o una sola representan toda una disquisición o una serie completa de datos. A su vez, cada uno de estos títulos es ampliado y a menudo cambiado de lugar antes de empezar a escribir in extenso^[11].

Es decir, Darwin hacía mapas de un territorio que no existía y después comenzaba a moverse siguiendo ese mapa, descubriendo nuevos territorios, que le obligaban a ir corrigiendo el mapa.

También el editor Walter Murch emplea un método parecido cuando se enfrenta a una nueva película en la sala de montaje:

Escribo cualquier cosa que se me ocurre acerca de lo que veo en la pantalla. Y estas anotaciones aparecen en la columna izquierda de mi base de datos. Son respuestas emocionales: ¿cómo me hizo sentir esa toma cuando la vi la primera vez? ¿Se produjo alguna asociación? Es decir, que si la imagen de un plátano acude a mí por alguna razón, escribo: «plátano», aun cuando no sepa por qué acudió a mí esa imagen. Tal vez más tarde encuentre la razón, pero por el momento ni siquiera me lo pregunto. Intento permanecer completamente abierto a cualquier cosa que pase por mi mente^[12].

La mayor utilidad de estos esquemas y notas previos es que no sólo nos permiten organizar la información y hacer un plan de trabajo, sino que sirven también para contarnos a nosotros mismos los problemas para iluminar, borrador tras borrador, zonas de sombra, y establecer nexos entre regiones que parecían separadas. A menudo esos esquemas ni siquiera se utilizan después, como admite el propio Murch, pero son muy útiles para familiarizarnos con ese mundo nuevo que estamos creando, para movernos fácilmente por él.

También Ernest Hemingway tenía un buen método para no empezar: siempre dejaba lo que escribía a medias, en mitad de una frase o de un momento interesante, lo que le facilitaba retomar el trabajo.

¿DE DÓNDE SACA LAS IDEAS EL GUIONISTA?

¿Podría el lector intentar leer o traducir algo de lo que está escrito en la imagen?



Si el lector ha descifrado el código de la imagen anterior, debería preocuparse por su identidad como ser humano. En principio, ninguna persona habrá sido capaz de leer la imagen, puesto que está escrita en lenguaje máquina, el lenguaje que entienden los ordenadores. Se dice que John von Neuman, considerado el mayor matemático del siglo xx, era capaz de leer un mensaje escrito en código binario (una ristra de ceros y unos) como si se tratase de inglés corriente. Pero probablemente es una leyenda.

En *Matrix* hay un personaje que es capaz de leer el código máquina como lo leen las máquinas, pero en general los seres humanos necesitamos que nos lo traduzcan, que es lo que hace cualquier sistema digital, por ejemplo cuando vemos una película en un DVD, o una página en el procesador de textos de un ordenador.

Sin embargo, la imagen de la página anterior no es de *Matrix*, sino de otra película. Alguien pensará que se trata de una imitación nacida al calor del éxito de la película de los hermanos Wachowski, pero sucede justo lo contrario: la imagen pertenece al original en el que se inspiró *Matrix: Ghost in the Shell*.

Ghost in the Shell (El fantasma en la máquina) es un *anime* o película de animación japonesa. Se estrenó en 1997 e influyó mucho en los hermanos Wachovwki, grandes aficionados al cine de animación japonés, como lo es James Cameron, el director de *Terminator* y *Titanic*, quien declaró en una ocasión que una de sus películas favoritas era *Ghost in the Shell*.

Aunque *Matrix* es considerada una de las películas más originales de los últimos tiempos, en realidad apenas tiene contenido original. Los hermanos Wachovsky no sólo tomaron de los *anime* japoneses ideas como el código máquina para los créditos (en *Matrix* además de números utilizan otros signos), sino que también intentaron que los actores se movieran como personajes de dibujos animados o videojuegos, y calcaron casi literalmente escenas, como el salto de Trinity al principio de la película, o el tiroteo entre las columnas.

Pero sus fuentes de inspiración no se limitan al *anime* japonés. Otra de ellas es *Alicia en el País de las Maravillas*, de Lewis Carroll. Cuando la película empieza, Neo es un informático y *hacker* que sigue la pista de «un conejo blanco», que no es otro que el que se lleva a Alicia a conocer la otra realidad (en *Matrix* una de las

chicas que sacan a Neo de su encierro lleva un conejo blanco tatuado en el hombro). Neo comienza a descubrir el otro mundo, pero en un momento dado tiene que decidir si entra o no en él: Alicia tiene que elegir entre comer dos tipos de galletas, mientras que a Neo le dan a elegir entre dos pastillas, una de las cuales le permitirá «atravesar el espejo» (la segunda parte de Alicia se llama *A través del espejo*). Los ejemplos se podrían multiplicar: no se trata sólo de símbolos, o eso que se ha dado en llamar «homenajes», aunque también abundan, sino de elementos fundamentales de la trama. Sin embargo, la trama principal no está tomada de *Alicia en el País de las Maravillas*, sino de una historia mucho más antigua: la caverna de Platón.

En su diálogo *La República*, Platón cuenta la fábula de unos hombres que están encerrados en una cueva y encadenados frente a una pared. Lo único que pueden ver son las sombras en esa pared, sombras que proceden de objetos que se desplazan tras ellos. Estos hombres, que están encadenados desde su nacimiento, creen que el mundo real son las sombras. Un día, uno de ellos es liberado y descubre el mundo exterior, el mundo real. El desenlace de este mito platónico es interesante y tal vez los hermanos Wachowski se equivocaron al alejarse de él en las decepcionantes segunda y tercera parte de *Matrix*, pero no es éste lugar para contarlo.

Con todo esto no se pretende decir que *Matrix* es un simple plagio, sino lo contrario: *Matrix* es un ejemplo perfecto de que cuanto más copias menos copias^[13].

LA INSPIRACIÓN Y EL PLAGIO SON SINÓNIMOS

Actualmente existe un culto a la originalidad que no siempre ha sido tan exagerado. William Shakespeare era un célebre plagiaro, que tomó prácticamente todos sus argumentos de obras anteriores: *Romeo y Julieta* de Mateo Bandello (como se muestra en *Shakespeare in Love*); *La comedia de las equivocaciones*, de Plauto; *Hamlet*, de una crónica danesa; *El rey Lear*, de la mitología céltica, y muchas de sus obras de la historia de Inglaterra.

Se considera que tan sólo hay tres argumentos originales de Shakespeare: *El cuento de invierno*, *La tempestad* y *El sueño de una noche de verano*. Pero incluso en estas tres obras, Shakespeare recurrió a otros autores. Por ejemplo en *La tempestad*, donde Gonzalo hace un discurso acerca de cómo sería su república ideal:

Todo en mi República se haría al revés.
Ningún tipo de comercio se consentiría
ni habría nombramientos de magistrados.
Nadie sabría de letras. No habría ricos ni pobres,
ni otras servidumbres. ¡Ni una! No más contratos,
ni herencias, ni fronteras, lindes, tierras o viñas. ¡Ni una!
Nada de metal, grano, vino o aceite.

Nada de trabajo. Sólo hombres en ocio.
Y mujeres también. ¡Pero inocentes y virtuosas!
¡Nada de soberanías^[14]!

Este monólogo está copiado casi palabra por palabra de un ensayo de Montaigne en el que se dice:

Es una nación... donde no existe ningún tipo de comercio, ningún conocimiento de las letras; ninguna ciencia de los números; ningún nombre de magistrado ni de cargo político; ninguna costumbre de vasallaje, de riqueza o de pobreza; ningún contrato; ninguna sucesión; ningún reparto; ninguna ocupación que no sea ociosa; ningún respeto de parentesco que no sea común; ninguna ropa; ninguna agricultura; ningún metal; ningún uso del vino o del trigo. ¡Incluso las palabras que significan mentira, traición, disimulo, avaricia, envidia, detracción, perdón, son inauditas! ¡Cuán lejos de esta perfección se le aparecería [a Platón] la república que imaginó^[15]!

No se trata, sin embargo, de acusar a Shakespeare de plagio, puesto que él mismo no se preocupó de ocultar las pruebas: uno de los personajes principales de *La tempestad* se llama Calibán, mientras que el ensayo de Montaigne se titula «De los caníbales».

Sin embargo, al igual que sucedía con *Matrix*, Shakespeare es un buen ejemplo de que la novedad a menudo surge de lo antiguo, de la mezcla y de las variaciones:

A decir verdad los escritores de la época isabelina... participaban aún del mundo medieval, en donde el relato importaba más que el hombre que lo decía; para Chaucer, la principal tarea del poeta es hacer variaciones, atractivas e interesantes, de los cuentos que siempre han prendido la atención de los hombres^[16].

Una de las definiciones de la inteligencia y la creatividad dice que consiste en la capacidad para hacer variaciones sobre un mismo tema. David Straus, fundador de Interactive Associates, propone una lista de variaciones que se pueden aplicar a cualquier idea, y, por supuesto, también a cualquier aspecto de un guión, desde los personajes, las tramas y los diálogos hasta la misma estructura^[17].

Abstenerse	Expandir	Reducir
Adaptar	Exponer	Registrar
Adivinar	Forzarse	Relacionar
Arriesgarse	Generalizar	Relajarse
Asociar	Imaginar	Repetir
Asumir	Incubar	Seleccionar
Buscar	Interpretar	Separar
Cambiar	Jugar	Simbolizar
Clasificar	Liberarse	Simular
Combinar	Listar	Sistematizar
Comparar	Manipular	Soñar
Concentrarse	Memorizar	Subestimar
Consignar	Organizar	Sustituir
Construir	Pasar por un ciclo	Trabajar hacia adelante
Copiar	Planear	Trabajar hacia atrás
Cuestionar	Planificar	Traducir
Definir	Postergar	Transformar
Diagramar	Predecir	Variar
Eliminar	Probar	Verbalizar
Enunciar una hipótesis	Recordar	Verificar
Exagerar	Recuperar	Visualizar
	Purgar	

La inteligencia y la creatividad consisten en hacer variaciones, mezclar cosas conocidas para obtener resultados inesperados, encontrar las semejanzas entre cosas

que son distintas y las diferencias entre cosas que parecen iguales.

Una buena historia ha de ser en cierto sentido original, ofrecer algo nuevo o distinto, pero si una historia sólo ofrece algo nuevo o distinto, entonces el espectador no se entera ni se interesa por nada. A veces una buena narración consiste sencillamente en contar la misma historia de siempre, pero de otra manera. Es lo que hace *Matrix* con la caverna de Platón, o lo que hizo Spielberg en *Inteligencia artificial*, que es una actualización de *Pinocho*.

En realidad, quienes pretenden ser originales a toda costa deberían tener presente el célebre dicho: «El que se cree original es porque no conoce la magnitud de su ignorancia». O recordar que, ya en las tempranas épocas de la filosofía, Aristóteles dijo: «No hay idea por extravagante que sea, que no haya sido ya pensada por algún filósofo».

LAS FUENTES DE INSPIRACIÓN

A lo largo de este libro se ha insistido muchas veces en que un guionista debe buscar estímulos fuera del mundo del guión, del cine o de la televisión. Es cierto que es bueno estudiar, analizar y desmenuzar buenos guiones y películas, buscando los secretos de su mecanismo, del mismo modo que los ajedrecistas analizan y desmenuzan buenas partidas. Pero el mundo del guionista es mucho más amplio que el del ajedrecista: tiene que ver con el universo entero. Las narraciones audiovisuales pueden ser acerca de cualquier asunto imaginable, mientras que una partida de ajedrez nunca se sale de sus 64 casillas. Por eso, la imaginación del guionista no se puede limitar a buscar información en su propio mundo.

Ya se han mencionado algunas posibles fuentes de inspiración: la mitología griega y universal, el cómic, que es hoy fuente directa del cine; las obras de la literatura, no sólo para hacer adaptaciones, sino para contar de diferentes maneras; los cuentos infantiles; la historia, el arte, la ciencia, o las culturas no occidentales. Para François Truffaut lo que realmente hace distinto el cine de Orson Welles no es la influencia de otros directores o cineastas, sino «el conocimiento precoz e intenso de Shakespeare», quien le enseñó su «visión antimaniquera del mundo y a borrar y a emborronar a su gusto la noción de protagonista y la de bueno y malo^[18]». El propio Truffaut confiesa que descubrió a Shakespeare a los catorce años a través de Orson Welles.

Y también se aprende, por supuesto, de la vida misma, de la observación de los demás y de uno mismo. Durante su larga colaboración, Carrière y Buñuel sacaban muchas de sus mejores ideas de la observación de la realidad. Les gustaba practicar un juego que consistía en sentarse en un café, observar a los desconocidos e intentar adivinar a qué se dedicaban, adónde iban, qué pensaban o cuáles eran sus problemas. Un juego perfecto para estimular la creatividad narrativa.

EL VIAJE DEL GUIONISTA

El héroe de esta historia tiene un objetivo. Pero no le resulta fácil alcanzarlo, porque surgen diversos obstáculos en su camino. Aunque consigue algunas armas y aliados, se tiene que mover en un ambiente hostil, lleno de enemigos. Al final acaba descubriendo que el peor enemigo es él mismo y que para conseguir lo que desea necesita vencerse a sí mismo.

El héroe de la historia anterior, como quizá ya habrá adivinado el lector, no es otro que el guionista. Su objetivo es escribir un guión, sus enemigos los plazos de entrega, los productores, los directores, realizadores y editores e incluso los otros guionistas; el mundo hostil son las productoras o su propio hogar. Pero el mayor conflicto es el que mantiene consigo mismo, como el Charlie Kaufman de *Adaptation*.

UN EXPERIMENTO CON MONOS

En un laboratorio de investigación de Chicago se hizo en 1956 el siguiente experimento con monos:

Se ofrece un plátano a un grupo de monos. Cuando uno de ellos se decide ir a por el plátano, entran los investigadores y riegan con grandes mangueras a los monos hasta que desisten de coger el plátano. El asunto se repite hasta que los monos se dan cuenta de que cada vez que uno de ellos va a por el plátano todos reciben un castigo. En consecuencia, los monos son ahora los que se encargan de castigar a su compañero en cuanto se le ocurre ir a por el plátano. Cuando todos los monos renuncian a ir a por el plátano, se sustituye a uno de los monos por otro mono. Al aparecer el plátano, el mono recién llegado intenta ir a por él, pero recibe una paliza de sus compañeros. Al final, él también renuncia a intentar coger el plátano. Entonces se cambia a un segundo mono del grupo inicial. Sucede lo mismo. Se van cambiando los monos hasta que los monos que quedan en la jaula son todos nuevos: ninguno ha visto a los humanos castigar a los monos. Y sin embargo, siguen pegando al mono que quiere ir a coger el plátano y a los nuevos que llegan. ¿Por qué lo hacen?

¿POR QUÉ SE HACE LO QUE SE HACE? (UN EXPERIMENTO CON GUIONISTAS)

En muchas empresas y productoras sucede lo mismo que en el experimento con

monos. Llega un nuevo guionista y le explican el método de trabajo de la empresa. Aunque el novato se da cuenta enseguida que no tiene sentido trabajar de esa manera, no dice nada. Con el tiempo va cogiendo confianza y comenta sus dudas con sus compañeros, que llevan más tiempo en la empresa. A menudo descubre que ellos piensan lo mismo que él, aunque tampoco dicen nada ni intentan que los métodos cambien. Sucede como en un cuento del escritor Stanislaw Lem: el protagonista, Ijon Tichy, viaja a un planeta en el que los robots gobiernan y persiguen a los humanos. La misión de Tichy consiste en localizar a algún humano y poner en marcha un movimiento de resistencia contra los robots. Para pasar inadvertido, Tichy se disfraza de robot. Busca humanos, pero no encuentra ninguno. Sin embargo, un día conoce a un robot un poco extraño y descubre que es un humano disfrazado. Ya tiene un primer humano con el que organizar la resistencia. Piensan que quizá haya algún otro humano disfrazado de robot y, con mucha prudencia, pues los robots se ponen violentos si se les habla de humanos, van descubriendo otros humanos disfrazados de robots. Al final resulta que no hay ni un solo robot en el planeta: todos son humanos disfrazados. Lem, que es uno de los mejores escritores de ciencia ficción, autor del guión de la película *Solaris*, llevada dos veces al cine (por Tarkovsky y Soderberg), escribió el cuento como una metáfora de la situación de Polonia cuando estaba dominada por los rusos: todos fingían estar de acuerdo, pero, en realidad, todos detestaban en secreto a los rusos.

Algo así pasa a menudo en el trabajo: uno sospecha que algo está mal hecho, pero no se atreve a decir nada porque todo el mundo parece muy seguro de que se tiene que hacer así. Al final, acaba descubriendo que casi todos piensan lo mismo que él. Pero cuando pregunta por qué se emplean esos métodos le responden: «Porque siempre se ha hecho así». Es la misma razón por la que los monos del experimento de Chicago (probablemente imaginario) golpeaban a sus nuevos compañeros cuando intentaban coger el plátano.

Se podrían poner bastantes ejemplos de los malos métodos de trabajo que se emplean en muchas productoras, y cualquier guionista que haya trabajado en ellas tendrá una lista de favoritos, pero aquí nos limitaremos a uno: el reparto salteado de secuencias.

CLICHÉS DE GUIONISTA Y RACCORD A LA FUGA

En algunas productoras se ha empleado un método de trabajo que consiste en escribir las tramas del capítulo de una serie, dividir esas tramas en secuencias y después repartir las secuencias de manera más o menos aleatoria entre los guionistas (o dialoguistas, puesto que las tramas ya han sido escritas). De este modo, a un guionista pueden corresponderle, por ejemplo, las secuencias 5, 12, 17 y 29.

Cuando las secuencias de un guión se dividen de esta manera entre varios guionistas que trabajan cada uno por su cuenta, es casi inevitable que se tienda a

escribir de manera conservadora, adaptándose a la manera sintética en que se describen las secuencias en el mapa de tramas. Salirse de lo marcado es arriesgado, porque puede perjudicar al trabajo de los demás guionistas, que tienen sus propias secuencias y no conocen las tuyas. Por ello, es inevitable caer en el tópico y recurrir a clichés de eficacia probada. Los guionistas no se plantean cómo sacar el máximo rendimiento a una secuencia, sino cómo crear el mínimo problema posible a los otros guionistas y a los coordinadores. Otra de las consecuencias de este tipo de organización es que resulta muy difícil aprender y mejorar, porque la responsabilidad de un guionista se diluye: ¿cómo se va a saber si un capítulo está mejor o peor, o si funciona bien o mal debido a las secuencias 8, 13, 17 y 36, que escribió un guionista, o a la 7, 19, 21 o 42 que escribió otro?

El reparto de las secuencias de un guión entre los guionistas parece inspirarse en la producción agrupada: una vez escrito el guión, se debe desglosar en escenarios y actores, e incluso se tiene en cuenta la iluminación, para abaratar los costes. La producción agrupada suele ser la responsable de muchos de los fallos de *raccord*: objetos que se desplazan mágicamente, cigarrillos que crecen y decrecen o corbatas que se sueltan y se anudan sin que nadie las toque. Uno de los más llamativos puede verse en *Vacaciones en Roma*, de William Wyler. En ella, Gregory Peck, que interpreta al periodista Joe Bradley, derrama una copa sobre su amigo fotógrafo (interpretado por Eddie Albert) para impedirle meter la pata delante de Audrey Hepburn. Y entonces asistimos a una divertida sucesión de escenas en las que la camiseta de rayas de Eddie Albert se seca y se moja instantánea y mágicamente a cada plano, según esté sentado o de pie. La razón de este escandaloso fallo de *raccord* es, posiblemente, que para no cambiar la iluminación se grabaron primero las escenas en las que Eddie está sentado y después aquellas en las que está de pie. Sin duda, se hizo también en distintos días, y nadie se acordó del asunto de la camiseta mojada. Pero más graves son los fallos de *raccord* emocional, en los que abunda el cine estadounidense actual. El fallo de *raccord* emocional o de interpretación se produce cuando un personaje actúa como si no hubiese sucedido algo que el espectador acaba de ver en la escena anterior. La causa es, de nuevo, la producción agrupada, unida a una mala o descuidada dirección, que no recuerda al actor de dónde viene y adónde va en cada escena. Se puede ver un ejemplo notable en *Novia a la fuga*. En esta película, dirigida por Garry Marshall, Julia Roberts interpreta a Maggie Carpenter, una mujer célebre por abandonar a sus novios en el altar. Richard Gere es Ike Graham, un periodista que va al pueblo para seguir su caso. Entre ellos se establece una relación de odio y desprecio. Pero tras la tópica escena del coche que se queda sin gasolina en medio del campo, Ike y Maggie empiezan a verse de otra manera y comienza el previsible romance. Sin embargo, al día siguiente, cuando se encuentran en la cafetería del pueblo, se comportan como hace dos escenas, como si no hubiese pasado nada el día antes. Nadie les advirtió que en la cafetería ya habían cambiado la manera de verse el uno al otro.

De todos modos, cuando se trata de la producción agrupada para la grabación de una película o serie hay una necesidad económica muy justificable: se trata de abaratar costes; pero esa necesidad no se da en la fase de escritura del guión, y no hay ninguna necesidad de emplear un método tan inadecuado como es el reparto de las secuencias entre los guionistas. Este reparto contribuye también a la falta de tono emocional y narrativo en general, puesto que ningún guionista saca verdadero partido de las posibilidades que ofrece escribir un guión entero, y no sólo partes de él. Casi siempre, la calidad del resultado final depende del coordinador o editor, que no sólo tiene que unificar las secuencias de los distintos guionistas, sino que suele verse obligado a reescribir más de lo necesario, a veces secuencias enteras.

MAL USO DE BUENOS MÉTODOS

Otro problema de las productoras es que no sólo se utilizan malos métodos de trabajo, sino que los que se utilizan se emplean mal. Sirva como ejemplo el conocido método del *brainstorming* o tormenta de ideas.

La técnica del *brainstorming* la inventó un tal Osborn hacia 1940. Se utilizó ya entonces y dio muy buenos resultados. Hacia los años 80 del siglo xx, la técnica se empezó a popularizar en España.

¿Cuáles son las reglas del *brainstorming*?

1. Posponer y omitir cualquier juicio crítico acerca de las ideas propuestas.
2. Alentar cualquier idea salvaje y exagerada.
3. En esta etapa lo que importa es la cantidad, no la calidad.
4. Construir sobre las ideas propuestas por los demás.
5. Cada persona y cada idea tienen la misma importancia^[19].

Aunque el *brainstorming* tuvo su momento de gloria y fue una moda que se extendió por todas las empresas (y especialmente las productoras de televisión) como una panacea para resolver cualquier problema, ahora existe la percepción generalizada de que es una pérdida de tiempo. Probablemente ni es una panacea ni es una pérdida de tiempo. El problema del *brainstorming*, como el de otros métodos creativos, no es que funcione o no, es que casi nunca se emplea correctamente. Pocas veces se sigue la primera regla (no criticar las ideas propuestas), sino que son frecuentes las burlas y los desprecios, especialmente cuando se trata de ideas disparatadas (con lo que se viola también la segunda regla). Enseguida se quiere separar el grano de la paja, es decir buscar las ideas de calidad, cuando en un *brainstorming* lo que conviene es dar cuantas más ideas mejor, sin preocuparse por la calidad de las mismas^[20]. Por otra parte, el *brainstorming* acaba convirtiéndose a menudo en una oportunidad para lucir el ingenio y la creatividad personal, con lo que no se escuchan las ideas de los demás, ni se trabaja sobre ellas, sino que cada uno se

interesa sólo por sus propias ideas. Por último, y lo peor de todo, es que en las sesiones de *brainstorming* se mantienen las jerarquías, algo que las reglas prohíben expresamente, con lo que hay personas cuyas ideas se respetan más y personas a quienes no se tiene en cuenta; además, suelen expresarse las ideas no para todo el grupo, sino para agradar o deslumbrar a los jefes. Es evidente que por bueno que sea el método, si no se aplica ninguna de sus reglas es imposible obtener buenos resultados. La conclusión es que el *brainstorming* es algo de lo que todos hablan pero que nadie ha visto nunca.

Por otra parte, aunque el *brainstorming* es un método colectivo, es en esencia lo que hace nuestra mente cuando resuelve un problema sin dejarse bloquear por su juicio crítico: muchas ideas, cuanto más y más salvajes mejor, ausencia de bloqueos y de tabúes.

EL PEOR SITIO PARA ESCRIBIR UN GUIÓN ES UNA PRODUCTORA

Una productora es quizá el peor sitio donde puede trabajar un guionista porque es uno de los lugares en los que menos inspiración puede obtener. Ve todos los días las mismas paredes y las mismas caras y suele hablar de las mismas cosas, casi siempre del guión que tiene que escribir. Además, es el lugar en el que menos tranquilidad encuentra y más interferencias y presión para obtener resultados.

El problema es que en el proceso creativo de un guionista muchas de las mejores ideas no se le ocurren cuando parece que está trabajando. Las mejores ideas se le suelen ocurrir cuando está haciendo otra cosa que mantiene su mente y su cuerpo ocupado, como pasear, fregar los platos o tomar un café en un sitio agradable. La razón de esto tiene que ver con la memoria inmediata y los *chunks* de información de los que se habló antes: cuando alguien está preocupado intentando resolver un problema, lo que hace es bloquear con su preocupación el espacio disponible para manejar información. El filósofo Bertrand Russell decía que solía resolver sus problemas matemáticos cuando renunciaba a resolverlos y se ponía a pensar en otra cosa, y lo mismo les sucede a muchos científicos. No es posible en este libro extenderse mucho más sobre este tema tan interesante y en el que sobran prejuicios y falta información, pero en la bibliografía de este capítulo se ofrecerán algunas referencias interesantes acerca de la creatividad, los bloqueos, los métodos de trabajo y el funcionamiento del cerebro y la memoria.

LOS ENEMIGOS DEL GUIONISTA

Mientras que un novelista sólo tiene que tratar con los editores que estén dispuestos a publicar lo que ha escrito, un guionista está obligado a relacionarse con mucha más gente, tanto si trabaja para el cine como si lo hace para la televisión. Directores,

productores, realizadores, editores, actores y cualquier persona que trabaje en la empresa y tenga alguna relación con el guión que está escribiendo.

En las productoras de televisión es muy frecuente que el guionista se enfrente con los directores y productores porque no están dispuestos a hacer el guión que él querría hacer. Al margen de opiniones personales y de quién puede tener más o menos razón (cosa que dependerá de cada caso), un guionista debería saber que generalmente no se le contrata para escribir lo que él quiere, sino lo que desean quienes le pagan. Esta certeza tan evidente está muy lejos de serlo para muchos guionistas, que sufren muchísimo con estos enfrentamientos constantes. Naturalmente, un guionista está en su derecho a no aceptar trabajar para una empresa determinada si no le gusta lo que esperan de él, y también puede negarse a hacer ciertas cosas que chocan con sus convicciones. Más allá de estos casos extremos, el guionista es un trabajador como otro cualquiera, sometido a los mismos requerimientos que el resto de trabajadores. Pero, entre las personas que trabajan con su mente de manera directa (que a veces son llamados «artistas»), es frecuente que se dé un sentimiento elitista, que les hace sentirse casi siempre incomprendidos y maltratados.

Son pocos los guionistas que tienen el privilegio de comportarse como artistas a los que les está todo permitido, cosa que sabe el propio Charlie Kaufman, quien, ni siquiera después de haber ganado un Oscar por *Cómo ser John Malkovich*, dispuso de esa libertad. De todos modos, hay que decir que el guionista suele ser una de las personas mejor tratadas en cualquier empresa y tal vez la que más rápidamente puede aumentar su sueldo (dejando aparte los cargos o jefaturas). Eso, por supuesto, tampoco es una razón para aguantar o aceptar cosas que no nos gustan o nos degradan: cada cual sabrá cuándo y cómo puede permitírselo. *Adaptation*, como se dijo, también quiere decir que el rebelde Kaufman acaba adaptándose al medio para sobrevivir, a Hollywood. Otros antes que él, como François Truffaut o Blake Edwards, también descubrieron que para poder hacer la película que querían hacer, tenían que hacer de vez en cuando la película que querían los productores o eso que se llama «el mercado».

El guionista suele tener también problemas con los productores: él piensa que los productores son incapaces de conseguir las cosas que necesita para que su guión obtenga el resultado apetecido; los productores suelen considerar que el guionista suple su carencia de ideas con llamadas al presupuesto. A veces tiene razón uno y a veces el otro, pero lo más recomendable es considerar que se trata, no de una guerra, sino de una colaboración, en la que unos y otros pueden aportar ideas para gastar menos, y no buscar la confrontación excepto cuando sea realmente necesario.

En cuanto a los directores, también tienen sus defectos y sus virtudes y sería largo enumerar unos y otras. Se puede decir tan sólo que muchos directores consideran que su tarea consiste en dirigir y que se note que dirigen. No suelen ser modestos en este aspecto ni practicar la sana doctrina taoísta de la no acción. Lo mejor que puede hacer

un guionista es complacer este deseo en la medida de lo posible. Si tiene que escribir la presentación de un programa, es preferible que escriba dos o tres presentaciones. Porque, si escribe sólo una presentación es casi seguro que el director le dirá que no le acaba de convencer, porque su misión es dirigir, reconducir, indicar una dirección hacia la que moverse, así que siempre encontrará una puntualización que hacer. Pero si el guionista escribe tres presentaciones, el director podrá cumplir con su misión y elegir una de esas presentaciones, descartando esas otras que resultan «más flojillas». Hay otros trucos en el trabajo con los directores, pero mejor no hacerlos públicos, porque perderían eficacia.

Uno de los problemas fundamentales de tener problemas con los demás es que siempre pensamos que la culpa es de ellos, así que un buen ejercicio para un guionista es intentar darse cuenta de que a veces la culpa es suya. Este pensamiento revolucionario no garantiza que se resuelvan los problemas, pero casi siempre es preferible enfrentarse antes con los problemas que con las personas. Hay que saber que el criterio de un director es subjetivo y discutible, pero que a menudo tenemos que aceptar ciertas subjetividades, como las aceptaría él si nosotros fuésemos el director. Quienes han trabajado como directores y guionistas (y no han perdido la memoria) saben que esta subjetividad es inevitable.

Otro posible enemigo del guionista son los otros guionistas. Aparte de las rivalidades profesionales, que también existen, el trabajo en colaboración no siempre resulta fácil y es frecuente que haya incompatibilidades difíciles de solucionar, por lo que hay que intentar establecer fórmulas de colaboración que permitan trabajar en equipo. Algunos guionistas son demasiado perfeccionistas y se manifiestan insatisfechos con cualquier frase o idea de un colega, con lo que se viola la regla de apartar el juicio crítico durante la primera fase de escritura. Es cierto que cuando un guionista trabaja solo también se puede dar cuenta de que los diálogos no le están quedando muy brillantes, pero piensa «Ya lo arreglaré después». El problema es que, si hay alguien a tu lado que te dice que algo está mal escrito, te ves obligado a resolver el problema en ese momento, porque las reglas más elementales de cortesía obligan a hacer caso a alguien que te está diciendo algo.

EL PEOR ENEMIGO DEL GUIONISTA ES ÉL MISMO

Como suele suceder a los héroes, el peor enemigo del guionista es él mismo, son sus miedos e inseguridades. Algunos de estos miedos ya los vimos al hablar de la dificultad de empezar a escribir un guión. Otros los veremos en los siguientes capítulos.

El problema fundamental se puede resumir en que el guionista, como casi todo el mundo, no suele aprender de sus errores: lo que aprende es a repetir esos errores como si fuesen parte de la naturaleza de su trabajo. Se acostumbra a pasar por diversas fases: «Ahora estoy en la fase de miedo ante lo desconocido, ahora en la fase

de confusión, después vendrá la fase de angustia, el terror ante la página en blanco, el pánico porque se acaba el plazo». Así le sucede, al parecer, a Charlie Kaufman guionista tras guionista, como se ve en *Adaptation*.

Hay un fácil remedio para esto, que consiste en aplicar el razonamiento inductivo: si hemos visto salir el sol durante cientos de días seguidos, lo más probable es que también salga mañana. Si hemos pasado por esas fases tantas veces y al final hemos entregado el guionista, lo más probable es que esta vez también lo hagamos. Naturalmente hay una mañana en la que no veremos salir el sol, pero para ese caso convendrá aplicar el razonamiento de Scarlett en *Lo que el viento se llevó*: «Ya lo pensaré entonces» (si es que podemos).

Un buen ejercicio que puede practicar el guionista es no preocuparse por la confusión habitual que le domina cuando se enfrenta a un nuevo guionista. Esa confusión no se puede evitar: en realidad es un paso imprescindible en toda obra de creación.

Aunque a nadie le gustan la frustración y el desánimo, las personas que mantienen su creatividad a lo largo de toda la vida llegan a aceptar que los períodos de angustia constituyen una parte necesaria del proceso creativo^[21].

Parte del truco consiste en no angustiarse a causa de la angustia, y conseguir reproducir los benéficos efectos del estrés sin padecer realmente estrés (ni sus efectos colaterales nocivos).

También conviene renunciar a intentar comprenderlo todo: hay que seguir trabajando aunque no se entienda nada de ese nuevo territorio que tenemos que crear. Un prejuicio común en el aprendizaje es pensar que uno no debe avanzar en la lectura de un libro hasta que entienda perfectamente todo lo que ha leído. Lo dice, por ejemplo, el célebre L. Ron Hubbard en *Dianética*, la biblia de la Cienciología, la iglesia de la que son adeptos muchos actores de Hollywood, como Tom Cruise y John Travolta.

Al leer este libro, asegúrate bien de que nunca pasas una palabra que no entiendes completamente. La única razón por la que una persona deja un estudio o se vuelve confusa o incapaz de aprender, es porque ha pasado una palabra sin entenderla^[22].

Pero ése es un consejo absurdo, como saben quienes estudian el aprendizaje y la creatividad: entendemos las cosas por su contexto, no deteniéndonos en ellas y repitiéndolas una y otra vez. Cuando no entendemos algo, lo que conviene (tras un breve repaso por si acaso) es seguir leyendo. Si estamos aprendiendo física cuántica no nos servirá de nada que nos detengamos una y otra vez en la frase: «El principio de indeterminación de Heisenberg dice que no se pueden determinar simultáneamente

la posición y la cantidad de movimiento de un electrón». Sólo lograremos entender esa frase si seguimos leyendo y aprendiendo más física cuántica. El problema en el caso de un guión, como ya se ha visto, es que no existe ese contexto, sino que tenemos que crearlo nosotros. Y la única manera de crearlo es a través de pruebas, borradores, ensayos y errores que nos permitan avanzar a través de la confusión inicial.

LA PROCASTINACIÓN

Elliot Grove considera que los mayores problemas de un guionista no son los métodos de trabajo erróneos o la falta de conocimientos, sino los de carácter psicológico, como la falta de confianza en sí mismo y el deseo de autodestrucción. Pero el problema psicológico favorito del guionista es para Grove la procrastinación.

La procrastinación es una palabra que se usa poco en español a pesar de que su origen es latino. Quiere decir postergar, dejar para mañana lo que uno debería hacer hoy.

Naturalmente, no se puede procrastinar sin más, así que la estrategia más común es darse cuenta de que hay un montón de cosas pendientes por hacer antes de que podamos ponernos a escribir. Grove cuenta que cuando escribió *Write + sell the hot screenplay* tenía que escribir unos capítulos de prueba para sus editores y que cada noche se sentaba ante el ordenador dispuesto a ello. Pero al cabo de unos cuantos días se dio cuenta de que «*escribiendo* mi libro, había conseguido tener el apartamento más limpio y ordenado de todo Londres» y que había hecho todas las faenas domésticas que tenía pendientes: «¡Lo había hecho absolutamente todo para no tener que escribir!»^[23].

Aunque una productora es un mal lugar para escribir un guión, el guionista puede encontrar muchas más oportunidades para *procastinar* si trabaja en su propia casa. En *Adaptation*, Charlie Kaufman se sienta ante la temida página en blanco en su máquina de escribir y piensa:

Empezar. Empezar. Cómo empezar. Tengo hambre. Debería tomar un café. Un café me ayudaría a pensar. Escribo algo y luego me premio con un café. Un café y un bollo. Vale, necesito establecer el tema. Tal vez de nueces y plátano, ése está bueno.

Naturalmente, la página sigue en blanco mientras Kaufman lucha por darse una excusa para posponer la escritura del guión.

En su libro *El trabajo intelectual*, Jean Guilton examina las tentaciones que cualquier trabajador intelectual encuentra una y otra vez y que le desvían de su objetivo: «Cuidado con las tentaciones, son muchas y se atraen mutuamente»,

siempre hay algo que hacer o siempre hay algo que nos molesta y nos impide trabajar, por lo que hay que darse cuenta de que «el mejor momento es éste, el mejor ambiente el que está aquí y el mejor pensamiento, el que te visita». Además, dice Guitton, «en las horas de trabajo no hay que dejarse atrapar por lo estúpido de este mundo», es decir, por el teléfono, la televisión o cualquier distracción fácil.

Y, por supuesto, hay que olvidarse de la leyenda de la inspiración: «La creencia en la inspiración favorece la pereza». No es que no exista la inspiración; hay momentos, es cierto, en los que sentimos que pensamos mejor o que nos asaltan tantas ideas que es difícil incluso manejarlas, pero eso suele suceder cuando nos hemos preparado precisamente para trabajar. En cualquier caso, la inspiración sin trabajo no sirve para nada. Stendhal recomendaba:

Escriba usted todos los días durante una hora o dos. Con ingenio o sin él. Este consejo me habría hecho aprovechar diez años de mi vida, desperdiciados neciamente esperando la llegada del ingenio.

En *La inteligencia fracasada*, José Antonio Marina propone un divertido test para que el lector sepa si cae a menudo en el vicio de la procrastinación, con preguntas como:

¿Paga frecuentemente recargos por cheques devueltos, pagos atrasados, recibos o contribuciones pagados fuera de plazo?... ¿Sabe que tiene que ordenar su mesa de despacho, pero se dice que es una operación tan importante que conviene esperar al lunes o a las vacaciones para acometerla con la dedicación que merece^[24]?

La desoladora conclusión, dice Marina, es la Ley de Emmet: «El temor a realizar una tarea consume más tiempo y energía que la tarea en sí^[25]».

VER EL GUIÓN DESDE OTRO PUNTO DE VISTA

Llega un momento, durante la escritura de un guión o un libro, en que el autor pierde la perspectiva y se convierte en el peor crítico de sí mismo. Field recomienda al guionista que cuando se desate su sentido crítico escriba en un papel las opiniones de ese crítico interno, para poder tratar con ellas como si fueran las de otra persona.

También es una buena idea dejar leer el guión a otras personas, pero no contarles cuál es nuestra intención y dejar que ellos nos expliquen de qué trata nuestro guión: a menudo nos sorprenderemos porque lo que nos dicen no tiene nada que ver con lo que nosotros pretendíamos que el espectador entendiera. Eso puede obligarnos a aclarar o hacer más explícitas algunas escenas, o bien a cambiar el tratamiento de un

personaje que parece más o menos importante de lo que a nosotros nos interesa.

También, escribir el guión de distintas maneras, pasarlo a máquina u ordenador, incluso escribirlo a mano de nuevo, intentar hacer un resumen sin mirarlo, leerlo en voz alta para uno mismo, leérselo a otras personas o grabarlo en una cinta. O dejar el guión en un cajón y volverlo a leer semanas o meses después, de manera que nos parezca una obra que ya no nos pertenece y así diluir nuestra implicación psicológica.

Es conveniente esperar a que lo que ha procedido de nuestra intimidad se nos haya hecho extraño y lejano y así podremos corregirlo con éxito^[26].

Cualquier manera nueva de acercarse a un guión nos ofrece una imagen distinta que nos permite marcar cierta distancia con él y verlo de nuevo, más allá del hábito de haber estado viéndolo durante demasiado tiempo y desde demasiado cerca. Walter Murch dice que la mayor utilidad de los visionados previos de la película no son las opiniones del público o los productores, sino la capacidad de ver tu propia película de otra manera.

Lo más útil de todo, simplemente, es aprender cómo te sientes tú cuando la película se muestra a 600 personas que nunca la han visto. Emocionalmente, parece como si viniera una gran mano, que te agarra del cabello, te sacude y te reorienta. Y te hace pensar: «Oh Dios, mira esto». Es como si hasta este momento hubieras estado construyendo un edificio, pero siempre has estado de pie delante de él para evaluarlo. Ahora, de repente, lo estás mirando desde un costado y estás viendo cosas que parece que nunca se han visto^[27].

LA CORRECCIÓN DEL GUIÓN

Syd Field dice que en el trabajo del guionista hay tres momentos especialmente difíciles, en los que se siente bloqueado y sin saber cómo continuar. El primero es el clásico terror a la página en blanco, del que ya se ha hablado en «Empezar a escribir». El segundo se produce al llegar a la parte media del guión, cuando el guionista se ve ante la inmensidad de sesenta páginas en blanco que tiene que llenar de palabras. El tercero, cuando está a punto de terminar el guión.

Las cosas se desarrollarán con fluidez y facilidad hasta llegar a las últimas páginas del guión. Entonces es posible que se sienta raro, se quede «en blanco», sin saber qué escribir y sin ningún deseo real de terminar el guión. Buscará y encontrará cualquier excusa para no escribir.

Field, que confiesa que él también pasa por ese bloqueo cuando trabaja como guionista, lo explica diciendo que el guión, al menos el guión de un largometraje, acaba convirtiéndose en parte de la vida del escritor, por lo que no resulta fácil dar

por terminada esa relación que a lo mejor ha durado meses o años: «Es como una relación de pareja desastrosa; por mala que sea, una relación es mejor que ninguna».

Tal vez eso sea cierto, pero hay otro factor psicológico importante: cuando se termina de escribir un guión llega el momento más comprometido: hay que enseñárselo a otros, defenderlo, exponerse a las críticas, tal vez descubrir que lo que se ha hecho no sirve, así que, inconscientemente, el guionista pospone el encuentro entre su guión y el mundo real.

Ahora bien, dice Field, cuando un guionista termina de escribir su guión apenas ha empezado. También hay algo después del final en la escritura del guión. Porque se trata de un falso final.

Siento mucho desilusionarle, pero todavía le queda mucho trabajo por hacer para este guión... No ha terminado usted con nada; el final de una cosa es siempre el principio de otra. Todavía le quedan dos borradores más por delante antes de completar esta primera versión del guión^[28].

Como ya se vio páginas atrás, la única manera de escribir un buen guión es escribir antes un mal guión. La corrección y la revisión son fundamentales, pero no empiezan verdaderamente hasta que no se tiene un guión completo. Y quizá entonces se descubre que todo lo que se ha hecho, en efecto, no vale para nada. Aunque, como también vimos antes, lo que se ha hecho sí tiene una utilidad incluso en el peor de los casos: sirve para saber qué es lo que no se debe hacer.

Si las productoras de cine y televisión y las editoriales no pusieran un plazo a sus autores, los guiones y los libros nunca se terminarían, porque la escritura es básicamente reescritura. El guionista y dramaturgo Neil Simon cuenta una anécdota acerca de la reescritura del guión:

Cuando yo empezaba, fui una vez a visitar a Herman Shumlin... Yo llevaba un sucio manuscrito que se titulaba *Come Blow Your Horn* repleto de pequeñas anotaciones hechas a mano, párrafos tachados... una raya con una flecha que decía: «Esto va aquí», etc. Shumlin leyó el texto y me dijo: «Me gusta. Creo que es bueno».

—¿Qué cree que debería hacer? —le pregunté.

—Pasarlo a limpio —me dijo.

—¿Por qué? —dije yo—. Usted ha podido leerlo.

—Pero quiero que también tú lo leas.

—Bueno, el texto va a ser el mismo.

—Créeme y haz lo que te digo.

Así que lo pasé a limpio y lo volví a leer. ¡Oh! Ahora veía de repente la diferencia, las cosas que no estaban bien se veían mucho más claras. Es como

pintar: haces un pequeño boceto y luego lo enmarcas y lo cuelgas de una pared. Sólo entonces te das cuenta: «Un momento, esto no está bien. En mi tablero de dibujo no quedaba mal, pero aún no está terminado». De modo que cuando tecleo mis páginas y lo veo en limpio, me hago una idea clara de lo que he hecho... Tengo que ver el texto en limpio. Es mi material de trabajo^[29].

También Susan Sontag dice que escribir es reescribir:

Uno escribe para leer si lo que ha escrito está bien y, como nunca lo está, reescribirlo^[30].

ELOGIO DE LA INFIDELIDAD

Entre las dificultades para corregir un guión, una de ellas es la excesiva fidelidad a las ideas iniciales. El guionista quiere mantenerse fiel al proyecto original y le cuesta mucho deshacerse de él y adoptar nuevas soluciones. Pero es casi inevitable que un guión terminado no tenga casi nada que ver con la idea inicial. En primer lugar, porque, como ya se dijo antes, la idea inicial es sólo una abstracción.

Los primeros en rebelarse suelen ser los personajes. Hemos visto que a Hitchcock no le gustaba desarrollar los caracteres de los personajes por razones de defensa propia: acababan rebelándose contra él y se negaban a hacer lo que él les había preparado en la trama. También los novelistas y los guionistas se quejan de que los personajes se rebelan, aunque hay quien piensa, como Javier Marías, que si un autor no es capaz de controlar el carácter de sus personajes es que es él quien no tiene carácter. Pero otros, como Ibsen, creen que es necesario acercarse a los personajes como a unos desconocidos:

Cuando me dispongo por primera vez a elaborar mi material, me siento como si tuviera que conocer a mis personajes en un viaje en tren. El primer encuentro ya ha tenido lugar y hemos charlado de esto y aquello. Cuando vuelvo a escribirlo, ya lo tengo todo mucho más claro y conozco a esas personas como si lleváramos viviendo un mes en el mismo hotel. He captado los principales aspectos de su personalidad y sus pequeñas particularidades^[31].

No hay por qué pensar que los personajes van a ser como nosotros queríamos que fueran al principio: es mucho más útil conocerlos a la manera de Ibsen: a medida que avancemos en el guión. Y, por supuesto, no hay que preocuparse por ser fieles a las ideas originales: hay que darse cuenta de que a lo mejor servían en el momento

inicial, pero ya no sirven ahora. La fidelidad a menudo impide que miremos realmente lo que tenemos delante, y para escribir un guión hay que estar siempre mirando lo que tenemos, no lo que teníamos.

Walter Murch cuenta que en el proceso de montaje de *Julia*, de Fred Zinnemann, sugirió eliminar una escena del inicio de la película, «porque si decidíamos quitarla, haría que las escenas que quedaban se ordenasen por sí solas en una sucesión más comprensible». Zinnemann aceptó la propuesta, pero dijo: «Sabe, cuando leí esta primera escena en el guión, supe que podría hacer esta película». Murch, con un nudo en la garganta, prosiguió con su trabajo, pero dudó si estaba cortando el corazón o tan sólo el cordón umbilical de la película.

Retrospectivamente, creo que era un cordón umbilical y que teníamos razón al quitarlo: la escena tenía una función esencial, que era conectar a Fred Zinnemann con el proyecto en un momento dado, pero una vez que esa conexión había sido hecha, y la sensibilidad de Zinnemann había fluido a través de esa escena a todas las otras escenas en la película, podía quitarse finalmente sin ningún daño.

LA PARADOJA DEL DOLOR REFLEJO

Al corregir un guión, podemos darnos cuenta de que algo no funciona, una escena o incluso toda una situación. La tentación es cortar por lo sano, eliminar el desenlace, la secuencia o el personaje que no funciona. Pero Walter Murch, refiriéndose a su trabajo como montador y a los análisis previos de las películas antes de su estreno, nos advierte acerca de la interesante paradoja del dolor reflejo:

Los visionados públicos previos son algo tramposos. Se puede aprender una tremenda cantidad de cosas, pero hay que ser cauto sobre las interpretaciones directas que los espectadores te sugieren... Soy sumamente cauto con esto... Si va a hacer visionados previos y a escuchar lo que los espectadores quieran sugerirle, hágalo un tiempo después, cuando hayan tenido un día o dos de maduración, para permitir que la película se vaya descubriendo. No haga caso de lo que las personas escriben en el calor del momento, será una reacción, pero una reacción sesgada. Hay mucho de lo que se llama médicamente «dolor reflejo» en ese proceso.

Murch enseguida explica a qué se refiere:

Cuando uno va a un doctor y le dice que tiene un dolor en el codo, es propio de un matasanos que saque su bisturí y empiece a operarlo directamente en el codo. Pero entonces se tendrá no sólo el dolor original, sino además, probablemente, un dolor en la muñeca y otro también en el hombro. Si quien lo estudia es un doctor experimentado, le hará una radiografía, y determinará

que la causa del dolor, probablemente, es un nervio pinzado en su hombro, sólo que lo percibe en el codo. El dolor en el hombro ha sido «reflejado» al codo. Las reacciones del público son así. Cuando usted hace la pregunta directa: «¿cuál es la escena menos lograda?» y aproximadamente el ochenta por ciento de las personas están de acuerdo con que una escena no les gusta, el impulso es «arreglar» esa escena o directamente eliminarla. Pero hay muchas probabilidades de que esa escena esté bien. En cambio, el problema puede estar en que el público, simplemente, no entendió algo que necesitaba saber o comprender, para poder apreciar esa escena.

Así que, dice Murch, el problema suele exigir un remedio más complejo y meditado:

En lugar de arreglar esa escena, tal vez deberá clarificar una situación que ocurre cinco minutos antes. No opere necesariamente en el codo: trate de descubrir, en cambio, si están pellizcándose los nervios en alguna otra parte. El público nunca le dirá eso directamente. Simplemente le dirán dónde está el dolor, y no su origen^[32].

Es lo mismo que sucede en las casas supuestamente habitadas por fantasmas: el ruido que se oye en la segunda planta, y que nos hace sospechar que hay alguien golpeando la pared, en realidad puede proceder del sótano y ser transmitido a través de las cañerías hasta el segundo piso. Así que no servirá de nada echar la pared abajo para descubrir al fantasma. Con eso lo único que conseguiremos será perder una buena pared y hacer que el problema se traslade a otro lugar.

Por ello, además de reescribir, el guionista tiene que escribir hacia atrás, como ya se dijo en el capítulo dedicado al desenlace y a la siembra. Es decir, una vez que tiene clara una situación, debe reescribir lo anterior, para que el desarrollo de la narración fluya de manera natural hacia esa situación, por ejemplo para justificar un desenlace confuso o evitar un *deus ex machina*.

¿PARA QUÉ SIRVE UN GUIÓN?

La paradoja definitiva a la que se enfrenta quien escribe un guión es que está escribiendo algo destinado a desaparecer.

Es bien sabido que, al final de un rodaje, el guión suele tirarse a la basura. Es rechazado, abandonado, destruido. Ya no existe.

Carrière se detiene en esta terrible realidad para el ego del guionista en un capítulo de su libro *La película que no se ve* que se titula, precisamente, «La desaparición del guión». Compara un guión con la oruga que muere para convertirse

en mariposa. El guión es, sin duda, una de las obras de arte más perecederas y que menos se pueden valer por sí mismas.

De todos los objetos relacionados con la literatura, el guión es aquel que cuenta con menos lectores: como mucho un centenar. Y todos buscan en él únicamente su interés particular y profesional... Una herramienta que se lee, se anota, se disecciona... y se abandona.

Por eso, lo primero que tiene que hacer un guionista es entender que el guión, ese guión en el que ha trabajado tanto tiempo, tiene que desaparecer. Es cierto que a veces se editan guiones en forma de libro, pero, salvo excepciones para especialistas, siempre se trata, no del guión, sino de la transcripción de la película.

Lo segundo que debe aprender el guionista es que un guión es para alguien. No es una obra literaria y no puede ser respetado como una novela. Es algo que les cuesta muchísimo entender a los guionistas, quienes suelen acusar a productores, directores y actores de destrozar su guión, como hacen David Shayne en *Balas sobre Broadway* y Charlie Kaufman en *Adaptation*. Aunque hay productores, directores y actores que destrozan buenos guiones, también es cierto que si todos los guiones se respetaran raramente se harían buenas películas, series o programas de televisión.

Hay que tener en cuenta que un guión no es una obra literaria, sino una herramienta de trabajo. Es un libro de instrucciones para fabricar otra cosa, una receta para preparar un plato. Carrière recuerda que antes de convertirse en guionista conoció al director Jacques Tati porque iba a escribir una adaptación novelada de dos de sus películas. Tati le preguntó si sabía algo de cine y Carrière dijo que sí, porque «había visto muchas películas». Tati se dio cuenta de que Carrière no tenía ni idea de cine; así que le dijo a su ayudante, Suzanne Baron, que explicara a aquel joven qué era el cine.

Ella me hizo sentar en una pequeña habitación oscura, frente a esa misteriosa máquina en la que una palanca permite frenar, detener e incluso volver atrás el curso aparente del tiempo. Colocó la primera bobina de *Las vacaciones de Monsieur Hulot* en la máquina y puso el guión a mi lado. Después de lo cual, poniendo primero la mano sobre el guión, me dijo esta frase inolvidable: «Todo el problema es pasar de esto a esto. Del guión a la película^[33]».

Robert Bresson también decía que una película nace tres veces: durante la escritura del guión, en el rodaje y en la edición o montaje. Una vez pasada la primera fase, ya casi nadie se acuerda del guión porque lo que se tiene delante es otra cosa y el guión apenas sirve ya de ayuda.

Naturalmente, un guionista que no sea al mismo tiempo director, realizador, montador o editor, no tiene por qué saber qué es lo que se va a hacer en las otras fases con su guión^[34].

LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN

Todo lo que se ha dicho parece llevar a la conclusión de que lo mejor que puede hacer un guionista es lo mismo que su guión: desaparecer. Pero, aunque un guión no sea una obra de arte en sí misma, sino una parte de un proceso que lo hará desaparecer, eso no disminuye su importancia. En opinión de Luis Buñuel, que tuvo a Carrière como coguionista en su etapa francesa: «Nada es más importante en la fabricación de una película que un buen guión^[35]». Como dice Woody Allen:

Si tienes un buen guión, puedes hacer un lamentable trabajo en la dirección y, aun así, conseguir una película bastante buena, mientras que si tienes un guión malo, puedes hacer un trabajo brillante en la dirección y apenas se va a notar^[36].

Akira Kurosawa opina más o menos lo mismo:

Un buen director puede producir con un buen guión una obra maestra; con el mismo guión un director mediocre puede hacer una película pasable. Pero con un mal guión ni siquiera un buen director puede hacer una buena película^[37]

...

En los inicios del cine, los actores eran las estrellas absolutas y a poca gente le importaba quién había escrito el guión. De hecho, en muchas de las primeras películas mudas, incluidas bastantes de Charlie Chaplin y Buster Keaton, a veces ni siquiera había guión y el guionista se limitaba a escribir los rótulos una vez rodada y montada la película, como hacía Howard Hawks al principio de su carrera. Los productores también tuvieron su momento de fama y a veces el público iba a ver una película porque la había producido Samuel Goldwyn o David O. Selznick. Aparte de algunos directores célebres como Chaplin o Griffith, la figura del director no empezó a cobrar el protagonismo que tiene hoy hasta que la llamada política de los autores de la *nouvelle vague* reivindicó su figura. Sin embargo, hay que tener en cuenta que casi todos los directores de la *nouvelle vague* eran también guionistas, algo que ahora no sucede tan a menudo.

Cada vez hay más signos del respeto que van ganando los guionistas. En los años sesenta y setenta algunos guionistas se convirtieron en estrellas mediáticas, como Neil Simon (también dramaturgo de fama) y William Goldman, quien fue en su momento el guionista mejor pagado de Hollywood. Hoy en día, los guionistas son codiciados por Hollywood y algunos, como Charlie Kaufman, son más famosos que los directores de sus películas (incluso se va a ver «la última de Charlie Kaufman»). Una prueba de esta tendencia es que cada vez abundan más los guionistas que se convierten en directores, como Stephen Gaghan, guionista de *Traffic* (2000) y guionista y director en *Syriana* (2006); o Paul Haggis, guionista de *Million Dollar*

Baby (2004) y guionista y director de *Crash* (2005). Cuatro títulos que ganaron doce Oscar, dos de ellos por el mejor guión (los cuatro guiones estaban nominados).

A FAVOR Y EN CONTRA DEL GUIÓN

Jesús García Jiménez resume en un interesante apartado de su libro *Narrativa audiovisual* las diferentes posturas acerca de la función del guión y su importancia en la obra audiovisual.

- 1. Los detractores absolutos

Consideran que el guión sólo puede ser una guía para la acción, y que hay que rechazar el guión que propone un argumento que hay que seguir dogmáticamente. Su principal representante sería Dziga Vertov y su teoría del Cine-ojo o Kino-glaz.

- 2. Los no practicantes

El guión se reduce a unos simples apuntes acerca de lo que se va a rodar. Buster Keaton no utilizaba guiones y «el argumento iba saliendo de las ocurrencias de todo el equipo». Godard sólo utilizaba unos apuntes que le servían de guía.

- 3. Los defensores del cine-drama

El guión ha de basarse en obras creadas por literatos y escritores especializados, «cinedramaturgos» en la terminología de Kulechov. Es el cine que dominaba en Francia y contra el que se opuso la *nouvelle vague* en sus inicios.

- 4. Los partidarios infieles

«Directores como Howard Hawks sostienen la conveniencia de trabajar los guiones, pero nunca los siguen al pie de la letra y a veces no dudan en cambiarlos totalmente».

- 5. Los fieles partidarios

Pudovkin, Flaherty o Buñuel son partidarios de un guión de hierro, que se debe seguir de manera estricta.

- 6. Los defensores del producto final

Directores como Eisenstein consideran que la película se crea «en el momento en que es realizada, no cuando es escrita». Frente al guión de hierro, propone la «novela cinematográfica»: «una descripción sintética del asunto, señalando la progresión y el

ritmo de los momentos emocionales, tal como el espectador los ha de sentir».

Seguramente, la función de un guión y el respeto que se le tenga depende casi siempre del carácter del director: algunos se sienten cómodos improvisando, mientras que a otros les aterra cualquier cambio. Los directores de la *nouvelle vague* eran definidos como hitchcockhawsianos, por su afición al cine de Alfred Hitchcock y Howard Hawks. Es curioso que cada uno de estos directores sea representante de una postura contraria en la clasificación de García Jiménez. Mientras que Hawks era un gran improvisador, al que le gustaba cambiar el guión hasta el último momento, Hitchcock decía que el rodaje era un trámite molesto y que para él la película ya estaba hecha una vez terminado el guión:

Siempre me he vanagloriado de no leer nunca el guión mientras ruedo una película. Me sé completamente de memoria el film. Siempre he tenido miedo de improvisar en el plató, porque en ese momento, aunque hay tiempo para tener nuevas ideas, no lo hay para examinar la calidad de estas ideas. Hay demasiados obreros, electricistas y tramoyistas, y soy muy escrupuloso en lo que se refiere a los gastos inútiles. Realmente, me siento incapaz de hacer como esos directores que hacen esperar a todo un equipo mientras ellos permanecen sentados pensando; jamás podría hacer una cosa parecida^[38].

Hawks opina exactamente lo contrario:

¿Qué demonios creen que hace un director? ¿Cómo piensas que vamos a coger una historia que se escribe en una habitación, ir al lugar del rodaje y hacerlo todo al pie de la letra? Nunca he encontrado un escritor capaz de imaginar algo de forma que lo puedas utilizar tal cual^[39].

Entre los partidarios de la postura de Hawks se hallan Charlie Chaplin, Buster Keaton, Woody Allen, Elia Kazan o incluso John Ford, todos ellos partidarios de cambiar el guión durante el rodaje, no por improvisar sin más, sino porque ésa es la tarea del director, como le enseñaron a Carrière: convertir un montón de hojas de papel en rollos de celuloide. Para Elia Kazan, ésa es incluso la esencia del cine:

Toda la tradición de Hollywood se ha degradado a medida que el equipo, los objetivos, el gran angular, las luces amañadas, crecían en importancia. Lo que fue en un principio, lo he vuelto a encontrar con *Los visitantes*: se sale para hacer una película, y cada día se adapta uno a la luz, al tiempo que hace; y sólo con los técnicos imprescindibles, de forma que el trabajo sea, lo que efectivamente es, sencillo. Esto es lo que hacían en realidad Griffith o Charlie Chaplin cuando rodaban sus rollos: al levantarse, leía en el periódico que se

había producido una inundación en el Griffith Park. Toda su banda se apretujaba en dos coches, y salían disparados para el parque en donde hacían una película sobre este tema^[40].

Kazan recuerda que también Ford concebía de esa manera el cine:

Un gran cineasta como Ford no trabaja de otra forma. Por la mañana sale fuera antes que su equipo, cuando todavía todo está tranquilo, y mira cómo va a ser la luz y de qué forma soplará el viento... Me contó que encontraba la mayoría de las ideas en el lugar del rodaje y tomaba las decisiones antes de que los demás llegaran. Era la antigua forma. Un día, iba a nevar o a llover y Ford rodaría una escena que se adecuaría al tiempo... Tardé mucho tiempo en aprender eso, pero, al final, acabé por saberlo^[41].

Uno de los mayores conflictos que se producen en un plató de cine o de televisión es entre los partidarios de la historia y los partidarios de la imagen, si se puede llamar así. Los realizadores desean que cualquier escena esté bien rodada y bien iluminada, que nada se salga de su sitio y que cada actor diga «lo que pone en el guión», hable «cuando tiene que hablar» y se mueva «cuando se tiene que mover». Es lógico que piensen así, puesto que se les va a juzgar por ese resultado. Sin embargo, los buenos guionistas, así como los buenos actores y directores, saben que a menudo es preferible una toma defectuosa desde el punto de vista técnico a una perfecta pero sin gracia o intención. Esto se aplica especialmente cuando se trata de comediantes más que de actores, acostumbrados a improvisar y a encontrar cosas mejores en el mismo proceso de trabajo. Como ya se ha dicho al recordar el caso de *I love Lucy*, muchos realizadores todavía creen que los actores están al servicio de las cámaras, y no al revés. Y lo curioso de estas situaciones es que los guionistas y los realizadores suelen aliarse contra el director y los actores, pues desean que se respete el guión a toda costa.

¿DEMASIADA TEORÍA?

Una de las paradojas más llamativas de la teoría del guión es que hoy en día hay más teoría que nunca, y sin embargo, al menos si nos ceñimos al cine de Hollywood, los resultados no parecen estar a la altura: se hacen ahora peores guiones que nunca, o al menos eso es lo que dicen los propios teóricos del guión, que suelen iniciar sus libros lamentándose de la falta de buenos guiones. Por ejemplo, McKee:

La narrativa mala y falsa [actual] se ve obligada a sustituir la sustancia con espectáculo, la verdad con trucos. Las historias endebles, en su desesperación

por mantener la atención del público, degeneran en rollos de película de demostraciones multimillonarias llenas de movimiento y brillo deslumbrante^[42]...

Field, por su parte, opina:

Cuando trabajé como director del departamento de guiones... leí más de dos mil guiones y por lo menos cien novelas buscando material... Sólo encontré cuarenta guiones que mereciera la pena presentar a nuestros socios financieros^[43]...

Elliot Grove distingue entre malas ideas y malos guiones, pero, respecto a estos últimos, llega a la misma conclusión que Field y McKee:

De los dos mil quinientos guiones que he leído como asesor de guiones, nunca he leído un guión que fuese una mala idea. Lo que he leído todos los días fueron guiones que eran una pobre ejecución de esas ideas^[44].

Esto suena muy razonable, y parece una crítica necesaria por parte de los expertos, que constatan lo que el público lleva advirtiendo desde hace bastantes años: el descenso de calidad de los guiones y de las películas de Hollywood. Del mismo modo que los músicos olvidaron durante más de cien años cómo se interpretaba la música barroca, parece que en el cine, especialmente en el cine de Hollywood, se ha perdido la facilidad de escribir guiones y hacer las buenas películas que se hacían antes (McKee titula uno de los apartados introductorios de *El guión* «La pérdida del oficio»)^[45]. Se necesitaría, según parece, que, al igual que ha sucedido con la música barroca en las últimas décadas, se recuperara el saber perdido. El actor George Clooney creó con el director Steven Soderbergh la productora Section Eight con la idea de recuperar ese saber olvidado y volver a hacer buenas películas: «Ahora mismo no tenemos cine en Estados Unidos, lo estamos recuperando».

Sin embargo, la abundancia de teoría actual no parece estar dando buenos resultados; aunque en los grandes estudios hay departamentos enteros que se dedican a corregir y asesorar a los guionistas, y aunque en esos departamentos trabajan expertos que se han formado con las teorías de Field, McKee y otros teóricos, esos asesores no parecen capaces de seleccionar buenos guiones o mejorarlos: se siguen haciendo demasiadas películas no ya malas, que eso es una cuestión subjetiva, sino con guiones que tienen fallos evidentes en su construcción y en su desarrollo.

Lo más extraño del asunto es que a menudo la teoría no mejora los guiones, sino que los estropea.

EL CAMAROTE DE LOS MARX

Seguramente no existe una causa única que explique por qué hoy en día hay más teoría que nunca acerca del cine y del guión y, sin embargo, la calidad de los guiones y las películas ha descendido. Una de las causas puede ser el aplicar teorías poco razonables, como el reparto de las secuencias de un guión entre diversos guionistas; pero otra posible explicación es que son muchos los que teorizan y muchos los que participan en un guión: revisores, asesores, correctores, especialistas y expertos de todo tipo, además de, por supuesto, los productores y los propietarios de los estudios, productoras y canales de televisión. En algunos guiones hay una escena de sexo porque un asesor dijo que debía haber un poco de sexo, en otro hay un punto de giro absurdo porque alguien leyó en un libro de Field que había que poner un *plot point* en el minuto 25.

Hay un dicho que asegura: «Dos cabezas piensan mejor que una». Es en cierto modo razonable, pero empieza a ser falso a partir de cierto número de cabezas. El trabajo creativo suele resultar difícil cuando son demasiados los que piensan al mismo tiempo, y escribir un guión a veces se parece al camarote de los hermanos Marx: por allí pasa todo el mundo.

¿QUÉ MÉTODO SEGUIR?

Tanto para escribir un guión como para trabajar en casi cualquier cosa, lo más paradójico del asunto es que casi cualquier método funciona. El método del *brainstorming* funcionó en su momento y después fue degenerando (quizá no tanto en Estados Unidos como en España) y dejó de dar tan buenos resultados. Pero de vez en cuando resucita gracias a la introducción de alguna variante (que haya un secretario que apunte todo, o que la sesión se grabe en vídeo) y vuelve a funcionar.

Empresas que tratan mal a sus empleados y fomentan la competencia a menudo obtienen buenos resultados, aunque desde un punto de vista moral sean despreciables, como lo son los directores o los productores que maltratan a sus empleados o los hacen trabajar más horas de las necesarias (que siempre son menos de las que se cree habitualmente).

Pero empresas que no fomentan la competitividad, o al menos la lucha despiadada, y que tienen en cuenta la opinión de sus trabajadores, como se dice que son Nokia, el famoso MediaLab del Instituto de Tecnología de Massachusetts, o incluso Microsoft, obtienen iguales o mejores resultados.

La razón es que cualquier empresa que haga sentir a sus empleados que están en un proyecto especial suele conseguir buenos resultados.

A esto se le llama «el efecto Hawthorne», porque fue observado por primera vez entre 1924 y 1927 por el investigador Elton Mayo en la fábrica de Western Electric de Hawthorne (Illinois). Mayo fue aplicando diversas modificaciones en el método de

trabajo de la fábrica, como variar la iluminación. Descubrió que, fuera cual fuese el cambio, la productividad aumentaba. Incluso aumentó al regresar a las condiciones iniciales. La conclusión fue que los sujetos que participan en un experimento obtienen mejores resultados sencillamente porque se sienten especiales. Cuando un colegio o un instituto es seleccionado para probar nuevos métodos de estudio, obtiene resultados superiores a la media porque se siente privilegiado y observado. El efecto Hawthorne hace que haya que tomar con cautela las bondades aparentes de los nuevos métodos, pero también muestra la importancia de la motivación en el trabajo.

En lo que se refiere al guión, ya se ha visto que las ideas básicas de los teóricos del guión como Field, Seger, McKee o Groove no se diferencian mucho de las de Aristóteles, excepto en el nombre de algunos conceptos, pero incluso una misma teoría resulta más efectiva si viene acompañada de una cierta aureola de éxito o eficacia.

Una consecuencia en cierto modo paradójica de esto es que a menudo es bueno seguir un método, seguir un programa de trabajo, aun cuando no se crea mucho en él. El problema se da en el momento en que se empieza a no creer nada en él. Los guionistas novatos que entran en una productora son fácilmente seducidos por mensajes del tipo: «Aquí somos una gran familia», «Hay que arrimar el hombro», «Dependemos de vosotros para llegar arriba» o por métodos de trabajo *made in Hollywood*. A medida que el guionista va teniendo más experiencia advierte que sus sacrificios no suelen corresponderse con recompensas adecuadas, que cuando las cosas van mal, las empresas se olvidan de aquella antigua confianza y camaradería, y que los nuevos métodos suelen ser los mismos que se han empleado siempre o que, por el contrario, su eficacia es dudosa. Del mismo modo, un director que basa en su atractivo intelectual su poder de convicción y que justifica sus teorías más por el empuje y el corazón que por un convencimiento real, acaba siendo descubierto, sobre todo si tiene dos o tres fracasos seguidos. La historia del cine y de la televisión está llena de genios por un día, que impusieron sus teorías hasta que empezaron a llegar los fracasos. Entre los teóricos del guión sucede lo mismo y ahora Field, por ejemplo, es considerado un teórico de la vieja escuela que ya no está a la altura de los tiempos, a pesar de que sus ideas coinciden en gran parte con las de los gurús actuales.

Si se trata de escribir un guión, no es mala idea hacerlo siguiendo el programa que propone Field en su libro *Cómo escribir un guión*, lo que no quiere decir que la teoría de Field sea correcta al cien por cien, sino que su programa de trabajo es una manera posible de encarar un guión y tiene la ventaja de que va marcando etapas definidas. Ahora bien, si un guionista siente alergia hacia los guiones planificados de antemano y los planes de trabajo, es casi imposible que pueda sacar partido de los métodos de Field: antes de comenzar el experimento ya lo ha refutado con sus prejuicios.

La paradoja de las teorías del guión es que los expertos del guión, con todas sus teorías, sus esquemas, sus estructuras y sus análisis, no es que estén todos

equivocados, es que tienen razón todos, o casi todos. Casi todo lo que dicen es útil: todos los métodos son buenos, incluso los malos.

Su error, y el de muchos de los que siguen sus teorías, es que suelen seleccionar un fragmento de la verdad de una manera dogmática como si fuera la verdad entera, rechazando otras posibles verdades o encorsetando demasiado las cosas. El siempre paradójico Chesterton decía: «El error es una verdad que se ha vuelto loca».

Se refería a que una verdad surge para explicar un caso concreto, para solucionar un problema aquí y ahora. Cada vez que nos enfrentamos a un nuevo problema debemos mirarlo en sí mismo, examinarlo atentamente y buscar las soluciones adecuadas. Y no aplicar, como una plantilla fija o una receta ya hecha, soluciones que sirvieron para otros problemas pero que tal vez no sirvan para éste. El error es una verdad que se ha vuelto loca porque era válida en su campo de aplicación, pero ha enloquecido al querer aplicarla a cualquier cosa.

De este tipo de verdades son las teorías reduccionistas, es decir, las que reducen todo a una idea única, por ejemplo, las que quieren explicar el comportamiento humano en función de un único factor: «Todo es sexo», «Todo es ansia de poder», «Todo es economía», «Todo son genes egoístas». Este tipo de reduccionismo abunda también entre los teóricos del guión.

Ahora bien, no toda la responsabilidad es de los teóricos. Gran parte de la culpa la tienen los lectores, las personas que quieren aprender a escribir guiones, porque muchas veces buscan recetas fáciles y soluciones milagrosas para resolver problemas complejos. A menudo se limitan a escuchar las teorías, pero no a ponerlas en práctica. Como dice un antiguo precepto y cualquier médico competente: «No se cura uno leyendo el prospecto, sino tomando la medicina».

Las paradojas del guionista es un manual y un antimanual de guión, o quizá ninguna de las dos cosas. Intenta no caer en los excesos dogmáticos de los manuales, pero tampoco en la vanidad destructiva y casi siempre estéril de los anti-lo-que-sea. A cambio, es posible que tampoco tenga ni las virtudes de los manuales ni las de los antimanuales. Se mueve en el terreno resbaladizo, pero estimulante, de la paradoja. Vale la pena detenerse brevemente en este mundo tan aludido en estas páginas.

¿QUÉ ES UNA PARADOJA?

Para entender en qué sentido se puede decir que la naturaleza del guión y de la narrativa audiovisual son con frecuencia paradójicas, conviene saber qué entendemos por paradoja.

Decimos que algo es paradójico cuando se opone a una idea más o menos admitida. Su etimología lo dice: *parà ten doxan*: lo que va en contra de la opinión. Los griegos consideraban que las paradojas eran ideas especialmente «extrañas, inesperadas o estrambóticas, alejadas de la creencia general». Y así se sigue considerando hoy en día.

La paradoja, sin embargo, también ha de esconder una cierta verdad, aunque al principio resulte difícil advertirla.

La paradoja es una auténtica inversión del parecer general, que presenta un mundo inaceptable, generando resistencia y rechazo, y que con todo, si hacemos el esfuerzo necesario para entenderla, nos da sabiduría; al fin y al cabo, si nos parece ingeniosa es porque tenemos que admitir que es cierta.

La paradoja no se limita a ser rara, pues eso no la haría distinta de la extravagancia o de la greguería al estilo de Ramón Gómez de la Serna. Un ejemplo de greguería puede ser:

Tocar la trompeta es como beber música empinando el codo^[46].

Al principio, la comparación entre tocar la trompeta y beber nos sorprende. Después recordamos la forma de una copa cuando bebemos y la de un trompetista en acción y las dos imágenes se funden, justificando la frase. Pero Gómez de la Serna no afirma que cuando tocamos la trompeta estemos bebiendo música, porque, entre otras cosas, al tocar la trompeta la música no se desliza hacia nuestra garganta como el champán, sino que asciende desde nuestra garganta al exterior. Ni siquiera, pues, es una comparación perfecta, aunque resulta efectiva como frase ingeniosa. Lo mismo se podría decir de otras greguerías como: «Los tornillos son clavos peinados con la raya al medio» o «Cuando el armario está abierto parece que toda la casa bosteza».

A pesar de la cercanía aparente entre greguerías y paradojas, no se considera que Gómez de la Serna sea un escritor paradójico, sino ingenioso. Paradójicos son Oscar Wilde o G.K. Chesterton, ya citados en estas páginas. Wilde, por ejemplo, decía:

En este mundo sólo hay dos tragedias. Una es no conseguir lo que se desea, y la otra conseguirlo. La última es la peor.

Puede parecer una mera frase ingeniosa, pero no lo es. En cuanto pensamos un poco nos damos cuenta de que no se trata sólo de una idea chocante a primera vista, sino que recordamos, por ejemplo, que cuando alguien tiene un objetivo, eso le puede mantener interesado e incitarle a la acción, pero que cuando ya lo ha conseguido su vida suele dejar de tener interés. Kenko Yoshida cuenta en sus *Ocurrencias de un ocioso* el caso de un funcionario japonés que había alcanzado el puesto de ministro de la Izquierda. Ya sólo le quedaba un puesto más encumbrado, el de primer ministro, pero renunció a él:

Al dragón que ha alcanzado el puesto más alto a que podía ascender, sólo le espera la aflicción y la tristeza de tener que descender^[47].

Siguiendo con la paradoja de Wilde, también podemos pensar que a menudo la cosa que se desea es mejor que la que se tiene, porque la que se desea reúne todas las virtudes de lo ideal, mientras que la que se posee nos muestra sus defectos de manera demasiado evidente. Por eso se dice que siempre nos gusta más la mujer (o el hombre) del prójimo, e incluso existe una célebre maldición paradójica que se remonta a los griegos: «Ojalá consigas lo que deseas», que ya hemos visto se puede y se debe aplicar a los personajes: cuando consiguen su primer objetivo comienzan realmente los problemas.

Naturalmente, lo anterior es un análisis de la paradoja propuesta por Wilde que se limita a algunos significados más o menos triviales, pero la fuerza de las paradojas es la misma de la poesía: no pueden ser reducidas a su supuesto significado o interpretación. Una paradoja no es tan sólo un aforismo que nos dice una verdad acabada y completa, sino que su apariencia, contraria a la opinión común, le proporciona un tipo especial de profundidad, una interesante ambigüedad de la que suele carecer el aforismo. La paradoja combina lo mejor de todos los mundos: la verdad del aforismo, el ingenio de la extravagancia o greguería y la sugerencia de la poesía.

En este sentido, se puede decir que «paradoja» es lo que Stove llama una palabra de éxito^[48]. Las palabras de éxito tienen siempre un valor positivo, sea cual sea el contexto en el que son utilizadas. Si decimos que algo resulta paradójico, da la impresión que más que a la cosa en sí nos estamos refiriendo a nuestra agudeza, que nos hace capaces de advertir ese carácter paradójico. Y tal vez ésta es una manera de pensar razonable, pues la paradoja no es sólo interesante en sí misma, sino como medio para estimular nuestra percepción y nuestra inteligencia, para ver más allá de las apariencias inmediatas o de los prejuicios comunes.

LA VERDAD PARADÓJICA

Alguien nos dice: «Quiero llegar pronto, así que tomaré el camino más largo». Parece una contradicción, sobre todo si nos dicen que el camino corto tiene dos kilómetros, mientras que el largo tiene noventa. Pero si luego nos explican que el lugar al que se quiere ir son las ruinas de Machu Pichu, que están casi en la cima de una montaña, y que el camino corto va en línea recta y tiene sólo dos kilómetros pero hay que hacerlo a pie, por lo que se tarda tres horas, mientras que el camino largo va dando vueltas a la montaña durante noventa kilómetros, pero que se tarda sólo hora y media porque el autobús va a sesenta por hora, entonces entiendes que ese supuesto absurdo, como toda buena paradoja, no lo es: el camino más corto en kilómetros no es el camino más corto en tiempo. La paradoja de pronto se ha disuelto. Se ha disuelto porque, a la luz de la explicación, se ha entendido que existían ciertas apariencias engañosas, que nos faltaba información y que la línea recta no siempre es el camino más corto entre dos puntos.

La explicación de la paradoja no sólo nos aclara el caso concreto de la ascensión a Machu Pichu, sino que nos muestra lo engañoso de ciertas apariencias, con lo que es fácil que podamos aplicarla en otros contextos. Y también nos dice que hemos de estar alerta y no creer ciegamente en recetas o fórmulas fáciles, prejuicios o lugares comunes, por muy convincentes que parezcan a primera vista.

Casi todas las paradojas de este libro son de este tipo. Se oponen a una opinión común, pero muestran, al ser entendidas plenamente, que esa opinión no es que sea cierta o falsa de manera absoluta, sino que es fundamentalmente simplista, que no tiene en cuenta ciertos matices importantes, como que el camino más corto puede resultar casi inaccesible.

El camino más corto en el mundo del guión a menudo no es el que parece más sencillo a simple vista, ni el que recomiendan unánimemente los manuales de guión al uso o las fórmulas una y mil veces repetidas. «Nadie necesita un nuevo libro de recetas para aprender a hacer refritos con las sobras de Hollywood», dice McKee, pero enseguida añade: «Lo que hace falta es volver a descubrir las directrices básicas de nuestro arte, los principios que dan rienda suelta al talento». Una vez encontradas esas directrices, si es que existen, ¿no se convertirán en nuevos tópicos y clichés? Es indudable que hay ciertas cosas que funcionan y no funcionan en una narración, determinados principios que suelen dar buenos resultados, o consejos que sirven para mejorar la manera de contar una historia, pero también que en ocasiones hay un camino más arriesgado que puede dar resultados aún mejores y que suele parecer a primera vista demasiado absurdo o paradójico.

LAS PARADOJAS Y LA NORMA

Como se dijo en el primer capítulo «La ciencia del guión», las normas y las excepciones se hallan en una relación mutua que puede ser cambiante. Si en 1919 un caballero se hubiera paseado por la calle sin sombrero, todos lo habrían considerado tan extravagante como si en una iglesia no se lo quitase. En el siglo XIX y principios del XX la norma era que todo el mundo llevara sombrero, algo que desde hace muchos años se ha convertido casi en una extravagancia. En consecuencia, las paradojas no son a menudo otra cosa que una excepción a la norma, a la opinión común y a lo establecido. Cuando Wilde decía: «La única diferencia entre un capricho y una pasión es que un capricho dura más», se estaba oponiendo a la idea romántica imperante que mistificaba la pasión amorosa.

Pero, se opongan o no a lo establecido, las paradojas casi siempre nos permiten mirar de otro modo algo que ya conocíamos. A menudo es posible que no estemos de acuerdo con las paradojas de Wilde o de Chesterton, pero es difícil que lleguemos a pensar que conocerlas ha sido inútil. A pesar de que Umberto Eco considera que las de Wilde son falsas paradojas, que sólo buscan causar escándalo, parece más

razonable compartir la opinión de Borges: «Leyendo y releendo, a lo largo de los años, a Wilde, noto un hecho que sus panegiristas no parecen haber sospechado siquiera: el hecho comprobable y elemental de que Oscar Wilde casi siempre tenía razón». A menudo, los detractores, e incluso los admiradores de Wilde, se han dejado cegar por la vistosidad de sus frases, sin advertir que bajo ese envoltorio brillante se esconden muy buenos argumentos. Wilde no sólo era un escritor delicioso y encantador (el más encantador, dice también Borges), sino que, además, era uno de los más profundos de su época. Lo que sucede es que a menudo la profundidad y la seriedad se confunden con el aburrimiento, pero como decía el también encantador y paradójico Chesterton: «Divertido no es lo contrario de serio: es lo contrario de aburrido».

Chesterton, aunque aceptaba de buen grado que le elogiasen por su ingenio, aseguraba que jamás en su vida había escrito una frase simplemente porque fuera ingeniosa: siempre intentaba que, antes que nada, fuese verdadera. Las paradojas de este libro, sean del tipo que sean, pretenden no quedar reducidas a una simple fórmula ingeniosa, sino contener siempre una pizca de verdad. En *Las paradojas del guionista* se ha intentado seguir este precepto de Chesterton y que también, tras una apariencia a veces trivial, las paradojas escondan algo de verdad, como sucede con las provocativas frases de Wilde. No hay que olvidar, por cierto, que Chesterton era extravagante y llamativo, pero también más conservador que los conservadores: su ideal estaba en la Edad Media y el objetivo de muchas de sus paradojas era escandalizar a los escandalizadores.

Tras esta breve reflexión sobre las paradojas, podemos recoger las que se han ido sembrando a lo largo del libro.

EPÍLOGO PARADÓJICO

En las páginas siguientes se ofrece una lista de las principales paradojas que han aparecido en este libro, y se mencionan los capítulos o apartados en que han sido tratadas por extenso.

1. DECIR QUE NO SE DEBEN SEGUIR NORMAS ES DAR UNA NORMA

Como decía Aristóteles: «Para sostener que no hay que filosofar hay también hay que filosofar». Todo esfuerzo teórico acaba encontrando normas («se debe hacer esto»), aunque se llamen antinormas. Lo que es excepción y lo que es norma depende muchas veces del azar o el gusto del momento y, por ello, normas y excepciones a menudo intercambian sus lugares.

Se trata la relación entre normas y antinormas, manuales y antimanuales en los primeros capítulos («¿Qué es una norma?», «La norma antinormativa») y en los últimos, especialmente en «Las paradojas y la norma».

Un aspecto relacionado con la normatividad de los antinormativos es lo que dice McKee del género cinematográfico que consiste en no hacer películas de género (véase «Los géneros»).

2. EL MEDIO ES Y NO ES EL MENSAJE

Una buena historia ha de sobrevivir al medio en el que es contada, ha de poder ser traducida a otro medio, pero el medio determina también la forma en la que es contada una historia.

Todo el largo capítulo «Entender los medios» se dedica a este asunto. En primer lugar, recordando lo que era la paradoja original de McLuhan: «El medio es el mensaje». En los siguientes apartados se hace un repaso de algunos de los medios relacionados con la narración audiovisual y se continúa con un análisis del propio medio audiovisual. El último apartado se ocupa específicamente de la paradoja en sí y se le da la vuelta («El medio es y no es el mensaje»).

3. CAUSAS SIN EFECTO Y EFECTOS SIN CAUSA

Se dice en las *Upanishads* indias: «El hijo es el padre del padre». A veces los efectos son la causa de la causa: algo que no tiene sentido cobra significado si vemos otra cosa después. La narración audiovisual hace muchísimo uso de la relación de causa y efecto, pero a veces también de los efectos que crean o explican las causas *a posteriori* (ver «Causas sin efecto y efectos sin causa»).

4. UN BUEN GUIONISTA DEBE TRABAJAR PARA QUE SU TRABAJO NO SE NOTE

La mejor técnica narrativa es la que no se nota, del mismo modo que la mejor puesta en escena es la que no se percibe (véase «La secuencialidad sin secuencias»). Excepto, claro está, que el guionista desee hacerse notar en algún tipo de propuesta de lenguaje y metalenguaje.

5. SE DEBE PROPORCIONAR INFORMACIÓN SIN QUE PAREZCA INFORMACIÓN

Del mismo modo que no se debe advertir el esfuerzo del guionista, tampoco se debe notar que está proporcionando información. Los primeros apartados de «El planteamiento» están dedicados específicamente a la exposición o transmisión de información. En el apartado «Cómo transmitir información sin que lo parezca» se intenta satisfacer la promesa que encierra su título.

De nuevo hay que decir que la más llamativa excepción a esta norma es la que tiene relación con los juegos de metalenguaje, como se reconoce en «La excepción habitual: información que parece información». El asunto del metalenguaje se analiza también en «Reglas y excepciones a la verosimilitud».

A lo largo del libro se alude varias veces a un clásico del metalenguaje, la película *Adaptation*, en la que un guionista escribe el guión de la propia película en la que escribe el guión de la película en la que... etcétera.

Se habla de *Adaptation* con especial atención en: «Robert McKee, teórico real y personaje de ficción»; «Reglas y excepciones a la verosimilitud;» «¿Un personaje sin conflicto?», y «*Adaptation: ganatelos al final*» (acerca del desenlace y de cómo Kaufman cambió el desenlace siguiendo los consejos de McKee) y en «¿Es McKee el *deus ex machina* de *Adaptation*?».

6. LA MEJOR MANERA DE MOSTRAR ALGO ES NO MOSTRARLO NUNCA DEL TODO

El espectador tiene tendencia a completar lo incompleto, como se explica en el capítulo «Vemos lo que creemos». En una narración no es necesario mostrarlo todo. La elipsis (que no sólo es temporal) es una de las herramientas básicas del guionista, no sólo por su utilidad práctica, sino también por su poder de sugerencia. Se habla de la parte no vista de una historia en «La historia oculta». De cómo manejar la información y ocultar partes de ella al espectador o a los personajes, en «El manejo de la información».

En «La teoría de la iluminación» se examina la célebre teoría de Henry James: no sólo conviene no mostrar nunca del todo a un personaje, sino que también es bueno

mostrar fragmentos de él a través de los diferentes puntos de vista de los otros personajes. En el capítulo dedicado a los personajes («Los personajes») se dan muchos ejemplos de la complejidad que un personaje puede tener si no se le muestra del todo o si se explota el contraste entre lo que piensa, lo que hace y lo que dice. En «La personalidad es una máscara» se examina el carácter de ocultamiento y distorsión que tiene nuestra manera de actuar y la de un buen personaje. En «La ambigüedad» se sintetizan las ideas anteriores.

El mismo tema se desarrolla en «Decir sin decir», en relación con texto y subtexto, y se insiste en que lo que no se dice puede ser más importante que lo que se dice.

Finalmente, también es bueno ver nuestro guión desde otro punto de vista o como si fuera ajeno a nosotros, como se explica en «Ver el guión desde otro punto de vista».

7. LO MISMO PUEDE SER DISTINTO

Se dedican varios apartados a la importancia del orden de las secuencias narrativas y cómo este orden puede variar completamente el significado: «La importancia del orden», «La realidad documentada», «El poder del montaje». También se habla del orden y la selección, a propósito de la distinción entre historia y narración, en «Selección, orden e intención».

8. AL GUIONISTA NO LE PREOCUPAN LOS PROBLEMAS DE SUS PERSONAJES (EL *MACGUFFIN*)

En «Lo que preocupa al autor y lo que preocupa a los personajes» y los siguientes apartados se analiza en extenso el *macguffin*, un artefacto narrativo tradicional pero popularizado por Hitchcock con ese nombre. Esos grandes problemas que acosan a los personajes y que justifican sus acciones, son sólo una excusa para el guionista, que no debe preocuparse demasiado por ellos. Sin embargo, en el último apartado, «El peligro de despreciar el *macguffin*», se advierte contra el descuido excesivo de un ingrediente de todos modos necesario en casi cualquier narración y se dice que, aunque el autor no esté preocupado, los personajes sí deben estarlo.

9. LA META DEL VIAJE ES LO DE MENOS, LO QUE IMPORTA ES EL CAMINO

Los personajes han de tener un objetivo, una meta que lograr, pero ese objetivo o meta en realidad no le importa al guionista: lo importante no es el punto de destino, sino el viaje. Aunque esta idea tiene mucho que ver con el *macguffin*, se analiza en

detalle en el apartado «El camino y el destino».

10. PROMETE PERO NO CUMPLAS

Muchas veces es bueno crear expectativas y hacer promesas con la intención de no cumplirlas más adelante. Se trata este asunto en «Promete pero no cumplas en una historia no seriada», en relación con la opinión del guionista de cómic Chris Claremont que lo expresaba así: «El secreto está en no contentarlos nunca [a los lectores o espectadores]», y en el apartado se analizan algunas maneras de no cumplir promesas, como la tensión sexual no resuelta («La tensión sexual no resuelta»). Al comentar la película de Woody Allen *Granujas de medio pelo* se acaba en una solución casi paradójica: cuando se resuelve aquello que tanto interesaba al espectador, éste ya está interesado en otra cosa.

11. EN LA DICOTOMÍA SUSPENSE O SORPRESA LO MEJOR ES ELEGIR EL SUSPENSE SORPRENDENTE

Aunque se suelen enfrentar, y hay buenas razones para ello, los conceptos de suspense y sorpresa no son tan incompatibles y a veces son los mejores aliados, como se explica en «Suspense sorprendente».

12. INCLUSO EN LAS OBRAS QUE TIENEN DIEZ ACTOS HAY TRES ACTOS

La idea de los tres actos aristotélica, pero también universal (planteamiento, nudo y desenlace), ha sido un precepto aceptado por casi todos los teóricos, incluyendo Syd Field con su *paradigma*. Sin embargo, pocas obras o narraciones tienen tres actos. Esta disonancia entre teoría y práctica se intenta aclarar en «Todos de acuerdo en la teoría, nadie en la práctica». En el siguiente apartado «Los tres actos en sistemas no narrativos», se concluye que incluso desordenando planteamiento, nudo y desenlace el espectador los recibirá en ese orden.

13. ANTES DEL PRINCIPIO SIEMPRE HAY ALGO

El principio no es nunca el principio, como se dice en «Antes del principio siempre hay algo».

14. DESPUÉS DEL FINAL SIEMPRE HAY ALGO

Del mismo modo que el principio no es el principio, el final tampoco suele ser el final (véase «Después del final siempre hay algo»).

15. EL EXTRAORDINARIO MUNDO ORDINARIO

En los primeros apartados de «El mundo de la ficción», se desarrolla el tema del viaje del héroe y de cómo abandona su mundo ordinario para entrar en el extraordinario. Pero eso no debe hacer que se descuide el mundo ordinario («La importancia del mundo ordinario»). Otras veces, el mundo ordinario es extraordinario: «Cuando lo extraordinario entra en el mundo ordinario».

16. QUIEN MEJOR NOS CONOCE ES QUIEN NO NOS CONOCE

Relacionada con la paradoja del mundo ordinario y el extraordinario está esta otra, que se desarrolla en «Cuando lo extraordinario entra en el mundo ordinario» y en «Quien mejor nos conoce es quien no nos conoce». Para conocer nuestra propia cultura y el medio en el que nos movemos habitualmente, necesitamos conocer otras culturas y medios, porque sólo de este modo, por comparación, nos daremos cuenta de lo que es propio de nuestra cultura. Habitar un medio demasiado cerrado hace que se confundan esos estrechos límites con la realidad total. Una paradoja muy relacionada con ésta es «La mejor manera de aprender a escribir guiones es mirar fuera del mundo de los guiones».

17. LO PERFECTO ES IMPERFECTO

«Lo perfecto es imperfecto» es el título de uno de los apartados del capítulo dedicado a los personajes, en el que se explica por qué los personajes perfectos no suelen resultar interesantes.

18. EL MALO HA DE SER BUENO

Frente a la idea de los malos que se comportan siempre como perfectos malos, está la de los malos que pueden resultar tan interesantes o más que los buenos. A este asunto se dedican los cuatro apartados que se inician con «El antagonista», prestando especial atención a los malos de Shakespeare, Hitchcock y Coppola. En cuanto al contraste entre el significado de una escena o situación y la manera en la que se presenta, se trata en «El *understatement*».

19. EL DESENLACE DEBE SER A LA VEZ SORPRENDENTE E INEVITABLE

Paradoja que ya formuló Aristóteles y es la preferida del guionista Jean-Claude Carrière. Resulta especialmente útil en el desenlace («El desenlace ha de ser a la vez inesperado e inevitable»), pero puede aplicarse a todo acontecimiento dramático, como dice Carrière. Se desarrolla esta paradoja en el apartado citado y en los

siguientes («Cuando se conoce el final», «*Edipo rey*, de Sófocles, sorprendente e inevitable»), y se aplica al interesante caso de *Adaptation* en «*Adaptation*, gánatelos al final» y en «¿Es McKee el *deus ex machina* de *Adaptation*?».

20. DEBEMOS HACER QUE EL ESPECTADOR CREA SER LIBRE, PERO NO DEBE SERLO

El espectador debe sentir que tiene libre albedrío para aceptar lo que va sucediendo, especialmente el desenlace, pero en realidad no debe tenerlo. Tiene que creer que se ha anticipado al autor del guión, pero en realidad ha sucedido lo contrario: el guionista es el que se ha anticipado al espectador. La mejor herramienta para conseguirlo es la siembra, de la que se habla en la siguiente paradoja, por lo que pueden consultarse los apartados mencionados en ella.

21. HAY QUE ESCRIBIR HACIA ATRÁS

Es necesario preparar al espectador para lo que va a suceder, sembrar las semillas de lo que vendrá. Por eso, una vez alcanzado el desenlace, conviene retroceder y reescribir todo lo anterior teniendo a la vista el lugar al que ya sabemos que queremos llegar. Véase: «Escribir hacia atrás: la siembra», «La siembra del esperado padre inesperado» y «Los riesgos de la siembra».

22. NOSOTROS CREAMOS LAS LEYES, PERO ESTAMOS SOMETIDOS A ELLAS

En las «Leyes del relato» se ve cómo el narrador crea leyes para su mundo de ficción, pero también cómo, una vez creadas estas leyes, queda sometido a ellas. En «Las reglas del juego y las convenciones», se advierte que incluso un narrador que quiere crear sus propias leyes no puede hacerlo sin tener en cuenta las convenciones.

23. CÓMO HACER EL QUÉ

Un libro acerca del guión enseña cómo escribir un guión, pero lo importante no es el cómo, sino el qué. Qué escribir.

En los primeros capítulos de la tercera parte se analiza el viejo debate entre qué y cómo o forma y fondo («Cómo hacer el qué», «La forma es fondo en el fondo», «Fondo y forma cambiantes», «Fondo, forma y técnica»), mientras que en los siguientes se dan algunos consejos para hacer el qué y desarrollar la creatividad: «Cómo enseñar el qué», «Enseñar la creatividad», «Empezar a escribir», etcétera.

24. LA FORMA ES FONDO EN EL FONDO

Se dedican tres apartados a examinar en detalle las complejas relaciones entre fondo y forma: «La forma es fondo en el fondo», «Forma y fondo cambiantes» y «Fondo, forma y técnica».

25. MUCHA TEORÍA Y POCOS RESULTADOS

¿Por qué existiendo tantas teorías y tantos expertos la calidad de los guiones ha descendido? Se plantea este enigma y se intenta dar una respuesta en «¿Demasiada teoría?».

26. SABER MENOS A VECES ES MEJOR QUE SABER MÁS

En «El medio es y no es el mensaje» se puede ver el curioso caso de Orson Welles, el novato que hizo «La película». En la historia de la ciencia y del arte hay bastantes ejemplos de no especialistas que hacen grandes hallazgos, porque los expertos están demasiado limitados por los dogmas de la profesión. Como decía Mallarmé: «Definir es matar, sugerir es crear». En «Enseñar la creatividad» y «Bloqueos y métodos de trabajo», se desarrolla este asunto de los prejuicios y bloqueos. No se trata, por supuesto, de dejar de aprender, pero sí de evitar que el aprendizaje se convierta en un corsé para nuestro pensamiento. Y ser capaces de evitar anteponer el juicio crítico a la percepción de las cosas, como tantos cinéfilos que entran a ver una película con la crítica hecha de antemano (o que la hacen sin siquiera entrar).

27. TODOS LOS MÉTODOS SON BUENOS, INCLUSO LOS MALOS

En «¿Qué método seguir?» se habla del efecto Hawthorne, que muestra los beneficios de aplicar un método, cualquier método. El error es seguir de manera mecánica un método, como si con sólo ese recurso ya estuviera todo resuelto. Por eso conviene, para completar esta paradoja, tener en cuenta la anterior y también la siguiente.

28. LA MEJOR MANERA DE APRENDER A ESCRIBIR GUIONES ES MIRAR FUERA DEL MUNDO DE LOS GUIONES

Relacionado con lo anterior está el hecho de que muchos guionistas buscan su inspiración exclusivamente en cosas relacionadas con el guión (televisión, películas, libros teóricos como *Las paradojas del guionista*). Eso hace que más que encontrar ideas repitan las de otros y no salgan del cliché. Del mismo modo que para conocer la propia cultura lo mejor es conocer otras culturas, el guionista debe buscar ideas y sugerencias en otros mundos no relacionados con el guión. De todo esto se habla por

extenso en «¿De dónde saca las ideas el guionista?» y en «Las fuentes de inspiración», así como en «La inspiración y el plagio son sinónimos», que se comenta en la siguiente paradoja. En «Cómo innovar mirando hacia atrás» se señala que una de las mejores maneras de encontrar la modernidad es buscar en el pasado.

29. RECIBIR AYUDA NO SIEMPRE ES BUENO

Uno de los peores efectos de la abundancia de teóricos, expertos y asesores es que interviene tanta gente en un guión, que acaba por convertirse en un pastiche inconexo, como se dice en «El camarote de los hermanos Marx». También a menudo trabajar en colaboración no reduce a la mitad el trabajo, sino que lo duplica («Los enemigos del guionista»).

30. LA INSPIRACIÓN Y EL PLAGIO SON SINÓNIMOS

Suele considerarse como opuestos la inspiración y el plagio, pero ésta es una idea bastante discutible y no siempre la definición de plagio ha coincidido con el rigor actual. A este asunto se dedica el apartado «La inspiración y el plagio son sinónimos», a propósito del caso *Matrix*, contado en «¿De dónde saca las ideas un guionista?».

31. SE HA DE CONTAR LO DE SIEMPRE Y AL MISMO TIEMPO SER ORIGINAL

Una buena historia ha de ser original, ofrecer algo nuevo o distinto, pero si una historia sólo ofrece algo nuevo o distinto, entonces el espectador no se entera ni se interesa por nada. Se puede recordar la frase de Eugenio d'Ors: «Lo que no es tradición es plagio». Es algo que se muestra en los capítulos mencionados en la paradoja anterior.

32. MIENTRAS MÁS COPIAS, MENOS COPIAS

Como se ha visto en las paradojas anteriores, parece difícil que una narración pueda ser original en su estricto sentido. La diferencia, más bien, parece estar entre quienes copian de una única fuente y quienes copian de muchas. Evidentemente, quien usa una única fuente hará algo muy parecido a eso que está copiando (véase el apartado «Mientras más copias menos copias»).

33. EL MEJOR CONFLICTO ES EL QUE NO TIENE SOLUCIÓN

La situación más interesante en la que se puede encontrar un personaje es aquella en la que tiene que elegir entre dos males. La mejor elección no es entre lo malo y lo bueno, sino entre lo malo y lo peor.

No es la mejor para él, por supuesto, pero si desde el punto de vista narrativo. Se habla de ello en «Elegir lo malo o lo peor».

34. PARA CORREGIR ALGO HAY QUE CORREGIR OTRA COSA

Es la interesante paradoja del dolor desplazado o reflejo que cuenta Walter Murch (véase «La paradoja del dolor reflejo»).

35. LA REALIDAD NO ES VEROSÍMIL

La verosimilitud es un concepto muy escurridizo, que a menudo no depende de la correspondencia entre la ficción y el mundo real sino de la que existe entre el mundo de ficción y el mundo de las convenciones. Al problema de la verosimilitud y de los diferentes intentos de legislarla se dedica el largo capítulo «Realidad y ficción», con especial atención a sus aspectos paradójicos en «Las inverosímiles consecuencias de las leyes verosímiles»; y a la relación específica entre verosimilitud y realidad, «Realidad, verosimilitud y verdad» y «La inverosímil realidad». En «La regla de la verosimilitud en el cine» se mencionan algunas llamativas inverosimilitudes del cine que nos parecen verosímiles, como que el mundo de principios del siglo xx (hasta los años cuarenta) sea más creíble en blanco y negro, o que se oiga a una orquesta en un desierto. Se dan más ejemplos en «La evolución de lo verosímil en el cine» y «La verosimilitud y los diálogos». No hay que olvidar que una de las frases promocionales del cine siempre ha sido: «Más real que la vida misma».

36. EL CINE ES A LA VEZ MÁS Y MENOS AMBIGUO E INDETERMINADO QUE LA NOVELA

El cine lo muestra todo y por tanto es menos ambiguo que la novela, en la que el lector tiene que imaginar las cosas que el autor describe. Sin embargo, se dice en «La indeterminación en el cine», si un novelista honesto escribe: «No hay nadie en la casa», el lector ha de creerle, mientras que en el cine es muy difícil transmitir una certeza como ésta al espectador, aunque se muestre cada rincón de la casa.

37. EL OBJETIVO FINAL DEL GUIÓN ES DESAPARECER

Un guión es una herramienta que sirve para construir otra cosa, como una película; es lo que pone en marcha un proceso que llevará a su propia desaparición (véase «¿Para

qué sirve un guión?» y «La importancia del guión»).

Otras paradojas relacionadas con el trabajo del guionista son que el principio es la mitad del todo («Comenzar a escribir») y que lo mejor para escribir un guión es no tener que empezarlo («Cómo no empezar», «Los comienzos siempre son difíciles» y «Hay que caminar aunque no se sepa hacia dónde»); que la escritura de un guión comienza cuando se termina (en «La corrección del guión»); que para orientarse en la escritura de un guión hay que seguir un mapa de un territorio que no existe porque lo tenemos que crear al mismo tiempo que dibujamos el mapa («Los comienzos siempre son difíciles»), o que la mejor manera de ser fiel a un guión es serle infiel («Elogio de la infidelidad»). Así como las paradojas de los apartados: «El peor sitio para escribir un guión es una productora», «El peor enemigo del guionista es él mismo» o «Hay que caminar aunque no se sepa hacia dónde».

LA ÚLTIMA PARADOJA: DA IGUAL QUE TODO ESTÉ MAL, PORQUE PUEDE FUNCIONAR

Esta paradoja no se ha tratado hasta ahora. Después de tantos consejos para hacer las cosas bien, resulta que las cosas mal hechas también funcionan. Basta con fijarse en ciertos programas o series de televisión que tienen gran éxito de audiencia, o en tantísimas películas de Hollywood con recaudaciones millonarias. En los cursos de guión debería siempre reservarse al menos un día para enseñar cómo hacer las cosas mal, porque a menudo los alumnos llegan a las productoras llenos de buenas ideas y estupendos consejos narrativos que no les sirven para nada.

Entre las recomendaciones para hacer cosas mal que sin embargo funcionan de maravilla podría citarse aquí apresuradamente la repetición hasta la náusea de una coletilla, *running gag* o frasecilla por parte de un actor o presentador. Es la manera más fácil y rápida de crear un personaje y puede ser un verdadero salvavidas para un guionista en la cuerda floja. O el recurrir a tópicos como la lucha de sexos (el enfrentamiento entre hombres y mujeres) uno de los más socorridos, pero siempre efectivo.

El autor de este libro tuvo una experiencia muy instructiva cuando trabajaba como coguionista con Juanjo de la Iglesia, quien tiempo más tarde sería uno de los presentadores del programa *Caiga quien caiga*. Tras escribir el mismo guión una y otra vez, guión que era rechazado también una y otra vez, decidieron hacerlo mal adrede para no gastar más energías en vano. Para su sorpresa, este último guión fue aceptado con entusiasmo. A partir de entonces, los dos guionistas se dedicaron con firmeza y método a escribir malos guiones uno tras otro.

APÉNDICE

MATERIALES

A continuación se mencionan algunos libros, películas, páginas web y otros materiales que pueden ser útiles para el guionista, aunque sin pretensiones de exhaustividad y atendiendo fundamentalmente a los temas tratados en este libro. Por ello, en esta sección se sigue el orden de los capítulos y a menudo se completan o matizan algunos aspectos concretos. Al final se ofrece una bibliografía en la que aparecen todos los libros mencionados.

PRIMERA PARTE: EL MEDIO AUDIOVISUAL

Marshall McLuhan expuso sus ideas en varios libros, entre los que destacan *La galaxia Gutenberg*, *Entendiendo los medios* o *Guerra y paz en la aldea global*. También es muy interesante, y visualmente atractivo, *El medio es el mensaje, inventario de efectos*, que McLuhan publicó en colaboración con el diseñador gráfico Quentin Fiore. La implantación de la Red mundial o Internet, que McLuhan apenas pudo conocer (murió en 1980), le ha devuelto al primer plano de la actualidad, y parece demostrar, como él mismo sostenía, el carácter profético de muchas de sus ideas.

Acerca de la relación entre teatro y cine, se puede encontrar abundante información en *Textos y manifiestos del cine*, editado por Joaquim Romaguera i Ramio y Homero Alsina Thevenet. Por ejemplo, el *Manifiesto Futurista* en el que se dice: «El cinematógrafo es un arte en sí mismo. El cinematógrafo por tanto, jamás debe copiar al escenario». Idea que también compartía el ruso Dziga Vertov: «Nosotros declaramos que los viejos films novelados, teatralizados y demás tienen la lepra. ¡No os acerquéis a ellos! ¡No les toquéis con los ojos! ¡Peligro de muerte! ¡Contagioso!».

Además de Vertov, otros directores rusos como Eisenstein y Pudovkin se mostraron muy interesados en comparar cine y teatro, casi siempre para mostrar las diferencias y la superioridad del cine. Pudovkin lo hace en *Lecciones de cinematografía*, especialmente en el capítulo «El lenguaje cinematográfico». En cuanto a Eisenstein, aunque suele compartir este criterio antiteatral en libros como *Teoría y técnica cinematográficas*, hace también un análisis muy interesante del teatro Kabuki japonés y sus virtudes cinematográficas, además de reconocer que en sus inicios se mostró en exceso dogmático en su rechazo a todo lo que tuviese que ver con el teatro y la narrativa clásica, como cuando en 1924 declaró: «¡Abajo las narraciones y los argumentos!». Hay muchos libros dedicados a las teorías del cine (que no es exactamente lo mismo que la *teoría del cine*), pero como introducción breve, aunque bastante exhaustiva y amena, puede leerse el libro de Alejandro

Montiel *Teorías del cine, balance histórico*. También resulta recomendable *Las teorías de los cineastas*, de Jacques Aumont, en el que se pueden encontrar las teorías sobre el cine en palabras de los propios cineastas. Acerca de una de las últimas teorías, Dogma 95, se puede consultar el libro de Richard Kelly *El título de este libro es Dogma 95*.

A pesar de las diferencias entre ambos medios, algunos libros acerca de la escritura de obras de teatro pueden ser utilizados por los guionistas casi con tanto provecho como los manuales de guión. Es especialmente recomendable *The Art of Dramatic Writing*, de Lajos Egri, que Woody Allen, que estudió con Egri, considera «el mejor y más estimulante libro que se ha escrito» sobre la narrativa. Existe una traducción en español, pero es difícil encontrarla: *Cómo escribir un drama*. También, por supuesto, merece la pena leer a William Archer, inspirador de muchas de las ideas de Robert McKee (y uno de los pocos teóricos al que menciona por su nombre), quien empieza su libro *Play-making* con la frase: «No hay reglas para escribir una obra de teatro». Curiosamente, Archer dijo, en 1912, que no suelen escribirse *manuales* para la novela o la gran literatura, pero sí para el teatro. Hoy las tornas han cambiado y el teatro tiene menos espectadores pero más prestigio que el cine, por lo que a nadie se le ocurre titular *Manual para escribir teatro* a un manual para escribir teatro. Si hubiese que recomendar sólo dos o tres libros de teoría narrativa, uno de ellos sería este de Archer, que se puede conseguir gratis en Internet (véase Bibliografía).

La historia de la crisis que sufrió el cine al pasar del mudo al sonoro se puede encontrar en cualquier historia del cine o en las historias del cine mudo en particular, como *Historia ilustrada del cine. El cine mudo*, en una asequible edición de bolsillo pero muy ilustrada. Por otra parte, el estudio de la época muda del cine es sin duda uno de los mejores estímulos que puede encontrar un guionista y una estupenda fuente de inspiración para obtener ideas originales. En realidad, casi todas las cosas que se atribuyen al cine sonoro ya fueron inventadas por el cine mudo, tanto desde el punto de vista técnico como desde el narrativo. En Internet se encuentran muchas fuentes de información valiosísimas acerca del cine mudo. Una de las mejores páginas es sin duda *Silent Movies*, (<http://www.silent-movies.org>), en la que se pueden consultar verdaderas joyas, como la versión digital del *Libro azul de la pantalla (Blue book of the screen)*, publicado en 1923 por Ruth Wing y en el que no sólo se pueden ver fotografías de decenas de cineastas, sino de los estudios de la época, así como artículos de directores, productores y artistas. Específicamente dedicada a recopilar textos escritos durante o acerca de la época muda está *The silent film Bookshelf* (<http://www.cinemaweb.com>) con decenas de artículos de libre consulta.

Un aspecto no tratado en el apartado dedicado a las relaciones del cine con el teatro y la novela es el de la adaptación al cine de obras procedentes de estos medios. Puede encontrarse un pequeño pero muy completo ensayo de Joaquim Romaguera i

Ramio y Homero Alsina Thevenet en el ya citado *Textos y Manifiestos del cine* («Las fuentes literarias»), en el que se remite a fuentes bibliográficas que han tratado el tema, como el libro de George Bluestone *Novels into Film*.

El cómic nació casi al mismo tiempo que el cine y juntos fueron encontrando su lenguaje, influyéndose a menudo el uno al otro. Dos excelentes introducciones al lenguaje del cómic son *El cómic y el arte secuencial* y *La narración gráfica*, ambos escritos por Will Eisner, considerado uno de los guionistas y dibujantes más importantes de la historia del cómic. Eisner, sobre todo en el primero de estos libros, hace un esclarecedor análisis de la narrativa secuencial y muestra algunas diferencias entre cómic y cine. Por otra parte, Eisner es considerado también el creador de la moderna novela gráfica, un híbrido entre cómic y novela, y son muy recomendables todas las que escribió y dibujó, como *Contrato con Dios*, *El edificio* o *Viaje al corazón de la tormenta*. La lectura de las aventuras de su personaje más famoso, *The Spirit*, es también una fuente inagotable de ideas, tanto desde el punto de vista técnico como narrativo. Toda la serie se está reeditando por Norma Editorial, aunque en los primeros tomos todavía no se puede observar la maestría que llegaría a adquirir Eisner.

Otro gran teórico del cómic es Scott McCloud, autor de *El lenguaje del cómic* y *La revolución del cómic*, libros en los que explora muy a fondo el mundo del cómic y propone nuevos desarrollos y posibilidades relacionadas con el mundo digital, que harán nacer nuevos híbridos entre cine y cómic. McCloud ha demostrado que uno de los mayores problemas de los autores de cómic es que están demasiado atenazados por la responsabilidad, algo que también les sucede a los guionistas, como se ve en la tercera parte de este libro. En Internet puede visitarse su experimento *Un cómic en 24 horas* (<http://www.scottmccloud.com>).

Quizá no hace falta señalar que el cómic es otra de las grandes fuentes de inspiración del cine, no sólo desde el punto de vista de las adaptaciones (los superhéroes son hoy para el cine lo que los héroes de la mitología fueron para el teatro griego), sino también desde el punto de vista de las técnicas narrativas y las soluciones formales. Una buena iniciación a la lectura del cómic puede ser *Maus*, de Art Spiegelman, que recibió el Premio Pulitzer en la categoría de periodismo, y es una obra maestra del género y una impresionante denuncia del Holocausto. Muchos años antes, John Steinbeck y los dos cineastas más importantes del siglo xx, Orson Welles y Charlie Chaplin, habían pedido el Nobel para el dibujante de cómics Al Capp, autor de *L'il Abner*. Años después Alain Resnais hizo una larguísima entrevista a Al Capp, lo que muestra hasta qué punto el cómic ha sido fuente de inspiración y admiración para los cineastas. Welles declaró haber sido un voraz lector de cómics y hay quien dice que la estética de *Ciudadano Kane* debe bastante a *The Spirit*. Como curiosidad, Eisner convirtió a Welles en uno de los personajes de *The Spirit* (que era, además, el cómic favorito de Fritz Lang). Román Gubern y Javier Coma han publicado un libro deslumbrante en el que analizan las estrechas relaciones entre cine

y cómic: *Los cómics en Hollywood*, donde se puede constatar que la influencia del cómic en el cine no se reduce a la actual moda de llevar a la pantalla superhéroes: «Los cómics y el cine, medios populares, nacidos casi contemporáneamente, intercambiaron sus hallazgos expresivos e interactuaron entre sí con gran dinamismo e intensidad». También Gubern, en esta ocasión en colaboración con Luis Gasca, ha publicado un libro profusamente ilustrado en el que se muestran casi todas las convenciones del lenguaje del cómic: *El discurso del cómic*. Un buen ejercicio para un guionista puede ser convertir algunos de los hallazgos del cómic en lenguaje cinematográfico, encontrando nuevas fórmulas narrativas. En Internet son tantas las páginas excelentes dedicadas al cómic que sería absurdo intentar mencionarlas. Baste con un ejemplo: la página francesa *Coconino World* (<http://www.coconino-world.com>).

Del mismo modo que sucede con el teatro, los libros dedicados al aprendizaje o el análisis de las artes literarias son de gran utilidad para los guionistas. Uno de los textos más estimulantes es *El arte de la ficción*, de David Lodge.

Se trata de la recopilación de cincuenta artículos que Lodge publicó en el suplemento de libros *The Independent on Sunday*. Cada artículo se inicia con un fragmento de un autor conocido que sirve de ejemplo al mecanismo narrativo que se va a examinar, siempre de manera breve (unas diez páginas). Para hacerse una idea, véanse estos sugerentes títulos: «El comienzo, el autor omnisciente», «El suspense», «El punto de vista», «El misterio», «El monólogo interior», «La desfamiliarización», «La sorpresa», «Mostrar y explicar», «El narrador poco fiable, la ironía» o «La estructura narrativa».

Lo cierto es que casi todos los escritores han analizado en alguna ocasión en qué consiste su arte, desde Gustave Flaubert a Gabriel García Márquez, pasando por Henry James, Stephen King, Ray Bradbury o Robert Louis Stevenson. García Márquez también ha dirigido talleres de guión, de los que se ha publicado *Taller de guión de Gabriel García Márquez*, «*Me alquilo para soñar*».

En cuanto a las casi siempre conflictivas relaciones entre cine y televisión, es interesante un artículo pionero de Jean R. Debrix publicado en 1952: «El efecto de la TV sobre la estética cinematográfica», incluido en el ya varias veces citado *Textos y Manifiestos del cine*.

El guión para las nuevas artes audiovisuales (videojuegos, páginas web y proyectos multimedia) no cuenta todavía con una amplia bibliografía, sobre todo en español, pero es muy recomendable el libro de Guillem Bou Bauzá *Guión multimedia*, que ofrece además un útil test para revisar y mejorar el guión una vez escrito. En inglés: Timothy Garrand, *Writing for multimedia*. Más enfocado en el punto de vista narrativo está el texto de Janet Murray *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Específicamente orientado hacia la narrativa multilínea y el uso del hipertexto puede leerse el libro de George P. Landow *Hipertexto, La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, un

verdadero clásico en la materia, a pesar de haber sido publicado en 1992. En español se puede leer también el artículo de Susana Pajares Tosca, «Las posibilidades de la narrativa hipertextual», publicado en *Espéculo*, pero al que se puede acceder en la red (http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm), o también el de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, *El relato digital: ¿un nuevo género?* (http://www.javeriana.edu.co/relato_digital).

En cuanto al diseño de páginas web, se pueden encontrar las claves más importantes en los libros dedicados a la *usabilidad*, término que describe la manera en que una página resulta comprensible para sus usuarios. El gurú de la usabilidad es Jakob Nielsen y su libro *Usabilidad*. Sobre el mismo tema es el manual de César Martín *Usabilidad en la web* (<http://www.desarrolloweb.com/manuales/5>).

Si se desea una visión general acerca del mundo digital, la biblia es el libro de Nicholas Negroponte *El mundo digital*, aunque fue publicado hace ya bastantes años, por lo que su lectura se puede actualizar con el libro de Esther Dyson *Release 2.0*. A todo esto hay que añadir que la existencia de Internet ha cambiado de manera radical el acceso a la información y que hoy en día están disponibles para cualquier persona que posea una conexión a la Red cantidades inmensas de información, tanto relacionada con las películas como con la teoría del guión, incluyendo muchos libros y artículos interesantes. Es tanta la información que aquí sólo se citarán algunos vínculos interesantes, para evitar caer en el problema de Orwell («¿Cómo podemos saber tan poco disponiendo de tanta información?»), es decir en la saturación informativa.

Catálogos y enciclopedias de cine, donde se puede encontrar casi cualquier película: *All Movie Guide* (<http://www.allmovie.com>), *Internet Movie Data Base* (IMDB) (<http://www.imdb.com>).

Rosebud Project (<http://www.lifmedia.com>), una página en la que se puede encontrar un completo glosario de términos cinematográficos, que incluye piezas de vídeo para ilustrar los términos más importantes, y otras muchas cosas relacionadas con la técnica y la teoría del guión.

Abcguionistas, un portal español íntegramente dedicado al guión (<http://www.abcguionistas.com>).

La página web de la librería 8 y 1/2, desde la que se puede consultar su amplísimo catálogo (<http://www.ochoymedio.com>).

También en Internet hay muchas páginas en las que se pueden conseguir gratis guiones de cine y televisión, como *Drew's Script-O-Rama* (<http://www.script-orama.com>) o *Simply Scripts* (<http://www.simplyscripts.com>) (ambas en inglés). En español se puede visitar *Cinefania* (<http://www.cinefania.com/script>).

Asimismo, cada vez hay más páginas de compra y venta de guiones a través de Internet, como *Guiones.com* (<http://www.guiones.com>), en las que los guionistas noveles o experimentados pueden promocionar sus trabajos. Una página con muchos enlaces a otras páginas relacionadas con el guión es *Buscacine*

(<http://www.buscacine.com>).

Aunque no se ha tratado apenas en los capítulos dedicados a los medios relacionados con el cine, hay otro medio cuya influencia sobre el cine y la televisión no se puede subestimar: la radio. No hay que olvidar, por ejemplo, que lo que quería hacer Welles en la que iba a ser su primera película (*El corazón de las tinieblas*) era trasladar al cine la innovación subjetivista de su histórico programa de radio *La guerra de los mundos*: «Welles había conseguido una innovación en la técnica radiofónica con la utilización de narradores en primera persona que también estaban implicados en la historia, al igual que los demás personajes». Otro ejemplo puede ser *Sopa de ganso*, que aunque ha sido considerada la película más improvisada de los Hermanos Marx (frente a la planificación de *Una noche en la ópera*), al menos quince escenas de la película se tomaron casi literalmente de un programa de radio protagonizado por Groucho y Chico, *Flywhell, Shyster y Flywhell*, en el que Harpo no participaba por razones obvias. Hay que decir, por otra parte, que la televisión no ha conseguido casi nunca la cercanía con los oyentes que a menudo se da en la radio, a pesar de haberlo intentado de diversas maneras.

La transcripción de programas de radio es otra fuente de ideas e inspiración para el guionista. En español se puede encontrar *Groucho & Chico, abogados*, que recoge los guiones de varios *shows* radiofónicos y en los que abunda el humor ingenioso y disparatado de los hermanos Marx. Woody Allen rindió un divertido homenaje al mundo de la radio en *Días de radio*.

En cuanto al primer proyecto cinematográfico de Orson Welles, la adaptación de *El corazón de las tinieblas*, de Joseph Conrad, se cuenta en *Cómo se hizo Ciudadano Kane*, de Robert L. Carringer.

En *Empieza el espectáculo*, de Bob Fosse, el uso narrativo del sonido no se limita a la escena descrita en el apartado dedicado al medio audiovisual, sino que de principio a fin se da una perfecta integración entre el sonido (diálogos, música, coreografías, todo tipo de efectos sonoros) y la narración. En las películas de Francis Ford Coppola también se pueden encontrar muy buenos ejemplos de utilización del sonido con carácter narrativo o emotivo, pero en *La conversación* el sonido es la base de la trama, pues trata de un espía que ha grabado a una pareja y que descubre algo inesperado al revisar la grabación: «una película que es prácticamente un libro de texto sobre la manipulación del sonido y la imagen». Sin embargo, la película esconde un pequeño truco realizado por Walter Murch, que no se revelará aquí.

Walter Murch es conocido por su trabajo como montador y como técnico de sonido. Ha recibido dos Oscar por el sonido de *Apocalypse Now* y *El paciente inglés*. Es también uno de los teóricos más interesantes en estas dos materias y un pensador original y siempre estimulante. En español se ha traducido *En el momento del parpadeo*, pero en inglés también se puede conseguir la larga y profunda entrevista que mantuvo con Michel Ondaatje, el autor del libro en el que se basa *El paciente inglés*. También pueden encontrarse artículos suyos y entrevistas en la página web

Filmsound, (<http://www.filmsound.org>), que le dedica una sección entera e incluye muchos de sus textos, como el artículo «Estirando el sonido», en el que desarrolla una interesante comparación entre el sonido en el cine y el sentido auditivo, que es el primero en desarrollarse en el útero materno.

Pero el mayor especialista en sonido es sin duda Michel Chion, que ha escrito muchos libros acerca del sonido en el cine, como *La voz en el cine* o *Audiovisión*, donde habla, por ejemplo, de la acusmetría (neologismo inventado por él), que consiste en ofrecer al espectador un sonido, pero ocultando su origen hasta el momento adecuado. Eso provoca un interés en la audiencia, que desea conocer la fuente de ese sonido, por ejemplo, la madre en *Psicosis*, o el mago en *El mago de Oz*. En ambos casos, la revelación trae aparejada una sorpresa narrativa.

También destaca por su tratamiento del sonido el cine japonés, desde los clásicos de Akira Kurosawa hasta las películas de animación actuales (*anime*). Robert Bresson ha experimentado a menudo en sus películas con un uso atípico del sonido.

Acerca de la polémica entre los partidarios del montaje y los de la puesta en escena hay abundante bibliografía. A favor del montaje, por supuesto, Sergei Eisenstein y su *Teoría y técnica cinematográficas*. El director Vsevolod Pudovkin mantenía tesis parecidas a las de Eisenstein; en *Lecciones de cinematografía* dedica muchos apartados de la segunda parte («Los medios expresivos») al montaje. A pesar de que este libro de Pudovkin fue escrito en la época del cine mudo, contiene todavía muchas observaciones que pueden resultar útiles al guionista actual.

En el lado de los defensores de la puesta en escena se encuentra, por supuesto, André Bazin, inspirador de la *nouvelle vague* francesa, de quien se puede encontrar en español la antología *¿Qué es el cine?* y *El cine de la crueldad*. Pocos críticos de cine, por otra parte, resultan tan interesantes e iluminadores como Bazin, del que directores como Buñuel dijeron que les había ayudado a entenderse a sí mismos.

Michael S. Gazzaniga, en *El cerebro social*, examina la tendencia casi instintiva del cerebro humano a encontrar explicaciones y relaciones de causa y efecto, incluso donde no las hay. Entre los muchos experimentos que menciona, algunos muestran cómo el cerebro convierte en continuo lo secuencial. Por ejemplo, un paciente ve tres diapositivas distintas: un caballo, un hombre y una silla de montar. Cuando le preguntan que ha visto, responde: «Un hombre que ensillaba un caballo y galopaba».

Acerca de Shakespeare y la verosimilitud tratan inevitablemente todos los libros dedicados al dramaturgo inglés, pero el más citado en estas páginas es el *Prólogo a Shakespeare* del gran crítico Samuel Johnson, quien inició lo que se llama bardolatría (culto a Shakespeare). Este breve libro, que era el prólogo a las obras completas de Shakespeare, sigue siendo hoy en día quizá el más estimulante y agudo de los que se le han dedicado. También es muy recomendable la obra de Harold Bloom *Shakespeare. La invención de lo humano*, en la que el célebre crítico estadounidense analiza una a una las obras del dramaturgo con penetración y amenidad.

No hace falta decir que la lectura y el estudio de Shakespeare es una herramienta

incomparable para cualquier narrador, sea novelista, dramaturgo o guionista. Shakespeare tiene, además, la virtud de hacer que casi todo lo que se escriba sobre él resulte interesante: mejora el sentido crítico. Por eso es muy estimulante para cualquier escritor, ya sea novelista, poeta, dramaturgo o guionista leer ensayos acerca de Shakespeare, además de sus obras, por supuesto.

La *Poética* de Aristóteles está lamentablemente incompleta, pero sigue siendo interesante para cualquier narrador interesado en las leyes de su técnica. Pueden encontrarse muchas ediciones en español, por ejemplo, en la editorial Gredos. El *Edipo rey* de Sófocles era para Aristóteles la mejor obra que se había escrito y todavía hoy en día se considera una de las cumbres del teatro. Existen numerosas traducciones al castellano.

Para todo lo relacionado con la narrativa audiovisual es muy recomendable el libro de Jesús García Jiménez *La narrativa audiovisual*, un completísimo estudio en el que también se podrá encontrar una exhaustiva bibliografía acerca de las teorías narrativas, mucho más completa que la que yo pudiera dar aquí. Se trata de una obra de carácter académico, de consulta y estudio, de una densidad teórica y una abundancia de conceptos que hacen que su lectura no resulte en absoluto fácil.

Más accesible es *El arte cinematográfico*, de Bordwell y Thompson, donde se tratan casi todos los asuntos relacionados con la narrativa cinematográfica en un lenguaje claro y siempre ameno, que huye del exceso de tecnicismos y el lenguaje sobrecargado que tanto abunda entre los cinéfilos y expertos en artes audiovisuales. Un libro muy estimulante y que también ofrece completísimas bibliografías.

Una buena introducción a los géneros y formatos televisivos es *¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión*, escrito por Gloria Saló (con la colaboración de Olga Flórez), en el que se analizan los géneros televisivos y se hace un repaso a programas que han sido importantes en la televisión española. Incluye entrevistas con responsables del medio.

Joseph Priestley, el autor de *El tiempo y los Conway*, que aquí se ha comparado con *Pulp Fiction* por su tratamiento del tiempo narrativo, era un dramaturgo al que le gustaba hacer todo tipo de experimentos y por ello sus obras pueden ser una gran fuente de inspiración para guionistas en busca de ideas «originales». Entre sus obras más conocidas está *Un experimento con el tiempo*, la ya citada *El tiempo y los Conway* o *Llama un inspector*. Lamentablemente, no resulta fácil encontrarlas en español, excepto en ediciones antiguas o hechas por editoriales específicamente teatrales.

La bibliografía de manuales y métodos para escribir guiones de cine y televisión es inmensa. Aquí sólo se mencionan algunos de los libros más conocidos y accesibles, puesto que una enumeración exhaustiva resultaría fatigosa para el lector y, por tanto, casi inútil.

En principio, resulta fácil distinguir entre una escuela americana, o de Hollywood, y una escuela europea. Como suele suceder en todos los terrenos, los

libros de origen anglosajón resultan más didácticos y prácticos, además de ser de más fácil lectura. Por el contrario, los libros de la tradición europea continental suelen tener un contenido filosófico más denso, que resulta a veces muy sugerente. Una combinación de ambos estilos, o la lectura de libros de ambas tradiciones, quizá sea lo más adecuado.

Syd Field ha sido durante bastantes años el rey casi indiscutido de los teóricos del guión y ha vendido más de un millón de ejemplares de su título más famoso: *El manual del guionista*. Es un manual típicamente americano. Su autor promete que basta seguirlo capítulo a capítulo para tener un guión escrito al terminar el libro: «Siga este manual hasta el final, ¡acabará con un guión completo y vendible entre las manos!».

Linda Seger es autora de varios manuales de guión, por ejemplo: *Como convertir un buen guión en un guión excelente*. Sus teorías coinciden bastante con las de Field, incluida la estructura en tres actos. Esta semejanza hace que sea recomendable elegir a uno de los dos autores y buscar después libros diferentes.

Robert McKee se ha convertido desde hace unos años en el más serio rival de Field en las preferencias de los lectores, gracias a su completísimo libro *El guión*, en el que analiza prácticamente todos los aspectos del guión. Resultan especialmente interesantes, desde el punto de vista teórico, sus capítulos dedicados a los tipos de tramas y a los géneros cinematográficos y, desde el punto de vista práctico, «El método del guionista» y sus análisis de escenas famosas, por ejemplo de *Casablanca* (su película favorita) o de *Chinatown*, de Roman Polansky. A pesar de su polémica con Field, en el fondo sus ideas no son tan distintas, al menos en lo fundamental. El lector interesado puede consultar las páginas 265 a 282 para conocer el análisis detallado de la estructura del guión según McKee. Para McKee la estructura es la base de todo guión como prueba que su seminario se llame *La estructura del guión* (*Story structure*).

Un libro con menos pretensiones que los de McKee o Field, pero con una gran cantidad de buenos consejos en sus apenas 140 páginas es *Guía del escritor de cine y televisión*, de Irving Blacker. Blacker murió antes de poder terminar su libro, y ésa es sin duda la causa de que se parezca a un cuaderno de notas de un profesor, lleno de consejos que van directamente al grano. Es muy interesante el capítulo que dedica al conflicto.

Jean-Claude Carrière fue guionista de la etapa francesa de Buñuel y tiene un gran prestigio en la profesión, no sólo en lo que se refiere al cine, sino también al teatro, pues ha colaborado en los montajes de Peter Brook. Con Pascal Bonitzer publicó *Práctica del guión cinematográfico*. Sin llegar a ser un manual de cine como los de Field, es un libro bastante práctico y didáctico, que analiza desde cuánto y cómo se paga a un guionista (aunque estos datos ya no coinciden con los actuales y se refieren más a Francia que a España), hasta la escritura misma del guión. Da una serie de buenos consejos de carácter general, aunque enseguida dice que no hay que seguirlos

estrictamente, pues a menudo «las reglas están para saltárselas». Su visión del cine es menos comercial y más sugerente que la que transmiten los escritores de Estados Unidos. En solitario, Carrière ha publicado *La película que no se ve*, en el que, desde un punto de vista muy personal, analiza el lenguaje del cine, prestando atención especial a todos los códigos implícitos de los que el espectador no suele ser consciente, por lo que es un libro muy interesante también para entender el medio cinematográfico. En *La película que no se ve*, Jean-Claude Carrière hace un interesante recorrido por algunas de las convenciones que el cine ha ido adoptando y a menudo abandonando, y de las que raramente somos conscientes. Se ha hablado del resultado ambiguo del experimento de cine verdad de Jean Rouch *Crónica de un verano*, que ahora ya parece otro tipo de verdad al pretendido entonces. Jean-Claude Carrière cuenta que en otra ocasión Rouch rodó en África la caza del rinoceronte intentando ser absolutamente fiel a la realidad, pero que cuando los nativos vieron la película le dijeron que eso no era verdad por la música que sonaba. Rouch les dijo que era su propia música, pero ellos respondieron que sí, pero que si tocasen esa música cuando iban de caza los rinocerontes huirían y no los podrían cazar. Es una muestra más de la dificultad de mostrar esa cosa llamada «realidad» y del poder manipulador del montaje, entendiendo la música como parte del mismo.

Michel Chion es considerado, como se ha visto en «Entender el medio audiovisual», el mayor teórico especializado en el sonido cinematográfico. En *Cómo se escribe un guión*, sin embargo, se ocupa de las teorías acerca de la escritura del guión. Y lo hace comparando diversos métodos y repasando varios manuales clásicos de guión: los de Eugène Vale, Lewis Hermann, Dwight V. Swain, Nash/Oakey, Syd Field y Tom Stempel. Chion selecciona lo mejor de cada uno, y ofrece resumidas sus teorías, por lo que es muy útil para tener una idea rápida de lo que opina cada uno de dichos teóricos. Además, Chion aplica las reglas de esos manuales al análisis de cuatro películas: *Pauline en la playa* (Eric Rohmer) , *El intendente Samsho* (Akira Kurosawa) , *Tener y no tener* (Howard Hawks) y *El testamento del Doctor Mabuse* (Fritz Lang). Su contenido teórico es muy denso, pero está expuesto con precisión y claridad.

Elliot Grove, aunque es el responsable del Festival de cine independiente de Raindance, no descuida nunca el lado comercial, como muestra el título de su libro *Write + sell the screenplay (Escribir y vender el guión perfecto)*. Con un estilo descarado y divertido, pero también muy práctico y profesional, este manual es uno de los más interesantes aparecidos en los últimos años.

David Siegel no es un guionista ni un teórico profesional, o al menos no lo era cuando publicó en Internet su teoría de los nueve actos, pero ha conseguido una amplia repercusión, incluso en círculos de expertos, lo que muestra las posibilidades de promoción que ofrecen los nuevos medios digitales. Su teoría de la estructura en nueve actos está muy ligada al concepto del *doble objetivo*. Las ideas de Siegel pueden ser consultadas en su página web (<http://www.dsiegel.com/film>).

En los últimos años se detecta un gusto creciente por teorías alternativas a las de Field o McKee, menos centradas en la estructura y los aspectos más técnicos y declaradamente antinormativas. Un ejemplo reciente y recomendable es *Alternative Scriptwriting: Writing Beyond the Rules*, de Ken Dancyger, no publicado en español, pero que se podría traducir por *Escritura de guiones alternativa: escribir más allá de las normas*.

El *Fushikaden*, libro que recoge las teorías de Zeami acerca del teatro Nô, no se publicó hasta 1909, cuando fue descubierto en un establecimiento de libros de segunda mano, a pesar de que se escribió hacia 1402. Hasta entonces, Zeami era conocido como uno de los más importantes autores de piezas Nô y legendario actor y director de escena. Sus enseñanzas eran un secreto de familia que pasaba de generación en generación. En castellano existe una soberbia edición del *Fushikaden* que también incluye cuatro obras Nô de Zeami: *Fushikaden, tratado sobre la práctica del teatro Nô y cuatro dramas Nô*. La traducción y edición es de Javier Rubiera e Hidehito Higashitani. La importancia del teatro Nô, del Kabuki o del Bunraku (marionetas) sobre el cine japonés es inmensa y se puede detectar en obras maestras como *Los siete samurais* de Akira Kurosawa. El Kabuki en particular interesó muchísimo a Eisenstein, que lo consideró la forma teatral más cercana al cine. Sobre ello escribió varios artículos, como «Lo inesperado» o «El principio cinematográfico y el ideograma».

SEGUNDA PARTE: LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN

Hay que aclarar que la terminología de los teóricos del guión está lejos de ser uniforme. Aunque parece haber ciertas diferencias entre términos como *detonante* y *punto de giro*, en la lectura de los manuales es frecuente que todos estos términos (detonante, incidente incitador, pinza, idea controladora, premisa, punto de giro, crisis, clímax, etcétera) se mezclen y se empleen de manera no muy precisa, como sin duda sucederá a menudo en este libro. Es inevitable, pues, aunque hay situaciones ideales en las que se puede hablar de un detonante como algo distinto de un punto de giro, es mucho más frecuente que sea difícil distinguirlos, porque un detonante puede ser también un punto de giro y un punto de giro puede ser una pinza y un clímax y una crisis, o todo a la vez. La realidad es más compleja que las clasificaciones académicas.

Acerca de las maneras de transmitir información por parte de Alfred Hitchcock se encontrarán abundantes ejemplos en la conversación que mantuvo con François Truffaut, *El cine según Hitchcock*. De todas las películas de Hitchcock, *Con la muerte en los talones* es quizá la que más ha sido analizada. En *El artecinematográfico*, de Bordwell y Thompson, se pueden encontrar análisis de esta película en varios capítulos.

El guión de la película de Woody Allen, *Balas sobre Broadway*, ha sido editado

por la editorial Tusquets en su colección Fábula. Esta película de Allen es especialmente interesante porque, aunque trata de la escritura y puesta en escena de una obra de teatro, muchas de sus ideas y dilemas pueden ser aplicados al trabajo del guionista.

David Mamet es conocido por su trabajo como guionista (*El cartero siempre llama dos veces*, *Los intocables*) y como director (*Casa de juegos*), pero también ha publicado libros acerca de la escritura del guión, como *Una profesión de putas* (se refiere al trabajo de guionista). Es una recopilación de artículos breves que incluye charlas con sus alumnos de guión. En una de ellas «¿Dónde pones la cámara?», analiza las primeras informaciones que recibe un espectador y llega a planteamientos muy interesantes, buscando siempre lo esencial, la información básica que se debe transmitir una vez que se ha eliminado todo lo superfluo.

El drama chino *Historia del ala oeste*, ha sido editado recientemente por la editorial Gredos junto a otras dos obras clásicas: *La injusticia contra Dou E* y *El huérfano del clan de los Zhao*. En cuanto a las obras del dramaturgo latino Plauto, son tantas las ediciones en español que no tendría sentido recomendar una de ellas.

Han sido muchos los mitólogos y teóricos de la literatura que han buscado los rasgos comunes a los héroes y en general a cualquier narración. Entre ellos el más citado es Joseph Campbell, pues no en vano inspiró *La guerra de las galaxias*, de George Lucas. Entre los libros de Campbell es especialmente interesante *Las máscaras de Dios*, en cuatro densos tomos. De lectura más accesible para un guionista no especializado en mitología es *El héroe de las mil caras*.

Joseph Vogler dedica *El viaje del héroe* a analizar cómo se pueden aplicar los esquemas míticos de Joseph Campbell a la escritura del guión. Su libro es uno de los más citados hoy en día entre los guionistas de Estados Unidos. Vogler dice que al viajar a Europa y a Asia se dio cuenta de que hay ciertas opciones narrativas a las que son muy aficionados los estadounidenses, pero que no gustan tanto en otros países, por ejemplo el final cerrado o circular, en el que la historia y el héroe regresan a su punto de partida, aunque, eso sí, transformados por la aventura que han vivido. A los europeos, dice Vogler, les gustan los finales abiertos, las historias en cierto modo inacabadas.

Mucho antes de que Campbell escribiera sus libros acerca del héroe mitológico, ya Vladimir Propp había analizado todo tipo de relatos y leyendas, trazando un completo esquema del mito en su libro *Morfología del cuento*, publicado en 1928. Allí definía 31 funciones comunes que aparecían en casi todos los relatos y leyendas. En esas funciones es fácil encontrar las etapas del viaje del héroe de Campbell y Vogler. Diversos autores han ensayado tipologías o clasificaciones de los personajes según la función que representan en la narración, desde Vladimir Propp hasta Tzvetan Todorov. Vogler dice que al principio consideraba los arquetipos como caracteres más o menos fijos representados por uno u otro personaje, pero tras leer a Vladimir Propp se dio cuenta de que un mismo personaje puede representar varios arquetipos y que el

arquetipo es en cierto modo una máscara que se coloca el personaje, algo parecido a lo que sostiene McKee. Vogler propone siete arquetipos o formas básicas de la personalidad humana: héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador.

Pero antes de Propp y Campbell hay un precedente que se suele olvidar, se trata de Otto Rank.

Otto Rank fue uno de los discípulos predilectos de Freud, aunque acabó alejándose también del maestro, como hicieron Carl Gustav Jung y Alfred Adler, tal vez repitiendo metafóricamente la etapa del mito en la que el héroe mata a su padre. Rank publicó en 1906 *El mito del nacimiento del héroe*, en el que compara mitos tan diversos como los de Gilgamesh, Sargón de Akad, el héroe hindú Karna, el rey persa Ciro, los griegos Edipo, Hércules, Paris y Perseo, los romanos Rómulo y Remo, el celta Tristán, los germánicos Sigfrido y Lohengrin, el hebreo Moisés, Buda y Jesucristo.

Rank descubre el mismo esquema una y otra vez: existe una reina y un rey, o un dios o diosa, que traen al mundo a un hijo. Casi siempre alguna señal anticipa la llegada del héroe, a veces acompañada de una advertencia de peligro hacia el padre. A causa de ello, el héroe es abandonado a su suerte en una caja, cesta o barca y dejado en un río (Sargón, Moisés) o en un bosque, monte o selva (Rómulo y Remo, Paris). Pero el niño es rescatado y amamantado por animales o personas, generalmente de extracción humilde. Cuando crece, descubre a su verdadera familia, toma venganza contra el padre y recupera el reino. Rank no comparte las ideas de Jung acerca del inconsciente colectivo, sino que considera que el mito tiene un origen psicológico evidente: los padres adoptivos son nuestros padres, a los que veneramos de pequeños, pero cuyas debilidades empezamos a ver al crecer y que, en definitiva, impiden nuestro pleno desarrollo. El rey y la reina representan a los padres que verdaderamente nos merecemos.

La bibliografía acerca de temas literarios y mitológicos es tan amplia que aquí sólo se pueden mencionar algunos títulos que parecen especialmente útiles para el trabajo del guionista, como la *Introducción a la literatura fantástica*, de Tzvetan Todorov. Todorov también es autor de una antología de los formalistas rusos, *Teoría de la literatura*. También son célebres las tipologías de Greimas acerca de los diferentes narradores o actores de una historia, aunque quizá resultan interesantes para quienes quieran profundizar en teoría narrativa, pero no tanto para el trabajo práctico del guionista.

Conviene recordar que, en el tratamiento de los malos, quien aportó un punto de vista que influyó en todos sus sucesores fue Charles Chaplin con *Monsieur Verdoux*. En esta película el protagonista es el malo, una especie de Landrú que seduce y asesina mujeres para quedarse con su dinero. Pero Verdoux es presentado de tal modo que el espectador llega a tomarle cariño, incluso a desear que mate a alguna de esas mujeres y que no sea capturado. En el juicio final, Verdoux se defiende y dice que él

sólo es un criminal de poca monta y que los verdaderos criminales son los estados que inician guerras en las que mueren millones de hombres. Esta escena causó un gran escándalo en su época y fue el inicio de los problemas de Chaplin en Estados Unidos, que acabaron obligándole a exiliarse a Gran Bretaña. Un precedente literario muy interesante es el que ofrece Denis Diderot en *El sobrino de Rameau*, donde dos personajes dialogan y el malo, el sobrino de Rameau, expone con verdadera elocuencia las razones de su maldad y por qué ésta es preferible a la bondad. Hay quien dice que en esta obra Diderot muestra de tal modo su lado oscuro que no quiso que se publicara hasta después de su muerte. En cierto modo, Diderot hace que un personaje exponga la doctrina del que ha sido llamado «el libro más malvado de la historia», *La fábula de las abejas*, de Pierre de Mandeville, un elocuente tratado que defiende el egoísmo como base de la sociedad. La obra de Shakespeare *Ricardo III* ha sido llevada al cine en muchas ocasiones, dando una oportunidad a grandes actores para lucirse interpretando a un malvado.

El *macguffin* se trata de manera extensa en varios capítulos de la entrevista que Truffaut mantuvo con Hitchcock, especialmente en el capítulo 6, donde Hitchcock cuenta la historia del *macguffin* a partir de un chiste de dos hombres que viajan en un tren: uno le dice al otro: «¿Qué es ese paquete que ha colocado en la red?». Y el otro contesta: «Oh, es un *macguffin*». Entonces el primero vuelve a preguntar: «¿Qué es un *macguffin*?». Y el otro: «Pues un aparato para atrapar a los leones en las montañas Adirondak». El primero exclama entonces: «¡Pero si no hay leones en las Adirondaks!». A lo que contesta el segundo: «En ese caso, no es un *macguffin*». Existe, sin embargo, cierta polémica acerca de si el término *macguffin* es invención de Hitchcock o de uno de sus primeros guionistas, Angus McPhail, que empezó a colaborar con Hitchcock en 1944 en el cortometraje *Bon voyage*. Sin embargo, se conserva un texto mecanografiado por el propio Hitchcock en 1939 en el que se puede leer: «Tenemos un término en el estudio al que llamamos *macguffin*. Es el elemento mecánico que usualmente aparece en cualquier historia. En las historias policíacas es siempre un collar y en las historias de espías son siempre los documentos. Nosotros tan sólo intentamos ser un poco más originales». Así que, sea suya o no la expresión *macguffin*, está claro que ya en 1939 Hitchcock la utilizaba para referirse a eso mismo que le contó, más de treinta años después, a Truffaut. Ken Moog ha dedicado una página web al *macguffin*: *The macguffin Web Page* (http://www.labyrinth.net.au/%7Emuffin/news-home_c.html).

Robert McKee se refiere en extenso a las tramas dos veces en su libro *El guión*. En primer lugar, lo hace en «Los elementos de las historias», en donde analiza tres tipos de trama, la *arquitrama*, la *minitrama* y la *antitrama*. Esta clasificación coincide en parte con lo que otros autores llaman sistemas formales narrativos y no narrativos, como ya vimos que hacían Bordwell y Thompson. La *arquitrama* o diseño clásico sería aquella que se desarrolla de manera lineal, siguiendo esquemas causales, en un tiempo lineal, con un final cerrado y un protagonista coherente y activo. La

minitrama o minimalismo sería aquella narración con un final abierto, un conflicto interno, y protagonistas múltiples y pasivos. En cuanto a la antitrama o antiestructura habría en ella más casualidad que causalidad, el tiempo no sería lineal y las realidades serían incoherentes. Tanto en este caso como en los sistemas no narrativos hay que tener en cuenta que raramente se encuentra en la práctica un ejemplo puro, y recordar lo que decía Renoir: «La perfección sólo existe en la imaginación». La mezcla y las fronteras difusas dominan en la vida real. McKee se ocupa de las tramas propiamente dichas en el capítulo «Los principios del diseño narrativo», donde explica las diferentes maneras de combinar las tramas secundarias con la principal.

TERCERA PARTE: LA PRÁCTICA DEL GUIÓN

Desde hace bastantes años el estudio de la creatividad ha conocido un auge constante, que poco a poco va deshaciendo algunas ideas que insistían en que lo único que importaba era el factor genético y que no se podía aprender a ser creativo. Algunos de estos libros examinan la manera en que piensan y resuelven los problemas científicos o artistas famosos. Uno de los más rigurosos, pero también muy ameno, es *The creative Mind*, de Margaret Boden, en el que presta especial atención a la metáfora computacional y también al concepto de analogía, la capacidad de ver en una cosa elementos de otra o de traspasarle sus cualidades, en definitiva de ver lo semejante en lo distinto. En español se puede encontrar una obra excelente, *El secreto de la creatividad*, de Robert y Michèle Root Bernstein, que examina las facultades relacionadas con la creatividad, como la observación, la abstracción, la analogía o la formación de pautas. Los autores ofrecen ejemplos interesantísimos.

Daniel Goleman, autor del bestseller *La inteligencia emocional* ha escrito varios libros dedicados a la creatividad, como *El punto ciego*, en el que estudia el funcionamiento de los prejuicios y bloqueos, o el más divulgativo *El espíritu creativo*, en el que presta mucha atención a la estimulación de la creatividad en los niños.

Aunque no está dedicado específicamente al estudio de la creatividad, *Gödel, Escher, Bach*, de Douglas R. Hofstadter, es un libro legendario en el estudio de la mente desde una perspectiva paradójica: la autorreferencia. Es decir, ¿puede la mente explicarse a sí misma sin caer en un círculo vicioso? Hofstadter compara esta tarea con las ilustraciones autorreferenciales de M.C. Escher, con los cánones de Bach, también a menudo autorreferenciales y con el teorema de incompletitud de Gödel, que supuso un verdadero golpe a la pretensión de las matemáticas y de cualquier sistema formal que quiera demostrarse a sí mismo.

David Bohm, uno de los físicos más importantes del siglo xx, propuso una interpretación de la física cuántica diferente a la ortodoxa (la llamada «Interpretación de Copenhague»). Estaba especialmente interesado en la creatividad, que examinó en libros como *Ciencia, orden y creatividad* (en colaboración con F. David Peat) o *Sobre*

la creatividad, donde dice: «Quienquiera que esté verdaderamente interesado en lo que en realidad significa ser original y creativo tendrá, ante todo, que prestar una detenida y permanente atención a cómo las ideas preconcebidas y prejuicios tienden siempre a condicionar sus pensamientos, sentimientos y conducta en general».

Guía y juegos para superar bloqueos mentales, de James L. Adams, está escrito precisamente con la intención de combatir los prejuicios y bloqueos de los que somos víctimas en el trabajo intelectual, y para estimular la creatividad más allá de los límites que nosotros mismos nos ponemos. Adams insiste en la necesidad de llevar a la práctica los consejos e intentar resolver los problemas que plantea su libro: «Es muy fácil leer material sobre el pensamiento, aceptarlo intelectualmente y sin embargo que esto no afecte a nuestro proceso de pensamiento. Este libro se parece a uno sobre los beneficios del aeróbic: no le hará bien a menos que practique un poco». Consejo que deberían aplicarse los lectores de cualquier manual o antimanual, como *Las paradojas del guionista*.

La comprensión de los mecanismos de la memoria y del funcionamiento de la mente es también muy útil para mejorar nuestra manera de usar el cerebro. Por ejemplo, *Cómo funciona la mente*, de Steven Pinker, o el *El cerebro social*, de Michael Gazzaniga.

José Antonio Marina, en *La inteligencia fracasada*, da muy buenos ejemplos de cómo no debemos emplear nuestra mente y nuestra inteligencia. Uno de los capítulos más interesantes es el que se titula «El fracaso de la voluntad», en el que se ocupa de la procrastinación y otras actitudes y estratagemas autodestructivas que dificultan el trabajo intelectual, como la impulsividad, la indecisión, la rutina, la inconstancia y la obcecación, todas las cuales son visitantes habituales del guionista.

El trabajo intelectual, de Jean Guitton, es un libro que ha sido de mucha ayuda para varias generaciones y en el que se explican de manera muy clara muchos de los problemas con los que se encuentra el trabajador intelectual. Guitton, un pensador cristiano muy aficionado a la ciencia, ofrece utilísimos consejos tanto en este libro como en otros que ha dedicado al mismo tema, como *Aprender a vivir y a pensar*, *El ocio y la vida intelectual* o *Nuevo arte de pensar*.

En cuanto a la necesidad que a veces se tiene de hacer las cosas mal con la que terminaba este libro, el legendario autor de cómic Milton Caniff le cuenta a Will Eisner una curiosa historia en *ShopTalk*: «John Terry hacía un cómic sobre Charles Lindbergh, aunque el personaje casi ni se le parecía. Pobre Terry, qué mal dibujaba. Incluso mal dibujado se vendía bastante bien... le ofrecieron a Sicles dibujar esa tira; le dijeron: “Tienes que dibujarlo tan mal como Terry”. Y así lo hizo, el tío era capaz de imitar el estilo de cualquiera, y por eso le dieron el puesto».

BIBLIOGRAFÍA

- Adams, James L., *Guía y juegos para superar bloqueos mentales* (Gedisa, 1985).
- Allen Woody, *Balas sobre Broadway* (Tusquets, 1998).
- Álvarez Berciano, Rosa, *La comedia enlatada, de Lucille Ball a Los Simpson* (Gedisa, 2003).
- Anderson, Joseph L. y Donald Richie, *The Japanese Film* (Princeton, 1982).
- Andrew, Dudley, *Las principales teorías cinematográficas* (Rialp, 1993).
- Anónimo: *La epopeya de Gilgamesh* (edición a cargo de Jean Bottéro, Akal, 1998).
- Archer, William, *Play-making, a manual of craftsmanship* (puede conseguirse el libro de Archer en versión digital en *Proyecto Gutenberg*: <http://www.gutenberg.org>).
- Aristófanes, *Los acarnienses* (Gredos, 2000).
- Aristóteles, *Poética* (Gredos, 1998). Existen varias versiones digitales de la *Poética*, que se pueden descargar gratis, por ejemplo la edición de la Universidad de Filosofía Arcis.
- Arnheim, Rudolf: *El cine como arte* (Paidós, 1986).
- Aumont, Jacques, *Las teorías de los cineastas* (Paidós, 2004).
- Bazin, André, *¿Qué es el cine?* (Rialp, 2001).
- *El cine de la crueldad* (Mensajero, 1977).
- Blacker, Irving, *Guía del escritor de cine y televisión* (Eunsa, 1993).
- Bloom, Harold, *Shakespeare. La invención de lo humano* (Anagrama, 2002).
- Bluestone, George, *Novels into Film* (Johns Hopkins University Press, 2003).
- Bohm, David, *Ciencia, orden y creatividad* (Kairós, 1988).
- *Sobre la creatividad* (Kairós, 2002).
- Bordwell, David, y Kristin, Thompson: *El arte cinematográfico* (Paidós, 2002).
- Borges, Jorge Luis, *Mi entrañable señor Cervantes* (versión digital).
- Bou Bauzá, Guillem, *Guión multimedia* (Anaya Multimedia, 2003).
- Bradbury, Ray, *Zen en el arte de escribir* (Minotauro, 1992).

- Buñuel, Luis: *Mi último suspiro* (Plaza y Janés, 1982).
- Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras* (Fondo de Cultura Económica, 2005).
— *Las máscaras de Dios* (Alianza, 1991).
- Carrière, Jean-Claude, y Pascal, Bonitzer, *Práctica del guión cinematográfico* (Paidós, 1998).
- Carrière, Jean-Claude, *La película que no se ve* (Paidós, 1997).
- Carringer, Robert L., *Cómo se hizo Ciudadano Kane* (Ultramar, 1987).
- Casetti, F., *Teorías del cine* (Paidós, 2004).
- Chion, Michel, *Cómo se escribe un guión* (Cátedra, 1997).
— *Audiovisión* (Paidós, 1993).
— *La voz en el cine* (Cátedra, 2004).
- Ciment, Michel, *Elia Kazan por Elia Kazan* (Fundamentos, 1974).
- Clemente, Julian M., y Lorenzo F. Díaz, *X Men, el precio de un sueño* (Alberto Santos, 2000).
- Dancyger, Ken, *Alternative Scriptwriting: Writing Beyond the Rules* (Focal Press, 2001).
- Darwin, Charles, *Autobiografía* (Alianza, 1993).
- Diderot, Denis, *El sobrino de Rameau* (Altaya, 1996).
- Dyson, Esther, *Release 2.0* (Ediciones B, 2000).
- Egri, Lajos, *The Art of Dramatic Writing* (Bell, 1947).
- Eisenstein, Sergei, *Teoría y técnica cinematográficas* (Rialp, 1957).
- Eisner, Will, *El cómic y el arte secuencial*, (Norma, 1996).
— *La narración gráfica* (Norma, 1998).
— *Shop Talk* (Norma, 2005).
— *Contrato con Dios* (Norma, 1997).
— *Los archivos de The Spirit* (Norma, 2001-2006).
— *Viaje al corazón de la tormenta* (Norma, 1996).
- Espada, Arcadi, *Diarios* (Espasa Calpe, 2003).

— *Raval* (Anagrama, 2000). Eurípides, *Tragedias* (Gredos, 1997).

Field, Syd, *El manual del guionista* (Plot, 1984).

Flaubert, Gustave, *Sobre la creación literaria* (Fuentetaja, 1998).

García Jiménez, Jesús, *La narrativa audiovisual* (Cátedra, 1993).

García Márquez, Gabriel, *Cómo se cuenta un cuento* (RBA, 2004).

— *Me alquilo para soñar. Taller de guión* (Voluntad, Bogotá, 1995).

Garrand, Timothy, *Writing for multimedia* (Focal Press, 1995).

Gazzaniga, Michael: *El cerebro social* (Alianza, 1993).

Goldman, William: *Aventuras de un guionista en Hollywood* (Plot 1992).

— *Nuevas aventuras de un guionista en Hollywood* (Plot, 2002).

Goleman, Daniel: *El espíritu creativo* (Vergara, 2000).

— *El punto ciego* (Debolsillo, 2000).

Grove, Elliot, *Write + sell the screenplay* (Focal Press, 2004).

Gubern, Román, y Javier Coma, *Los cómics en Hollywood* (Plaza y Janés, 1988).

Gubern, Román y Luis Gasca, *El discurso del cómic* (Cátedra, 1991).

Guitton, Jean: *El trabajo intelectual* (Rialp, 1999).

— *Nuevo arte de pensar* (Encuentro, 2000).

Hofstadter, Douglas R., *Gödel, Escher, Bach* (Tusquets, 1987).

James, Henry, *El futuro de la novela* (Taurus, 1975).

Jeanne, René y Charles Ford, *Historia ilustrada del cine (1) El cine mudo* (Alianza, 1995).

Johnson, Samuel, *Prefacio a Shakespeare* (Acantilado, 2003).

Kelly, Richard, *El título de este libro es Dogma 95* (Alba, 2001).

Kenko, Yoshida, *Ocurrencias de un ocioso* (Hiperión, 1996).

King, Stephen, *Mientras escribo* (RBA, 2004).

Landow, George P., *Hipertexto, La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (Paidós, 1995).

Lax, Eric, *Woody Allen, la biografía* (Ediciones B, 1991).

Lodge, David, *El arte de la ficción* (Península, 2002).

Lu Xie, *El corazón de la literatura y el cincelado de dragones* (Comares, 1995).

Mamet, David, *Una profesión de putas* (Debate, 1995).

Mandeville, Pierre, *La fábula de las abejas* (Fondo de Cultura Económica, 1995).

Marina, José Antonio, *La inteligencia fracasada* (Anagrama, 2004).

Marx, Groucho y Chico, *Groucho & Chico, abogados* (Tusquets, 1999).

McBride, Joseph, *Hawks según Hawks* (Akal, 1982).

McCloud, Scott, *El lenguaje del cómic* (Norma, 2005).

— *La revolución de los cómics* (Norma, 2001).

McKee, Robert, *El guión* (Alba, 2003).

McLuhan, Marshall y Quentin Fiore, *El medio es el mensaje, inventario de efectos* (Paidós, 1987).

— *Comprender los medios de comunicación* (Paidós, 1996).

— *Guerra y paz en la aldea global* (Editorial Planeta, 1985).

— *La galaxia Gutenberg* (Círculo de Lectores, 1993).

Montiel, Alejandro, *Teorías del cine, balance histórico* (Montesinos, 1992).

Murch, Walter, *En el momento del parpadeo* (Ocho y medio, 2003).

Murray, Janet, *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (Paidós, 1999).

Negroponte, Nicholas, *El mundo digital* (Ediciones B).

Nielsen, Jakob, *Usabilidad* (Pearson, 2002).

Ondaatje, Michel y Walter Murch, *The conversations* (Bloomsbury, 2002).

Pinker, Steven, *Cómo funciona la mente* (Destino, 1997).

Priestley, Joseph, *Tres obras sobre el tiempo* (El tiempo y los Conway/Llama un inspector/Yo estuve allí) (Losada, 2005).

Propp, Vladimir, *Morfología del cuento* (Akal, 1985).

Pudovkin, Vsevolod, *Lecciones de cinematografía* (Rialp, 1960).

Rank, Otto, *El mito del nacimiento del héroe* (Paidós, 1971).

- Reisz, Karel, *Técnica del montaje cinematográfico* (Taurus, 1966).
- Rilke, Rainer Maria, *Cartas a un joven poeta*.
- Romaguera i Ramio, Joaquim y Homero Alsina Thevenet, *Textos y manifiestos del cine* (Cátedra, 1998).
- Root-Bernstein, Robert y Michèle, *El secreto de la creatividad* (Kairós, 2000).
- Saló, Gloria: *¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión* (Gedisa, 2003).
- Sarris, Andrew, *Entrevistas con directores de cine* (Magisterio Español, 1970).
- Schnitzler, Arthur, *La ronda, Anatol y Ensayos y aforismos* (Cátedra, 1996).
- Seger, Linda, *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* (Rialp, 1997).
- Shakespeare, William, *Obras completas* (Aguilar, 1967).
- Sófocles, *Edipo rey* (Gredos, 1981).
- Spiegelman, Art, *Maus* (Norma, 1989).
- Stam, R., *Teorías del cine* (Paidós, 2001).
- Stove, David, *Popper y después* (Cátedra, 1993).
- Todorov, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica* (Tiempo contemporáneo, 1972).
- *Teoría de la literatura* (Siglo XXI, 2002).
- Truffaut, François: *El cine según Hitchcock* (Alianza, 1998).
- *Las películas de mi vida* (Mensajero, 1976).
- Tubau, Iván: *Hollywood en Argüelles* (Universitat de Barcelona, 1984).
- *Periodismo oral, hablar y escribir para televisión* (Paidós, 1993).
- Vargas Llosa, Mario, *Cartas a un novelista* (Ariel, 1997).
- Vogler, Joseph, *El viaje del héroe* (Ma non troppo, 2002).
- VV.AA, *Tres dramas chinos* (Gredos, 2002).
- Wain, John, *El mundo vivo de Shakespeare* (Alianza, 1967).
- Williams, Richard, *Animator's Survival Kit* (Faber&Faber, 2002).
- Zeami, *Fûshikaden, tratado sobre la práctica del teatro Nô y cuatro dramas Nô*

(Trotta, 1999).



DANIEL TUBAU . Ha trabajado como guionista, director de televisión y profesor de narrativa audiovisual en la Universidad Carlos III, en Universidad Juan Carlos I y en la Escuela de Cine y Audiovisual de Madrid (ECAM). Ha trabajado en productoras como Globo Media y ha escrito guiones o dirigido muchos programas y series de televisión.

Ha publicado cuentos, ensayos y novelas, como *Las paradojas del guionista, reglas y excepciones en la práctica del guión*, que es un perfecto complemento de *El guión del siglo 21*; o *La verdadera historia de las sociedades secretas, Recuerdos de la era analógica (una antología del futuro)*, *Elogio de la infidelidad*, ambos en la editorial Evohé, o *Nada es lo que es: el problema de la indentidad*, un ensayo que ganó el Premio Ciudad de Valencia en 2009.

Notas

[1] Las primeras emisiones de televisión se hicieron en el Reino Unido en 1927, aunque hasta 1949 no empezó a convertirse en un fenómeno mediático. La red mundial (*World Wide Web*) se ideó en 1990 pero empezó a incorporar contenidos accesibles hacia 1993.



[2] Robert McKee, *El guión*, p. 17.



[3] Su rival Syd Field también aparece en una película independiente, interpretándose a sí mismo, *Road to Park City* (2000), de Bret Stern.

<<

[4] Robert McKee, *El guión*, p. 17.



[5] Citado por Michel Chion, *Cómo se escribe un guión*, p. 216.



[6] Elliot Grove, *Write + sell the hot screenplay*, pp. 3, 69 y ss.



[7] Eric Norden «Una cándida conversación con el Sumo Sacerdote del Pop Cult y Metafísico de los Medios» (*Playboy*, 1969).

<<

[8] Jean-Claude Carrière, *La película que no se ve*, p. 14



[9] Vsevolod Pudovkin, *Lecciones de cinematografía*, p. 76.



[10] Jean-Claude Carrière, *La película que no se ve*, p. 32.



[11] Charles Spencer Chaplin, «El gesto comienza donde acaba la palabra o

<<

¡Los talkies!», en *Textos y manifiestos del cine*, de Joaquim Romaguera i Ramio y Homero Alsina Thevenet, pp. 472 y ss.

[12] Citado en *Cine silente*, en la página web: <http://redescolar.ilce.edu.mx/>



[13] Robert L. Carringer, *Cómo se hizo Ciudadano Kane*, p. 27.



[14] Alejandro Montiel, *Teorías del cine, balance histórico*, p. 10.



[15] Jean-Claude Carrière, *Práctica del guión cinematográfico*, p. 33.



[16] V. Pudovkin, *Lecciones de cinematografía*, pp. 27-28.



[17] Bordwell y Thompson explican este extraño fenómeno perceptivo y también la ilusión de movimiento del cine en *El arte cinematográfico*, pp. 31 y ss.



[18] *Guía visual de Pintura y Arquitectura (El País/Aguilar)*, donde se puede encontrar un análisis pormenorizado del cuadro de Watteau.



[19] Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, p. 184



[20] Néstor Almendros, *Días de una cámara*, p. 28



[21] Lo cuenta su alumno Vladimir Nizhny en *Lessons with Eisenstein* (citado por Bordwell y Thompson en *El arte cinematográfico*, p. 183).

<<

[22] Alejandro Montiel, *Teorías del cine*, p. 39.



[23] Iván Tubau, *Hollywood en Argüelles*, p. 49.



[24] Sergei Eisenstein, «Del cine al teatro», en *Teoría y técnica cinematográficas*, p. 29.



[25] Irving Blacker, *Guía del escritor de cine y televisión*, p. 72.



[26] Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, p. 42.



[27] Bordwell y Thompson: *El arte cinematográfico*, p. 292



[28] Jean-Claude Carrière, *Práctica del guión cinematográfico*, p. 47.



[29] En realidad, explica Chion, la «acusmática» es un término griego recuperado por Jerónimo Peignot y teorizado por Pierre Schaeffer que significa que se oye sin ver la causa originaria del sonido. Esta definición amplia permite considerar medios acusmáticos la radio o el teléfono (véase Michel Chion, *La audiovisión*, pp. 74 y ss.).

<<

[30] Xavier Berenguer, «Escribir programas interactivos» (ver Bibliografía para la referencia web).



[31] André Bazin, «Grandeza de Candilejas», p. 97: Charlie Chaplin



[32] Walter Murch, *En el momento del parpadeo*, p. 151.



[33] Rosa Álvarez Berciano, *La comedia enlatada. De Lucille Ball a Los Simpson*, pp. 45 y ss.



[34] Walter Murch & Michel Ondaatje, *The Conversations*, p. 23



[35] François Truffaut, *Las mejores películas de mi vida*, pp. 286 y ss.



[36] William Goldman, *Nuevas aventuras de un guionista en Hollywood*, p. 134.



[37] *La masa* (2003), dirigida por Ang Lee.



[38] Robert McKee, *El guión*, p. 97.



[39] William Goldman, *Aventuras de un guionista en Hollywood*, p. 132.



[40] Samuel Johnson, *Prefacio a Shakespeare*, p. 35.



[41] William Shakespeare, *Enrique V.*, Prólogo.



[42] Sófocles, *Edipo rey*.



[43] Rudyard Kipling, *Mrs. Bathurst*.



[44] Ya antes del sonoro, la música, aunque no incorporada propiamente a la película, la acompañaba, pero se hacía mediante una orquesta, un pianista en vivo o usando discos sincronizados.



[45] Joseph McBride, *Hawks según Hawks*, p. 45.



[46] Iván Tubau, *Periodismo oral, hablar y escribir para televisión*, p. 76.



[47] Richard Williams: *Animator's Survival Kit*, p. 336.



[48] Señalar la importancia de la puesta en escena no implica un desprecio del montaje por parte de la *nouvelle vague*: para Godard, la tarea más importante de un director era ocuparse él mismo del montaje.



[49] Citado en «Would We Really Watch Reality T.V. If It Were Really Real?», de Scott Pollard, en <http://www.rodrun.org/Articles/reality.htm>

<<

[50] William Goldman, *Aventuras de un guionista en Hollywood*, p. 132.



[51] Jorge Luis Borges: «Mi entrañable señor Cervantes», conferencia dictada en Austin en 1968.

<<

[52] David Lodge, *El arte de la ficción*, p. 326.



[53] Esa biografía, por cierto, también se podría aplicar a Casanova y, en tal caso, el lector o el público no se sentirían estafados.

<<

[54] Robert McKee, *El guión*, p. 116.



[55] Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, p. 104.



[56] Gloria Saló, *¿Qué es eso del formato?*, p. 31.



[57] Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, p. 71.



[58] *Elia Kazan por Elia Kazan* (entrevista con Michel Ciment), p. 245.

<<

[59] Julián M. Clemente y Lorenzo F. Díaz, *X Men, el precio de un sueño*, p. 163.



[60] Del *macguffin* se hablará en la segunda parte de este libro.



[61] Hitchcock/Truffaut, *El cine según Hitchcock*, p. 61.



[62] Irwin R. Blacker, *Guía del escritor de cine y televisión*, p. 37.



[63] François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, p. 117.



[64] Robert McKee, *El guión*, pp. 316 y ss.



[65] Syd Field, *El manual del guionista*, p. 73.



[66] Joseph McBride, *Hawks según Hawks*, p. 42.



[67] Irving Blacker, *Guía del escritor de cine y televisión*, p. 29.



[68] Skip Press, *The complete Idiot's Guide to Scriptwrting*, p. 106



[69] William Archer: *Playmaking* (edición digital).



[70] Skip Press: *The Complete Idiot's Guide to Scriptwriting*, p. 108.



[71] Syd Fiel, *El manual del guionista*, 12 y ss, y Robert McKee, *El guión*, pp. 143 y ss.

<<

[72] Willian Archer, *Playmaking* (edición digital).



[73] Syd Field. *El manual del guionista*, p. 112.



[1] Aristóteles, *Poética*



[2] Robert McKee, *El guión*, 267.



[3] Jean-Claude Carrière y Pascal Bunitzer, *Teoría y práctica del guión cinematográfico*, p. 34.

<<

[4] Zeami, *Fûshikaden*, p. 23.



[5] Lu Xie, *El corazón de la literatura y el cincelado de dragones*, p. 235.



[6] Syd Field, *El manual del guionista*, p. 96



[7] Luis Buñuel, *Mi último suspiro*, p. 287.



[8] En otras ocasiones, Field compara el paradigma con los planos para construir una casa o con un mapa de viaje, que son comparaciones más adecuadas. Mejor los planos de una casa que el mapa, por razones que se verán en la tercera parte de este libro.



[9] Robert McKee, *El guión*, p. 267.



[10] Linda Seger, *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, p. 54.



[11] Elliot Grove, *Write + sell the hot screenplay*, p. 37.



[12] Robert McKee, *El guión*, pp. 271 y ss.



[13] David Siegel, *The Nine-Act Structure* (<http://www.dsiegel.com/film>).



[14] David Bordwell y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico*, p. 396.



[15] William Archer, *Playmaking* (edición digital).



[16] Alexandre Astruc, «Nacimiento de una nueva vanguardia: la Camerastylo», en *Textos y manifiestos del cine*, pp. 220 y ss.

<<

[17] François Truffaut: *El cine según Hitchcock*, p. 89.



[18] Francis Veber, citado por Michel Chion, *Cómo se escribe un guión*, p. 149.

<<

[19] Michel Chion, *Cómo se escribe un guión*, p. 93.



[20] *Los acarnienses*, de Aristófanes.



[21] Wang Shifu, *La historia del Ala Oeste*, en *Tres dramas chinos*. Además de por las razones explicadas, los actores tenían que decir a qué personaje estaban representando porque a menudo un mismo actor tenía varios papeles en una misma obra.

<<

[22] Zeami, «La playa de Yashima», en: *Fûshikaden*, p. 185.

<<

[23] Irving Blacker, *Guía del escritor de cine y televisión*, p. 72.



[24] Plauto, *La comedia de la olla*.



[25] William Shakespeare, *Romeo y Julieta* (Prólogo).



[26] Elliot Grove, *Write + sell the hot screenplay*, 31.



[27] David Mamet: «¿Dónde pones la cámara?», en *Una profesión de putas*, p. 362.

<<

[28] Elliot Grove, *Write + sell the hot screenplay*, p. 36. Merchant-Ivory es la productora inglesa que produce las películas de James Ivory, casi todas de época, como *Pasaje a la India*.



[29] Syd Field, *EL manual del guionista*, p. 86.



[30] Citado en Michel Chion: *Cómo se escribe un guión*, p. 149.



[31] Robert McKee, *El guión*, p. 120.



[32] Christopher Vogler, *El viaje del héroe*, p. 114.



[33] A estos estímulos habría que añadir, según el montador Walter Murch, que Lucas quería hacer una metáfora de la guerra de Vietnam, donde el Imperio eran los Estados Unidos y los rebeldes el Vietcong.



[34] Christopher Vogler, *El viaje del escritor*, p. 34



[35] Michel Ciment, *Elia Kazan*, p. 78.



[36] David Lodge, *El arte de la ficción*, p. 92.

<<

[37] Syd Field, *El manual del guión*, p. 49.



[38] Robert McKee, *El guión*, p. 446.



[39] Michel Chion, *Cómo se escribe un guión*, p. 96.



[40] Robert McKee, *El guión*, p. 447.



[41] Citado por Michel Chion: *Cómo se escribe un guión*, p. 78.



[42] Samuel Johnson, *Prefacio a Shakespeare*, p. 25.



[43] Harold Bloom, *Shakespeare o la invención de lo humano*, p. 100.



[44] François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, p. 89.



[45] Robert McKee, *El guión*, p. 381.



[46] François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, p. 89.



[47] Andrew Sarris, *Entrevistas con directores de cine*, v. II, p. 189.



[48] François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, p. 198.



[49] Sin embargo, la viuda de Kubrick desmintió hace poco esta explicación y dijo que la razón por la que Kubrick pidió que no se exhibiese *La naranja mecánica* en Inglaterra fue porque tanto él como su familia habían recibido amenazas (pero no especificó por parte de quién).

<<

[50] Henry James, *El futuro de la novela*.



[51] William Shakespeare, *El mercader de Venecia*, p. 1066.



[52] Syd Field, *El manual del guionista*, p. 33.



[53] Citado en Michel Chion, *Cómo se escribe un guión*, p. 126.



[54] François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, p. 72.



[55] Irving Blacker, *Guía del escritor de cine y televisión*, p. 37.



[56] François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, p. 117.



[57] «Quand les mois auront passé Quand seront apaisés Leurs beaux rêves flambants
Quand leur ciel se couvrira de gros nuages lourds Ils s'apercevront émus Qu' c'est au
hasard des rues Sur un d'ces fameux bancs Qu'ils ont vécu le meilleur morceau de
leur amour» (George Brassens, *Les amoureux des bancs publics*).

<<

[58] Ken Moog, *The McGuffin Web Page*.



[59] François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, p. 127.



[60] Javier Sampedro, «Hay un *macguffin* en *La soga*» (*El País*, 28 de agosto de 2002).

<<

[61] Robert McKee, *El guión*, p. 276.



[62] David Lodge, «La sorpresa», en *El arte de la ficción*, p. 120.



[63] Jean-Claude Carrière, *Práctica del guión cinematográfico*, p. 47.



[64] David Lodge, *El arte de la ficción*, p. 127.



[65] En la *Medea* de Eurípides, Apolo salvaba a Medea de una muerte segura enviándole el carro del Sol, en el que huía. Eurípides, uno de los tres grandes trágicos griegos, junto a Sófocles y Esquilo, era célebre por su abuso del *deus ex machina*, por lo que el comediógrafo Aristófanes se burlaba a menudo de él, como en *Las ranas*.



[66] Aristóteles: *Poética*.



[67] Michel Chion: *Cómo se escribe un guión*, p. 47.



[68] David Lodge: *El arte de la ficción*, p. 122.



[1] Syd Field, *El manual del guionista*, p. 158.



[2] Jean-Claude Carrière, *La película que no se ve*, p. 111.



[3] Kurosawa se basó en dos relatos de Akutagawa. De *Rashomon* tomó tan sólo algunas ideas, como el lugar en el que se cuenta la historia, el antiguo puente de Rashomon. Pero la esencia de la película, las diferentes versiones o narraciones de una misma historia, proceden del relato «En el bosque».

<<

[4] David Bordwell y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico*, p. 43. Este punto de vista lleva a Bordwell y Thompson a considerar en ocasiones «elementos formales cosas que algunos consideran contenido».

<<

[5] Pudovkin, *Lecciones de cinematografía*.



[6] Robert McKee, «Los principios del diseño narrativo», en *El guión*, pp. 305 y ss.



[7] El método del *brainstorming* se examina brevemente en capítulos posteriores.



[8] Dilema extraído de *Guía y juegos para superar bloqueos mentales*, James L. Adams.



[9] James L. Adams, *Guía y juegos para superar bloqueos mentales*, p. 57.



[10] Jean-Claude Carrière, *Práctica del guión cinematográfico*, p. 52.



[11] Charles Darwin, *Autobiografía*, p. 84.



[12] Michael Ondaatje, *The conversations*, p. 44.



[13] De todos modos, los hermanos Wachowski fueron acusados de plagio, no por Lewis Carroll o Platón, sino por Sophia Stewart, quien aseguraba que les presentó un guión muy semejante llamado *El tercer ojo* en 1981. Stewart ganó el juicio tras seis años y recibió una indemnización millonaria.

<<

[14] William Shakespeare, *La tempestad*, Acto II, Escena I.



[15] Michel de Montaigne, «De los caníbales».



[16] John Wain, *El mundo de Shakespeare*, p. 32.



[17] James L. Adams, *Guía y juegos para superar bloqueos mentales*, pp. 98 y ss.



[18] François Truffaut, «Ciudadano Kane, el gigante frágil», en *Las películas de mi vida*, p. 285.

<<

[19] Reglas del *brainstorming* tomadas de: www.brainstorming.co.uk.1999-2000 Infinite Innovations Ltd. All rights reserved).



[20] En algunos libros y páginas web se llega a decir justo lo contrario de lo que el *brainstormig* recomienda: «Lo que importa es la calidad, no la cantidad». Sin duda la formulación original resulta tan paradójica a primera vista que se toma por un error de transcripción.

<<

[21] Daniel Goleman, *El espíritu creativo*, p. 27.



[22] L. Ron Hubbard, *Dianética* (edición digital).



[23] Elliot Grove, *Write + sell the hot screenplay*, p. 22.



[24] José Antonio Marina, *La inteligencia fracasada. Teoría y práctica de la estupidez*, pp. 110 y ss.

<<

[25] José Antonio Marina, *La inteligencia fracasada. Teoría y práctica de la estupidez*, p. 111.

<<

[26] Jean Guitton, *El trabajo intelectual*, p. 53.



[27] Walter Murch, *En el momento del parpadeo*, p. 63.



[28] Syd Field, *El manual del guionista*, 151



[29] Entrevista a Neil Simon en *El oficio de guionista*, de John Brady.



[30] Citado por Jordi Pérez Colomé en «El trabajo del negro» (*El Ciervo*, julio — agosto de 2005).

<<

[31] Citado por Syd Field en *El manual del guionista*, p. 156.

<<

[32] Walter Murch, *En el momento del parpadeo*, p. 67.



[33] Jean-Claude Carrière, *Práctica del guión cinematográfico*, pp. 70 y ss.



[34] Aunque un guión, como decía Pudovkin, se debe escribir sabiendo cómo puede ser utilizado por toda esa gente, y también conviene, por supuesto, que el guionista conozca el medio para el que trabaja y sus características. Dice también Carrière: «De nada sirve pretender ignorar, con el desdén típico de algunos hombres de letras, todas esas máquinas y ese quehacer artesanal» (*La película que no se ve*, p. 133).

<<

[35] Luis Buñuel, *Mi último suspiro*, p. 286.



[36] Citado en el foro de *ABC Guionistas*: <http://www.abcguionistas.com>



[37] En *Entrevistas con directores*, de Andrew Sarris.



[38] François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, pp. 248 y ss.



[39] Joseph McBride, *Hawks según Hawks*, p. 45



[40] Dirigida por Kazan en 1971.



[41] Michel Ciment, *Elia Kazan*, p. 80.



[42] Robert McKee, *El gui3n*, p. 29.



[43] Syd Field, *Manual del guión*, p. 151.



[44] Elliot Grove, *Write sell the hot screenplay*, p. 2.



[45] Robert McKee, *El guión*, pp. 31 y ss.



[46] Ramón Gómez de la Serna, *Greguerías*.



[47] Kenko Yoshida, *Tsurezuregusa* (*Ocurrencias de un ocioso*), p. 85.



[48] David Stove, «La neutralización de las palabras de éxito», en *Popper y después*.

