

Anatomía del guión

El arte de narrar

en 22 pasos

John Truby

Sumario

Agradecimientos	003
1. El espacio de la historia, el tiempo de la historia	004
2. La premisa	014
3. Los siete pasos clave de la escritura narrativa	032
4. El personaje	046
5. El argumento moral	087
6. El mundo de la historia o mundo narrativo	116
7. La red de símbolos	173
8. La trama	201
9. El tejido o entramado de escenas	255
10. La construcción de escenas y el diálogo sinfónico	290
11. La historia que nunca acaba	325

AGRADECIMIENTOS

Este libro no existiría de no ser por mi agente, Noah Lukerman, y mi editora, Denise Oswald, quienes, junto con sus colegas me mostraron el trato de primera clase que ofrece Farrar, Strauss y Giroux.

Han sido mucho los que han apoyado este texto y su proceso de elaboración, especialmente Tim Turby, Patty Meyer, Bob Ellis Alex Kustanovich y Leslie Lehr. Gracias a todos.

Este libro también se ha beneficiado enormemente de mis antiguos alumnos, cuyo intenso compromiso con el oficio de la escritura me llevó a buscar un método de aplicación claro y nítido de la teoría del guión.

A Karen Kitchell, Anna Waterhouse, Dawna Kemper y Cassandra Lane les agradezco especialmente todo ese tiempo que han robado a su escritura para ofrecerme infinitas sugerencias que mejoraron mi libro. Un escritor, ante todo, necesita buenos lectores y éstos han sido inmejorables.

Finalmente, quiero agradecer a los guionistas, novelistas y dramaturgos haber escrito estas obras tan bien contadas que tanto me han inspirado durante esta investigación sobre la anatomía del guión. Estos autores tan maravillosos nos han dado un regalo que no tiene precio. Ellos son, pues, las estrellas de este libro.

1. EL ESPACIO DE LA HISTORIA, EL TIEMPO DE LA HISTORIA

Todos contamos historias. De hecho, lo hacemos cada día. “No te vas a creer lo que ha pasado hoy en el trabajo.” O bien: “Adivina lo que acabo de hacer” o “Entra un tipo en un bar y...”. En la vida, normalmente vemos, oímos, leemos y contamos miles y miles de historias.

El problema aparece cuando tenemos que contar una gran historia. Si uno quiere convertirse en un narrador experto e incluso llegar a cobrar por ello, deberá superar algunos obstáculos. En primer lugar, para demostrar cómo y por qué vivir es de por sí un oficio monumental, se ha de tener un entendimiento profundo y preciso del tema más complejo que se pueda imaginar. Y luego hay que ser capaz de plasmar en una historia la interpretación que se le ha dado. Éste es, probablemente, para la mayoría de los escritores, uno de los retos más grandes que existen.

Querría especificar los obstáculos que presentan la técnica de escritura de una historia porque ésa es la única manera de que un escritor consiga superarlos. El primer obstáculo es la terminología común que se utiliza normalmente para pensar en narración. Términos como “crescendo de la acción”, “clímax”, “complicación progresiva”, “desenlace”, que se remontan a tiempos de Aristóteles resultan tan teóricos y trillados que prácticamente han perdido su sentido. Seamos sinceros: para el narrador de historias ya no tienen valor práctico. Pongamos por caso que escribimos una escena en la que el protagonista está colgado en el vacío, es decir, a un tris de la muerte. ¿Hablamos de una complicación progresiva, un crescendo de la acción, un desenlace o bien de la escena de apertura de la historia? Puede que valgan todas las opciones o ninguna, pero, de cualquier manera, estos términos no nos explican cómo escribir la escena o si escribirla o no.

Los términos clásicos de la narración suponen un obstáculo todavía mayor para desarrollar una buena técnica: la propia idea de la historia en sí y de cómo funciona. El narrador en formación lo primero que hace es, imagino, leer la Poética de Aristóteles. Creo que Aristóteles fue el filósofo más genial de la historia, pero sus ideas acerca de la narración, aunque poderosas, eran sorprendentemente rígidas, y se centraban en un número de tramas y géneros limitados. Además, resulta muy difícil llevarlas a la práctica por ser demasiado teóricas, y es por eso que la mayoría de los narradores que intentaban aprender la técnica de su oficio partiendo de Aristóteles acababan con las manos vacías.

Si uno se dedica a la escritura de guiones, probablemente habrá pasado de Aristóteles a una concepción mucho más sencilla de la narración, conocida como la “estructura de tres actos”. Lo que también es problemático porque la escritura de tres actos, si bien cierto que es más fácil de entender que Aristóteles, es en muchos aspectos una concepción totalmente simplista y sencillamente errónea.

La teoría de los tres actos dice que los guiones tienen tres “actos”: el primer acto es el principio; el segundo, la parte central; y el tercero, el acto final. El primer acto ocupa unas treinta páginas aproximadamente. El tercero, unas treinta páginas, como el primero. Y el segundo gira alrededor

de sesenta páginas. Y esa película en tres actos tiene supuestamente uno dos o tres “puntos clave de la trama” (cualquiera que sean). ¿Entendido? Bien. Ahora ya podemos escribir un guión profesional.

Estoy simplificando un poco la teoría del guión, pero tampoco tanto. Debería ser evidente que un enfoque tan elemental como éste tiene todavía menos valor que el de Aristóteles. Pero, lo que es peor fomenta una visión de la escritura totalmente mecánica. La idea de división por acto proviene de las convenciones del teatro tradicional, en el que cerramos el telón para señalar el final de un acto. Esto no es necesario en las películas, ni en las novelas ni en los cuentos, ni siquiera en la mayoría de obras de teatro contemporáneas.

En resumen, los entreactos son externos a la historia. La estructura de los tres actos es un recurso mecánico superpuestos a la historia y no tiene nada que ver con su lógica interna (hacia dónde debería ir la historia y adónde no).

Una visión mecánica de la historia, como la teoría de la estructura en tres actos, conduce inevitablemente a una narración episódica. Una historia episódica es una colección de piezas almacenadas en una caja. Los acontecimientos de la historia destacan como elementos distintos que ni conectan ni forman un todo estable de principio a fin. El resultado es una historia que conmueve al público de manera esporádica, suponiendo que lo conmueva.

Otro obstáculo en el manejo de la narración tiene que ver con el proceso de escritura. De la misma manera que muchos escritores enfocan la historia de manera mecánica, otros utilizan un proceso mecánico para crearla. Esto sirve para los escritores de guiones cuyas nociones equivocadas de lo que hace que un guión sea vendible les conduce a escribir un guión que no es ni bueno ni popular. Los guionistas suelen plantear una idea que no es más que una variación de la idea de la película que vieron meses antes. Después, le aplican un género (policíaca, o de amor, o de acción) e introducen los personajes y los acontecimientos de la trama que encajan en esa fórmula. El resultado es una historia basada completamente en el género y una fórmula carente de originalidad.

En este libro quiero mostrar una manera original de hacerlo. Mi objetivo es explicar cómo funciona una buena historia y cuál es la técnica para crearla, de manera que podamos tener oportunidad de narrar bien una historia propia. Algunos pueden decir que es imposible enseñar a escribir a alguien una buena historia, pero yo creo que es posible hacerlo, solo que requiere pensar y debatir acerca de lo que es una historia de una manera completamente a cómo se hacía en el pasado.

En términos más simples, voy a exponer una poética práctica para narradores, que funciones tanto para guiones como para novelas, obras de teatro, telemovies (películas para televisión) o cuentos. Mi objetivo es:

- Demostrar que una buena historia es orgánica: no una máquina sino un cuerpo vivo en desarrollo

- Abordar la técnica de la narración como un oficio exacto con técnicas precisas que ayuden al escritor al margen del medio o del género que escoja.
- Hacer el proceso de trabajo orgánico, es decir, desarrollar los personajes y la trama de manera que crezcan naturalmente desde la idea original de nuestra historia.

El reto principal al que se enfrenta cualquier narrador es superar la contradicción entre el primer y el segundo objetivo arriba descritos. Uno construye una historia con cientos o miles de elementos mediante un amplio despliegue de técnicas. Aún así la historia debe ser orgánica para el público, tiene que parecer como un todo que crecer y se construye hacia un clímax. Si uno quiere convertirse en un gran narrador, debe dominar esta técnica hasta el punto de conseguir que los personajes actúen por sí solos, tal y como *deben hacer*, a pesar de que el escritor es quien les hace actuar.

En este aspecto los narradores somos muy parecidos a los atletas. Un gran atleta hace que todo parezca muy fácil, pues su cuerpo se mueve con naturalidad y facilidad. Pero, de hecho, ha trabajado tanto la técnica de su deporte que ésta simplemente ha desaparecido por completo y el público lo único que ve es belleza.

EL NARRADOR Y EL OYENTE

Vamos a empezar este proceso de manera simple, con una sola frase que defina la historia.

Un emisor comunica a un receptor lo que alguien ha hecho para conseguir lo que quería y por qué.

Veamos que estamos jugando con tres elementos distintos: el narrador, el oyente y la historia que se cuenta.

Lo que el narrador hace ante todo es jugar. Las historias son juegos verbales a los que juega el autor con su público (y sin llevar las cuentas, contrariamente a lo que hacen los estudios, cadenas de televisión y empresas de publicidad). El narrador se inventa personajes y acciones. Dice lo que ocurre, desplegando una serie de acciones que se han llevado a cabo, incluso si explica la historia en presente (como en la escritura de teatro o guiones), el narrador resume todos los acontecimientos de manera que el oyente lo recibe como un todo entero, como una historia de principio a fin.

Pero contar una historia no es solo inventar o recordar hechos del pasado. Los hechos solo son descriptivos. Lo que realmente hace el narrador es seleccionar, asociar y construir una serie de momentos intensos. Son momentos tan cargados de contenido y emoción que el oyente tiene la sensación de vivirlos en su propia piel. Un buen narrador no se limita a contar al público lo que ha ocurrido en la vida de alguien, sino que le ofrece la experiencia de esa vida. Se trata de la vida *esencial*, los acontecimientos y pensamientos cruciales. Lo ideal sería conseguirlo de la manera más fresca y novedosa posible, de modo que acabe formando parte de la vida esencial del propio espectador.

Cuando la narración es buena, el público consigue vivir de nuevo los acontecimientos en el presente y llegar a entender la fuerza, la decisión y la emoción que impulsa al personaje a hacer lo que hace. Las historias suelen ofrecer al público un tipo de conocimiento (sabiduría emocional), o aquello que antes solía conocerse por sabiduría, de una manera lúdica y entretenida.

Como creador de juegos verbales que ayudan al espectador a vivir de nuevo la vida, el narrador construye una especie de puzle de personas y pide al público que lo resuelva. El autor crea el puzle principalmente de dos maneras: ofrece al público una información determinada acerca del personaje inventado y se reserva cierta información. Reservar u ocultar información es crucial para el imaginario del narrador, obliga al público a averiguar quién es el personaje y qué hace, y de esta manera hace participar al público en la historia. Cuando el público ya no ha de averiguar nada, deja de ser público y la historia se termina.

Al espectador le gusta tanto formar parte de la historia (vivir de nuevo otra vida) como ser parte de ella (resolver el puzle). Toda buena historia contiene ambas cosas. Pero existen historias que tienen formas muy contrastadas, que van desde el melodrama sentimental hasta el misterio detectivesco más racional.

LA HISTORIA

Existen miles y miles de tipos de historias. ¿Qué es lo que hace que una historia lo sea? ¿Qué es lo que el narrador revela u oculta al receptor?

PUNTO CLAVE: todas las historias son una forma de comunicación que contiene el código dramático.

El código dramático, grabado en lo más profundo de la psique humana, es una descripción artística de cómo una persona puede crecer o evolucionar. Este código es también un proceso que va avanzando a nivel profundo en cualquier historia. El narrador oculta este proceso detrás de determinados personajes y acciones. Pero el código de crecimiento es lo que el público, en definitiva, obtiene de una buena historia.

Observemos el código dramático en su forma más sencilla.

En el código dramático el cambio es propulsado por el deseo. El “mundo narrativo” no se reduce a “pienso, luego soy”, sino a “quiero, luego soy”. El deseo en todas sus facetas es lo que mueve el mundo, es lo que activa todas las cosas vivas y conscientes y les da una dirección. Una historia sigue la trayectoria de lo que una persona quiere, de lo que hará para conseguirlo y de las consecuencias que acarrearán durante todo el proceso.

Cuando un personaje tiene un deseo, la historia “camina” sobre “dos patas”: actúa y aprende. Un personaje que persigue un deseo emprende unas acciones para conseguir lo que quiere y aprende nuevas maneras de cómo conseguirlo. Cada vez que aprende algo nuevo toma una decisión y cambia el curso de la acción.

Todas las historias tienen la misma manera de funcionar. Pero, dependiendo de la historia, se dará más importancia a una actividad que a otra. Los géneros que ponen énfasis en las acciones son mitos en su mayoría y en sus versiones más recientes son géneros de acción. Los géneros que se centran en el aprendizaje son en su mayoría policiacos o dramas multiperspectivos.

Cualquier personaje que persigue un deseo y se enfrenta a un obstáculo se ve obligado a luchar (de lo contrario la historia se acabaría). Y esa lucha produce un cambio en él. De esta manera, el objetivo final del código dramático y del narrador es presentar un cambio en un personaje o ilustrar por qué ese cambio no se produjo.

Las diferentes formas de narrar formulan el cambio humano de diferentes maneras:

- El mito tiende a mostrar el espectro más amplio de personaje, desde su nacimiento hasta su muerte y desde lo animal hasta lo divino.
- Las obras de teatro se centran en el momento de decisión del protagonista.
- El cine (concretamente el estadounidense) muestra el pequeño cambio que experimenta un personaje cuando persigue intensamente un objetivo pequeño.
- Los cuentos cortos clásicos suelen trazar el recorrido de algunos acontecimientos que conducen al personaje a obtener un momento de perspicacia y entendimiento.
- Las novelas importantes suelen describir cómo interacciona y cambia una persona en sociedad o mostrar cuáles fueron exactamente los procesos emocionales y mentales que la condujeron a ese cambio.
- Las series de televisión muestran un conjunto de personajes en una mini sociedad que luchan para cambiar instantáneamente.

El drama es un código de maduración. El elemento central es el momento de cambio, el impacto, cuando una persona rompe con unos hábitos, debilidades y fantasías de su pasado y los transforma para convertirse en un ser más rico y pleno. El código dramático sirve para expresar la idea de que los seres humanos pueden convertirse en una mejor versión de sí mismos, tanto psicológica como moralmente. Pero eso a la gente le encanta el drama.

PUNTO CLAVE: las historias no muestran al espectador “el mundo real”; muestran “el mundo de la historia”. El mundo de la historia no es una copia de la vida tal ésta es. Es la vida tal y como los seres humanos imaginamos que podría ser. Es la vida del ser humano más clara y condensada para que el público pueda entender mejor cómo ésta funciona.

EL CUERPO NARRATIVO

Una gran historia describe a unos seres humanos durante un proceso orgánico. Pero también es un cuerpo vivo en sí mismo. Incluso la historia infantil más sencilla del mundo está formada por varias partes o subsistemas conectados entre ellos que se retroalimentan. Al igual que el cuerpo humano está formado por un sistema nervioso, un sistema circulatorio, un esqueleto, etc., una historia está formada de subsistemas como los personajes, la trama, la secuencia de revelaciones,

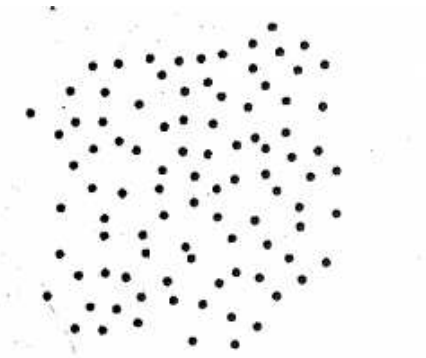
el mundo narrativo, el argumento moral, la red de símbolos la trama escénica y el diálogo sinfónico (todos ellos serán descritos en los próximos capítulos).

Podríamos decir que el tema, o lo que yo llamo el argumento moral, correspondería al cerebro de la historia; el personaje, al corazón y al sistema circulatorio; las revelaciones, al sistema nervioso; la estructura de la historia, al esqueleto; y las escenas, a la piel.

PUNTO CLAVE: Cada subsistema de la historia, incluido el protagonista, que pueda funcionar a menos que se cree y se defina en interrelación con los demás elementos.

MOVIMIENTO DE LA HISTORIA

A fin de ver cómo se mueve orgánicamente una historia, es necesario observar la naturaleza. Al igual que el narrador, la naturaleza suele conectar los elementos en una especie de secuencia. El siguiente diagrama muestra una serie de elementos diferentes que deben estar conectados en el tiempo.



La naturaleza utiliza unos modelos básicos (y un número de variaciones) para conectar los elementos en una secuencia, incluidos los modelos lineales, serpenteantes, espirales, ramificados y explosivos. Los narradores utilizan los mismos modelos, individualmente o combinado, a fin de conectar hechos en el tiempo. Los modelos lineales y explosivos son los extremos opuestos. En el modelo lineal se sucede un hecho detrás de otro, siguiendo un camino recto. En el modelo explosivo todo ocurre simultáneamente. El modelo serpenteante, el espiral y el ramificado son combinaciones del lineal y del explosivo. Así es como funcionan estos modelos en una historia.

Historia lineal

Una historia lineal sigue la trayectoria del personaje principal desde el principio hasta el final:



Este modelo requiere una explicación histórica o biológica de lo que ocurre. La mayoría de las películas de Hollywood son lineales. Se centran en un único protagonista que lucha intensamente por un deseo concreto. El espectador es testigo de la historia y ve cómo el protagonista persigue su deseo y cambia como resultado de ello.

Historia serpenteante

La historia serpenteante sigue un camino de curvas sin una dirección aparente. En la naturaleza, los ríos, las serpientes, el cerebro humano forman meandros.



Los mitos como la Odisea; historias cómicas de viajes como Don Quijote, Tom Jones, Las aventuras de Huckleberry Finn, El pequeño gran hombre, Flirteando con el desastre y muchas novelas de Dickens, como David Copperfield, tienen forma de meandro. El protagonista tiene un deseo, pero éste no es intenso; ocupa mucho territorio de una manera azarosa; y se topa con una serie de personajes de diferentes estratos sociales.

Historia espiral

Una espiral es un recorrido que circula hacia adentro.

En la naturaleza, las espirales se dibujan en los ciclones, las astas y las caracolas de mar.

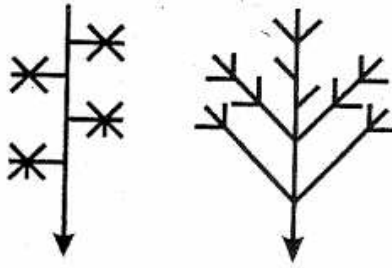
Las películas de suspenso como Vértigo, Blow up, La conversación y Memento son historias de espiral en las que un personaje vuelve una y otra vez a un único acontecimiento o recuerdo y en cada ocasión lo explora a niveles más profundos.



Historia ramificada

Un sistema ramificado de caminos se bifurca desde unos determinados puntos centrales añadiendo así otras partes al camino bastante más reducidas, como muestran estos dibujos.

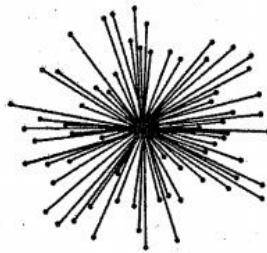
En la naturaleza, los árboles, las hojas y las cuencas fluviales se ramifican.



En el arte de la narración cada rama suele representar en detalle a la sociedad completa o un estadio detallado de esta misma sociedad que el protagonista explora. La forma ramificada suele aparecer en historias de ficción elaboradas, como las fantasías sociales semejantes a *Los viajes de Gulliver* o *Qué bello es vivir*, o en historias de multiprotagonistas como *Nashville*, *American Graffiti* y *Traffic*.

Historia explosiva

Una explosión consta de múltiples caminos que se extienden simultáneamente; en la naturaleza podemos encontrar el modelo explosivo en los volcanes o en los dientes de león.



En una historia explosiva no podemos mostrar al público demasiados elementos a la vez, ni siquiera en una sola escena, porque es necesario contar una cosa después de la otra. En rigor, las historias explosivas no existen. Pero sí que es posible lograr *la apariencia* de simultaneidad. En el cine se logra mediante la técnica de entretrejer o entramar.

Las historias que muestran (la apariencia de) acciones simultáneas requieren una explicación comparativa de lo que ocurre. Al ver una serie de elementos al mismo tiempo, el público capta la idea clave que contiene cada elemento. Estas historias ponen más énfasis en la investigación del mundo que contienen, mostrando las conexiones entre los diferentes elementos narrativos y cómo encaja cada personaje en ellos, o cómo no encaja, dentro de todo el contexto.

Las historias que dan relevancia a las acciones simultáneas suelen utilizar una estructura ramificada y buenos ejemplos serían: *American Graffiti*, *Pulp Fiction*, *Traffic*, *Syriana*, *Crash*, *Nashville*, *Tristram Shandy*, *Ulises*, *El año pasado en Marienbad*, *Ragtime*, *Los cuentos de Canterbury*, *L.A. Confidential* y *Hannah y sus hermanas*. Cada una de ellas representa una combinación diferente de narraciones lineales y simultáneas, y enfatiza unos personajes que

coexisten en el mundo de la historia a diferencia del desarrollo de un solo personajes de principio a fin.

ESCRIBIR NUESTRA HISTORIA

Vayamos al grano: ¿Cuál es el proceso de escritura que nos permitirá realmente crear una buena historia?

La mayoría de los escritores no utilizan el mejor método para crear una buena historia, utilizan el más fácil. Lo podríamos describir en cuatro palabras: externo, mecánico, poco sistemático y genérico. Evidentemente, existen diversas variantes en este proceso, pero casi todas funcionan más o menos así.

Al escritor se le ocurre una premisa genérica, o una idea que es una copia vaga de una que ya existe. O tal vez es una combinación de dos historias que ha unido de una manera creativa (piensa él). Consciente de la importancia del poderoso protagonista, el escritor le dedica toda su atención. A ese personaje le “da cuerpo” de una manera mecánica, añadiéndole todos los rasgos de personalidad posible, y cuenta con que el personaje cambiará en la última escena. Piensa en los personajes antagónicos y secundarios como figuras independientes del protagonista y les otorga menos importancia. De esta manera suelen ser casi siempre personajes débiles y poco definidos.

El escritor evita totalmente el tema central de su obra, de manera que nadie pueda acusarle estrictamente de estar “mandando un mensaje”. O bien se inclina por expresarlo estrictamente en los diálogos. Ubica la historia en el mundo aparentemente más normal para ese personaje, seguramente en una ciudad grande, puesto que es un lugar en el que viven la mayoría de los espectadores. No se molesta en utilizar un lenguaje simbólico porque sería algo evidente y pretencioso.

Se presenta con una trama y una secuencia de escenas basadas en una sola pregunta: “¿Qué pasa después?”. Suele mandar a su protagonista a realizar un viaje físico. Organiza el argumentos utilizando una estructura en tres actos, una marca externa que divida la historia en tres pedazos; pero no entrelaza los acontecimientos a nivel profundo. En consecuencia, la trama resulta episódica, y cada hecho o escena permanece aislado. Maldice los “problemas del segundo acto” y no entiende por qué la historia no desemboca en un momento culminante que conmueva profundamente al público. Finalmente, escribe unos diálogos que hacen avanzar la trama poniendo todo énfasis en el conflicto de lo que está ocurriendo. Si el escritor es ambicioso, hace que su protagonista exponga el tema directamente en el diálogo hacia el final de su historia.

Si la mayoría de los escritores abordan su escritura de manera externa, mecánica, poco sistemática y genérica, el proceso de escritura que vamos a practicar nosotros debería ser interno, orgánico, interconectado y original. Y mi advertencia es directa: este proceso no es nada fácil. Pero creo que este enfoque o cualquiera de sus variantes son los únicos que funcionan y pueden aprenderse. Éste es el proceso de escritura que utilizaremos en este libro: usaremos las técnicas de las grandes narraciones en el mismo orden que construimos la historia. Y algo todavía más importante:

construiremos nuestra historia de *dentro hacia fuera*. Esto significa dos cosas: 1) haremos la historia personal y única y 2) encontraremos y desarrollaremos aquello que es original dentro de nuestra idea de la historia. Nuestra historia crecerá y ganará en detalles con el paso de cada capítulo, y todas las partes estarán conectadas entre sí.

-La premisa: Empezaremos por la premisa, nuestra historia entera condensada en una sola frase. La premisa indicará la esencia de la historia y utilizaremos esto para tratar de desarrollarla de manera que obtengamos lo máximo de nuestra idea.

-Los siete pasos clave de la estructura narrativa: Los siete pasos clave de la estructura narrativa son las fases principales del desarrollo de la historia y del código dramático oculto. Pensemos en los siete pasos como el ADN de nuestra historia. Estos siete pasos clave darán unos cimientos sólidos a nuestra historia.

-El personaje: Después crearemos los personajes, que no saldrán del aire, sino que los dibujaremos desde la idea original de la historia. Los conectaremos y compararemos entre ellos dotándolos de fuerza y definición. Después veremos qué función desempeña cada uno de ellos para crear a nuestro protagonista.

-El tema (argumento moral): Seguidamente crearemos el mundo de la historia como algo que crece a partir de nuestro protagonista. El mundo de la historia nos ayudará a definir a nuestro protagonista y mostrará al espectador una expresión física de su crecimiento.

-La red de símbolos: Los símbolos son paquetes que contienen un significado extremadamente comprimido. Encontraremos una red de símbolos que subrayarán y comunicarán diferentes aspectos de los personajes, del mundo de la historia y de la trama.

-La trama: A través de los personajes descubriremos la forma idónea de la historia; la trama evolucionará desde nuestros personajes únicos. Mediante los 22 pasos necesarios para crear la estructura de la historia (los siete pasos clave y quince más), diseñaremos una trama en la que todos los acontecimientos estarán conectados a nivel profundo y que crecerán hacia un final sorprendente pero lógicamente necesario.

-Entramado de escenas: Antes de dar el paso de redactar las escenas, elaboraremos una lista de escenas de la historia, con todas sus líneas argumentales y sus temas entrelazados en un gran tapiz.

-La construcción de las escenas y el diálogo sinfónico: Finalmente escribiremos la historia, construiremos cada escena favoreciendo el desarrollo de nuestro protagonista. Redactaremos los diálogos no solo para hacer avanzar la trama, sino para que contenga en sí misma la calidad sinfónica de la combinación de varios “instrumentos” y niveles a la vez.

Puedo asegurar una cosa: conforme veamos crecer la historia, disfrutaremos de su propia creación, así que manos a la obra.

2. LA PREMISA

Michael Crichton, cuando describe a sus personajes, no está dotado de la profundidad humana de Chéjov ni tampoco es autor de las brillantes tramas argumentales de Dickens. Pero es sencillamente el mejor escritor de premisas de Hollywood. Tomemos Parque Jurásico de ejemplo. La historia de Crichton proviene seguramente de la siguiente cuestión: “¿Qué pasaría si cogemos los dos pesos pesados de la evolución (humanos y dinosaurios) y los obligamos a enfrentarse a muerte en el mismo cuadrilátero?”. Sin duda resulta una historia atractiva.

Hay muchas maneras de empezar el proceso de escritura. Algunos prefieren empezar partiendo la historia en siete partes, los siete primeros pasos, que abordaremos en el próximo capítulo. Pero la mayoría empieza con la expresión más breve de la historia como un todo: la premisa en una frase.

QUÉ ES LA PREMISA

La premisa es la historia entera en una sola frase. Es la combinación más sencilla de personajes y trama, y suele consistir en algún acontecimiento que da comienzo a la acción, alguna idea del personaje y alguna idea del final de la historia.

Por ejemplo:

-El padrino: El hijo menor de una familia mafiosa se venga del hombre que mató a su padre y se convierte en el nuevo Padrino.

-Hechizo de luna: Mientras su novio se va a Italia a ver a su madre, esta mujer se enamora del hermano de éste.

-Casablanca: Un expatriado estadounidense de carácter duro se reencuentra con un viejo amor a quien abandonará para luchar con contra de los nazis.

-Un tranvía llamado deseo: Una mujer bella y madura intenta conseguir un hombre para casarse mientras el salvaje marido de su hermana no deja de atacarla.

-La guerra de las galaxias: Un joven despliega sus habilidades de luchador para salvar a una princesa en peligro de muerte y vence todas las fuerzas malignas de un imperio galáctico.

Existen muchas razones de tipo práctico de por qué es tan relevante formular una buena premisa para que funcione. En primer lugar, Hollywood se dedica a vender películas por todo el mundo y una buena parte del beneficio se obtiene del fin de semana del estreno. Por lo tanto, los productores buscan una premisa “impactante”, es decir, que, a menudo, la película se reduce a un bosquejo fácil formulado en una frase que sea entendida de inmediato por el público y que además le incite a verla rápidamente.

En segundo lugar, nuestra premisa es nuestra primera inspiración. Es el momento de “iluminación maravillosa” en que uno dice: “Pues sí, con esa idea haré una historia maravillosa”; y este entusiasmo nos proporciona la perseverancia de meses y meses, incluso de años, de escribir sin descanso.

Esto nos lleva a un punto importante: para lo bueno o para lo malo, la premisa es también nuestra prisión. Tan pronto nos decidimos por una idea concreta, nos damos cuenta de que hay otras miles de ideas potenciales sobre las cuales no vamos a escribir. Así que mejor que estemos contentos con el mundo tan particular que hemos escogido.

PUNTO CLAVE: Lo que hemos decidido escribir es mucho más importante que cualquier otra decisión que se tome a propósito de cómo escribirlo.

Una última razón para tener una buena premisa es que ha de ser una decisión sobre la que se basen todas las demás decisiones que se tomen durante el proceso de escritura. Personajes, argumento, tema, símbolo, todo surge de esta idea de guión. Si nos equivocamos en la premisa, no hay nada más que nos pueda ayudar. Si los cimientos de un edificio están defectuosos, por mucho que se trabaje en los pisos superiores el edificio no tendrá estabilidad. Ya podemos ser los mejores en la creación de personajes, en la trama, o incluso unos genios en los diálogos, que si la premisa es pobre no podremos hacer nada para salvar el guión.

PUNTO CLAVE: Nueve de cada diez escritores fallan en la premisa.

La razón principal por la cual los escritores fallan en la premisa es que no saben desarrollar la idea, no saben cómo excavar para encontrar el oro que hay enterrado. No se dan cuenta de que el gran valor de la premisa es que permite ahondar en la historia de pies a cabeza y en todas las formas que puede tomar antes de escribirla.

La premisa es un ejemplo clásico de cómo el conocimiento limitado es algo realmente peligroso. La mayoría de los guionistas saben la importancia que Hollywood otorga a la premisa de alto concepto. Lo que no saben es que esta estrategia de marketing nunca les explicará qué es lo que el guión exige de manera orgánica.

Tampoco conocen la debilidad estructural inherente a todas las premisas de alto concepto: de ellas solo es posible obtener dos o tres escenas. Estas escenas son las anteriores a ese giro inesperado que hace que nuestra premisa sea única. Un largometraje suele tener de cuarenta a setenta escenas. Una novela puede doblar o triplicar esta cifra. Conocer el oficio de guionista es la única vía posible de superar las limitaciones de la premisa de alto concepto y narrar una historia que funcione.

El primer requisito técnico para encontrar el oro de nuestra idea es el tiempo. Hay que emplear mucho tiempo en el inicio del proceso de escritura. No hable de horas ni de días. Hablo de semanas. Es mejor no cometer el típico error del aficionado de buscarse una premisa efectista y empezar a escribir escenas rápidamente. Saldrán unas veinte a treinta páginas de guión que desembocarán en un final sin salida del que no se podrá escapar.

La fase de la premisa del proceso de escritura es el tramo del camino donde se explora la estrategia más amplia de nuestro guión, pues es cuando concebimos la película en grandes dimensiones y descubrimos la forma general del guión y su desarrollo. Uno arranca con casi nada que ofrezca pistas para seguir adelante. Por eso la fase de escritura de la premisa es la más tentadora de todo el proceso de escritura. Desplegamos las antenas en la oscuridad, explorando las posibilidades que nos indiquen lo que funciona y lo que no, qué es lo que forma un todo entero orgánico y qué es lo que se rompe a pedazos.

Esto significa que es recomendable mostrarse flexible y abierto a muchas posibilidades. Por esa misma razón, utilizar un método orgánico y creativo como guía es lo más importante.

CÓMO DESARROLLAR NUESTRA PREMISA

Durante las semanas empleadas en la investigación de la premisa, usaremos estos pasos para crear una formulación de la premisa a fin de que se convierta en un gran guión.

Paso 1: Escribir algo que puede cambiar tu vida.

Esto suena a argumento trillado, pero es el mejor consejo que se puede dar a un escritor. Nunca he visto a un autor equivocarse cuando ha seguido este consejo. ¿Por qué? Pues porque si una historia es tan importante para nosotros, deberá serlo para la mayoría de los espectadores. Y una vez que hemos acabado de escribir la historia, pase lo que pase, nuestra vida habrá cambiado.

Podemos decir: “Me encantaría escribir una historia que cambiase mi vida, pero ¿de qué manera, antes de escribirla, podría yo saber que mi vida va a cambiar?”. Pues es muy sencillo: con un poco de autoexploración, algo que la mayoría de los escritores, aunque parezca mentira, no hace. La mayoría se contenta con pensar que la premisa es una copia libre o improvisada de otra película, libro u obra de teatro. Por lo visto, eso tiene un atractivo comercial pero esto no es algo personal del escritor. La historia nunca superará la fórmula de género y está destinada a fracasar.

Para investigar en nuestro interior, para tener la oportunidad de escribir algo que cambie nuestra vida, hay que extraer cierta información a propósito de quiénes somos. Y hay que sacarla fuera, ponerla delante de uno, para estudiarla con perspectiva.

Hay dos ejercicios que pueden ayudarnos a hacerlo. En primer lugar, redactar un alista de nuestros deseos, una lista de todo aquello que deseáramos ver en la pantalla, en un libro, o en un teatro. Todo aquello por lo que sentimos un interés apasionado, aquello que nos entretiene. Podemos anotar una serie de personajes que hemos imaginado, crear giros muy interesantes e inesperados en la trama, o ingeniar unos diálogos brillantes. Podemos confeccionar listas de temas que nos interesan o de determinados géneros que nos gustan.

Escribamos todas las páginas necesarias. Ésta será nuestra lista personal y no debemos descartar nada. Deshagámonos de pensamientos como: “Esto será muy caro”, y evitemos organizar mientras escribimos. Dejemos que una idea nos conduzca a otra.

El segundo ejercicio es el de idear una lista de premisas. Se trata de una lista de todas las premisas que has pensado alguna vez. Pueden ser cinco, veinte, cincuenta o incluso más. De nuevo utiliza todas las hojas de papel necesarias. El requisito clave del ejercicio es expresar cada premisa en una sola frase. Eso nos obligará a ser muy claros con cada idea. Y también nos permitirá ver todas nuestras premisas juntas en un solo bosque.

Una vez terminada la lista de deseos y la de premisas, pongámoslas encima de la mesa y analicémoslas. Hay que buscar elementos básicos que se repitan en ambas listas. Es posible que algunos personajes o tipos de personajes sean recurrentes, o que los parlamentos de los diálogos destilen una calidad especial de voz, o que un tipo de historia, o varios, se repita (géneros), o tal vez que surja un tema o contenido de época histórica al que recurramos en más de una ocasión.

Conforme analicemos, surgirán algunos patrones clave sobre asuntos que nos entusiasman. Todo ello, en su aspecto menos pulido y más crudo, constituirá nuestra visión. Todo ello es lo que somos en tanto que escritores y seres humanos, y consta en un papel. Remitámonos a ello siempre que nos sea posible.

Fijémonos en que estos dos ejercicios están confeccionados para abrir nuestra visión y para integrar lo que yace en el fondo de nuestro ser. Estos patrones no nos garantizarán que podamos escribir una historia que nos cambie la vida. Nada puede hacerlo. Pero una vez que hemos cumplido nuestra parte de autoexploración, cualquier premisa que escojamos será seguramente personal y original.

Paso 2: Buscar aquello que sea posible.

Una de las razones por las que los escritores fallan en la fase de la premisa radica en que no saben encontrar el verdadero potencial de su historia. Esto es cuestión de experiencia y, a la vez, de técnica. Lo que uno busca en este segundo paso es adónde conduce la idea y cómo puede florecer. No hay que ceñirse a una posibilidad de entrada, aunque sea muy atractiva.

PUNTO CLAVE: Investiguemos en las posibles opciones. Se trata de romperse los sesos hasta encontrar los diferentes caminos que puede tomar la idea en sí y después escoger el mejor.

Una de las técnicas para investigar las posibilidades de la idea es ver si promete algo concreto. Algunas ideas generan expectativas, cosas que tienen que suceder para satisfacer al espectador suponiendo que esa idea debe desarrollarse a lo largo de toda la historia. Estas “promesas” pueden llevarnos a la mejor opción para el desarrollo de la idea.

Una técnica todavía más efectiva para ver qué posibilidades ofrece la premisa es preguntarse: “¿Y sí...?”. La pregunta “¿y sí...?” conduce a dos lugares: a nuestra idea de la historia y al funcionamiento de nuestra propia mente. Nos ayuda a definir nuestra mente cuando entra en juego en ese paisaje imaginario. Cuanto más preguntamos “¿y sí...?”, con más plenitud ocupamos el paisaje, damos más cuerpo a los detalles y más convincente le resultará al público.

La cuestión es liberar la mente. No debemos censurarnos ni juzgarnos. Cada vez que se nos ocurre una idea, no debemos decirnos que es una estupidez. Las ideas “estúpidas” suelen conducir a grandes avances creativos.

A fin de entender mejor el proceso, vamos a estudiar ahora algunas historias que han sido escritas y representadas teniendo en cuenta lo que los autores pensaban cuando investigaban en todas las posibilidades de las ideas originales de cada premisa.

Único Testigo (de Earl W. Wallace y William Kelley, guión de William Kelley, 1985)

Un niño que presencia un crimen es un planteamiento clásico para una película de suspense. Promete tensión y peligro, acciones intensas y violencia. Pero, ¿qué ocurre si llevamos el guión un poco más allá y ahondamos en la violencia en Estados Unidos? ¿Y si mostramos los dos extremos del uso de la fuerza (violencia y pacifismo) trasladando al niño desde el mundo de la pacífica comunidad de los Amish hasta la violencia de la ciudad? ¿Y si, además, obligamos a un hombre bueno que ejerce violencia, el héroe de todos los policías, a adentrarse en el mundo de los Amish y a enamorarse? Y, por último, ¿y si llevamos la violencia hasta el corazón del pacifismo?

Tootsie (de Larry Gelbart y Murray Schisgal, guión de Don McGuire y Larry Gelbart, 1982)

La premisa que acude de inmediato a la mente del espectador basada en esta idea es la gracia que produce ver a un hombre vestido de mujer. Y sabemos que el espectador lo que quiere es ver a ese personaje en las situaciones más difícil posible. Pero. ¿y si vamos más allá de estas expectativas útiles pero obvias? ¿Y si jugamos con un protagonista que emplea estrategias que muestren cómo los hombres juegan al juego del amor desde dentro? ¿Y si convertimos al héroe en un machista que se ve obligado a disfrazarse (de mujer), de lo que menos desea, pero de lo que más le hará crecer como persona? ¿Y si aceleramos el ritmo y la trama y decantamos la historia hacia el género de farsa haciendo que muchos hombres y mujeres vayan a la caza los uno de los otros?

Chinatown (de Robert Towne, 1974)

Un hombre que investiga un asesinato en Los Ángeles en el año 1930 promete todas las revelaciones, vueltas de tuerza y sorpresas de una buena novela policíaca. Pero ¿y si la delincuencia se hace cada vez más notoria? ¿Y si el detective empieza investigando un caso de delincuencia menor como un adulterio y acaba descubriendo que toda la ciudad se forja en el homicidio? De esta manera las revelaciones podrían ir in crescendo hasta desvelar al espectador los secretos mas profundos y oscuros de la vida estadounidense.

El Padrino (novela de Mario Puzo, guión de Mario Puzo y Francis Ford Coppola, 1972)

La historia de una familia mafiosa promete asesinos despiadados y una delincuencia muy violenta. Pero ¿y si le damos al cabeza de familia un cargo mucho más importante? ¿Y si le ponemos a la cabeza del lado oscuro de Estados Unidos, el más poderoso de los bajos fondos, tanto como el de presidente oficial de Estados Unidos? Como este hombre es un rey, podríamos crear una gran

tragedia, una caída y alza shakesperiana donde muere el rey y otro ocupa su trono. ¿Por qué no cogemos una historia policíaca sencilla y la convertimos en una oscura epopeya estadounidense?

Asesinato en el Orient Express (novela de Agatha Christie, guión de Paul Dehn, 1974)

La historia de un hombre que es asesinado en el compartimento de un tren junto al compartimento de un brillante detective que está dormido promete ser una ingeniosa historia policíaca. Pero ¿y si deseamos llevar la idea de la justicia más allá de la mera captura del asesino? ¿Y si deseamos mostrar la justicia poética más primordial? ¿Y si el asesinado se merece morir y un jurado espontáneo formado por doce hombres y mujeres se convierte en su juez y ejecutor?

Big (de Gary Ross y Anne Spielberg, 1988)

La historia de un niño que se despierta y descubre de repente que es un adulto promete una divertida fantasía humorística. Pero ¿y si escribimos una fantasía de un mundo no tan raro y ajeno como el nuestro, sino de un mundo con el que se identifique la media general de todos los niños? ¿Por qué no lo enviamos a una utopía real infantil, una empresa de juguetes y le encajamos una novia guapa y sexy? ¿Y si la historia no trata solamente de un niño que de repente crece físicamente, sino que representa la combinación ideal de hombre y niño por el hecho de que vive de adulto muy feliz?

Paso 3: Identificar los retos y los obstáculos de la historia.

Existen unas reglas de construcción que pueden aplicarse a todas las historias. Pero cada historia tiene también su propia serie de reglas y de retos. Se trata de unos obstáculos que están profundamente arraigados a la idea original y de los cuales es imposible escapar. Tampoco es recomendable. Estos obstáculos son pistas que ayudan a dar con la historia verdadera. Hay que abordarlos de frente y resolverlos si deseamos que nuestra historia llegue a buen puerto. La mayoría de los escritores, si logran identificar estos obstáculos, solo lo consiguen cuando han terminado de escribir toda la historia. Y, aún así, en ocasiones, ya es demasiado tarde.

El truco está en aprender cómo identificar los problemas inherentes a la frase de la premisa. Evidentemente, ni siquiera los mejores escritores saben identificarlos en la fase temprana del proceso. Pero, conforme vamos dominando la técnica de composición de personaje, trama, tema, mundo narrativo, símbolo y diálogo, nos sorprenderemos gratamente de cuánto podemos escarbar en las dificultades de una idea. He aquí unos cuantos retos y problemas inherentes a las siguientes ideas de guiones.

La guerra de las galaxias (de George Lucas, 1977)

En una epopeya, pero especialmente en una espacial como La guerra de las galaxias, se ha de introducir rápidamente un gran abanico de personajes y después conservarlos interactuando en un tiempo y espacio amplios. Tenemos que hacer la historia futurista verosímil e identificable en el tiempo presente. Y tenemos que encontrar la manera de crear un cambio del personaje en el protagonista que desde el principio el moralmente bueno.

Forrest Gump (novela de Winston Groom, guión de Eric Roth, 1994)

¿Cómo convertir cuarenta años de momentos históricos en una historia cohesionada, orgánica y personal? Entre los problemas se incluye el de crear un protagonista deficiente mental que sea capaz de manejar la trama, de tener momentos de comprensión y perspicacia profundos y que este personaje experimente cambios al tiempo que equilibra sus fantasías con un sentir genuino.

Beloved (de Toni Morrison, 1988)

El desafío principal de Toni Morrison es escribir un cuento sobre la esclavitud en el protagonista no está retratado como una víctima. Una historia ambiciosa como esta tiene varios problemas que deben ser resueltos: mantener el impulso narrativo a pesar de los constantes saltos entre pasado y presente logrando que los acontecimientos del pasado más remoto sigan siendo significativos para el público de hoy y avanzar en la trama creando personajes reactivos mostrando los efectos de la esclavitud en la mente de quienes la vivieron, y poniendo de manifiesto cómo esos efectos siguen castigando años después de la abolición de la esclavitud.

Tiburón (novela de Peter Benchely, guión de Peter Benchely y Carl Gottlieb, 1975)

Escribir una historia de terror “realista” en la que los personajes se enfrentan a un depredador natural de hombres plantea diversos problemas: crear una lucha justa con un rival de inteligencia limitada, preparar una situación en la que el tiburón puede atacar constantemente, y terminar la historia con el protagonista enfrentándose en un tú a tú con el tiburón.

Las aventuras de Huckleberry Finn (de Mark Twain, 1885)

El desafío principal del escritor de Las aventuras de Huckleberry Finn era enorme: ¿Cómo mostrar en la ficción el tejido moral (o mejor dicho, inmoral) de un país entero? La brillante idea de la historia conlleva unas cuestiones muy representativas: es un niño el que dirige la acción; mantener el momentum de la historia y la fuerte oposición en una estructura episódica, de viajes; y mostrar con credibilidad cómo un niño sencillo pero no del todo admirable va acumulando perspicacia y valores morales.

El gran Gatsby (de Francis Scott Fitzgerald, 1925)

El reto de Fitzgerald es el de mostrar el sueño americano corrompido y reducido a una carrera hacia la fama y el dinero. Sus problemas alcanzan la misma dimensión. Debe crear un impulso narrativo cuando el protagonista se convierte en apoyo de otro, tiene que conseguir que el espectador se preocupe por la gente banal y de alguna manera convertir una pequeña historia de amor en una metáfora de Estados Unidos.

La muerte de un viajante (de Arthur Miller, 1949)

El reto principal de Arthur Miller es el de convertir la vida de un hombre pequeño en una gran tragedia. Los problemas que tiene que resolver son, por una parte, ensamblar los acontecimientos del pasado con los del presente sin confundir al espectador, mantener vivo el impulso narrativo y proporcionar esperanza a una conclusión violenta y desesperada.

Paso 4: Descubrir el principio fundador

Teniendo en cuenta los problemas y las promesas inherentes a nuestra idea, debemos urdir una estrategia general para decidir cómo vamos a contar nuestra historia. Nuestro diseño general de la historia, formulada en una sola frase, es el principio fundador de nuestra historia. El principio fundador nos ayuda a conferir a nuestra premisa una estructura más profunda.

PUNTO CLAVE: El principio fundador es el que organiza la historia en una sola pieza. Es la lógica interna de la historia, es lo que hace que las partes de la historia se unan orgánicamente de manera que la historia cobre más volumen y tamaño que la suma de sus partes. Esto es lo que hace que la historia sea original.

En resumen, el principio fundador es la semilla de la historia. Y es el factor único y el más importante en cuanto a conferir originalidad y efectividad a la historia. A veces este principio es un símbolo o una metáfora (conocido como el símbolo central, la gran metáfora o la metáfora radical). Pero suele ser más amplio que esto. El principio fundador sigue los pasos del proceso fundamental que se irá desplegando en el transcurso de la historia.

No es fácil ver el principio fundador. Y, en realidad, la mayoría de las historias no lo tienen. Son historias muy comunes, contadas de manera genérica. Ésta es la diferencia entre una premisa, que evidentemente todas las historias tienen, y el principio fundador, que solo lo posee una buena historia. La premisa es concreta, es lo que, en realidad, ocurre. El principio fundador es abstracto; es el proceso profundo que se desarrolla y avanza en la historia, contada de una manera original. Dicho en una sola frase.

Principio fundador = proceso de la historia + ejecución original

Pongamos por caso que somos un escritor que quiere mostrar los últimos entresijos del funcionamiento de la mafia estadounidense, como ya han hecho cientos de guionistas y novelistas literalmente.

Si fuéramos realmente buenos, se nos ocurriría un principio fundador como éste (para El Padrino): Emplear la estrategia del clásico cuentos de hadas de demostrar cómo el más joven de tres hijos se convierte en el nuevo “rey”.

Lo más importante es que el principio fundador es la “idea sintetizadora”, la “causa forjadora” de la historia; es aquello que, a nivel interno, hace que la historia sea un todo entero y lo que hace que la historia sea diferente a todas las demás.

PUNTO CLAVE: Dar con el principio fundador y atenerse a él. Ser diligente en su búsqueda y no sacarle el ojo durante todo el curso del proceso de escritura.

Fijémonos ahora en Tootsie y veamos cómo funciona la diferencia entre el principio fundador y la premisa en una historia.

-Premisa: Un actor que no consigue trabajo se disfraza de mujer y obtiene un papel en una serie de televisión, pero se enamora de una de las actrices de reparto.

-Principio fundador: Obligar a un hombre machista a vivir como una mujer.

¿Cómo llegamos a dar con el principio fundador en nuestra premisa? No debemos cometer el error que la mayoría de los escritores comenten en esta fase del trabajo. En lugar de plantear un único principio fundador, escogen un género y lo imponen en la premisa y, después, fuerzan la historia haciendo que se sucedan los acontecimientos típicos del género que han escogido. El resultado es una ficción mecánica, genérica y nada original.

El principio fundador lo encontramos extrayéndolo de la sencilla premisa que consta de una frase, la que tenemos frente a nosotros. Al igual que hace un detective, “inducimos” la forma de la historia desde la premisa.

Esto no significa que haya forzosamente un único principio fundador por cada idea o que éste sea uno fijo o predeterminado. Existen varios principios fundadores que podemos extraer de nuestra premisa y mediante los cuales podemos desarrollar nuestra historia. Cada uno de ellos nos proporciona diferentes posibilidades de decir una cosa, y cada uno de ellos trae consigo unos problemas inherentes que debemos resolver. Una vez más, dejemos que el método escogido nos ayude.

Una manera de encontrar el principio fundador es mediante un viaje o una metáfora similar del viaje. El viaje de Huck Finn en una balsa por el río Mississippi con Jim, el viaje en barco de Marlowe río arriba hasta el “corazón de las tinieblas”, los viajes de Leopold Bloom por Dublín en el Ulises, la caída de Alicia en la madriguera del conejo en el mundo al revés de El país de las Maravillas, cada una de estas historias emplea una metáfora de viaje a fin de organizar el proceso más profundo de la historia.

Fijémonos en cómo empleando el viaje en El corazón de las tinieblas se consigue el principio fundador en un complejo trabajo de ficción:

El viaje de un narrador río arriba hasta la selva es el hijo de tres ubicaciones diferentes a la vez: la de una verdad sobre un hombre misterioso y aparentemente inmoral; la de una verdad del propio narrador; y la de regresar en la civilización hasta el corazón de las tinieblas de moral bárbara de todo ser humano.

A veces un único símbolo sirve de principio fundador, como ocurre con la letra roja A en La letra escarlata, o la isla en La tempestad, la ballena en Moby Dick, o la montaña en La montaña mágica. O se pueden también asociar a dos grandes símbolos en un proceso, como la verde naturaleza y la negra escoria de las minas en Qué verde era mi valle. Otros principios fundadores incluyen unidad de tiempo (día, noche, cuatro estaciones), el empleo de un único narrador, o una manera precisa de desarrollar una historia.

He aquí algunos principios fundadores de novelas, películas, obras de teatro, desde la Biblia hasta los libros de Harry Potter, y ejemplos de cómo difieren de las premisas.

Moisés, en el Libro del Éxodo

-Premisa: Cuando un príncipe egipcio descubre que es hebreo, libera a su gente de la esclavitud.

-Principio fundador: Un hombre que no sabe quién es lucha para liberar a su gente y recibe las nuevas leyes morales que lo definirán a él y a los suyos.

Ulises

-Premisa: Seguir los pasos de un día en la vida de un hombre corriente en Dublín

-Principio fundador: A través de una odisea moderna urbana, en el transcurso de un solo día, un hombre encuentra a un padre y otro hombre encuentra a un hijo.

Cuatro bodas y un funeral

-Premisa: Un hombre se enamora de una mujer, pero al principio uno de ellos y después el otro se comprometen con otra persona.

-Principio fundador: Un grupo de amigos experimenta cuatro utopías (bodas) y un momento en el infierno (funeral) mientras buscan pareja para casarse.

Los libros de Harry Potter

-Premisa: Un niño descubre que tiene poderes mágicos y se inscribe en una escuela de magos

-Principio fundador: Un príncipe mago aprende a ser un hombre y un rey al entrar en una escuela de magia en el transcurso de siete años escolares.

El golpe

-Premisa: Dos artistas estafadores timan a un hombre rico que mató a uno de sus amigos.

-Principio fundador: Explicar la historia de una estafa en la forma de estafar y engatusar tanto al público como al adversario.

Larga jornada hacia la noche

-Premisa: Una joven se enamora de su vecino

-Principio fundador: Mostar el crecimiento de una familia durante un año mediante acontecimientos que suceden en cada una de las cuatro estaciones.

Copenhague

-Premisa: Tres personas ofrecen tres versiones polémicas de un encuentro que cambió el resultado de la Segunda Guerra Mundial

-Principio fundador: Emplear el principio de incertidumbre de Heisenberg de la física para explorar la moral ambigua del hombre que la descubrió.

Cuento de Navidad

-Premisa: Un viejo tacaño recibe la visita de tres fantasmas; juntos recuperar el espíritu de Navidad.

-Principio fundador: Seguir los pasos del renacimiento de un hombre obligándolo a revisar su pasado, su presente y su futuro durante el transcurso de una noche de Navidad.

Qué bello es vivir

-Premisa: Un hombre se dispone a suicidarse, un ángel le muestra cómo sería el mundo si él no hubiera existido.

-Principio fundador: Expresar el poder del individuo enseñando cómo sería una ciudad, un país, si un determinado hombre no hubiera existido nunca.

Ciudadano Kane

-Premisa: Contar la historia de la vida de un rico magnate dueño de un periódico

-Principio fundador: Emplear un número de narradores para demostrar que la vida de un hombre nunca llega a conocerse del todo.

Paso 5: Decidir qué personaje se adapta mejor a nuestra idea

Cuando ya dominamos el principio fundador de nuestra historia, ha llegado el momento de concentrarse en el protagonista.

PUNTO CLAVE: Explicar siempre una historia sobre nuestro personaje preferido.

“El mejor personaje” no significa “el más simpático”. Significa el más “fascinante, desafiante y complejo”, incluso si el personaje no es especialmente agradable. La razón por la cual queremos contar una historia sobre nuestro personaje preferido es porque en él convergen inevitablemente nuestro interés y el del público. Ambos deseamos que ese personaje impulse la acción.

La mejor manera de decidirse por el protagonista que envuelve la idea es formulándose la pregunta crucial: “¿A quién amo?”. Uno puede encontrar la respuesta preguntándose más cosas: “¿Quiero ver cómo actúa?”, “¿Me gusta cómo piensa?”, “¿Me interesan los retos que ha de superar?”.

Si no encontramos el personaje que de verdad amamos y que se adapta a la idea de la historia, tenemos que cambiar de idea. Si lo encontramos pero en realidad no es el protagonista, cambiemos directamente de premisa hasta dar con la necesaria.

Si desarrollamos una idea que parece abarcar múltiples personajes principales nos encontraremos con tantos hilos narrativos como personajes; por lo tanto, debemos encontrar un personaje para cada hilo narrativo.

Paso 6: Obtener un sentido del conflicto central

Una vez sepamos quién impulsará la acción de la historia, tendremos que averiguar de qué trata nuestra historia en el sentido más esencial. Esto significa decidir cuál es el conflicto central de la

historia. Para descubrirlo, nos preguntaremos: “¿Quién lucha contra quién y para qué?” y nos responderemos con una sola frase y concisa.

La respuesta a esto es el tema de nuestra historia, porque cualquier conflicto en la historia se reducirá a ese tema en concreto. Los próximos dos capítulos están dedicados a este conflicto desde aproximaciones profundas y variadas. Pero es necesario mantener el tema del conflicto en una sola frase junto con el principio fundador y no perderlo de vista.

Paso 7: Obtener un sentido del único camino de causa y efecto

Cuando una historia es buena y orgánica es porque tiene un solo camino de causa y efecto: A lleva a B, que lleva a C y así hasta la Z. ésta es la columna de la historia, y si no tenemos columna o tenemos demasiadas columnas, la historia se desmoronará (seguidamente expondré las historias con protagonistas múltiples).

Pongamos por caso que nuestra premisa es ésta:

Un hombre se enamora y se enfrenta a su hermano por hacerse con el control de una bodega.

Fijémonos en que ésta premisa dividida en dos trayectorias de causa y efecto. Una de las grandes ventajas de atenerse a esta técnica para desarrollar nuestra premisa es que resulta mucho más fácil localizar los problemas y encontrar soluciones si hemos escrito una sola frase. Cuando hemos escrito una historia entera, o un guión, da la sensación de que los problemas de la historia están apelmazados. Pero si hemos escrito una única frase, con un simple cambio podemos convertir una premisa dividida una entera, como ésta:

A través del amor de una mujer, un hombre derrota a su hermano en la lucha por hacerse con el control de una bodega.

El truco para encontrar un único camino de causa y efecto es preguntarse: “¿Cuál es la acción básica de mi protagonista?”. Nuestro protagonista emprenderá diversas acciones en el transcurso de la historia. Pero tiene que existir una acción que sea la más importante, que unifique todo el resto de acciones emprendidas por el personaje. Esta acción representa el camino de causa-efecto.

Por ejemplo, volvamos a la premisa de una frase de La guerra de las galaxias:

Cuando una princesa corre peligro de muerte, un hombre despliega sus habilidades de luchador para salvarla y derrotar las fuerzas malignas de un imperio galáctico.

Al obligarnos a describir La guerra de las galaxias en una sola frase, vemos que la acción única que ensambla el resto de miles de acciones de esta película es: “despliega sus habilidades de luchador”.

Ocurre lo mismo con El Padrino, un libro épico y una película épica. Pero una vez más, si empleamos este proceso empezando por reducir la historia a una premisa de una sola frase, vemos claramente cuál es la acción básica:

El hijo más joven de una familia mafiosa se venga de los hombres que mataron a su padre y se convierte en el nuevo padrino.

De todas las acciones que emprende Michael en la historia, la acción que conecta todas las demás, la acción básica, es la venganza.

PUNTO CLAVE: Si desarrollamos una premisa con varios personajes principales, cada hilo narrativo debe tener un único camino de causa y efecto. Y todos los hilos narrativos deberían unirse hasta formar una columna mayor que abarcará todo el resto.

Por ejemplo, en Los Cuentos de Canterbury cada viajante cuenta una historia con una única columna vertebral. Pero todas las historias forman parte de un grupo (un microcosmos de la sociedad inglesa) que viaja a Canterbury.

Paso 8: Decidir el posible cambio de carácter del protagonista

Después del principio fundador, lo más importante que hemos de extraer de nuestra premisa es el cambio fundamental de carácter que experimenta nuestro protagonista. Esto es lo que confiere al espectador una plena satisfacción independientemente de la forma que adquiera la historia, incluso si el cambio de carácter del protagonista es negativo (como ocurre en El Padrino).

El cambio de carácter es lo que nuestro protagonista experimentará a través de su lucha. A un nivel muy fundamental, ese cambio podría representarse con una ecuación dividida en tres partes (no confundir con la estructura de tres actos):

$$D \times A = C$$

La D representa la debilidad, tanto psicológica como moral; la A representa la lucha para llevar a cabo la acción básica en medio de la historia y la C representa la persona ya cambiada.

En la gran mayoría de las historias, un personaje con un punto débil determinado lucha por llevar a cabo un objetivo y como resultado acaba cambiando (positiva o negativamente). La lógica simple de una historia funciona así: ¿De qué manera el acto de luchar para realizar la acción básica (A) conduce al personaje a cambiar de (D) a (C)? Fijémonos en que A, la acción básica, es el fulcro. Un personaje con un punto débil determinado, cuando una lucha le agota hasta la extenuación, se ve forzado y atemperado a realizar un cambio esencial en su carácter.

PUNTO CLAVE: La acción básica debería ser la única acción y la más preferible que fuerza al personaje a manejar su punto débil y a cambiar.

Ésta es la geometría más sencilla de cualquier historia porque es la secuencia del crecimiento del ser humano. El crecimiento humano es muy esquivo pero es real y es lo que nosotros, los

escritores, debemos expresar por encima de todo lo demás (o al menos mostrar por qué no sucede, en el caso de que no se produzca).

La clave para hacerlo es empezar por la acción básica y después centrarse en los opuestos de esa acción en particular. Esto nos dirá quién es el protagonista al comienzo de nuestra historia (su punto débil) y quién es al final (cómo ha cambiado). Los pasos son los siguientes:

1. Escribir la frase de la premisa. (Estar abierto a modificar esta premisa cuando hayamos descubierto el cambio en el personaje).
2. Determinar la acción básica del protagonista en el transcurso de la historia.
3. Definir los opuestos de A (acción básica) tanto para D (el punto débil del protagonista, psicológico y moral) como para C (la persona cambiada).

Buscar los opuestos de la acción básica es un paso crucial porque es la única manera de que se produzca el cambio. Si las debilidades de nuestro protagonista son similares a la acción básica que emprenderá en el transcurso de la historia, éstas se harán sencillamente más profundas y él seguirá siendo el mismo.

PUNTO CLAVE: Escribir una lista de posibles alternativas de las debilidades del cambio del protagonista.

De la misma manera en que existen varias posibilidades de desarrollar nuestra premisa, existen varias opciones para las debilidades y el cambio que hará evolucionar a nuestro protagonista. Pongamos por caso que la acción básica de nuestro protagonista es convertirse en un forajido en el curso de la historia.

Al empezar con esta acción básica, sus opciones ofrecerán posibles debilidades y cambios. Cada debilidad y cambio es una posible oposición de la acción básica.

-Un hombre nervioso y calzonazos se une a una banda de forajidos y se enfrenta al divorcio.

D: debilidades al principio: tenso, sumiso

A: acción básica: implicarse en una banda de forajidos

C: persona cambiada: se divorcia

-Un hombre nervioso y altivo se une a una banda de forajidos y ayuda a los pobres.

D: debilidades al principio: tenso, altivo

A: acción básica: implicarse en una banda de forajidos

C: persona cambiada: ayuda a los pobres

-Un hombre tímido y huraño se une a una banda de forajidos y se emborracha de fama.

D: debilidades al principio: tímido, huraño

A: acción básica: implicarse en una banda de forajidos

C: persona cambiada: se emborracha de fama

Cualquiera de estos cambios posibles de un personaje son los que podemos extraer de nuestra premisa de una frase sobre un hombre que se salta la ley.

Vamos a trabajar esta técnica con un par de historias muy conocidas.

La guerra de las galaxias

-Premisa: Un joven despliega sus habilidades de luchador para salvar a una princesa en peligro de muerte y vence todas las fuerzas malignas de un imperio galáctico.

D: debilidades al principio: ingenuo, impetuoso, paralizado, extraviado, falto de confianza

A: acción básica: desplegar sus habilidades de luchador

C: persona cambiada: autoestima, un lugar entre los pocos elegidos, un luchador por el bien

Las debilidades de Luke, en definitiva, no son las cualidades de un luchador. Pero, al verse constantemente obligado a utilizar sus habilidades de luchador, se ve fortalecido y confiado como luchador del bien.

El Padrino

-Premisa: El hijo menor de una familia mafiosa se venga del hombre que mató a su padre y se convierte en el nuevo Padrino.

D: debilidades al principio: despreocupado, temeroso, convencional, legítimo, apartado de la familia.

A: acción básica: vengarse

C: persona cambiada: tiránico, soberano absoluto de la familia

El Padrino es un ejemplo perfecto de por qué queremos ir hacia los opuestos de la acción básica a fin de determinar las debilidades y el cambio de nuestro protagonista. Si Michael empieza la historia como un hombre rencoroso vengándose de los hombres que mataron a su padre, eso sólo le hará aportar como persona más de lo mismo. No hay cambio en el personaje. Pero ¿y si empieza por lo opuesto de ser vengativo? Un hombre despreocupado, temeroso, convencional y legítimo, apartado de su familia mafiosa que después se venga podría convertirse en el soberano tiránico y absoluto de la familia. Este es un cambio, sin duda, radical. Pero es un cambio totalmente verosímil.

Fijémonos en lo que acabamos haciendo finalmente mediante esta técnica son solo posibles cambios en el personaje de nuestra historia. Trabajar la premisa, especialmente en cuanto a los cambios en el personaje, es muy tentador. Pero permitámonos considerar los diferentes cambios en el personaje a medida que escribimos. En los próximos dos capítulos investigaremos este elemento de la historia con mayor detalle.

Paso 9: Averiguar la posible decisión moral del protagonista

El tema central de una historia suele cristalizar mediante una decisión moral que el protagonista toma, normalmente, hacia el final de la historia. El tema es nuestra visión de cómo actual con más

corrección en la vida. Es nuestra visión moral y es una de las razones principales por las que escribimos nuestra historia.

Donde mejor se expresa el tema es en la estructura de la historia, a través de lo que yo llamo el argumento moral. Es ahí donde nosotros, los autores, exponemos nuestras razones de cómo vivir, no mediante argumentos filosóficos, sino a través de las acciones de los personajes que persiguen un objetivo (para más detalles, véase capítulo 5, “Argumento moral”). Probablemente, el paso más importante en este argumento es la decisión moral final que le adjudicamos al protagonista.

PUNTO CLAVE: Para que la decisión sea de verdad, nuestro personaje debe escoger uno de dos resultados positivos o, en raras ocasiones, evitar uno de los dos resultados negativos (como en La decisión de Sofía).

Conseguir que las opciones se parezcan lo máximo posible. Un ejemplo clásico de una elección entre dos resultados positivos es escoger entre el amor y el honor. En Adiós a las armas, el protagonista escoge el amor. En El halcón maltés (y en la mayoría de las historias policíacas) el protagonista escoge el honor.

Una vez más, veamos que esta técnica trata de encontrar varias opciones morales posibles. Y eso es porque la decisión que tomaremos ahora es posible que acabe cambiando completamente para cuando hayamos acabado de escribir toda la historia. Esta técnica, sencillamente, nos obliga a empezar a pensar, en términos prácticos, acerca de nuestro tema desde el inicio del proceso de escritura.

Paso 10: Evaluar el gusto del público

Una vez que hayamos hecho todo el trabajo de la premisa, nos preguntaremos una cuestión definitiva: ¿Es este hilo narrativo lo suficientemente original para interesar a mucha otra gente además de a nosotros?

Estamos tratando la cuestión de la popularidad, del atractivo comercial. Y hemos de respondernos de forma despiadada. Si miramos nuestra premisa nos damos cuenta de que los únicos interesados en la historia somos nosotros y nuestros familiares más inmediatos, me atrevo a prevenirlos seriamente de que es preferible no emplear esta premisa como base de una historia.

En primer lugar hay que escribir para uno mismo; escribir sobre algo que nos importa. Pero no deberíamos escribir solo para nosotros mismos. Uno de los errores crasos que la mayoría de los escritores comete es caer en la trampa de pensar de manera “o esto o lo otro”: o escribo sobre lo que me interesa o escribo algo que venda. Esta distinción es falsa y parte de la antigua idea romántica de escribir sufriendo terriblemente encerrado en nuestros aposentos.

A veces se nos ocurre una idea y sencillamente debemos escribirla. O en otros casos se nos ocurre una idea genial y no tenemos la menor idea de si al público le va a gustar. Pero no olvidemos que tendremos muchas otras ideas a lo largo de nuestra vida que podremos desarrollar en historias enteras. Intentemos siempre escribir algo que nos importe y pensemos al mismo tiempo que al

público le gustará. Nuestra escritura debe significar mucho para nosotros. Pero escribir para un público nos ayuda a escribir sobre lo que amamos en realidad.

CREAR NUESTRA PREMISA – Ejercicio de escritura 1

-Premisa: Escribir nuestra premisa en una sola frase. Preguntémonos si esa premisa contiene el material de una historia que podría cambiarnos la vida.

-Lista de deseos y lista de premisas: Escribir nuestra lista de deseos y nuestra lista de premisas. Analicémoslas conjuntamente a fin de identificar los elementos centrales de aquello que nos importa y que nos hace disfrutar.

-Posibilidades: Busquemos aquello que es posible en la premisa. Escribir alternativas.

-Retos narrativos y problemas: Describir todos los retos narrativos y problemas que nos parezcan inherentes a nuestra idea.

-Principio fundador: Encontrar el principio fundador de nuestra idea narrativa. Recordemos que este principio describe un proceso o forma más profunda en el que la historia se desarrollará de una manera única.

-El mejor personaje: Decidir el mejor personaje dentro de la idea general. Convertir a ese personaje en el protagonista de nuestra premisa.

-Conflicto: Preguntémonos: “¿Por qué lucha mi protagonista, y de que trata la lucha?”

-Acción básica: Encontrar el único camino de causa-efecto identificando una acción básica que emprenderá nuestro personaje en la historia.

-Cambio del personaje: Averigüemos el posible cambio en el personaje de nuestro protagonista, empezando por la acción básica (A) y después pasar a los opuestos de la acción básica para describir sus debilidades (D) al principio y su cambio (C) al final.

-Decisión moral: Enumerar las decisiones morales que nuestro protagonista tendrá que tomar hacia el final de la historia. Asegurémonos de que son decisiones difíciles pero verosímiles.

-Gusto del público: Preguntémonos si nuestra premisa tiene posibilidades de gustar a un público amplio. Si no, vuelta a empezar.

Fijémonos en la película Tootsie y podremos ver cómo se trabaja el proceso de la premisa.

TOOTSIE (de Larry Gelbart y Murray Schisgal, guión de Don McGuire y Larry Gelbart, 1982)

-Premisa: Un actor que no consigue trabajo se disfraza de mujer y obtiene un papel en una serie de televisión, pero se enamora de una de las actrices de reparto.

-Posibilidades: Podríamos ver cómo funcionan las citas modernas para bailar, pero también para diseccionar la profunda inmoralidad que subyace en las mutuas actuaciones de hombres y mujeres en la intimidad más estricta.

-Retos narrativos: ¿Cómo mostrar el efecto de las acciones inmorales del hombre contra la mujer sin parecer que se ataca a un género entero y al mismo tiempo mostrar que el otro género es inocente?

-Problemas: ¿Cómo logramos que un hombre sea creíble como mujer, y entretejamos varias tramas hombre-mujer y hacemos una sola y acertamos en los hilos argumentales, y logramos una historia de amor satisfactoria a nivel emocional mediante una serie de técnicas de farsa que coloquen al público en un plano superior?

-Principio fundador: Obligar a un hombre machista a vivir como una mujer. Ubicar la historia en el mundo del espectáculo para que el disfraz sea más creíble.

-El mejor personaje: La escisión de Michael al vestirse de hombre y de mujer puede servir como expresión física y cómica de una contradicción extrema dentro de su propio personaje.

-Conflicto: Michael lucha contra Julie, Ron, Les y Sandy por amor y honestidad.

-Acción básica: El protagonista masculino encarna a una mujer.

-Cambio del personaje:

D: Michael es arrogante, un mentiroso y un mujeriego

C: Al fingir ser una mujer, Michael aprende a mejorar como hombre y a amar de verdad.

-Decisión moral: Michael sacrifica su oficio de actor lucrativo y pide excusas a Julie por haberle mentado.

3. LOS SIETE PASOS CLAVE DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA

El Padrino es una novela y una película larga y compleja. Tootsie es una sofisticada coreografía de un torbellino amoroso no correspondido, de identidades equívocas y de absurdos pasos en falso. Chinatown es un peliagudo despliegue de sorpresas y revelaciones. Todas estas diversas historias funcionan bien gracias a su orgánica cadena irrompible de siete pasos clave estructurales que se halla en la base de la superficie de cada historia.

Cuando hablamos de la estructura de una historia estamos hablando de cómo se desarrolla una historia en el tiempo. Por ejemplo, todas las cosas vivas crecen en un flujo continuo, pero si las observamos más de cerca, en ese crecimiento podemos ver unos pasos, o estadio. Lo mismo ocurre en una historia.

Una historia tiene como mínimo siete pasos en su desarrollo de principio a fin:

1. Debilidad y necesidad
2. Deseo
3. Adversario
4. Plan
5. Lucha
6. Autorrevelación
7. Nuevo equilibrio

Los siete pasos no se imponen arbitrariamente desde fuera, al igual que una estructura narrativa mecánica de una historia estructurada en tres actos. Éstos existen dentro de la historia. Estos siete pasos son el núcleo, el ADN de nuestra historia y el fundamento de nuestro triunfo como narradores porque están basados en la acción humana. Son los pasos que cualquier ser humano debe manejar y trabajar para solucionar un problema en la vida. Y dado que estos siete pasos son orgánicos (implícitos en nuestra frase de premisa), deben estar vinculados correctamente a la historia a fin de causar el mayor impacto posible en el público.

Fijémonos ahora en qué significa cada uno de estos pasos, cómo están conectados unos con otros por debajo de la superficie y cómo funcionan en las historias.

1. LA DEBILIDAD Y NECESIDAD

Desde el principio de la historia, nuestro protagonista tiene uno o más de un punto débil que le frena. Hay una carencia en él tan profunda que le puede arruinar la vida (doy por hecho que el personaje principal es masculino, simplemente porque para mí es más fácil escribirlo así).

La necesidad es lo que el protagonista debe cubrir internamente a fin de mejorar su vida. Esto suele superar sus debilidades y cambiar, o crecer, de alguna manera.

TOOTSIE

-Debilidades: Michael es arrogante, egoísta y mentiroso

-Necesidad: Michael debe superar su arrogancia ante las mujeres y debe dejar de mentir y de utilizar a las mujeres para obtener lo que desea

EL SILENCIO DE LOS INOCENTES

-Debilidades: Clarice es una mujer inexperta que vive amenazada por los recuerdos de su infancia, y es una mujer en un mundo de hombres

-Necesidad: Clarice debe superar los fantasmas del pasado y ganarse el respeto como profesional en un mundo de hombres

Quiero hacer especial hincapié en lo importante que es la necesidad para que la historia funcione. La necesidad es la fuente de la historia y determina cada uno de sus pasos. Por lo tanto hemos de tener en mente dos puntos críticos en el momento de crear la necesidad de nuestro protagonista.

PUNTO CLAVE: Nuestro protagonista no se debe ser consciente de su necesidad al principio de la historia.

Cuando ya está al corriente de sus necesidades, la historia ya ha terminado. El protagonista ha de darse cuenta de sus necesidades en el momento de la autorrevelación, cerca del final de la historia, solo después de haber pasado un episodio de profundo dolor (en un drama) o de intensa lucha (en una comedia)

PUNTO CLAVE: Démosle a nuestro protagonista una necesidad tanto moral como psicológica.

En las historias ordinarias, el protagonista tiene una necesidad únicamente psicológica. Una necesidad psicológica implica superar un gran defecto que afecta únicamente al protagonista.

En las historias de más riqueza. El protagonista tiene una necesidad moral además de psicológica. El protagonista debe superar una carencia moral y aprender a actuar correctamente con el resto de las personas. Un personaje con desconocimiento moral siempre daña a los demás de alguna manera (su debilidad moral) al principio de la historia.

VEREDICTO FINAL

La necesidad psicológica de Frank es superar su problema con la bebida y ganarse de nuevo su propio respeto. Su necesidad moral es dejar de utilizar a otros por dinero y aprender a actuar justamente. Sabemos que Frank tiene una carencia moral cuando lo vemos resolver sus problemas acudiendo a un funeral de extraños a fin de hacer un negocio. No tiene ningún problema en herir a la familia. Solo piensa en el dinero.

Una de las razones por las que es tan importante darle a nuestro protagonista una necesidad moral y psicológica es porque amplía el espectro del personaje; las acciones del personaje afectan a otros además de a él mismo. Esto conmueve al público de una manera más profunda.

Otra de las razones por las que queremos dotar a nuestro personaje de carencia moral es porque le impide ser tanto víctima como perfecto. Ambas posibilidades son errores crasos en el arte de narrar. Un personaje perfecto no resulta realista o verosímil. Cuando un personaje no comete errores morales, el adversario, que sí los tiene, suele dominar al protagonista y la historia se convierte en una historia predecible y automática.

Es cierto también que esta cuestión está presente desde la primera página de nuestro guión, aunque sea menos importante que las debilidades y los fines. Toda historia lograda empieza con un buen golpe: el protagonista ya está metido en problemas. El problema reside en la crisis en la que se ve sumido el protagonista desde la primera página. Es muy consciente de la crisis, pero no sabe cómo resolverla.

El problema no es uno de los siete pasos, sino un aspecto de la debilidad y de la necesidad y es muy útil. La crisis define al personaje enseguida. Debería ser una manifestación externa de la debilidad del protagonista. La crisis enfatiza esta debilidad ante el espectador y confiere a la historia un arranque veloz.

PUNTO CLAVE: Debemos mantener el problema lo más sencillo y concreto posible.

El Crepúsculo de los Dioses

-Debilidad: Joe Gillis tiene afición por el dinero y por las cosas de alta calidad. Está dispuesto a sacrificar su integridad moral y artística por su comodidad personal.

-Problema: Joe está arruinado. Un par de individuos de una empresa de finanzas van a su departamento a recuperar su coche. Él se escapa.

Tootsie

-Debilidad: Michael es arrogante, egoísta y mentiroso

-Problema: Michael es un excelente actor, pero es tan autoritario que nadie lo quiere contratar. Por lo tanto, está desesperado.

LA TÉCNICA DE LOS SIETE PASOS: CREAR LA NECESIDAD MORAL

Los escritores suelen creer que han ofrecido a su protagonista una necesidad moral cuando, en realidad, es únicamente psicológica. Recordemos la regla general más sencilla: A fin de tener una necesidad moral, el personaje debe, como mínimo, herir a una persona al principio de la historia.

Dos buenos recursos para encontrar la necesidad moral adecuada de nuestro personaje son conectar esa necesidad moral con la psicológica y convertir la fuerza del personaje en una debilidad.

En las buenas historias la necesidad moral suele surgir de la necesidad psicológica. El personaje tiene una necesidad psicológica que lo lleva a molestar a los demás.

A fin de ofrecer a nuestro personaje una necesidad moral y psicológica y convertirla en la adecuada para él.

1. Empezaremos por determinar la debilidad psicológica
2. Descubriremos qué tipo de acción inmoral surge naturalmente de esa debilidad
3. Identificaremos la debilidad moral profundamente arraigada y la necesidad como fuente de esa acción.

Una segunda técnica para crear una buena necesidad moral es empujar una fuerza con tanta intensidad que llegue a convertirla en debilidad. La técnica funciona así:

1. Identificaremos una virtud de nuestro personaje. Después le haremos apasionarse tanto por ella que se convertirá en un ser agobiante.
2. Encontrar un valor en el que crea el personaje. Después encontrar la versión negativa de ese valor.

2. DESEO

Una vez que se han decidido las debilidades y las necesidades, tenemos que conferir un deseo al protagonista. Un deseo es lo que nuestro protagonista quiere en la historia, su objetivo particular.

Una historia no gana interés ante el público hasta que no entra en juego el deseo. Piensa en el deseo como en el recorrido de la historia sobre el que el público “cabalga”. Todos se montan en “el tren” con el protagonista y juntos persiguen el objetivo. El deseo es la fuerza impulsora de la historia, el hijo de donde se cuelga todo lo demás.

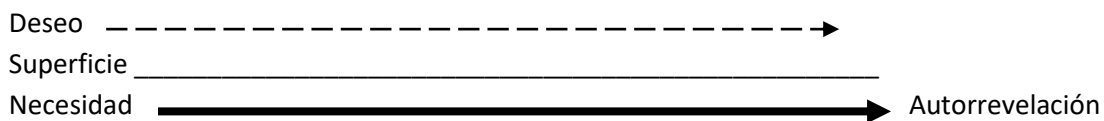
El deseo está estrechamente vinculado con la necesidad. En la mayoría de las historias, si el protagonista cumple con su objetivo, verá realizado su deseo. Pongamos un ejemplo directamente de la naturaleza. Un león está hambriento y necesita su alimento (necesidad física). Ve pasar una manada de antílopes e identifica a uno en concreto (deseo). Si caza al pequeño antílope, ya no tendrá más hambre. Final de la historia.

Uno de los errores más grandes que comete un escritor es confundir necesidad con deseo, o pensar en ambos como un solo paso. De hecho se trata de dos pasos únicos que forman el inicio de nuestra historia, por lo tanto, hemos de tener claro el funcionamiento de cada uno.

La necesidad tiene que ver con superar un debilidad dentro del personaje. Un protagonista con una necesidad de alguna manera siempre está paralizado por su debilidad al principio de la

historia. El deseo es un objetivo que se halla fuera del personaje. Una vez que el protagonista sepa cuál es su deseo, se moverá en una dirección concreta y emprenderá acciones para alcanzar su objetivo.

La necesidad y el deseo cumplen también funciones diferentes con respecto al público. La necesidad sirve para que el público vea cómo debe cambiar el personaje para mejorar su vida. Ésta es la clave de toda la historia, pero permanece oculta, bajo la superficie. El deseo ofrecer al público algo que perseguir conjuntamente con el protagonista, algo hacia lo que todos pueden avanzar atravesando diferentes giros y peripecias, incluso digresiones, de la historia. El deseo está en la superficie y es aquello sobre lo que el público piensa que trata la historia. Esto puede mostrarse mediante el siguiente esquema.



Estudiamos como ejemplos algunas historias para ver la diferencia crucial que existe entre deseo y necesidad.

Salvando al Soldado Ryan

-Necesidad: El protagonista, John Miller, debe cumplir con su deber a pesar del miedo (sicológica y moral)

-Deseo: Quiere encontrar al soldado Ryan y recuperarlo vivo

Full Monty

-Necesidad: Todos y cada uno de los hombres del grupo necesitan ganarse de nuevo el respeto por su persona (sicológica)

-Deseo: Todos quieren ganar mucho dinero actuando desnudos en una habitación llena de mujeres

Veredicto final

-Necesidad: El protagonista debe ganarse el respeto a su persona (sicológica) y aprender a actuar justamente con los demás (moral)

-Deseo: Como ocurre en todos los dramas de tribunales y juicios, el protagonista quiere ganar el caso.

Chinatown

-Necesidad: Jake debe superar su actitud arrogante de gallito y aprender a fiarse de los demás (sicológica). Debe también dejar de utilizar a las personas por dinero y llevar a un asesino ante la justicia porque es su cometido (moral).

-Deseo: Como ocurre en todas las historias policíacas, el deseo de Jake es resolver un misterio, en este caso descubrir quién ha matado a Hollis y por qué.

PUNTO CLAVE: El verdadero deseo de nuestro protagonista es lo que él quiere en esta historia, no lo que él quiere en la vida.

Por ejemplo, el protagonista de Salvando al soldado Ryan quiere dejar de luchar, irse a su casa y vivir con su familia. Pero esto no es lo que explica concretamente esta historia. Su objetivo en esta historia, que a su vez le requiere emprender una serie de acciones específicas, es devolver al soldado Ryan a casa.

LA TÉCNICA DE LOS SIETE PASOS: EMPEZAR POR EL DESEO

Los escritores que saben que la historia no electrifica al espectador hasta que el deseo del protagonista entra en acción a veces se pasan de listos. Piensan: “Me saltaré el paso de la debilidad-necesidad y empezaré directamente por el deseo”. Pues acaban de hacer un pacto con el diablo.

Abrir con el deseo proporciona a la historia un arranque veloz. Pero también mata el pay-off o ajuste de cuentas, el desenlace de la historia. Debilidad y necesidad forman la base de cualquier historia. Hacen posible que el protagonista cambie al final. Hacen la historia personal y significativa. Y hacen que el público se interese.

No nos saltemos este primer paso. Nunca.

3. ADVERSARIO

Los escritores piensan equivocadamente acerca del adversario, conocido también como antagonista, como un personaje con aspecto de malo, con una voz de malo o que hace cosas malas. Esta manera de mirar al adversario no nos permitirá jamás escribir una buena historia.

En su lugar, hemos de observar al adversario en términos de estructura, de su función en la historia. Un verdadero adversario no solo quiere evitar que el protagonista vea su deseo cumplido, sino que compite con él por el mismo objetivo.

Fijémonos en que esta manera de definir al adversario vincula este paso con el deseo de nuestro protagonista. La única manera de que el protagonista y el adversario se vean obligados a entrar en conflicto directo una y otra vez a lo largo de la historia será compitiendo por el mismo objetivo. Si le damos al protagonista un objetivo y otro al adversario, cada uno podrá conseguir su meta sin entrar a competir directamente en el conflicto. Y así no hay historia posible.

Analizando unas cuantas historias bien cimentadas, solemos ver, de entrada, que el protagonista y el adversario no compiten por el mismo objetivo. Pero revisémoslas de nuevo. Veamos si somos capaces de identificar por qué causa están realmente luchando. Por ejemplo, en una historia

policíaca, parece que el protagonista quiere cazar al asesino y que el adversario quiere escapar. Pero en realidad están luchando por la versión de la realidad en que cada uno cree.

El truco de crear un adversario que persigue el mismo objetivo que el protagonista es encontrar el nivel de conflicto más profundo que hay entre ellos. Preguntémonos: “¿Cuál es la causa más importante por la que luchan?”. Éste debe ser el eje central de nuestra historia.

PUNTO CLAVE: Para encontrar al adversario apropiado, empecemos por el objetivo concreto de nuestro protagonista; todo aquel que quiere impedirselo es un adversario.

Reparemos ahora en los escritores que suelen hablar de un protagonista cuyo adversario es él mismo. Éste es un error que causará todo tipo de problemas estructurales. Cuando hablamos de un protagonista luchando contra sí mismo, en realidad nos estamos refiriendo a una debilidad dentro del mismo protagonista.

Analícemos algunos adversarios.

El Padrino

El primer adversario de Michael es Sollozzo. Sin embargo, su adversario principal es el todavía más poderoso Barzini, que es el poder oculto tras de Sollozzo y quiere desmoronar a toda la familia Corleone. Michael y Barzini compitan por la supervivencia de la familia Corleone y por el jefe absoluto de la delincuencia en Nueva York.

La guerra de las galaxias

El adversario de Luke es el despiadado Darth Vader, y ambos compiten por quién va a controlar el universo entero. Vader representa las fuerzas del mal del imperio tiránico. Luke representa las fuerzas del bien en las que se incluyen los Caballeros Jedi y la República democrática.

Chinatown

Al igual que cualquier historia policíaca, Chinatown nos proporciona un único y tramposo adversario que permanece oculto casi hasta el final de la historia. El adversario de Jake resulta ser el rico y poderoso Noah Cross. Cross quiere controlar el futuro de Los Ángeles con su plan de agua. Pero no compite con Jake por ello. Como Chinatown es una historia policíaca, él y Jake compiten por la versión de la realidad en que cada uno de ellos cree. Cross quiere que todo el mundo crea que Hollis se ahogó por accidente y que la hija de Evelyn es la nieta. Jake quiere que todo el mundo crea que Cross mató a Hollis y que violó a su propia hija.

4. PLAN

La acción no es posible sin un plan determinado, en la vida y en la narrativa. El plan es una serie de directrices o estrategias que el protagonista utilizará para superar al adversario y alcanzar el objetivo.

Démosnos de nuevo cuenta de que el plan está orgánicamente vinculado tanto al deseo como al adversario. El plan debería siempre estar dirigido a derribar al adversario y a alcanzar el objetivo. Un protagonista puede tener un plan impreciso. O en determinadas historias de género como las de intriga o de guerra el plan es tan complejo que los personajes podrían escribirlo a fin de que el público lo vea.

Chinatown

El plan de Jake es interrogar a los que conocieron a Hollis y seguir el rastro de las pruebas físicas relacionadas con el asesinato de éste.

Hamlet

El plan de Hamlet es poner en escena una obra que emule el asesinato de su padre perpetrado por el rey. Así podrá demostrar que la culpa es del rey gracias a la reacción que tendrá éste frente a la obra.

El Padrino

El primer plan de Michael es matar a Sollozzo y a su protector, el jefe de policía. Su segundo plan, ya hacia el final de la historia, es matar a los cabecillas de las otras familias de un solo golpe.

5. LA LUCHA

Hasta la mitad de la historia, el protagonista y el adversario se enfrentan en un ataque-contraataque tratando de cumplir con su objetivo. La batalla final puede resultar en un conflicto de violencia o en un conflicto verbal.

La Odisea

Odiseo asesina a los pretendientes que han atormentado a su esposa y destruido su hogar.

Chinatown

Un policía mata a Evelyn y Noah se escapa con la hija de ésta mientras Jake se marcha desesperado.

Veredicto final

Frank derrota al abogado defensor empleando un vocabulario jurídico y persuasivo en la sala del tribunal.

6. AUTORREVELACIÓN

La batalla es una experiencia intensa y dolorosa para el protagonista. En este crisol de la batalla, el protagonista tendrá una mayor revelación acerca de quién es su persona. Gran parte de la calidad de nuestra historia está basada en la calidad de esta autorrevelación. Para una buena

autorrevelación, en primer lugar debemos ser conscientes de que este paso, como el de la necesidad, se produce de dos formas distintas: la psicológica y la moral.

En una autorrevelación psicológica, el protagonista se deshace de la máscara tras la que se ha escondido y se mira por primera vez a sí mismo con honestidad. Esta acción de quitarse la máscara no es ni fácil ni pasiva. Es una acción activa, difícil y valerosa que el protagonista emprenderá a lo largo de toda la historia.

Al protagonista es mejor no hacerle hablar de entrada y decir todo lo que ha aprendido. Sería algo demasiado obvio y el tono de sermón que adquiriría podría decepcionar al público. En su lugar mostraremos la capacidad de perspicacia de nuestro protagonista mediante las acciones que emprende y que le llevan a la autorrevelación.

Big

Josh se da cuenta de que tiene que abandonar a su mujer y su vida en la empresa de juguetes y regresar a su vida de niño si quiere tener amor en la vida como ser adulto.

Casablanca

Rick se libera de su cinismo, recupera el idealismo y sacrifica su amor por Ilsa a fin de convertirse en un luchador por la libertad.

Chinatown

La autorrevelación de Jake es negativa. Después de la muerte de Evelyn, farfulla las palabras “Lo menos posible”. Parece creer que su vida es no solamente inútil, sino destructiva. Una vez más, ha vuelto a herir a quien ama.

Bailando con lobos

Dunbar encuentra un nuevo sentido a su vida y una nueva manera de ser hombre gracias a su nueva mujer y a su extensa familia de sioux de Lakota. Paradójicamente, el estilo de vida de Lakota está llegando a su fin y por ello la autorrevelación de Dunbar es tanto positiva como negativa.

Si conferimos a nuestro protagonista una necesidad moral, su autorrevelación debería ser igualmente moral. El protagonista no solo se ve a sí mismo con una luz nueva, sino que llega a comprender mejor la manera en que debe comportarse con los demás. De hecho, el protagonista se da cuenta de que ha estado equivocado, de que ha herido a los demás y de que debe cambiar. Después, al emprender una nueva acción moral, demuestra que ha cambiado.

Tootsie

Michael se da cuenta de lo que realmente significa ser un hombre: “Fui mejor hombre contigo cuando era mujer de lo que he sido con una mujer cuando era hombre. Solamente debo aprender a hacerlo sin necesidad de un disfraz”. Y así se excusa de haber herido a la mujer que ama.

Fijémonos en que, aunque el protagonista se destapa y dice lo que ha aprendido, lo hace de una manera tan inteligente y graciosa que su discurso no tiene ni un ápice de sermón.

Las aventuras de Huckeberry Finn

Huck se da cuenta de que se ha equivocado al pensar en Jim como alguien infrahumano y expresa que, antes de decirle al amo de Jim dónde se encuentra éste, preferiría irse al infierno.

A nivel estructural, la autorrevelación está más estrechamente conetada con el paso de la necesidad. Estos dos pasos comunican el cambio de personaje de nuestro protagonista (exploraremos esto con más detalle en el capítulo siguiente). La necesidad es el comienzo del cambio del personaje. La autorrevelación es el punto final de este cambio. La necesidad es la marca de inmadurez del protagonista al comienzo de la historia. Lo que le está frenando es lo que no tiene, lo que le falta. La autorrevelación es el momento en que el protagonista crece como ser humano (a no ser que el acto de conciencia sea tan doloroso que lo destruya). Lo que le permitirá vivir una vida mejor en el futuro es lo que aprende, lo que gana.

7. NUEVO EQUILIBRIO

Una vez que hemos llegado al nuevo equilibrio, todo regresa a la normalidad y todo deseo se ha esfumado. Ahora comprobamos una diferencia primordial del primer estadio. El protagonista se ha movido hacia otro nivel, más alto o más bajo como resultado después de acrisolarse a nivel personal. En el corazón del protagonista se ha producido un cambio fundamental y permanente. Si la autorrevelación es positiva, el protagonista se da cuenta de quién es de verdad y aprende a vivir correctamente en el mundo; se trata a un nivel más alto. Si el protagonista tiene una revelación negativa (al darse cuenta de que ha cometido un crimen terrible, acto que demuestra su corrupción personal) o se ve incapaz de vivir una autorrevelación o bien cae solo o bien es vencido en la lucha.

Algunos ejemplos en los que el protagonista mejora.

La jungla de cristal

John ha derrotado a los criminales, ha salvado a su esposa y reafirmado su amor.

Pretty Woman

Vivian abandona el mundo de la prostitución y se une al hombre que ama (que, afortunadamente, es millonario)

El silencio de los corderos

Clarice ha logrado que Buffalo bill pague sus culpas, se ha convertido e una agente del FBI excelente y, aparentemente, ha vencido y superado sus atroces pesadillas.

Ahora observemos el declive del protagonista.

Edipo Rey

Edipo se saca los ojos al enterarse de que ha matado a su padre y de que se ha acostado con su madre.

La conversación

El protagonista se da cuenta de que ha contribuido al asesinato de alguien y termina traumatizado poniendo patas arriba su apartamento buscando desesperadamente un aparato de escucha telefónica.

Vértigo

El protagonista arrastra a la mujer que ama hasta lo alto de una torre para hacerla confesar un asesinato y después mira hacia abajo y ve con horror, vencido por la culpabilidad, como la mujer se despeña y muere.

UTILIZAR LOS SIETE PASOS – Ejercicio de escritura 2

Hemos visto lo que significan los siete pasos principales de la estructura narrativa. Aquí explicaremos cómo utilizarlos en nuestra historia.

-Acontecimientos de la historia: Escribiremos algunos acontecimientos de la historia y los resumiremos en una sola frase.

Los siete pasos no están impuestos desde afuera, están arraigados a la idea de la historia misma. Es por eso que lo primero que hemos de hacer para averiguar cuáles son los siete pasos es enumerar una serie de acontecimientos que puedan ocurrir en nuestra historia.

Normalmente, cuando encontramos una idea de una historia enseguida se nos ocurre una serie de acontecimientos. “Podría ocurrir esto y también esto y lo otro”. Los acontecimientos de la historia suelen ser acciones que emprende nuestro protagonista o adversario.

Estos pensamientos iniciales sobre los acontecimientos de una historia son extremadamente valiosos, incluso si ninguno de ellos acaba sucediendo en la historia definitiva. Resumiremos cada acontecimiento en una sola frase. La cuestión aquí no es ser minucioso, sino extraer la idea básica de lo que ocurre en cada acontecimiento.

Deberíamos escribir un mínimo de cinco acontecimientos de la historia, pero entre diez y quince sería lo ideal. Cuando más clara sea la enumeración, más fácil nos resultará averiguar cuál es la historia y encontrar los siete pasos pertinentes.

-Orden de acontecimientos: ordenemos los acontecimientos de la historia, desde el principio hasta el final. Es probable que ése no sea el orden definitivo. Lo más importante es obtener una idea de cómo puede desarrollarse la historia desde el principio hasta el final.

-Los siete pasos: analicemos los acontecimientos de la historia e identifiquemos los siete pasos cruciales.

PUNTO CLAVE: Empezaremos por determinar la autorrevelación al final de la historia; después regresaremos al inicio y descubriremos la necesidad y el deseo de nuestro protagonista.

Esta técnica de empezar por el final y regresar al principio es una que volveremos a utilizar repetidas veces a medida que descubrimos a nuestro personaje, nuestro argumento y nuestro tema. Es uno de los mejores recursos de la escritura de ficción porque garantiza que nuestro protagonista y nuestra historia se dirigen siempre hacia el punto final del verdadero viaje estructural, que es la autorrevelación.

-Autorrevelación psicológica y moral: Al descubrir la autorrevelación conferiremos una revelación psicológica y moral a nuestro protagonista. Seamos concretos en cuanto a lo que nuestro protagonista aprende. Y seamos flexibles y estemos preparados para cambiar lo que hemos escrito a medida que averiguamos los otros seis pasos durante nuestro proceso de escritura. Averiguar cuáles son los siete pasos, al igual que muchas otras partes de nuestra historia, es algo parecido a hacer un crucigrama. Utilicemos las partes que surgen con facilidad para averiguar las partes más difíciles y no dudemos en regresar atrás y cambiar pasajes del principio cuando el material que obtengamos más adelante nos aporte un nuevo enfoque a nuestra historia.

-Necesidad y debilidad psicológica y moral: Después de descubrir la autorrevelación hemos de regresar al inicio de la historia. Buscar una debilidad y una necesidad moral y psicológica para nuestro protagonista. Recordemos una diferencia clave. Una debilidad o necesidad psicológica afecta únicamente al protagonista. Una debilidad moral o necesidad afecta a otros. Obtengamos no solo una, sino varias debilidades para nuestro protagonista. Deberían ser defectos muy graves, de tanta importancia y profundidad que posiblemente le arruinen la vida o puedan hacerlo en cualquier momento.

-Problema: ¿Cuál es el problema, o la crisis, al que nuestro protagonista se enfrenta al principio de la historia? Este problema debería ser un producto de la debilidad de nuestro protagonista.

-Deseo: Ser muy concretos al ofrecer un deseo a nuestro protagonista. Asegurémonos que el objetivo de nuestro protagonista le conducirá al final de la historia y le obligará a emprender una serie de acciones que deberá llevar a cabo.

-Adversario: Crear un adversario que persiga el mismo objetivo que el protagonista y que sea excepcionalmente brillante cuando ataca el punto más débil de nuestro protagonista. Podríamos crear cientos de adversarios para nuestro protagonista. Pero la cuestión es: ¿Cuál es el mejor? Empecemos por repetirnos esta cuestión vital: ¿Cuál es el conflicto más profundo por el que luchan el protagonista y el adversario? Nuestro principal adversario tiene que estar obsesionado con obtener su objetivo, al igual que el protagonista. Nuestro adversario tiene que tener la

capacidad de atacar el punto débil de nuestro protagonista y no dejar de hacerlo conforme trata de perseguir su objetivo.

-Plan: Crear un plan que implique al protagonista en una serie de acciones pero también corregirlo si el primer plan no funciona. El plan suele dar forma al resto de la historia. Así que debe comportar diversos pasos. De lo contrario nos encontraríamos con una historia muy corta. Además, el plan debe ser único y suficientemente complejo para que pueda ser corregido por el protagonista cuando se equivoca.

-Lucha: Encontrar la lucha y el nuevo equilibrio. La batalla debe implicar al protagonista y al principal adversario y debe determinar de una vez por todas quién cumple con el objetivo. Decidir también si se trata de una lucha de acción y violencia o de una lucha verbal. Sea cual sea la lucha que escojamos, asegurémonos de que sea una experiencia intensa que plantee una prueba de fuego para nuestro protagonista.

Analicemos una sola historia desglosando su estructura de siete pasos, como el caso de El Padrino, para ver qué aspecto tiene con la estructura abierta y así podremos construirlo en nuestra propia historia.

EL PADRINO

-Protagonista: Michael Corleone

-Debilidades: Michael es joven, inexperto, no ha sido puesto a prueba y además, es arrogante.

-Necesidad psicológica: Michael debe superar su sentido de superioridad y sus pretensiones

-Necesidad moral: Necesita evitar volverse impío como el resto de los jefes de la mafia y al mismo tiempo seguir protegiendo a su familia.

-Problema: Unos miembros adversarios de la banda matan al padre de Michael, el cabeza de familia

-Deseo: Quiere vengarse de los hombres que mataron a su padre y, por lo tanto, proteger a su familia

-Adversario: El principal adversario de Michael es Sollozzo. Sin embargo su verdadero adversario es el todavía más poderoso Barzini, que es el poder oculto tras Sollozzo y quiere destruir a la familia Corleone al completo. Michael y Barzini compiten por la supervivencia de la familia Corleone y por quién controlará la delincuencia en Nueva York.

-Plan: El plan principal de Michael es matar a Sollozzo y a su protector, el jefe de la policía. Su segundo plan es matar a los cabezas de familia de un solo golpe.

-Lucha: La lucha definitiva se entreteje con la aparición de Michael en el bautismo de su sobrino y el asesinato de los cabecillas de cinco familias de la mafia. En el bautizo, Michael dice que cree en Dios. Clemenza dispara a un grupo de hombres al salir del ascensor. A Moe Green le hieren en un ojo. Michael, siguiendo la liturgia del bautismo, renuncia a Satán. Otro pistolero dispara a uno de los cabeza de familia en una puerta giratoria. Barzini muere de un balazo. Tom se quita a Tessio de en medio sabiendo que va a ser asesinado. Michael estrangula a Carlo.

-Autorrevelación psicológica: Ninguna. Michael sigue creyendo en su sentido de superioridad y sus pretensiones están justificadas.

-Autorrevelación moral: Ninguna. Michael se ha convertido en un asesino despiadado. Los escritores utilizan un elaborado método de estructura narrativa confiriendo la autorrevelación moral a la mujer del protagonista, Kay, que es la que ve en qué se ha convertido cuando se le cierra la puerta de golpe en sus narices.

-Nuevo equilibrio: Michael ha matado a sus enemigos y ha “medrado” a la posición de Padrino. Pero a nivel moral ha decaído y se ha convertido en el “diablo”. Este hombre que antaño no quiso tener nada que ver con la violencia y la delincuencia de su familia es ahora su líder y matará al primero que intente traicionarlo u obstaculizar su camino.

4. EL PERSONAJE

Tootsie fue un gran éxito porque su personaje principal, protagonizado por Dustin Hoffman, iba vestido de mujer. ¿Verdad? Mentira. Lo que daba cierta gracia a este personaje y lo que hacía que la historia funcionara era la red de personajes que ayudaban a describir al protagonista y le permitía ser divertido. Miremos debajo de la capa de lustre de Dustin Hoffman cuando va vestido de mujer veremos que cada uno de los personajes de la película corresponde a una versión única del problema moral más importante del protagonista: cómo los hombres tratan a las mujeres.

La mayoría de los escritores equivocarse al caracterizar personajes. Empiezan enumerando los rasgos del protagonista, cuentan una historia sobre su vida y, después, de alguna manera, hacen que al final cambie. Si aplicamos esta técnica, por mucho que lo intentemos, no nos funcionará.

Vamos a trabajar mediante otro método que creo que es mucho más práctico. Los pasos son los siguientes:

1. Empezaremos no por el protagonista, sino analizando a todos los personajes a la vez como parte de una red interconectada. Los diferenciaremos comparándolos entre ellos según la función narrativa y el arquetipo.
2. Individualizaremos cada personaje basándonos en el tema y en la oposición
3. Nos concentraremos en el protagonista, lo “construiremos” paso a paso hasta crear una persona compleja con múltiples capas por la que el público se interesará.
4. Crearemos al adversario detalladamente, puesto que es el personaje más importante después de nuestro protagonista y, en muchos aspectos, será la clave para describirlo.
5. Trabajaremos mediante las técnicas de personaje para crear un conflicto en el transcurso de la historia.

RED DE PERSONAJES

El error más grande que comenten los escritores cuando crean a sus personajes es pensar en el protagonista y en el resto de los personajes como individuos independientes. El protagonista está solo, en el vacío, desconectado de los demás. El resultado no es solamente un protagonista débil, sino unos adversarios de cartón piedra y otros personajes menores todavía más débiles.

Este error se hace más visible en la escritura de guiones debido al gran énfasis que se le otorga a la premisa de alto concepto. En estas historias parece que el protagonista sea el único personaje que importa. Pero, paradójicamente, concentrar una exagerada atención en el protagonista en lugar de describirlo con claridad conduce a hacerlo más monótono y a convertirlo en un instrumento de marketing.

PUNTO CLAVE: El paso más importante para crear a nuestro protagonista, al igual que al resto de los personajes, es conectar y comparar cada uno de ellos con los otros.

Cada vez que comparamos a un personaje con nuestro protagonista nos obligamos a diferencias al protagonista de otra manera. Empezamos a ver a los personajes secundarios como seres completamente humanos, tan complejos y valiosos como nuestro protagonista.

Todos los personajes se conectan y se definen unos a otros de cuatro maneras principales: mediante la función narrativa, el arquetipo, el tema y la oposición.

RED DE PERSONAJES SEGÚN LA FUNCIÓN NARRATIVA

Cada personaje debe servir al objetivo de la historia, que se encuentra en el principio fundador de la historia (véase cap 2, sobre la premisa). A cada personaje se le asigna un papel especial, o una función que desempeñar, para que la historia cumpla con este objetivo. El director de teatro Peter Brook, cuando habla sobre los actores comenta algo muy valioso sobre los escritores que crean personajes:

(Brecht) señaló que cada uno de los actores debe servir a la acción de la obra (...) Cuando (el actor) se vea a sí mismo en relación con toda la obra, verá que no solamente está caracterizado en exceso (detalles insignificantes) y normalmente de manera opuesta a las necesidades de la obra, sino que muchos rasgos innecesarios pueden actuar en contra de él y darle una apariencia mucho menos impactante

A pesar de que el público está interesado sobre todo en el cambio del protagonista, no podemos enseñarle este cambio a no ser que cada personaje, incluido el protagonista, desempeñe su papel asignado dentro del equipo. Analicemos la función narrativa de los personajes principales en la ficción.

Protagonista

El personaje más importante es el personaje principal, o protagonista. Éste es la persona que tiene el problema central y el que impulsa la acción en el intento de resolver el problema. El protagonista decide perseguir un objetivo (deseo) pero tiene una serie de debilidades y de necesidades que le obstaculizan el camino.

El resto de los personajes de una historia representa una oposición, una alianza con el protagonista o una combinación de ambas. De hecho, los giros y vueltas de tuerca de la historia son en buena parte el flujo y el reflujo de la oposición y alianza entre varios personajes y el protagonista.

-Protagonista en Hamlet: Hamlet

Adversario

El adversario es el personaje que quiere a todas luces impedir que el protagonista consiga su deseo. El adversario no debería ser simplemente una barrera frente al protagonista. Esta sería una técnica puramente mecánica.

No olvidemos que el adversario debe desear lo mismo que el protagonista. Eso significa que el protagonista y el adversario deben entrar en conflicto directo a lo largo de la historia. Éste no

suele ser siempre el caso. Es por eso que debemos buscar siempre un conflicto profundo por el cual luchan tanto el protagonista como el adversario.

La relación entre el protagonista y el adversario es la relación más importante y única de toda la historia. Trabajando el conflicto entre estos dos personajes se desarrollarán los temas y las cuestiones más importantes de la historia.

Por cierto, nunca pensemos en el adversario como un objeto de odio del protagonista. Puede serlo o puede no serlo. El adversario es simplemente la persona que está al otro lado. Puede ser una persona más amable que el protagonista, con más sentido ético o incluso el amante o amigo del protagonista.

- Primer adversario en Hamlet:** Rey Claudio
- Segundo adversario:** Reina Gertrude
- Tercer adversario:** Polonio, el consejero del Rey

Aliado

El aliado es el ayudante del protagonista. El aliado sirve también de caja de resonancia que permite que el público oiga los valores y los sentimientos del personaje principal. Normalmente, el objetivo del aliado es el mismo que el del protagonista pero, de vez en cuando, el aliado tiene un objetivo propio.

Aliado en Hamlet: Horacio

Adversario impostor-aliado

El adversario impostor-aliado es un personaje que aparenta ser amigo del protagonista pero que en realidad es un rival. Contar con este tipo de personaje es una de las maneras principales de conferir más fuerza a la oposición y más giros a la trama.

El adversario impostor-aliado es siempre uno de los personajes más fascinantes y complejos de la historia porque suele estar dividido por un dilema. Al tiempo que pretende ser un aliado del protagonista, el adversario-aliado acaba sintiéndose como el aliado. Así que, mientras lucha para derribar al protagonista, el adversario impostor-aliado suele acabar ayudando al protagonista en su victoria.

-Adversarios impostores en Hamlet Ofelia, Rosencranz, Guildenstern

Aliado impostor-adversario

Este personaje aparenta luchar contra el protagonista pero en realidad es su amigo. El aliado impostor-adversario no es tan común en el arte de la narración como el adversario impostor-aliado porque al escritor no le resulta tan práctico. La trama, como veremos en el capítulo 8, proviene de la oposición, concretamente esa oposición que está oculta bajo la superficie. Un

aliado, incluso aquel que aparenta al principio ser un adversario, no puede ofrecernos el mismo conflicto y las mismas sorpresas que un adversario.

-Aliado impostor-adversario en Hamlet; Ninguno

Personaje de la subtrama

El personaje de las subtrama suele ser uno de los más malinterpretados en la ficción. La mayoría de los escritores creen en que este personaje es el personaje principal del hilo narrativo secundario, por ejemplo, una intriga amorosa en una historia poicíaca. Pero éste no será un personaje real de la subtrama.

El personaje de la subtrama tiene una función muy precisa en una historia y una vez más implica el uso del método comparativo. La subtrama se utiliza para contrastar cómo un protagonista y un personaje secundario manejan el mismo problema de manera diferente. Mediante la comparación, el personaje de la subtrama realza los rasgos y los dilemas del protagonista.

Analícemos con más detalle a Hamlet para comprobar cómo podemos crear un personaje de la subtrama verdadero. Podríamos decir que el problema de Hamlet, resumido en una frase, es vengarse del hombre que mató a su padre. De manera parecida, el problema de Laertes es vengarse del hombre que mató a su padre. El contraste se centra en el hecho de que uno de los asesinatos es premeditado y el otro es un error impulsivo y torpe.

PUNTO CLAVE: El personaje de la subtrama no es normalmente el aliado.

El personaje de la subtrama, como el aliado y el adversario, proporciona otra oportunidad para definir al protagonista mediante la comparación y además presenta la trama. El aliado ayuda al protagonista a conseguir su objetivo principal. El personaje de la subtrama recorre una línea paralela al protagonista con un resultado diferente.

-Personaje de la subtrama de Hamlet: Laertes, hijo de Polonio

Vamos a desglosar un par de historias para ver cómo los personajes se contrastan mediante su función.

El silencio de los corderos

Ésta es la historia de una aprendiz del FBI llamada Clarice que va en busca de un asesino en serie conocido como Buffalo Bill. Por sugerencia de Jack, su jefe, va a buscar ayuda de otro asesino en serie que está en prisión, el infame Hannibal Lecter "El caníbal". Al principio él se muestra muy hostil pero acaba ofreciéndole el mejor entrenamiento posible, uno superior al del FBI.

-Protagonista: Clarice Starling

-Primer adversario: Buffalo Bill, asesino en serie

-Segundo adversario: El doctor Chilton, carcelero

-Adversario impostor-aliado: Ninguno

- Aliado:** Jack, su jefe en el FBI
- Aliado impostor-adversario:** Hannibal Lecter
- Personaje de la subtrama:** Ninguno

American Beauty

American Beauty es una comedia dramática que transcurre en una zona residencial, y la oposición de Lester se halla dentro de la familia, su propia mujer, Carolyn, y su hija Jane, ya que ninguna de las dos siente simpatía por él. Lester se encapricha de Angela, una amiga de su hija. Como es está casado y la chica es una adolescente, ella se convierte en otro adversario. En la casa de enfrente vive el severo y conservador coronel Frank Fitts, que no aprueba la actitud vital de Lester. Brad es el colega de trabajo de Lester que intenta despedirlo.

Lester chantajea a su empresa pidiéndole una cuantiosa indemnización y después empieza a llevar la vida que quiere. Se gana un aliado, Ricky Fitts, el chico que vive al lado, el que le vende costo. Rick y su padre, Frank, son dos personajes de la subtrama. El problema principal de Lester es descubrir el sentido de la vida y cómo expresar sus deseos más profundos dentro de una sociedad totalmente conformista que solo valora las apariencias y el dinero. Ricky mantiene un hogar insensibilizado y militarista vendiendo costo y espiando a los demás con su cámara de video. Frank reprime sus instintos homosexuales ejerciendo una disciplina férrea en su propia vida y en la de su familia.

- Protagonista:** Lester
- Primer adversario:** Carolyn, su mujer
- Segundo adversario:** Jane, su hija
- Tercer adversario:** Angela, la amiga guapa de Jane
- Cuarto adversario:** El coronel Frank Fitts
- Quinto adversario:** Brad, su colega
- Aliado:** Ricky Fitts
- Adversario impostor-aliado:** Ninguno
- Aliado impostor-adversario:** Ninguno
- Personaje de la subtrama:** Frank, Ricky

LA TÉCNICA DEL PERSONAJE: DOS PERSONAJES PRINCIPALES

Existen dos géneros populares o formas narrativas con dos personajes principales. Las historias de amor y las películas de amistad entre dos personas. La película de amistad es una combinación de tres géneros: acción, amor y comedia. Veamos cómo funciona la red de personajes en estas dos formas narrativas, basada en la función que cada personaje desempeña en la historia.

***Historias de amor**

El hecho de tener que crear dos personajes muy bien definidos conlleva unos determinados requisitos para la red de personajes de nuestra historia. La historia de amor está diseñada para mostrar al público el valor de una comunidad entre dos seres iguales. El concepto principal de las

historias de amor es bastante profundo. Las historias de amor dicen que una persona no es un verdadero individuo si está solo. Una persona se convierte en un ser único y auténtico solo si se une a una comunidad formada por dos personas. A través del amor del otro, cada uno de los individuos evoluciona y se convierte en su ser más profundo.

Expresar esta idea tan profunda en la red adecuada de personajes no es tarea fácil. Si intentamos escribir una historia de amor con dos personajes principales, contaremos con dos columnas, dos hilos de deseos, dos caminos que la historia intentará recorrer. Por lo tanto, hemos de asegurarnos de que uno de los personajes es más importante que el otro. Hemos de detallar las necesidades de ambos personajes al inicio de la historia, pero hemos de ofrecerle a uno de los dos personajes el hilo de deseo principal. La mayoría de los escritores le conceden este hilo al hombre, porque en nuestra cultura el hombre se supone que va detrás de la mujer. Pero una de las mejores maneras de plantear nuestra historia de amor de manera original es concediéndole a la mujer el hilo de deseo, como ocurre en Hechizo de luna, Al filo de la noticia y Lo que el viento se llevó.

Cuando concedemos a uno de los personajes el hilo de deseo, le otorgamos automáticamente más poder a este personaje, masculino o femenino. En cuanto a la función narrativa, esto significa que el amante, el deseado, es de hecho el adversario principal y no el protagonista secundario. Ocuparemos la red de personajes con uno o más adversarios externos, como por ejemplo los miembros de la familia se oponen a la unión. Podemos también contar con otros posibles pretendientes del protagonista o del amante de manera que podamos comparar las diferentes versiones de un hombre o mujer atractivos.

Historia de Filadelfia

- Protagonista:** Tracy Lord
- Primer adversario:** Dexter, su ex marido
- Segundo adversario:** Mike, el periodista
- Tercer adversario:** George, su novio, un hombre acartonado y un trepador social
- Adversario impostor-aliado:** Dinah, la hermana de ella
- Aliado:** La madre de ella
- Aliado impostor-adversario:** El padre de ella
- Personaje de la subtrama:** Liz, la fotógrafa

Tootsie

- Protagonista:** Michael
- Primer adversario:** Julie
- Segundo adversario:** Ron, el director
- Tercer adversario:** John, el doctor de TV
- Cuarto adversario:** Les, el padre de Julie
- Adversario impostor-aliado:** Sandy
- Aliado:** George, agente de Michael; Jeff, compañero de habitación de Michael
- Aliado impostor-adversario:** Ninguno

-Personaje de la subtrama: Ron, Sandy

***Historias de amistad**

La estrategia de emplear una relación de amistad como base de la red de personajes es más vieja que la historia de Gilgamesh y su gran amigo Enkidu. Vemos también una relación más desigual pero muy instructiva entre Don Quijote y Sancho Panza, el soñador y el realista, amo y sirviente.

La estrategia de la relación de amistad nos permite, fundamentalmente, dividir al protagonista en dos partes que muestren dos abordajes diferentes hacia la vida y dos variedades de talentos. Estos dos personajes están “casados”, forman un equipo, de manera que el público sabe percibir las diferencias y también cómo esas diferencias les ayudan a funcionar bien en conjunto, a fin de que el todo se haga más grande que la suma de las partes.

Al igual que ocurre con la historia de amor, uno de los dos amigos ha de ser más importante que el otro. Normalmente es el pensador, el intrigante, o el estratega de los dos, puesto a que este personaje se le ocurre el plan y es el que pone en marcha el hilo de deseo de ambos. El amigo es una especie de protagonista, muy parecido en algunos aspectos pero diferentes en otros.

A nivel estructural, el amigo es ambas cosas: el primer adversario y el primer aliado del protagonista. No es el segundo protagonista. No olvidemos que esta primera opción entre los dos amigos no suele ser nunca ni grave ni trágica. Suele tomar la forma de pelea o de discusión sana.

Normalmente ocupamos la red de personajes con un adversario externo y como mínimo peligroso. Y dado que la mayoría de las historias de amistad se sirven de un viaje mítico, los amigos se topan con una serie de adversarios secundarios por el camino. Estos personajes suelen ser extraños para la pareja de amigos y éstos acaban con ellos unos tras otro. Cada uno de los adversarios debe representar un aspecto negativo de la sociedad que detesta a los amigos o que quiere su ruptura. Esta técnica es una manera genial de definir a los personajes secundarios de inmediato y de diferenciarlos entre ellos. También ayuda a ampliar y a profundizar el género de historias de amistad dado que se definen varios aspectos de la sociedad en cuanto a los dos papeles principales.

Uno de los elementos más importantes de la red de las historias de amistad tiene que ver con el conflicto fundamental entre los amigos. En la relación surge un inconveniente que interfiere constantemente. Esto permite una oposición constante entre los dos papeles principales en una historia itinerante en la que gran parte de los otros adversarios son extraños que aparecen y desaparecen.

Dos hombres y un destino

-Protagonista: Butch

-Primer adversario: Sundance

-Segundo adversario: El jefe de estación de tren E. H. Harriman (que no aparece nunca) y sus pistoleros contratados, la pandilla estelar liderada por Joe Lafors.

-Tercer adversario: Polis bolivianos y ejército

- Adversario impostor-aliado:** Harvey, que reta al liderazgo de Butch de la banda
- Aliado:** Etta, la novia de Sundance
- Aliado impostor-adversario:** El sheriff Ray
- Personaje de la subtrama:** Ninguno

LA TÉCNICA DEL PERSONAJE: PROTAGONISTAS MÚLTIPLES E IMPULSO NARRATIVO

Aunque todos los géneros populares cuentan con un único personaje principal, existen algunas historias sin género que constan de múltiples protagonistas. Lo recordaremos volviendo al capítulo 1 en el que hablamos de cómo avanzan las historias, siendo sus opuestos extremos una acción lineal y una acción simultánea. Tener varios protagonistas es la manera principal de crear un sentido de movimiento simultáneo en las historias. En lugar de recorrer el desarrollo de un único personaje (lineal), la historia comparará lo que hacen varios protagonistas al mismo tiempo. Corremos el riesgo de mostrar demasiados personajes a la vez y con ello que la historia deje de ser una historia; ya no tiene un impulso narrativo que la haga avanzar. Incluso la historia simultánea debe tener una cualidad lineal, que narre los eventos en una secuencia en el tiempo, uno detrás de otro.

Al fin de escribir una historia de multiprotagonistas que funcione, debemos colocar a cada personaje principal frente a los siete pasos: debilidades y necesidades, deseo, adversario, plan, lucha autorrevelación y equilibrio. De lo contrario, el personaje ya no es el personaje principal; el público no lo ha visto avanzar a través de las fases de desarrollo más básicas.

Fijémonos en que tener muchos protagonistas reduce automáticamente el impulso narrativo. Cuantos más personajes definamos en detalle, más riesgo correremos de que nuestra historia se vea literalmente sin salida.

Estas son algunas de las técnicas que podemos emplear para añadir un impulso narrativo a una historia de multiprotagonistas:

- Hacer que un personaje destaque por encima del resto en el transcurso de la historia
- Conceder a todos los personajes el mismo hilo de deseo
- Hacer que el protagonista de un hilo narrativo de una historia sea el adversario de otro hilo narrativo
- Utilizar una situación tensa al final de una sucesión o secuencia para desencadenar un salto hacia otra sucesión
- Encauzar a los personajes desde diversas localizaciones hacia una sola
- Reducir el tiempo. Por ejemplo, la historia puede ocurrir en un día o en una noche
- Mostrar la misma fiesta o el mismo acontecimiento de grupo al menos tres veces en el transcurso de la historia para mostrar el impulso hacia delante y el cambio
- Hacer que los personajes se encuentren de vez en cuando por casualidad

Ejemplos de historias de multiprotagonistas que usan una o más de estas técnicas: American Graffiti, Hannah y sus hermanas, L.A. Confidential, Pulp Fiction, Los cuentos de Canterbury, La ronsa, Nashville Crash, Sonrisas de una noche de verano.

LA TÉCNICA DE LOS PERSONAJES: ELIMINAR LOS PERSONAJES SUPERFLUOS

Los personajes superfluos son una de las causas principales de las historias episódicas e inorgánicas. La primera pregunta que debemos formularnos cuando creamos un personaje es: “¿Cumple este personaje una función importante en la historia en general?”. Si no es así, si solo proporciona textura o color, deberíamos considerar la posibilidad de borrarlo por completo. Su valor reducido probablemente no justifique el tiempo que ocupa en el hilo narrativo de la historia.

LA RED DE PERSONAJES SEGÚN EL ARQUETIPO

Otra manera de que los personajes conecten y se contrasten en una historia es a través del arquetipo. Los arquetipos son modelos psicológicos básicos de una persona. Son los papeles que desempeñan las personas en la sociedad, maneras fundamentales de interactuar con los otros. Dado que son esenciales en todos los seres humanos, atraviesan fronteras culturales y tienen un atractivo universal.

Utilizar los arquetipos como base para nuestros personajes puede conferirles una apariencia de peso porque cada tipo expresa un modelo esencial que el público reconoce, y este mismo modelo se refleja tanto en el propio personaje como a través de su interacción en una sociedad más amplia.

PUNTO CLAVE: Al crear nuestro personaje original siempre intentaremos que el arquetipo sea concreto e individual

Partiendo del psicólogo Carl Jung, muchos escritores han hablado sobre qué significan los diferentes arquetipos y cómo se relacionan entre ellos. Para los escritores de ficción, el concepto clave que tienen de un arquetipo es probablemente la idea de una sombra. La sombra es una tendencia negativa del arquetipo, una trampa psicológica en la que una persona puede caer cuando desempeña ese papel o vive en base a esa psicología.

Es necesario traducir cada arquetipo principal y su sombra en técnicas prácticas que podemos usar cuando creamos una historia.

Esto conlleva pensar en la diversidad de arquetipos en cuanto a su función beneficiosa y también a las debilidades posibles que cada uno pueda desplegar en una historia.

***Rey o Padre**

-Fuerza: Regenta su familia o su gente con sabiduría, previsión y decide para que los suyos puedan salir victoriosos y evolucionar

-Debilidades inherentes: Puede obligar a su mujer, a sus hijos o a su gente a actuar de acuerdo a una serie de reglas estrictas y opresivas, puede retirarse totalmente del reino de las emociones de

su familia o reinado o puede insistir en que su familia y su gente vivan únicamente para su placer y beneficio.

-Ejemplos: El rey Arturo, Zeus, La tempestad, El Padrino, Rick en Casablanca, El rey Lear, Hamlet, Aragorn y Sauron en El Señor de los Anillos, Agamenón en La Ilíada, Ciudadano Kane, La guerra de las galaxias, Stanley en Un tranvía llamado deseo, American Beauty, Willy Loman en La muerte de un viajante, Fort Apache, Cita en San Luis, Mary Poppins, Tootsie, Historias de Filadelfia, Otelo, Río Rojo, Regreso a Howards End, Chinatown

***Reina o Madre**

-Fuerza: Proporciona el cuidado y el caparazón protector a cada hijo o bien a la gente que cría.

-Debilidades inherentes: Puede ser protectora o controladora hasta la tiranía o puede utilizar la culpa y la pena para mantener al hijo cerca y así garantizarse su propia comodidad.

-Ejemplos: Hamlet Macbeth, Hera, Stella en Un tranvía llamado deseo, Elizabeth, American Beauty, El león en invierno, El zoo de cristal, Larga jornada hacia la noche, La costilla de Adán.

***El viejo sabio, la vieja sabia, el mentor o el maestro/a**

-Fuerza: Transmite conocimiento y sabiduría de manera que la gente pueda mejorar su vida y de esta manera, mejorar la sociedad

-Debilidades inherentes: Puede obligar a los estudiantes a pensar de determinadas maneras por la gloria de su persona más que por la gloria de sus ideas

-Ejemplos: Yoda en La guerra de las galaxias, Hannibal en El silencio de los corderos, Matrix, Gandalf y Saruman en El señor de los Anillos, Cumbres borrascosas, Polonio en Hamlet, Homais en Madame Bovary, Miss Havishman en Grandes esperanzas, Mr. Macawber en David Copperfield y La Ilíada.

***El guerrero**

-Fuerza: El que hace respetar la ley de lo correcto

-Debilidades inherentes: Vive según el duro lema “mata o te matarán”; cree que aquello que es débil debe ser destruido y así se convierte en el que hace respetar la ley de lo incorrecto

-Ejemplos: Aquiles y Héctor en la Ilíada, Luke Skywalker y Han Solo en La guerra de las galaxias, Los siete samuráis, El rey Arturo, Thor, Ares, Teseo, Gilgamesh, Aragorn, Legolas y Gimli en El señor de los Anillos, Patton, La jungla de cristal, Sonny en El Padrino, Un tranvía llamado deseo, El gran Santini, Raíces profundas, Platoon, Sundance en Dos hombres y un destino, Terminator, Aliens el regreso.

***Mago o chamán**

-Fuerzas: Puede hacer visible la realidad más profunda más allá de los sentidos y puede equilibrar y controlar las fuerzas más poderosas o las más ocultas del mundo natural

-Debilidades inherentes: Puede manipular la realidad más profunda para esclavizar a los demás y destruir el orden natural.

-Ejemplos: Macbeth, los libros de Harry Potter, el Fantasma de la ópera, Merlín, La guerra de las galaxias, Chinatown, Vértigo, Gandalf y Saruman en El señor de los anillos, Un yanqui en la corte

del Rey Arturo, La conversación y los detectives Sherlock Holmes, Hércules Poirot y Nick Charles en El mago de Oz.

***El embaucador**

El embaucador es una forma menor del arquetipo de mago y es muy popular en las narraciones modernas

-Fuerza: Emplea la confianza, las artimañas y el arte de la palabra para salirse con la suya

-Debilidades inherentes: Puede convertirse en un completo mentiroso que solo piensa en sí mismo

-Ejemplos: Odiseo en la Odisea, Hombres de negro, Superdetective en Hollywood, Cocodrilo Dundee, Volpone, Loki en la mitología escandinava, Yago en Otelo, Indiana Jones, Solo en casa, Atrápame si puedes, Hannibal Lecter, Brer Rabbit, Butch en Dos hombres y un destino, el sargento Bilko en el Show de Phil, Michael en Tootsie, American Beauty, Verbal en Sospechosos de siempre, Oliver Twist, La feria de las vanidades, Tom Sawyer y Las aventuras de Huckleberry Finn

***Artista o Clown**

-Fuerzas: Define la excelencia frente a la sociedad, en sentido negativo enseña aquello que no funciona; muestra la belleza y la visión de futuro o lo que aparenta ser bello pero que, en realidad, es feo o ridículo.

-Debilidades inherentes: Puede ser el déspota más grande que insiste en la perfección, puede crear un mundo especial en el que puede ejercerse un control sobre todas las cosas, o simplemente lo derrumba todo y le resta todo valor a las cosas.

-Ejemplos: Stephen en Ulises y Retrato de un artista adolescente, Aquiles en la Ilíada, Pigmalión, Frankenstein, El rey Lear, Hamlet, el maestro espadachín en Los siete samuráis, Michael Tootsie, Blanche en Un tranvía llamado deseo, Verbal en Sospechosos de siempre, Holden Caulfield en El guardián en el centeno, Historias de Filadelfia y David Copperfield.

***El amante**

-Fuerza: Proporciona el cariño, la comprensión y la sensualidad que puede hacer feliz a una persona

-Debilidades inherentes: Puede perderse en el otro o forzar al otro a permanecer bajo su sombra

-Ejemplos: Paris en La Ilíada, Heathcliff y Cathy en Cumbres borrascosas, Afrodita, Romeo y Julieta, Etta en Dos hombres y un destino, Historias de Filadelfia, Hamlet, El paciente inglés, Kay en El Padrino, Camille, Moulis Rouge, Tootsie, Rick e Ilse en Casablanca, Regreso a Howard End y Madame Bovary.

***El rebelde**

-Fuerza: Tiene el coraje de desmarcarse de la multitud y actuar en contra de un sistema que esclaviza a las personas

-Debilidades inherentes: A menudo no puede o no proporciona una mejor alternativa y acaba por destruir el sistema o la sociedad.

-Ejemplos: Prometeo, Loki, Heatcliff en Cumbres borrascosas, American Beauty, Holedn Caulfield en El guardián en el centeno, Aquiles en La Ilíada, Hamlet, Rick en Casablanca, Regreso a Howard End, Madame Bovary, Rebelde sin causa, Crimen y castigo, Apuntes del subsuelo y Rojos.

He aquí una sencilla pero efectiva red de personajes que destaca los arquetipos contrastados:

La guerra de las galaxias

-Luke (+RD2D2+C3PO)
(príncipe-guerrero-mago)

Darth Vader
(rey-guerrero-mago)

Han Solo (+Chewbacca)
(rebelde-guerrero)

Princesa Leia
(princesa)

INDIVIDUALIZAR PERSONAJES EN LA RED

Una vez que hemos colocado a nuestros personajes en oposición dentro de la red de personajes, el siguiente paso del proceso es hacer que las funciones y los arquetipos de estos personajes sean individuos verdaderos. Pero, no nos olvidemos, procedentes de estos individuos únicos de manera independiente, procedentes de tejidos separados, sino que todos ellos coexisten dentro de la misma historia.

Creamos un único protagonista, un adversario y los personajes secundarios mediante comparaciones; pero en esta ocasión lo hacemos principalmente a través del tema y de la oposición. Analizaremos el tema en detalle en el capítulo 5, “El argumento moral”. Pero ahora vamos a analizar algunos conceptos clave.

El tema es nuestra visión de la manera correcta de actuar en el mundo, y lo expresamos a través de nuestros personajes cuando emprenden acciones. El tema no es la materia que tratamos, como, por ejemplo, el “el racismo” o “la libertad”. El tema es nuestra visión moral, nuestra visión de cómo vivir, bien o mal, y es único en cada una de las historias que escribimos.

PUNTO CLAVE: Empezamos a individualizar a nuestros personajes al definir un problema moral en el núcleo de la premisa. Después desarrollamos las diversas posibilidades del problema moral en el cuerpo de la historia.

Desarrollamos las diferentes posibilidades a través de la oposición. Concretamente, creamos un grupo de adversarios (y aliados) que obligan al protagonista a abordar el problema moral fundamental. Y cada adversario es una variación del tema; cada uno de ellos aborda el mismo problema moral de diferente manera.

Fijémonos en cómo ejecutar esta técnica de vital importancia:

1. Empezamos por escribir lo que para nosotros es el problema moral fundamental de nuestra historia. Si ya hemos trabajado con la técnica de la premisa, sabremos cómo hacerlo.

2. Comparamos a nuestro protagonista y el resto de los personajes bajo estos parámetros
 - a. Debilidades
 - b. Necesidades (ambas, psicológicas y morales)
 - c. Deseo
 - d. Valores
 - e. Poder, estatus y capacidad
 - f. Cómo aborda cada uno de ellos el problema moral fundamental en la historia
3. Al establecer estas comparaciones, empezaremos por la relación más importante de cualquiera de las historias, la del protagonista y el primer adversario. En muchos aspectos, este adversario es la clave para crear la historia porque él no nos ayuda solamente a describir al protagonista, sino que también nos muestra los secretos para configurar una red de personajes más extensa.
4. Tras comparar al protagonista con el primer adversario, comparamos al protagonista con el resto de adversarios y después con los aliados. Finalmente, comparamos a los adversarios y a los aliados entre ellos.

Recordemos que cada personaje debe emplear una técnica de abordaje diferente para enfrentarse al problema moral fundamental de protagonista (variaciones sobre el tema)

Analicemos ahora algunos ejemplos para comprobar cómo funciona esta técnica:

Tootsie

Tootsie es una historia maravillosa porque muestra cómo empezar una premisa de alto concepto y crear una historia de manera orgánica. Tootsie es un ejemplo clásico de lo que se conoce como una comedia de trueque. Esta es una técnica de premisa en la que el protagonista descubre de repente que ha cambiado y que se ha convertido en algo o en alguien diferente. Se han escrito muchas comedias de trueque que se remontan hasta Mark Twain, un gran maestro de esta técnica.

La gran mayoría de comedias de trueque fallan estrepitosamente. Y es porque la mayoría de los escritores no conocen el punto débil que contiene la premisa de alto concepto: esta premisa nos proporciona únicamente dos o tres escenas. Sin embargo, los escritores de Tootsie conocen bien el arte de la narración de historias, concretamente cómo crear una red de personajes sólida y cómo individualizar a cada personaje mediante la comparación. Al igual que todas las historias de alto concepto, Tootsie consta de dos o tres escenas divertidas en el trueque en el que el personaje de Dustin Hoffman, Michael, al principio sale vestido de mujer, se aprende su papel y sale exitoso tras la visita a su agente en un restaurante.

Pero los escritores de Tootsie hacen algo más que crear dos o tres escenas divertidas. Trabajando en el proceso de escritura, empiezan a adjudicarle a Michael un problema moral fundamental, que es el de cómo un hombre trata a una mujer. La necesidad moral del protagonista es aprender a comportarse correctamente con una mujer, concretamente, con la mujer de quien se enamora. Los escritores, seguidamente, crean una serie de adversarios, siendo cada uno de ellos una

variación de cómo los hombres tratan a las mujeres o cómo las mujeres dejan que los hombres las traten. Por ejemplo:

-Ron, el director, miente a Julie y la engaña y después se justifica diciendo que la verdad heriría a Julie todavía más

-Julie, la actriz de quien se enamora Michael, es guapa y talentosa pero permite que los hombres, concretamente Ron, abusen de ella y que la dominen

-John, el actor que representa al doctor en la serie, es un libidinoso que se aprovecha de su estrellato y de su posición y que se impone sobre las actrices que trabajan allí

-Sandy, la amiga de Michael, tiene la autoestima tan baja que, cuando él le miente y la engaña, ella le disculpa

-Les, el padre de Julie, se enamora de Michael (disfrazado de Dorothy) y la trata con el máximo respeto posible al tiempo que la seduce con bailes y flores

-Rita Marshall, la productora, es una mujer que ha ocultado su feminidad y su interés por otras mujeres con el fin de ganar una posición de poder

-Michael, cuando se disfraza de Dorothy, ayuda a las mujeres del programa a estar a la altura de los hombres y a obtener el respeto y el amor que se merecen. Pero cuando Michael se disfraza de hombre, se rifa a todas las mujeres en una fiesta, finge estar interesado por Sandy y conspira para que Julie se aparte de Ron.

Grandes esperanzas

Dickens es un maestro de la narración famoso por su red de personajes. Una de sus narraciones más instructivas es Grandes esperanzas que en muchos aspectos es una de las redes más expertas de todas.

El rasgo distintivo de la red de personajes: Magwitch y Pip, Miss Havisham y Estella. Cada pareja comparte el mismo tipo de relación, mentor y aprendiz, pero las relaciones difieren en aspectos cruciales, Magwitch, criminal ausente, le da dinero y libertad a Pip en secreto pero ningún sentido de responsabilidad. En el extremo opuesto, el control férreo de Miss Havisham sobre Estella junto a la amargura que acumula por la herida que un hombre le causó convierte a la niña en una mujer demasiado fría para amar.

Vanity Fair

Tackeray llamó a Vanity Fair “una novela sin protagonista” y con ello quiso decir que un personaje heroico digno de emulación. Todos los personajes son variantes de animales depredadores que se suben a las espaldas de los demás por dinero, estatus y poder. En este sentido, la red de personajes de Vanity Fair es una red única. La decisión de Tackeray de crear una red de personajes es una de las principales maneras de expresar su visión moral y de conseguir una visión original.

Dentro de la red, el contraste principal de personajes se produce entre Becky y Amelia. Cada uno de ellos tiene un enfoque diferente hacia cómo una mujer encuentra a un hombre. Amelia es inmoral por ser obtusa mientras que Becky es inmoral por ser un intrigante profesional.

Tom Jones

Vemos aquí el gran efecto que causa la decisión de un escritor de crear una red de personajes sobre el protagonista en una historia como la de Tom Jones. Esta novela cómica “picaresca” tiene un gran número de personajes. Mostrar un tejido social tan amplio provee a la historia de muchas acciones simultáneas y de una profundidad poco concreta. Al aplicar este enfoque a la comedia, otorgamos credibilidad al personaje al mostrar tantos personajes actuando tonta o incorrectamente.

En ellos se incluye el protagonista. Haciendo de Tom un tonto inocente y basando la trama en la desinformación acerca de quién es Tom, Fielding muestra sus limitaciones en cuanto a autorrevelación y profundidad que puede conferir a dicho personaje. Sin embargo, Tom desarrolla un problema moral fundamental que tiene que ver con la fidelidad hacia su gran amor, pero la responsabilidad que muestra es limitada.

CREACIÓN DE NUESTRO PROTAGONISTA

Crear un personaje principal sobre el papel que parezca un auténtico ser humano es tarea compleja y requiere pasar por una serie de fases. Como un pintor experto, hay que construir el personaje por capas. Con suerte, tendremos más posibilidades de que funcione empezando por una extensa red de personajes. Sea cual sea la red de personajes que construyamos, causará un gran efecto en el protagonista y nos servirá de guía valiosa conforme vayamos caracterizando al personaje.

Crear el protagonista, paso 1: Conocer los requisitos de un gran protagonista

El primer paso para construir a nuestro protagonista es asegurarnos de que participa de los requisitos que cualquier protagonista de cualquier historia debe conocer. Todos estos requisitos tienen que ver con la función del personaje principal: él es el conductor de toda la historia.

1. Lograr que nuestro personaje líder no pierda fascinación en ningún momento

Cualquier personaje que tenga que conducir la historia tiene que captar y mantener la atención del público constantemente. Hemos de evitar los tiempos muertos, las piedras en el camino, los rellenos (ni más metáforas que recalquen). Cuando el personaje líder se hace aburrido, la historia se detiene.

Una de las mejores maneras de captar y mantener la atención del público es darle misterio al personaje. Mostraremos al público que el personaje oculta algo. Lo que obligará a los miembros pasivos del público a esforzarse y a participar activamente en nuestra historia. Un espectador se dirá a sí mismo: “Este personaje está ocultándonos algo y quiero saber qué es”.

2. Hacer que el público se identifique con el personaje, pero no demasiado

“Identificar” es un término que mucha gente emplea pero que poca define bien. Decimos que el público debe identificarse con el protagonista de manera que pueda vincularse emocionalmente con el personaje. Pero, en realidad, ¿qué significa eso?

Los que creen que un personaje se construye dotándolo de rasgos también creen que los espectadores se identifican con cosas como bagaje, oficio, vestimenta, ingresos, raza y sexo. Nada más lejos de la realidad. Si los espectadores se identifican con estas características, nadie se identificaría con nadie, porque cada personaje tendría demasiados rasgos que los miembros del público no comparten.

Los espectadores se identifican con dos elementos de un personaje: su deseo y el problema moral que afronta; en resumen, deseo y necesidad, los dos primeros de la crucial estructura de los siete pasos. El deseo conduce toda la historia porque el público quiere que el protagonista triunfe. El problema moral es una lucha profunda acerca de cómo convivir correctamente con el resto de los seres humanos y eso es lo que el público quiere que el protagonista resuelva.

Seamos conscientes de que el público no debería identificarse demasiado con el protagonista, de lo contrario no sería capaz de volver atrás y ver cómo éste cambia y evoluciona. De nuevo, una advertencia de Peter Brook para el actor muy útil para el escritor:

Quando (el actor) se ve a sí mismo en relación con la totalidad de la obra (...) contemplará los rasgos agradables y desagradables (de su personaje) desde otra perspectiva, y al final tomará decisiones diferentes de aquellas que tomaba cuando pensaba que “identificarse” con el personaje era lo más importante de todo”.

En el capítulo 8, “La trama”, analizaremos cómo distanciar al público del protagonista en el momento adecuado.

3. Lograr que el público empatices con nuestro protagonista y que no se identifique.

Todo el mundo habla de lo importante que es lograr que nuestro protagonista agrade. Contar con un protagonista agradable (simpático) puede ser valioso porque el público quiere que el protagonista consiga su objetivo. De hecho, el público participa en el acto de narrar la historia.

Pero algunos de los protagonistas más poderosos de muchas historias no son en absoluto agradables. Sin embargo, todos estamos fascinados por ellos. Incluso el protagonista de una historia que es inicialmente agradable actúa de manera inmoral, hace cosas agradables a medida que empieza a perder ante el adversario. Incluso así, el público no se levanta en medio de la historia para marcharse.

PUNTO CLAVE: Lo que realmente importa es que los espectadores entiendan al personaje, pero cada cosa que éste hace no tiene necesariamente que gustarle.

Empatizar con alguien no significa interesarse por ese alguien y comprenderle. Es por eso que el truco para mantener el interés del público en el personaje, incluso cuando el personaje no es agradable o está emprendiendo acciones inmorales, es mostrar al público el motivo real del protagonista.

PUNTO CLAVE: Mostrar siempre por qué nuestro protagonista actúa de esa manera.

Si mostramos al público por qué el personaje decide hacer lo que hace, éste entenderá la causa de la acción (empatía) sin aprobar necesariamente la acción en sí misma. Mostrar el motivo del protagonista al público no significa mostrárselo al propio protagonista. El protagonista suele estar equivocado en cuanto a la verdadera razón que le mueve para perseguir su objetivo y no descubre el motivo real hasta que finaliza la historia, con la llegada de la autorrevelación.

4. Adjudicarle una necesidad moral y psicológica al protagonista

Los personajes más poderosos suelen tener siempre una necesidad moral psicológica. Recordemos la diferencia: una necesidad psicológica afecta solamente al protagonista; una necesidad moral tiene que ver con aprender a actuar correctamente con los demás. Al adjudicarle una necesidad moral y psicológica a nuestro protagonista, aumentamos el efecto que el personaje causa en la historia y, consecuentemente, la fuerza emocional de la historia.

Crear el protagonista, paso 2: Cambio del personaje

El cambio del personaje, conocido también como el arco del personaje, desarrollo del personaje o ámbito del cambio, se refiere al desarrollo de un personaje en el transcurso de la historia. Puede ser lo más difícil, pero también el paso más importante de todo el proceso de escritura.

“Desarrollo del personaje” es otra de estas expresiones de uso fácil, como el de “identificación” con un personaje, que todo el mundo emplea pero que pocos entienden. Regresemos por un momento al enfoque estándar de cómo crear un personaje. Sería, en este caso, imaginar a una persona solitaria y tratar de definirla mediante los máximos rasgos posibles. Después explicamos una historia sobre esa persona y al final de la historia provocamos un cambio en ella. Esto es lo que llamo “la escuela del cambio leve”, del cambio que experimenta el personaje. Daremos el giro en la última escena y en un tris el personaje habrá “cambiado”. Esta técnica no funciona. Buscaremos otro camino.

El yo expresado en forma de personaje

Antes de que podamos hablar del verdadero cambio del personaje de cómo producirlo, hemos de tener una idea de lo que es cambiar. Y para hacer eso hemos de preguntarnos: ¿Cuál es el propósito del yo en el arte de la narración?

Un personaje es un yo ficticio creado para mostrar simultáneamente y de infinitas maneras cómo todo ser humano es completamente único pero eternamente humano y está dotado de unos rasgos que todos compartimos. Este yo ficticio se define mediante sus acciones, en el espacio y en

el tiempo y después se compara con los demás, a fin de mostrar cómo puede vivir una persona, correcta o incorrectamente y cómo puede una persona evolucionar en el transcurso de la vida.

No es de extrañar que no exista un concepto monolítico del yo en la historia de las historias. He aquí algunas de las maneras más importantes de analizar el yo:

-Una personalidad única, gobernada internamente por una mano de hierro. Este yo se halla apartado de los demás pero va en busca de su “destino”. Para eso ha nacido el yo, según sus aptitudes más profundas. Este sentido del yo es común en las historias de los mitos que suelen hablar de un héroe guerrero.

-Una personalidad única constituida por varias necesidades y deseos a menudo conflictivos. El yo tiene una urgencia enorme de conectar con los demás e incluso a veces de subsumir a otro. Este concepto del yo se encuentra en muchas historias, concretamente, en el trabajo de dramaturgos modernos como Ibsen, Chéjov, Strindberg, O’Neill y Williams.

-Una serie de roles que la persona desempeña dependiendo de qué tipo de sociedad se lo exige en la época. Quizás, Twain sea el defensor más importante de esta visión. Creó las comedias de truco *Un yanqui en la corte del rey Arturo* y *El príncipe y el mendigo* para demostrar que una persona está condicionada sobre todo por su posición en la sociedad. Pero incluso en *Las aventuras de Huckleberry Finn* y *Tom Sawyer*, Twain enfatiza el poder del papel que desempeñamos y cómo solemos convertirnos en lo que la sociedad dice que somos.

-Una flexible colección de imágenes tan desequilibradas, porosas, maleables, pobres y carentes de integridad que su forma puede cambiar radicalmente. Kafka, Borges y Faulkner son los escritores más importantes que han expresado este sentido tan flexible del yo. En la ficción popular vemos este tipo de yo en historias de terror, concretamente las historias de vampiros, de hombres gato y de hombres lobo.

Aunque estas nociones del yo son muy diferentes, el propósito del cambio del personaje y las técnicas para realizarlo son prácticamente las mismas.

PUNTO CLAVE: El cambio de personaje no se produce al final de la historia, sino que ocurre al principio. Se hace factible al principio, según cómo hayamos planteado nuestra historia.

PUNTO CLAVE: Contaremos una historia sin pensar en un personaje principal como una persona fija y completada. Tenemos que pensar en nuestro protagonista dentro de un ámbito del cambio, un ámbito de posibilidades, desde el principio. Tenemos que determinar el ámbito del cambio del protagonista al comenzar el proceso de escritura, de lo contrario al protagonista le será imposible cambiar al final de la historia.

Ya he puesto el énfasis en la importancia que tiene este método. Si dominamos el ámbito del cambio, ganaremos el “juego” del arte de narrar. Si no, reescribiremos la historia muchas veces y no lograremos que funcione.

Una regla general muy sencilla es ésta: cuanto menor el ámbito, menos interesante será la historia; cuanto mayor el ámbito, más interesante la historia pero también más arriesgada, porque los personajes no cambian en gran medida en el poco tiempo en que aparecen en la historia.

Pero ¿qué es exactamente este “ámbito del cambio”? Es el ámbito de posibilidades que abarca aquello que el personaje puede llegar a ser, definido por el entendimiento que tiene de su propio ser. El cambio del personaje es el momento en que el protagonista se convierte, finalmente, en quién será en definitiva. En otras palabras, el personaje principal no enloquece de repente y se vuelve otra persona (excepto en raras ocasiones). El personaje principal completa un proceso que ha venido ocurriendo a lo largo de la historia, convirtiéndose en quién es de una manera más profunda y concentrada.

Este proceso de conversión del protagonista en alguien más profundo parece completamente etéreo y es por eso que muy a menudo se malinterpreta. Así que ahora voy a ser muy concreto: podemos mostrar a un personaje atravesando muchos cambios en una historia, pero no todos ellos representarán un cambio en el personaje.

Por ejemplo, podemos presentar un personaje que empieza siendo muy pobre y termina siendo muy rico. O puede empezar siendo un campesino y acabar siendo un rey. O puede tener un problema de alcoholismo y aprender a cómo ser sobrio. Todos éstos son posibles cambios, pero no son solo cambios del personaje.

PUNTO CLAVE: El verdadero cambio dentro del personaje implica un reto y un cambio de creencias fundamentales, que llevarán al protagonista a emprender una acción moral nueva.

El autoconocimiento de un personaje se basa en las creencias que tiene acerca del mundo y de sí mismo y especialmente en las creencias sobre aquello que significa una vida correcta y sobre lo que hará para conseguir sus deseos. En una buena historia, cuando el protagonista persigue un objetivo, está obligado a desafiar sus creencias más asentadas y sólidas. En plena crisis podrá ver aquello en lo que realmente cree, decidirá cómo actuar y después emprenderá una acción moral para demostrarlo.

Al igual que los escritores han expresado distintos sentidos del ser, también han empleado diferentes estrategias para expresar el cambio del personaje. En el capítulo 1 comenté que una historia “camina” sobre dos “patas”, actúa y aprende. En términos generales, en la larga historia del arte de narrar, se ha producido un desplazamiento desde el énfasis absoluto en la actuación (en la forma de mito, en el que el público aprende sencillamente imitando las acciones del protagonista) el énfasis en el aprendizaje, cuando el interés del público recae en descubrir lo que está ocurriendo, quiénes son realmente esas personas y qué acontecimientos han sucedido, antes de llegar a un entendimiento total de cómo llevar una vida correcta.

Conocemos historias de aprendizajes gracias a autores como Joyce, Woolf, Faulkner, Godard, Stoppard, Frayn y Ayckbourn y a películas tan variadas como El año pasado en Marienbad, Blow-up, El conformista, Memento, La conversación y Los sospechosos de siempre.

El cambio del personaje en las historias de aprendizaje no conlleva simplemente ver cómo un personaje obtiene una nueva comprensión sobre sí mismo al final de la historia. El público debe participar en el cambio del personaje y convertirse en diferentes personajes a lo largo del proceso de la narración, no solamente experimentando los diferentes puntos de vista del personaje, sino también teniendo que descubrir qué punto de vista tiene el público.

A todas luces, las posibilidades de cambio del personaje son infinitas. El desarrollo de nuestro personaje depende de con qué creencias empieza, cómo las desafía y cómo han cambiado al final de la historia. Ésta es una de las maneras en que hacemos la historia nuestra y solo nuestra.

Pero algunos tipos de cambio del personaje son más comunes que otros. Analicemos algunos de ellos, no porque tengamos que emplear alguno en nuestra historia, sino porque, si llegamos a entenderlos, sabremos manejar este método tan importante para nuestro proceso de escritura.

1. De niño a adulto: Conocido también como la historia de la edad adulta, este cambio no tiene nada que ver con el cambio físico que experimenta el niño cuando se hace adulto. Podemos pensar que es evidente, sí, pero muchos escritores cometen el error con las historias de edad adulta al describir el desarrollo de un personaje a través de su primera experiencia sexual. Aunque esta experiencia puede ser trágica o divertida, nada tiene que ver con el cambio del personaje.

Una verdadera historia de edad adulta muestra a alguien joven desafiando y cambiando sus creencias básicas para después emprender una nueva acción moral. Podemos apreciar este tipo de cambio en historias como *El guardián en el centeno*, *Las aventuras de Huckleberry Finn*, *David Copperfield*, *El sexto sentido*, *Big*, *El indomable Will Hunting*, *Forrest Gump*, *Esencia de una mujer*, *Cuenta conmigo*, *Caballero sin espada* y *Tristan Shandy* (que no es solamente la primera novela de mayoría de edad, sino también ¡¡la primera novela antimayoría de edad!!)-

2. De adulto a líder: En este cambio, un personaje pasa de estar interesado únicamente en encontrar el buen camino para poder darse cuenta de que debe ayudar también a los demás a encontrar el buen camino. Este cambio podemos verlo en *Matrix*, *Salvando al soldado Ryan*, *Elizabeth*, *Braveheart*, *Forrest Gump*, *La lista de Schindler*, *El rey León*, *Las uvas de la ira*, *Bailando con lobos* y *Hamlet*.

3. De cínico a participante: Esta evolución es una forma específica de pasar de adulto a líder. En este caso un personaje empieza valorándose únicamente a sí mismo. Se ha apartado de la vasta sociedad y está únicamente interesado en el placer, en la libertad personal y en el dinero. Al final de la historia, el protagonista ha aprendido el valor que tiene hacer el bien en un mundo más extenso y se incorpora a la sociedad como líder. Películas como *Casablanca* y el personaje de Han Solo de *La guerra de las galaxias* presentan este cambio.

4. De líder a tirano: No todo cambio en el personaje es forzosamente positivo. En historias de líder-tirano el personaje pasa de ayudar a unos cuantos a encontrar el buen camino a obligar a otros a seguir su camino. Muchos actores temen representar personajes que viven este cambio porque creen que parecerán malvados. Pero este cambio suele funcionar en los grandes dramas.

Se puede apreciar en L.A. Confidential, Algunos hombres buenos, Regreso a Howard End, Río Rojo, El Padrino y Macbeth.

5. De líder a visionario: En este cambio, un personaje pasa de ayudar a unos cuantos a encontrar el buen camino a ver cómo una sociedad entera debería cambiar y vivir en el futuro. Vemos este tipo de cambio en las grandes historias religiosas y en algunos mitos de la creación.

Los escritores suelen emplear la estructura narrativa de Moisés cuando describen este cambio. Por ejemplo, la historia Encuentros del tercer tipo, muestra a un hombre de a pie, Roy, que tiene la visión de una montaña. Sube hasta la cima de la montaña y allá arriba ve el futuro del universo en forma de una nave espacial gigante.

Si queremos presentar a un personaje que se convierte en un visionario, haremos frente a un gran problema. Nosotros somos quienes debemos tener la visión. La mayoría de los escritores que quieren contar este tipo de historias cuando llegan al final se sorprenden al darse cuenta de que no tienen una visión de cuál sería la nueva manera de actuar de una sociedad entera en el futuro. Por lo tanto, en el momento de la revelación final, resulta que el personaje ve una luz blanca o unas imágenes muy bellas por la naturaleza.

Este método no funciona. La visión del personaje debe ser una visión moral concreta. Los Diez Mandamientos de Moisés son leyes morales. El Sermón del Monte pronunciado por Jesús consta de una serie de leyes morales. Asegurémonos de que las nuestras también lo son y, si no, no escribamos este tipo de historias.

6. Metamorfosis: En las obras de terror, de fantasía, en los cuentos de hadas y en determinadas obras de gran intensidad psicológica, el personaje puede experimentar una metamorfosis o un cambio del personaje radical. En este caso, el personaje se convierte en otra persona, animal o cosa.

Éste es un cambio radical y costoso e implica un ser inicialmente débil, quebrantado o devastado. En su mejor forma, esta evolución presenta una acción de una gran empatía. Y en su peor forma, señala la destrucción total del antiguo ser y un encierro en el nuevo.

En las historias de terror como El hombre lobo, Los lobos humanos y La mosca, el cambio de humano a animal implica una entrega absoluta a la pasión sexual y un comportamiento depredatorio. Cuando el hombre regresa a su raíz animal, vemos este proceso regresivo.

En las historias es raro que un personaje pueda pasar de ser una bestia a un ser humano. Podría decirse que King Kong es uno de estos personajes cuando parece que se enamora del personaje que encarna Fay Wray y muere por ella. “Era la belleza que mató a la bestia”, declara el productor de la película todavía más depredador. Feral Kid en Mad Max 2, el guerrero de la carretera, es un niño animal gruñón que no solo aprende a ser humano viendo a Mad Max, sino que acaba siendo líder de su tribu. El Gilgamesh, el hombre animal, Enkidu, se vuelve humano cuando cae en la trampa de dormir con una mujer.

En La metamorfosis de Kafka, que podría llamarse una “comedia de trueque”, el vendedor ambulante Gregor Samsa se levanta una mañana y se da cuenta de que se ha convertido en un insecto. Este es un ejemplo poco común de cambio del personaje porque se produce al principio de la historia y durante el resto de la obra el personaje vive la experiencia de ser un insecto, (según se dice, el es punto más álgido de la alineación).

Este tipo de cambio del personaje tan radical requiere necesariamente el uso de un símbolo. Echemos un vistazo al capítulo 7, “La red de símbolos”, para ver las técnicas de cómo vincular un símbolo con un personaje.

Crear el cambio del personaje en nuestra historia

Después de haber observado cómo funciona el cambio del personaje en la narración, la pregunta actual es: ¿Cómo construimos este cambio para nuestra historia específica?

En el capítulo 2, sobre la premisa, analizamos el método de buscar los contrarios en la acción fundamental de la historia a fin de obtener una idea del posible cambio del personaje de nuestro protagonista. No olvidemos que en El Padrino funciona así:

-Premisa: El hijo pequeño de una familia de la mafia se venga de los hombres que mataron a su padre y se convierte en el nuevo Padrino.

D: Debilidades al principio: despreocupado, temeroso, convencional, legal, apartado de la familia

A: acción básica: se venga

C: persona cambiada: tiránico, soberano absoluto de la familia.

Después, en el capítulo 3, hemos hablado de cómo establecer los siete pasos estructurales de nuestra historia de manera que el personaje conduce la trama y experimenta un cambio profundo al mismo tiempo. Aquí quiero concentrarme con mucho más detalle en la técnica de crear el cambio del personaje que servirá de fundamento de nuestra historia.

Cuando anteriormente nos hemos preguntado cómo construir este cambio, utilicé el término “construir” a propósito, porque es aquí donde se percibe literalmente el armazón de nuestra historia.

PUNTO CLAVE: Empecemos siempre por el final del cambio, con la autorrevelación; después regresemos y decidamos el punto de partida del cambio en sí, que será la necesidad y el deseo del protagonista; después descubramos las fases de desarrollo entre ambos puntos.

Éste es uno de los recursos más valiosos de toda la escritura de ficción. Si lo usamos, comprobaremos la espectacular mejora que mostrará nuestra capacidad de narrar. La razón por la que empezamos en el punto final es que todas las historias son un viaje de aprendizaje en el que nuestro protagonista se embarca (que puede ir acompañado de un viaje físico o no). Como ocurre con cada viaje, antes de dar el primer paso hemos de saber el punto final adonde nos dirigimos. De lo contrario, vamos a dar vueltas circulares sin sentido.

Empezando por la autorrevelación, el final del cambio del personaje, sabemos que cada paso que da nuestro personaje conducirá a ese punto final. No habrá nada de relleno, nada superfluo. Ésta es la única manera de hacer nuestra historia orgánica (con lógica interna), de garantizar que cada paso del viaje esté necesariamente conectado a cualquier otro paso y que el viaje vaya in crescendo.

Algunos escritores temen este recurso porque piensan que les constriñe u obliga a escribir de manera esquemática. De hecho, esta técnica confiere más libertad porque siempre contamos con una red de salvamento. Estemos donde estemos en la historia, conocemos nuestro eventual destino. Por lo tanto, podemos probar que ocurran diferentes posibilidades y acontecimientos que aparentemente parezcan salirse del camino principal de la historia pero que en realidad nos están llevando, de manera más creativa, adonde queremos y necesitamos ir.

Recordemos: la autorrevelación se hace posible al principio de la historia. Esto significa que una buena autorrevelación consta de dos partes: la revelación misma y el planeamiento.

El momento de la revelación tiene que constar de estas cualidades:

- Debe ser repentina, de manera que tenga la máxima fuerza dramática en el protagonista y en el público.
- Debe crear un estallido de emoción en el público cuando comparta el momento del despertar con el protagonista.
- Debe ser información nueva para el protagonista: tiene que ver, por primera vez, que ha estado viviendo una mentira en su propio ser y que ha hecho daño a los demás.
- Debe desencadenar en el protagonista una nueva acción moral que demuestre de inmediato que la revelación es real y que le ha hecho cambiar profundamente.

El planteamiento para la revelación debe tener estas cualidades:

- El protagonista debe ser un ser pensante, alguien capaz de ver la verdad y de conocer la acción correcta.
- El protagonista debe ocultarse algo para sí mismo.
- Esta mentira o engaño debe herir al protagonista realmente

Es posible que percibamos algo que parece una contradicción: un ser pensante que se miente a sí mismo. Pero, aunque esto pueda ser contradictorio, es real. A todos nos ocurre. Una de las fuerzas del arte de la narración es mostrarnos cómo un ser humano es capaz de pensar inteligente y creativamente y también capaz de urdir engaños intrincados y viciosos.

LA TÉCNICA DEL PERSONAJE: LA DOBLE INVERSIÓN

La manera más corriente de expresar el cambio del protagonista es conferir una necesidad y una autorrevelación al protagonista. Este desafía y cambia sus creencias básicas y después emprende

una nueva acción moral. Como el público se identifica con el protagonista, aprende cuando éste aprende.

Pero surge un problema: ¿Cómo podemos mostrar nuestra propia visión moral de una acción correcta o incorrecta como algo diferente de la del protagonista? Esta visión no ha de ser necesariamente la misma. Además es posible que queramos expresar el cambio del personaje con más complejidad o impacto emocional que lo que el método estándar permite.

Una técnica superior para mostrar el cambio del personaje en una historia es una clase única de autorrevelación, a la que llamo la “doble inversión”. En esta técnica, al igual que al protagonista, al adversario se le confiere una autorrevelación. Cada uno aprende del otro y el público recibe dos revelaciones de cómo actuar y vivir en el mundo en lugar de una.

Hay dos ventajas al emplear la doble inversión en lugar de solo una autorrevelación normal. En primer lugar, si usamos el método comparativo, podemos mostrar al público el camino correcto para actuar y ser, de manera más útil y más clara que con una sola revelación. Equiparémoslo con el tema del sonido, o bien mono o bien estéreo. En segundo lugar, el público no está tan atrapado en el protagonista. Podrá dar un paso atrás con más facilidad y obtener una visión más global al poder ver todas las ramificaciones de la historia.

Al fin de crear la doble inversión, hemos de dar estos pasos:

1. Conferirle al protagonista y al adversario principal una debilidad y un deseo (las debilidades y necesidades del protagonista y del adversario no han de ser las mismas, ni siquiera parecidas)
2. El adversario ha de ser humano. Esto significa que debe ser capaz de aprender y de cambiar.
3. Durante o después de la batalla, el protagonista y también el adversario deberán tener una autorrevelación
4. Conectemos ambas autorrevelaciones entre ellas. El protagonista debe aprender algo del adversario y el adversario debe aprender algo del protagonista
5. Nuestra visión moral es lo mejor de lo que ambos personajes aprenden.

La doble inversión es una técnica muy poderosa pero no es muy usual. Y esto ocurre porque la mayoría de los escritores no crean adversarios con capacidad de tener autorrevelaciones. Si nuestro adversario es malvado, extremadamente malicioso ya de nacimiento, no descubrirá cuán malo ha sido al final de la historia. Por ejemplo, un adversario que arranca literalmente el corazón de la gente para comérselo durante la cena no se dará cuenta de que necesita cambiar.

No es de extrañar ver en las historias de amor el uso más frecuente de la doble inversión, en este tipo de historias diseñadas de manera que el protagonista y el amante (adversario principal) aprenden el uno del otro. Podemos ver ejemplos de doble inversión en películas como Kramer contra Kramer, La costilla de Adán, Orgullo y Prejuicio, Casablanca, Pretty Woman, Sexo, Mentiras y Video, Esencia de mujer, Vivir de ilusión.

Una vez que hayamos descubierto la autorrevelación de nuestro personaje, regresaremos a la necesidad. Una de las ventajas de crear la autorrevelación al principio es que ésta nos dice automáticamente cuál es la necesidad de nuestro protagonista. Si la autorrevelación es aquello que el protagonista aprende, la necesidad es aquello que el protagonista no conoce pero que debe conocer a fin de llevar una vida mejor. Nuestro personaje, sumido en el gran engaño en el que vive, tiene que encontrar maneras de superar la enorme debilidad que está paralizando su vida.

***Crear el protagonista, paso 3: El deseo**

El tercer paso para crear un protagonista sólido es crear el hilo de deseo. En el capítulo 3 describimos este paso como la columna de la historia. Tengamos presentes tres reglas para la creación de un hilo de deseo sólido:

1. Queremos un único hilo de deseo que se construya con solidez en cuanto a importancia y a intensidad. Si tenemos más de un hilo de deseo, la historia se descompondrá en pedazos. Avanzará literalmente en dos o tres direcciones, despojándose del impulso narrativo y dejando al espectador confuso. En las historias bien forjadas, el protagonista tiene un objetivo único y primordial que deberá perseguir con una intensidad cada vez mayor. La historia avanza cada vez más rápido y el impulso narrativo se vuelve sobrecogedor.

2. El deseo debe ser concreto, y cuanto más concreto, mejor. Para asegurarnos de que nuestro hilo de deseo es lo suficientemente concreto, preguntémonos si hay un momento concreto la historia donde el espectador sabe si nuestro protagonista ha conseguido su deseo o no. En Top Gun nos enteramos si el protagonista gana o no el premio Top Gun porque el director de la escuela de vuelo se lo entrega en persona. En Flashdance nos enteramos si la protagonista logra o no ver su hilo de deseo de entrar en una escuela de danza porque le llega una carta en la que le confirman que está aceptada.

A veces, un escritor puede decir: "El deseo de mi protagonista es hacerse independiente". Aplicando la regla del momento concreto de la historia, ¿en qué momento uno se hace independiente en la vida?, ¿Cuándo deja su casa por primera vez?, ¿Cuándo se casa?, ¿Cuándo se divorcia? No hay un momento concreto en el que uno se hace independiente. La dependencia o la independencia está más asociada con la necesidad, pero respecto al deseo es un objetivo más débil.

3. El deseo debería conseguirse, si se consigue, cerca del final de la historia. Si el protagonista consigue su objetivo a media historia, deberemos o acabar la historia allí mismo o crear un hilo nuevo de deseo, en cuyo caso habremos juntado dos historias a la vez. Prolongando el hilo de deseo del protagonista casi hasta el final, hacemos de nuestra historia una sola unidad y nos aseguramos de que su impulso narrativo es intenso.

El hilo de deseo en cada una de las siguientes películas contiene tres posibilidades a la vez:

-Salvando al soldado Ryan: encontrar al soldado Ryan y devolverlo a casa vivo.

-**Full Monty**: ganar mucho dinero actuando desnudos en una habitación llena de mujeres

-**Veredicto final**: ganar el caso

-**Chinatown**: resolver el misterio de quién mató a Hollis

-**El Padrino**: vengarse de los hombres que mataron a Vito Corleone

***Crear el protagonista, paso 4: El adversario**

No exagero cuando digo que el truco para describir a nuestro protagonista y descubrir cuál es nuestra historia es descubrir quién es el adversario. De todas las conexiones en nuestra red de personajes, la más importante es la relación entre el protagonista y el adversario principal. La relación define cómo se construye el drama en su totalidad.

PUNTO CLAVE: El personaje principal es tan bueno como la persona a la que se enfrenta

Para llegar a entender la gran importancia de este principio, pensemos en nuestro protagonista y adversario como dos jugadores de tenis. Si el protagonista es el mejor jugador del mundo pero el adversario es un jugador de fin de semana, el protagonista ganará unos cuantos tantos, el adversario se irá tambaleando y el público se aburrirá a muerte. Pero si el adversario es el segundo jugador mejor del mundo, el protagonista se verá obligado a dar sus mejores golpes, el adversario le responderá con sus restos más espectaculares, correrán en la pista como locos detrás de una pelota y el público se divertirá de lo lindo.

Y así es como funciona exactamente una buena narración. El protagonista y el adversario se conducirán el uno al otro hacia la grandeza.

El drama de la historia se desencadena una vez que la relación entre el protagonista y el adversario principal se forja. Si esta relación está bien construida, la historia tiene casi todas las posibilidades de funcionar. Si la relación no está bien forjada, la historia seguramente fracasará. Así que enumeraré los elementos necesarios que necesitamos para crear un gran adversario.

1. Lograr que el adversario sea necesario

El único elemento y el más importante para crear un excelente adversario es haciendo que sea necesario para el protagonista. Esto significa algo muy concreto a nivel estructura. El adversario principal es la única persona en el mundo capaz de atacar el punto débil del protagonista. Y debería hacerlo de manera despiadada. El adversario necesario o bien obliga al protagonista a superar sus debilidades o bien lo destruye. Dicho de otra manera, el adversario necesario logra que el protagonista crezca.

2. Lograr que sea humano

Un adversario humano no es solamente una persona diferente a un animal, un objeto o un fenómeno. Un adversario es tan complejo y valioso como el protagonista.

Estructuralmente, esto significa que un adversario humano es siempre algo así como un doble del protagonista. Algunos escritores han empleado el concepto de doble (conocido también como doppelgänger) cuando se trata de describir las características específicas del adversario que es extremadamente parecido al protagonista. Pero, en realidad, es una técnica mucho más amplia, uno de los principales más empleados en la creación de cualquier pareja de protagonista y adversario. El concepto del doble proporciona una serie de caminos mediante los que el protagonista y el adversario deberían compararse, contrastarse y ayudarse a definir entre ellos.

-El doble del adversario tiene una serie de debilidades que le instan a actuar erróneamente hacia los demás o bien a actuar impidiendo al adversario llevar una vida mejor.

-Como el protagonista, el doble del adversario tiene una necesidad basada en esas debilidades

-El doble del adversario debe perseguir algo, preferiblemente el mismo objetivo que el protagonista

-El doble del adversario debe tener mucha fuerza, estatus o la capacidad suficiente para presionar al protagonista hasta las últimas consecuencias, establecer una lucha final y llevar al protagonista al éxito (o al fracaso)

3. Darle unos valores que se opongan a los del protagonista

Las acciones del protagonista y del adversario están basadas en una serie de creencias, o de valores. Estos valores representan la visión que tiene cada personaje acerca de qué cosas mejoran la vida de uno.

En las historias que funcionan mejor, los valores del adversario entran en conflicto con los valores del protagonista. A través de este conflicto el público puede ver qué vida es la mejor. Gran parte de la fuerza de la historia reside en la calidad de esta oposición.

4. Conferir al adversario un argumento moral sólido pero con defectos

Un adversario maligno es alguien que es inherentemente malo. Por lo tanto, su comportamiento es mecánico y nada interesante. En la mayoría de los conflictos reales no existe un sentido claro del bien y del mal, de lo correcto y lo incorrecto. En una historia lograda, tanto el protagonista como el adversario creen que han escogido el buen camino y ambos tienen razones para ello. Ambos están mal orientados, aunque de manera diferente.

El adversario intenta justificar moralmente sus acciones, como hace el protagonista. Un buen escritor expone en detalle el argumento moral del adversario asegurando que el poderoso y convincente, pero en última instancia, equivocado (en el próximo capítulo, "El argumento moral", lo explicaré).

5. Conferir al adversario algunas similitudes con el protagonista

El contraste entre protagonista y adversario es fuerte solamente cuando ambos personajes tienen parecidos muy fuertes. Por lo tanto, cada uno de ellos presenta un enfoque ligeramente diferente

hacia el mismo dilema. Y es en estas similitudes donde se desvelan las diferencias más instructivas y cruciales.

Al conferir determinadas similitudes al protagonista y al adversario, evitamos que el protagonista sea totalmente bueno, y el adversario totalmente malo. Es recomendable no pensar en el protagonista y en el adversario como seres totalmente opuestos. Al contrario, conforman dos posibilidades dentro de un espectro de posibilidades. El debate entre el protagonista y el adversario no es entre el bien y el mal, sino entre dos personajes con debilidades y necesidades.

6. Mantener al adversario en el mismo lugar que el protagonista

Es cuestión de sentido común. Cuando dos personas no se gustan, tienen a ir en direcciones opuestas. Pero si ocurre esto en nuestra historia, tendremos muchas dificultades en construir el conflicto. El truco está en encontrar una razón natural en el protagonista y el adversario para permanecer en el mismo lugar durante el transcurso de la historia.

Un ejemplo clásico de cómo funciona un adversario frente a un protagonista es el personaje Hannibal Lecter en *El silencio de los inocentes*. En esta película, paradójicamente, él no es un adversario real. Él es el tipo aliado impostor-adversario, un personaje que aparentemente es el adversario de Clarice pero que, en realidad, es su mejor amigo. Me gusta pensar en Lecter como en el Yoda del infierno (el Imperio Contraataca). El entrenamiento que le ofrece a Clarice, de índole brutal, es mucho más valioso que todo lo que ella pueda aprender en la academia del FBI.

Sin embargo, Lecter, en su primer encuentro, nos muestra en miniatura cómo un adversario ataca despiadadamente al punto débil del protagonista hasta que éste o bien lo resuelve o bien cae. Clarice va a ver a Lecter a su celda para obtener información sobre el asesino en serie Buffalo Bill. Después de un inicio prometedor, a Clarice se le va el asunto de las manos y ofende la inteligencia de Lecter. Él emprende el ataque:

LECTER: Oh, agente Starling, ¿cree usted que puede diseccionarme con este ridículo utensilio desafilado?

CLARICE: No, pensé que su conocimiento...

LECTER: Es usted ambiciosa, ¿no es cierto? Sabe bien cómo la ven mis ojos con ese bolso y esos zapatos baratos. Parece una pueblerina. Una pueblerina putilla e interesada. De gusto dudoso. Esbelta constitución ósea gracias a una buena nutrición, pero de orígenes blancos, de los más parias. ¿Verdad, agente Starling? Y ese acento que intenta imitar desesperadamente es de Virginia Oeste puro. ¿Su padre, querida, minero? ¿Apesta con su lamparilla a cuestras? Y qué chica tan fácil era. Tantos manoseos torpes en los asientos traseros de los coches. Y mientras usted sólo pensaba en cómo salir, en ir a cualquier sitio, directa al FBI.

Repasemos algunos ejemplos de adversarios de diferentes historias y fijémonos en que cada uno de ellos no es un individuo aislado, sino el mejor adversario en relación con el protagonista.

Otelo

Otelo es un rey guerrero, que entra siempre por la puerta principal, lleno de fuerza y carente de malicia. Un escritor menos aventajado, creyéndose el dicho sabio y convencional de que “drama es conflicto” hubiera creado otro rey guerrero que se opusiera a éste. En ese caso hubiera habido todo tipo de conflictos pero poca historia.

Shakespeare entendió el concepto de adversario necesario. Empezando por la debilidad más grande de Otelo, la inseguridad frente a su matrimonio, Shakespeare creó a Iago. Iago no es exactamente un guerrero. No sabe atacar de frente. Pero es un maestro en los ataques por la retaguardia. Emplea palabras, insinuaciones, intrigas y la manipulación para obtener lo que quiere, Iago es un adversario necesario para Otelo. Sabe cuál es la gran debilidad de Otelo y la ataca con genialidad y determinación hasta que consigue derribar al rey guerrero.

Chinatown

Jake Gittes es un detective sencillo demasiado seguro de sí mismo y idealista que cree poder aportar a la justicia descubriendo la verdad. Tiene también una debilidad por el dinero y las cosas refinadas de la vida. Su adversario, Noah Cross, es uno de los hombres más ricos y poderosos de Los Ángeles. Se burla de Jake y utiliza su poder y su riqueza para enterrar la verdad de Jake y escaparse con un asesinato a sus espaldas.

Orgullo y Prejuicio

Elizabeth Bennet es una joven muy lista y encantadora. Vive demasiado atraída por su inteligencia y es demasiado rápida para juzgar a los demás. Su adversario es Mr. Darcy, un ser que peca de mucho orgullo y desprecia a las clases más humildes. Pero gracias al orgullo y prejuicio de Mr. Darcy y los esfuerzos por superarse ante ella, la propia Elizabeth se da cuenta de su propio orgullo y prejuicio.

La guerra de las galaxias

Luke Skywalker es un hombre impetuoso e ingenuo que desea hacer el bien y tiene una capacidad tremenda pero poco experta en el empleo de la Fuerza. Darth Vader es un gran maestro de la Fuerza. Puede superar en fuerza e inteligencia a Luke y emplea la inteligencia de su hijo y la Fuerza para intentar atraer a Luke al lado oscuro.

Crimen y Castigo

Raskolnikov es un joven brillante que comete un asesinato solo para demostrar la filosofía de que está por encima de la ley y del hombre corriente. Su adversario, Porfiry, es un burócrata mezquino, un humilde policía-detective. Pero ese hombre corriente es más listo que Raskolnikov y, todavía más importante, más sabio. Muestra a Raskolnikov el error de su filosofía y consigue que confiese mostrándole que la verdadera genialidad proviene de la autorrevelación, de la responsabilidad y del sufrimiento.

Instinto básico

Nick es un policía-detective seco y duro que está acusado de consumir droga y de matar sin justificación. Catherine, lista como él, lo desafía constantemente y para atraerlo hasta su guarida utiliza el punto débil de Nick: el sexo y la droga.

Un tranvía llamado deseo

Blanche, una belleza ya entrada en años y con difícil manejo de la realidad, ha mentido y ha utilizado el sexo para luchar contra su desmoronamiento. Stanley es un “mandamás”, un ser brutal y competitivo que se niega a que Blanche siga construyendo castillos en el aire. La trata como a una puta mentirosa que ha intentado estafarlo y engañar a su amigo Mitch y le planta la verdad en la cara de una manera tan despiadada que Blanche se vuelve loca.

Vértigo

Scottie es un tipo decente aunque un poco ingenuo que sufre de vértigo. Su amigo y colega, Gavin Elster, utiliza la debilidad de Scottie para inventarse un plan y asesinar a la mujer de Elster.

CONSTRUIR EL CONFLICTO

Una vez que logramos que el protagonista y el adversario compitan por el mismo objetivo, debemos construir el conflicto de manera estable hasta la batalla final. Nuestro objetivo es ejercer una presión constante sobre nuestro protagonista porque es lo único que le obligará a cambiar. La manera en que construimos el conflicto presionamos a nuestro protagonista depende fundamentalmente de cómo distribuimos los ataques contra él.

En las historias más corrientes y sencillas, el protagonista entra en conflicto frente a un único adversario. Esta oposición tan común tiene la virtud de la claridad, pero no nos permite desarrollar una secuencia de conflictos más firme y profunda ni tampoco que el público vea al protagonista dentro de una sociedad más amplia.

PUNTO CLAVE: Una oposición simplificada entre personajes aniquila toda posibilidad de profundidad, de complejidad y de realidad de la vida del ser humano en nuestra historia. Por ese motivo necesitamos una red de oposiciones.

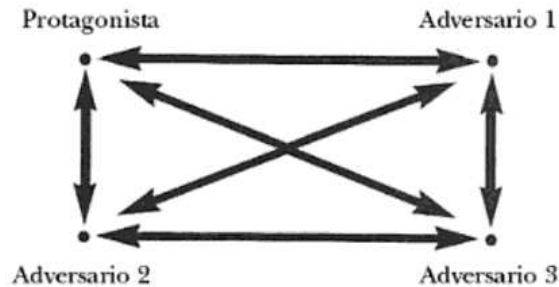
Oposición de las cuatro esquinas

Las historias que funcionan mejor van más allá de una simple oposición entre el protagonista y el adversario principal y utilizan una técnica que yo llamo el método de las cuatro esquinas. Mediante esta técnica creamos un protagonista y un adversario principal además de dos adversarios secundarios como mínimo (incluso podríamos crear más si los adversarios añadidos cumplen una función narrativa importante). Pensemos en cada uno de los personajes, en el protagonista y en los tres adversarios, colocándoles en las cuatro esquinas del cuadro y de esta manera cada uno de ellos será lo más diferente posible de los demás.

Oposición corriente entre dos personajes:



Oposición de las cuatro esquinas:



Existen cinco reglas que hemos de recordar para utilizar de la mejor manera posible las características clave para crear una oposición de cuatro esquinas.

1. **Cada adversario debe utilizar una manera diferente de atacar el punto más débil del protagonista.**

Atacar el punto débil del protagonista es el objetivo central del adversario. Por lo tanto, la manera principal de distinguir a los adversarios entre ellos es conferir a cada uno una manera diferente de atacar. Fijémonos en que este método garantiza una conexión orgánica de todo conflicto con el defecto más notable del protagonista. La oposición de las cuatro esquinas tiene el beneficio añadido de que representa una sociedad completa en miniatura y de que cada uno de sus personajes encarna a uno de los pilares básicos de la sociedad.

En los ejemplos que siguen, el protagonista se ubica en la parte superior izquierda del cuadro de cuatro vértices, como muestra el diagrama y su adversario principal se halla justamente e la posición opuesta a la suya, con los dos personajes secundarios por debajo. Entre paréntesis se halla el arquetipo que cada uno de ellos encarna, si es que lo hay. A medida que analizamos los ejemplos, fijémonos en que la oposición de las cuatro esquinas es fundamental para que funcione cualquier historia sin tener en cuenta le medio, el género o la época en que fue escrita.

HAMLET

Hamlet
(príncipe rebelde)

Rey Claudio (+Rosencrantz+Guildenstern)
(rey)

Reina Gertrude
(reina)

Polonio (+Ofelia)
(mentor)+(doncella)

LOS SOSPECHOSOS DE SIEMPRE

Keaton (+equipo)
(embaucador-guerreros)

Agente Kujan
(ninguno)

Verbal
(artista-embaucador)

Keyser Soze (+su representante)
(guerrero-rey)

2. Tratar de poner a cada personaje en conflicto, no solo con el protagonista, sino con el resto de los personajes

Fijémonos en la ventaja inmediata de la oposición de las cuatro esquinas con respecto a la oposición más corriente. En la de las cuatro esquinas, el nivel de conflicto que podemos crear y construir en la historia aumenta de manera exponencial. No solamente ponemos en conflicto a nuestro protagonista frente a tres personajes en lugar de uno, sino que ponemos a los adversarios entre ellos, como muestran las flechas del diagrama de la oposición de cuatro esquinas. El resultado es un conflicto intenso y una trama muy densa.

AMERICAN BEAUTY

Lester (+Ricky)
(rey-embaucador destronado)

Carolyn (+rey de la inmobiliaria)
(reina-madre)

Jane (+Angela)
(princesa-rebelde+princesa)

Coronel Fitts
(guerrero)

CUMBRES BORRASCOSAS

Cathy
(amante)

Heatcliff
(amante-rebelde)

Hindley, hermano de ella
(ninguno)

Linton (+Isabella, hermana de él)
(rey)

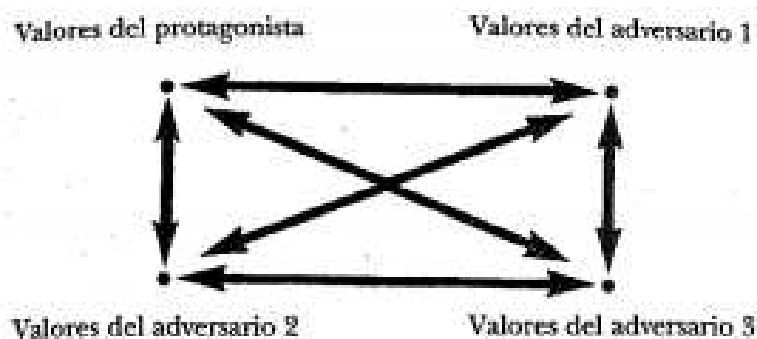
3. Poner los valores de los cuatro personajes en conflicto

Una buena manera de narrar historias no es solamente creando conflicto entre los personajes. Se trata de conflicto entre los personajes y sus valores. Cuando nuestro protagonista experimenta un cambio de carácter, desafía y cambia sus creencias más básicas y ello conduce a una nueva acción moral. Un buen adversario tiene una serie de creencias que también se ven violentadas. Las creencias del protagonista no tienen sentido y no se expresan en la historia, salvo que entren en conflicto con las creencias de al menos otro personaje más, preferiblemente el adversario.

La manera más corriente de poner los valores en conflicto es que dos personajes, protagonistas único adversario, luchan por el mismo objetivo. Conforme luchan, sus valores su manera de vivir entran también en conflicto.

La oposición de cuatro esquinas entre valores nos permite crear una historia de ámbito potencialmente épico e incluso mantener su unidad orgánica esencial. Por ejemplo, cada personaje puede expresar un único sistema de valores, una manera de vivir que pueda entrar en conflicto entre tres otras maneras principales de vivir. Veamos que el método de colocar los valores en conflicto en las cuatro esquinas proporciona textura y profundidad al tema de la historia.

Una historia con una oposición de valores de cuatro esquinas tendría este aspecto:



PUNTO CLAVE: Ser lo más concreto en la enumeración de los valores de los personajes.

No determinar un único valor para cada personaje. Pensemos en un grupo de valores que pueda corresponder a cada personaje. Los valores en cada grupo son únicos pero también se relacionan entre ellos.

PUNTO CLAVE: Buscar las versiones positivas y negativas del mismo valor.

Crear en algo puede ser una fuerza, pero también puede ser una fuente de debilidad. Identificando tanto el lado negativo como el positivo del mismo valor, podremos ver cómo cada personaje puede cometer un error al luchar por lo que cree. Los ejemplos de versiones positivas negativas del mismo valor pueden ser resueltos y agresivos, honestos e insensibles, patrióticos dominantes.

EL JARDIN DE LOS CEREZOS

Madame Ranevsky (+hermanos Gaev)
(reina+amante)(príncipe)

Lopakhin
(hombre de negocios)

Amor verdadero, belleza, el pasado

estatus, economía, poder, futuro

	Varya (trabajador)
	Trabajo duro, familia, boda, practicidad
Trofimov (alumno+profesor)	Anya (princesa)
La verdad, aprendizaje, compasión Amor elevado	madre de ella, bondad, amor elevado

4. Empujar a los personajes hacia las esquinas

Al configurar nuestra oposición de las cuatro esquinas, anotaremos cada personaje (protagonista versus tres adversarios) apuntando a cada una de las cuatro esquinas del cuadro, como en los diagramas expuestos. Después debemos “empujar” a cada personaje hacia las esquinas. En otras palabras, distinguir claramente a todos los personajes entre ellos.

DOS HOMBRES Y UN DESTINO

Butch (embaucador)	Sundance (+ Etta) (guerrero+amante)
Harver (guerrero)	E.H. Harriman+pandilla (Lafors) (rey+guerreros)

HISTORIAS DE FILADELFIA

Tracy (diosa)	Dexter (amante)
George, novio de ella (rey)	Mike (+Liz) (artista)

5. Extender el modelo de las cuatro esquinas a cada nivel de la historia

Una vez que hayamos resuelto la oposición básica de las cuatro esquinas, contemplemos la posibilidad de extender este modelo para que alcance otros niveles de la historia. Por ejemplo, podemos establecer un modelo de oposición de cuatro esquinas dentro de una sociedad, una institución, una familia o incluso un único personaje. Concretamente, en las historias de ídolo épica es donde podemos apreciar cómo una oposición de cuatro esquinas alcanza diferentes niveles.

He aquí tres historias en las que se utiliza el modelo de la oposición de cuatro esquinas en dos niveles de la historia.

ILÍADA**Dentro del mundo de los griegos**

Aquiles (guerrero-artista-rebelde)	Agamenón (rey)
Odiseo (embaucador-guerrero)	Ajax (guerrero)

Dentro del mundo

Aquiles (guerrero-artista-rebelde)	Héctor (guerrero-príncipe)
Agamenón (rey)	Paris (+Helena) (amante)

LOS SIETE SAMURÁIS**Dentro del mundo samurái**

Samurái líder + otros (guerrero-rey)	maestro espadachín (artista-guerrero)
Aprendiz (estudiante)	samurái Mifune (granjero-guerrero)

Dentro del mundo

Samurái líder+equipo (asesino-rey)	samurái bandido (granjero-guerrero)
Granjeros (horticultores)	samurái Mifune (horticultor-asesino)

EL PADRINO**Dentro de la familia**

El Padrino (+Tom) (rey)	Sonny (guerrero)
Fredo (luego Kay) (amante)	Michael (embaucador-guerrero-rey)

Dentro del mundo

Familia Corleone
(rey+guerreros)

Sollozzo
(guerrero)

Barzini
(rey)

Carlo (+Tasio+chofer+guardaesaldas)
(embaucadores)

CREAR PERSONAJES – EJERCICIO DE ESCRITURA 3

-Red de personajes mediante la función narrativa y el arquetipo: Crear nuestra red de personajes. Empezar enumerando todos los personajes y describir qué función desempeñan en la historia (por ejemplo, el protagonista, adversario principal, aliado, adversario impostor-aliado, personaje de subtrama). Escribir junto a cada personaje el arquetipo, si lo hay, que le corresponde:

-Problema moral fundamental: Anotar el problema moral fundamental de la historia

-Comparar los personajes: Anotar y comparar la siguiente estructura de elementos respecto de todos los personajes

1. Debilidades
2. Necesidad, tanto sicológica como moral
3. Deseo
4. Valores
5. Poder, estatus y capacidad
6. Cómo se enfrenta cada uno al problema moral fundamental. Vale la pena empezar la comparación entre los protagonistas y el adversario principal.

-Variación del problema moral: Asegurémonos de que cada personaje tiene un enfoque diferente frente al problema moral fundamental del protagonista.

-Requisitos de un protagonista: Concentrarse en darle cuerpo al protagonista. Empecemos por asegurarnos de que hemos incorporado los cuatro requisitos para un gran protagonista.

1. Asegurarse de que nuestro personaje líder es constantemente fascinante
2. Asegurarse de que el público se identifique con el personaje aunque no demasiado
3. Lograr que el público empatice con nuestro protagonista y que no se compadezca
4. Conferirle a nuestro protagonista una necesidad moral y sicológica

-Cambio del personaje protagonista: Describir el cambio del personaje protagonista. Escribir la autorrevelación que experimenta y después remontarse a la necesidad. Asegurémonos de que la autorrevelación resuelve la necesidad. En otras palabras, las mentiras o apoyos con los que ha vivido el protagonista al principio deben ser objeto de enfrentamientos en la autorrevelación y, por lo tanto, tendrán que superarse.

-Cambio de creencias: Escribamos las creencias que nuestro protagonista desafía y cambia en el transcurso de la historia

-Deseo del protagonista: Aclara el hilo de deseo de nuestro protagonista. ¿Es un objetivo único y específico el que se prolonga a lo largo de la historia? ¿Cuándo sabe el público si el protagonista ha cumplido su objetivo o no ha cumplido con él?

-Adversarios: Concretamente en detalle nuestros adversarios. De entrada, describir cómo nuestro adversario principal y cada uno de nuestros adversarios secundarios atacan, de diferentes maneras, el punto más débil de nuestro protagonista.

-Valores de los adversarios: Enumerar algunos valores para cada adversario.

¿Cómo se presenta cada adversario en forma de doble del protagonista? Conferirle a cada uno un cierto nivel de poder, estatus y capacidad y describir qué similitudes comparte cada uno de ellos con el protagonista.

Definir en una frase el problema moral de cada personaje y cómo cada uno de ellos justifica las acciones que emprende para alcanzar su objetivo.

-Variación del personaje secundario del punto débil y problema moral del protagonista: ¿En qué medida son los personajes secundarios variaciones del punto débil y problema moral específicos del protagonista?

-Oposición de las cuatro esquinas: Preparemos el esquema de la oposición de las cuatro esquinas de nuestra historia. Coloquemos al protagonista y al adversario principal en la línea superior con al menos dos adversarios secundarios bajo de cada uno. Asignemos a cada personaje un arquetipo, pero solo si es necesario, no forzarlo.

Empujemos a los cuatro personajes hacia las esquinas. Eso significa que hemos de asegurarnos de que cada uno es lo más diferente posible de los otros tres. La mejor manera de hacerlo es concentrándose cómo difieren sus valores entre ellos. Emplearemos Un tranvía llamado deseo como ejemplo de cómo dar cuerpo a los personajes.

Un tranvía llamado deseo

-Red de personaje mediante la función narrativa y el arquetipo

Protagonista: Blanche DuBois (artista)

Adversario principal: Stanley Kowalski (guerrero-rey)

Adversarios impostores aliados: Mitch, amigo de Stanley y Stella Kowalski (madre), hermana de Blanche

Aliado: Ninguno

Aliado impostor adversario: Ninguno

Personaje de la subtrama: Ninguno

-Problema moral fundamental: ¿Se puede justificar a una persona por mentir y crear ilusiones para obtener amor?

-Comparar a los protagonistas

Blanche

Debilidades: Abatida, de aspecto consumido, sin sentido de identidad, se instala en el desencanto cuando la vida se le hace demasiado difícil; usa el sexo para obtener amor, utiliza a los demás para su propio beneficio y mantiene la ilusión de que sigue siendo una gran belleza.

Necesidad psicológica: Blanche debe aprender a reconocer el valor que tiene su corazón y no su apariencia. Además debe dejar de buscar un hombre que la salve.

Necesidad moral: debe aprender a decir la verdad cuando busca el amor de alguien

Deseo: al principio, Blanche necesita un lugar para reposar. Pero su deseo principal es casarse con Mitch para salvarse.

Stanley:

Debilidades: De espíritu maligno, desconfiado, malhumorado, bruto

Necesidad psicológica: Stanley necesita superar su sentido competitivo que le lleva a hundir a los demás para demostrar que es un hombre fuerte.

Necesidad moral: Stanley debe superar su vil crueldad que demuestra ante las personas más débiles que él. Es un niño malo y egoísta que debe desfavorecer a los demás para su felicidad.

Deseo: Stanley saca a Blanche de su casa porque quiere llevar la vida que vivía antaño. Después quiere evitar que Mitch se case con Blanche.

Stella

Debilidades: Ingenua, dependiente de Stanley, corta de miras

Necesidad psicológica: Stella necesita convertirse en la persona que es y ver a Stanley tal y como es realmente

Necesidad moral: Stella debe asumir su responsabilidad por aguantar la brutalidad de Stanley

Deseo: Quiere ver a su hermana casada con Mitch y felices

Mitch

Debilidades: Tímido, débil, incapaz de pensar o actuar por sí mismo.

Necesidad psicológica: Mitch necesita separarse de Stanley y de su madre para vivir su propia vida

Necesidad moral: Debe tratar a Blanche como a un ser humano respetando su decencia y el dolor con el que ha tenido que vivir su vida.

Deseo: Al principio, Mitch quiere casarse con Blanche, pero cuando descubre el pasado de esta mujer, solo la quiere por sexo.

-Variación del problema moral:

Blanche: Blanche se miente a sí misma y a los demás a fin de conseguir amor

Stanley: Stanley es tan brutalmente honesto cuando tiene que expresar las mentiras de los demás que acaba destrozando a las personas. Su idea de que el mundo es desgarrador, competitivo y turbio, exagera el sentimiento este sentimiento en él

Stella: Stella es acusada de pecado por omisión. Permite a su hermana vivir pequeños desengaños pero no acaba de ver las mentiras que su propio marido dice después de atacar brutalmente a su hermana.

Mitch: Mitch es engañado por las mentiras superficiales de Blanche y, por tanto, incapaz de ver la profunda belleza que hay en ella.

-Cambio del personaje de Blanche:

Debilidades: Soledad, falsas esperanzas, bravuconadas, mentiras – cambio: locura, desesperación, alma rota.

Cambio de creencias: Blanche se guía por la creencia de que debe engañar a un hombre mintiéndole física y verbalmente para ser amada. Y malgastará la honestidad y perspicacia en el hombre equivocado.

Deseo de Blanche: Blanche quiere casarse con Mitch. Sabemos que Blanche no consigue su deseo cuando Mitch la decepciona de manera brutal.

-Ataques de los adversarios a los puntos débiles del protagonista

Stanley: Es agresivo y bruto al forzar a Blanche a enfrentarse a la “verdad” real que hay en ella

Stella: Está muy lejos de ser consciente de su implicación en destruir a su hermana. Su ingenuidad y su amor por Stanley le impiden proteger el frágil estado de su hermana de las arremetidas de su marido. No quiere creer que Stanley ha violado a su hermana.

Mitch: Es esencialmente decente pero a la vez es débil y cobarde. En primer lugar muestra interés por Blanche pero después se aleja e incluso abusa de ella, borra sus últimas esperanzas y la hiere profundamente.

-Valores de los personajes

Blanche: Belleza, apariencia, buenos modales, refinamiento, bondad, Stella

Stanley: Fuerza, poder, mujeres, sexo, dinero, Stella, amigos, hombres

Stella: Stanley, su boda, Blanche, sexo y su bebé

Mitch: Su madre, sus amigos, buenos modales, Blanche

-Similitudes de los adversarios con el protagonista

Stanley: Blanche y Stanley son muy diferentes en distintos aspectos. Pero comparten una profunda visión del mundo que Stella no ve. Ambos son vivos en planear, en crear tácticas y en reconocer esa capacidad en el otro.

Stella: comparte el pasado con Blanche cuando vivían en un mundo bello, agradecido, con los buenos modales de la aristocracia sureña. Stella también comparte la necesidad de amor y de bondad con su hermana

Mitch: responde al cortejo y a los buenos modales de Blanche. Valora su gentileza y los últimos vestigios de su belleza

-Poder, estatus y capacidad

Blanche: ha perdido su estatus por completo. Se aferra desesperadamente a su capacidad de gustar a un hombre por su aspecto físico y encantos.

Stanley: es el mandamás en su círculo de amigos hombres. Es experto en obtener lo que quiere, en concreto con Blanche.

Stella: no tiene ni estatus ni poder excepto cuando recibe algo de Stanley. Sabe muy bien cómo agradar a Stanley

Mitch: tiene muy poco poder y estatus dentro de su grupo y dentro de un mundo más amplio. Es un seguidor nato

-Problema moral y justificación

Blanche: no cree haber herido a nadie con sus mentiras y piensa que engañar es su única posibilidad de conseguir la felicidad

Stanley: cree que Blanche es una puta mentirosa que le ha estafado. Se cree que se preocupa de su amigo cuando le explica a Mitch el pasado de Blanche

Stella: No es lo suficientemente lista para ver que forma parte de un proceso que está destrozando a su hermana

Mitch: cree que una mujer que ha hecho de prostituta puede ser tratada como tal.

-Variación de personaje secundario en la moral y debilidades del protagonista

Problema: Eunice y Steve están casados y viven el piso de arriba. Discuten sobre sus infidelidades. Cuando ella se va, Steve la recupera y ella regresa a casa.

-Oposición de las cuatro esquinas:

Blanche
(artista)

Stanley
(guerrero-rey)

Stella
(madre)

Mitch
(ninguno)

5. EL ARGUMENTO MORAL

Según la sabiduría de Hollywood, fue Samuel Goldwyn quien dijo: "Si quieres enviar un mensaje, hazlo a través de Western Union". Tenía razón en no mandar un mensaje claro y típico de predicador de sermones. Pero las historias de temas profundos expresados como es debido no sólo están mejor consideradas, si no que son más populares.

Una historia genial no es sencillamente una secuencia de acontecimientos o de sorpresas destinadas a entretener al espectador. Se compone de una serie de acciones con implicaciones y efectos morales destinada a expresar un tema más amplio.

El tema puede ser el aspecto más malentendido del arte de la narración. La mayoría de la gente piensa en el tema en términos de contenido o material tratado, en categorías tales como lo moral, lo psicológico y lo social, mediante ejemplos como la muerte, el bien versus el mal, la redención, la clase, la corrupción, la responsabilidad y el amor.

Yo no considero el tema en referencia al contenido. El tema es la visión del autor de cómo conducirse en el mundo. Es nuestra visión moral. Cada vez que presentamos un personaje empleando un medio para alcanzar un fin, estamos presentando un apuro moral, investigando en la cuestión de la buena acción y estableciendo un argumento moral de cómo vivir mejor. Nuestra visión moral debe ser completamente original y personas y expresarla ante un público es uno de los objetivos principales de contar una historia.

Volvamos a la metáfora del cuerpo humano para hablar de la historia. Una buena historia es un "sistema vivo en el que las partes funcionan juntas para formar un todo integrado". Estas partes son sistemas en sí mismas (como el personaje, la trama, el tema) y todas cuelgan como una unidad pero también están conectadas de mil infinitas maneras a cada uno del resto de subsistemas del cuerpo de la historia. Hemos comparado al personaje con el corazón y el sistema de circulación de la historia. La estructura es el esqueleto. Siguiendo con la metáfora podemos decir que el tema es el cerebro del cuerpo de la historia porque expresa el planteamiento superior. De la misma manera, el cerebro debe conducir al proceso de escritura sin convertirse en algo tan dominante que acabe haciendo de la historia (u obra artística) una tesis filosófica.

La manera en que los escritores tejen su visión moral dentro de la historia abarca un amplio espectro de posibilidades según el autor y la forma de la historia. En un extremo se hallan las formas temáticas como el drama, la alegoría, la ironía, la "buena literatura" y las historias religiosas. Éstas ponen un marcado énfasis en crear una visión moral compleja con un diálogo que recalque la complejidad y la contradicción de la situación moral de los personajes.

En el otro extremo se hallan las formas narrativas populares como las aventuras, el mito, la fantasía y las historias de acción. En este caso, la visión moral suele ser más ligera, poniendo

prácticamente todo el énfasis en la sorpresa, el suspenso, la imaginación y los estados psicológicos o emocionales más que en las dificultades morales de los personajes.

Dejando aparte la forma de la historia, la mayoría de los escritores expresan su visión moral prácticamente a través del diálogo, de manera que “la moral” abrume la historia. Las historias de este tipo, tales como Adivina quién viene a cenar o Gandhi, son objetos de crítica por dar “justo en el clavo” y por su aire de sermón. En sus peores aspectos, las historias abiertamente moralizadoras son farragosas y hacen que el público se retraiga a causa del sermón opresivo del autor, de su torpeza narrativa y de su falta de técnica.

Por nada del mundo queremos crear personajes que sean meros altavoces de nuestras ideas. Los buenos escritores expresan su visión moral poco a poco y sutilmente, principalmente a través de la estructura narrativa y mediante la manera en que el protagonista maneja la situación en particular. Nuestra visión moral se comunica a través de cómo nuestro protagonista persigue su objetivo en su enfrentamiento con uno o más adversarios y a través de aquello que aprende o que no logra aprender en el transcurso de su lucha.

Efectivamente, nosotros como autores establecemos un argumento moral a través de lo que hacen nuestros personajes en la trama. ¿Cómo funciona este tipo de argumento moral, el argumento de la acción, en la narración de la historia?

ENCONTRAR EL HILO TEMÁTICO EN EL PRINCIPIO FUNDADOR

El primer paso para elaborar un argumento de acción es condensar nuestro tema en una sola frase. El hilo temático es nuestra visión acerca de las acciones correctas e incorrectas y qué consecuencias acarrearán en la vida de una persona. Un hilo temático no es una expresión sutilmente matizada de nuestra visión moral, y escrita en una sola frase puede parecer torpe. Pero sigue siendo valiosa porque nos obliga a concentrar todos los elementos morales de la historia en una sola idea general.

El argumento complejo de la acción que finalmente tejaremos a través de la historia empieza como siempre con la semilla, es decir, con el principio fundador. Al igual que el principio fundador es la clave de nuestra premisa, es también la clave para nuestro hilo temático.

El principio fundador es lo que hace que todas las acciones de la historia sean orgánicas. El truco de emplear el principio fundador para descubrir nuestro hilo temático es concentrarse en las acciones de la historia estrictamente por sus efectos morales. En otras palabras, ¿cómo hieren las acciones de los personajes a otras personas y cómo, si llega el caso, los personajes hacen las cosas correctamente?

Las mismas técnicas del principio fundador que nos ayudan a profundizar en nuestra premisa nos servirán para que nuestro tema también se fortalezca. He aquí una de ellas.

Viajar

La metáfora del viaje es un fundamento perfecto para la línea moral porque podemos insertar una secuencia moral entera en la misma línea. El viaje de Huckleberry por el río Mississippi es también un viaje a la esclavitud. El viaje de Marlow río arriba hacia la selva es también un viaje a las profundidades de la confusión moral y de la oscuridad. El viaje desde la isla de Manhattan hasta la isla de Skull en King Kong indica el paso de la civilización moral al estado más inmoral de la naturaleza. Pero el regreso a Manhattan muestra el verdadero hilo temático: que ambas islas están gobernadas por una competencia feroz teniendo en cuenta que en la isla de los humanos reside lo más brutal.

Un gran símbolo único

Un gran símbolo único puede sugerir también un hilo temático o un elemento moral fundamental. Un ejemplo clásico de un gran símbolo es La letra escarlata. La letra A que Hester Prynne debe llevar simboliza claramente su acto de adulterio inmoral desde el cual arranca la historia. Pero también representa una inmoralidad más profunda hacia donde se conduce la historia, la de los habitantes de la ciudad que ocultan sus propios pecados y que atacan el amor verdadero con sus leyes de conformidad pública.

En Por quién doblan las campanas, la sola imagen de la campana redoblando significa la muerte. Pero la frase “por quién doblan las campanas” se refiere a otra frase que es la clave real del principio fundador de la historia y del tema que surge de ésta. Esta frase de las Devociones para ocasiones emergentes de John Donne: “ningún hombre es una isla, entera en sí misma(...). Y la muerte del hombre me disminuye porque la humanidad me concierne. No nos molestemos en preguntar por quién doblan las campanas, pues doblan por ti”. El símbolo del hombre, no como isla sino como individuo de una comunidad, organiza la historia en una imagen que implica el hilo más probable: cara a cara con la muerte lo único que da sentido a la vida es sacrificarse por los individuos que uno quiere.

Conectar dos grandes símbolos en un proceso de una sola frase

Conectar dos símbolos nos proporciona la misma ventaja que el viaje: los símbolos representan dos polos en una secuencia moral. Cuando se emplea esta técnica suele ser signo de una moralidad en declive. Pero podría ser señal de alza. El corazón de las tinieblas emplea la técnica de los dos símbolos, pero también añade la metáfora del viaje para expresar su hilo temático. El título de los dos símbolos implica el corazón oscuro y el centro de la oscuridad moral, y ambos sugieren la exploración de lo que significa la depravación humana.

Otros principios fundadores, unidades de tiempo, la utilización de un narrador, la manera especial en que se desarrolla la historia, puede también ayudarnos a aclararnos en el hilo temático de nuestra historia. Regresemos a los principios fundadores de las historias que hemos comentado en el capítulo 2 a fin de ver los posibles hilos temáticos que generan:

Moisés, en el libro del Éxodo

-Principio fundador: Un hombre que no sabe quién es lucha por liberar a su gente y recibe las nuevas leyes morales que acabarán por definir su persona y a los suyos.

-Hilo temático: Un hombre que se responsabiliza de su gente es recompensado por la visión de cómo vivir según la palabra de Dios.

Ulises

-Principio fundador: A través de una odisea moderna urbana, en el transcurso de un solo día, un hombre encuentra a un padre y otro hombre encuentra a un hijo.

-Hilo temático: El verdadero protagonista es el hombre que soporta las adversidades de la vida cotidiana y muestra compasión hacia otra persona necesitada.

Cuatro bodas y un funeral

-Principio fundador: Un grupo de amigos experimenta cuatro utopías (bodas) y un momento de infierno (funeral) mientras busca pareja para casarse.

-Hilo temático: Cuando encontramos nuestro único y verdadero amor, nos comprometemos con esa persona de todo corazón.

Los libros de Harry Potter

-Principio fundador: Un príncipe mago aprende a ser hombre y un rey al entrar en una escuela de magia en el transcurso de siete años.

-Hilo temático: Si estamos dotados de mucho poder y talento, hemos de convertirnos en líder y sacrificarnos por el bien de los demás.

El golpe

-Principio fundador: Explicar la historia de un golpe en la forma de ejecutar el golpe y engatusar tanto al público como al adversario.

-Hilo temático: Unas cuantas mentirijillas y engaños resultan positivos si es para vencer a un ser malvado.

Larga jornada hacia la noche

-Principio fundador: Una familia, conforme avanza hacia la noche, verá a sus miembros confrontados con los pecados y fantasmas de su pasado.

-Hilo temático: Hay que enfrentarse a la verdad de uno mismo y de los demás y perdonar.

Cita en San Luis

-Principio fundador: Diversos acontecimientos muestran el crecimiento de una familia en el transcurso de un año durante cada una de las estaciones.

-Hilo temático: Sacrificarse por la familia es más importante que luchar por la gloria personal.

Copenhague

-Principio fundador: Emplear el principio de incertidumbre de Heisenberg para explorar la ambigua moral del hombre que lo descubrió.

-Hilo temático: Entender por qué actuamos y si está bien o no es algo siempre incierto.

Cuento de Navidad

-Principio fundador: Rastrear el renacimiento de un hombre obligándolo a revisar su pasado, su presente y su futuro en el transcurso de la noche de Navidad.

-Hilo temático: Una persona vive mucho más feliz cuando se entrega a los demás.

Qué bello es vivir

-Principio fundador: Expresa el poder del individuo mostrando cómo sería una ciudad y un país en el que nunca hubiera vivido dicho hombre.

-Hilo temático: Las riquezas de un hombre no provienen del dinero que gana, sino de los amigos y la familia a quienes sirve.

Ciudadano Kane

-Principio fundador: Emplear un número de narradores para demostrar que la vida de un hombre nunca se llega a conocer.

-Hilo temático: Un hombre que obliga a todo el mundo a que le quiera acaba solo.

SEPARAR EL TEMA EN OPOSICIONES

El hilo temático es nuestro argumento moral condensado en una frase. Ahora nos queda expresar el hilo temático de manera dramática. Esto requiere separarlo en unas cuantas oposiciones: conferir al protagonista una decisión moral, hacer de cada personaje una variación del tema, poner los valores de los personajes en conflicto.

La decisión moral del protagonista

En el desarrollo moral del protagonista, los puntos finales de nuestro protagonista son la necesidad moral al principio de la historia y su autorrevelación moral seguidos de la decisión moral

del final. Esta frase es el marco moral de la historia y sigue la pista de la lección moral fundamental que queremos expresar.

La estrategia clásica para dramatizar el hilo moral del protagonista es conferir un defecto moral al principio y después mostrar cómo su desesperación ha de sacar lo peor de sí a fin de derribar a su adversario. En resumen, ha de empeorar antes de mejorar. Lento pero seguro, toma conciencia de que su problema moral fundamental se reducirá a tener que decidir entre dos maneras de comportarse.

Sea cual sea la complejidad de las acciones que emprenden los personajes en el transcurso de la historia, la decisión moral final desemboca en una elección entre dos decisiones. Y es definitivo. Así que la decisión moral es la parte más estrecha del embudo de nuestro tema. Las dos opciones son las dos acciones morales más importantes de nuestro protagonista, y nos proporcionará la oposición temática principal de la historia completa.

Esta gran decisión suele llegar justo después de que el protagonista pase por la autorrevelación, la misma que le mostrará qué decisión tomar. En raras ocasiones, la elección llega primero y la autorrevelación del héroe es el reconocimiento de haber tomado la decisión correcta o incorrecta.

PUNTO CLAVE: Puesto que el punto final del hilo temático moral del protagonista es su decisión final, empezaremos por descubrir las oposiciones morales empleando esta decisión.

Casablanca: Cuando Ilsa, la ex amante de Rick, regresa a él, Rick puede utilizar dos visados para escaparse a Estados Unidos con ella. Rick decide luchar contra los nazis por encima de su amor por Ilsa.

El halcón maltés: El detective Sam Spade descubre que Brigid O'Shaughnessy ha asesinado a su pareja. Cuando aparece la policía, Spade decide hacer justicia por la mujer que ama.

La decisión de Sofía: Sofía cuenta su pasado de prisionera del campo de concentración de Auschwitz a un joven escritor estadounidense. Cuando llegó allí tuvo que escoger entre dos opciones negativas: ¿A qué niño voy a dejar en manos de los nazis asesinos? (Es posible argumentar que esta decisión no es real)

La Ilíada: En el enfrentamiento final, Aquiles mata a Héctor, el gran guerrero de los troyanos, y arrastra el cuerpo de Héctor detrás de su carroza. Aquiles deja que el padre de Héctor, Príamo, se quede con el cuerpo para que éste reciba un entierro digno.

Vértigo: Socttie descubre que su amante, Madeleine, ayudó a un hombre a asesinar a su esposa. Su decisión final llega antes que su autorrevelación. Decide no perdonar a Madeleine y, en consecuencia, se derrumba cuando se da cuenta de que su decisión equivocada le ha llevado a matar a la mujer que ama.

Personajes como variaciones del tema

Una vez que hayamos descubierto la oposición moral más profunda analizando la decisión moral final del protagonista, concretaremos esta oposición a través de la red de personajes haciendo de cada uno de los personajes principales una variación del tema. Esta secuencia es apropiada para llevar a cabo esta técnica:

1. Analizar de nuevo la decisión moral final y nuestro trabajo sobre la premisa a fin de aclararnos el problema moral fundamental al que se encuentra nuestro protagonista.
2. Asegurarse de que cada uno de los personajes principales aborda el mismo problema moral de manera diferente.
3. Empezar por comparar al protagonista y al adversario principal, puesto que estos personajes encarnan la oposición moral fundamental de la historia. Después compararemos al protagonista con el resto de los adversarios.
4. En el transcurso de la historia, cada uno de los personajes principales debe establecer un argumento moral en el diálogo justificando sus actos para conseguir su objetivo. (Un buen argumento moral se hace fundamentalmente a través de la estructura, pero no siempre. En el capítulo 10 hablaremos de cómo escribir el diálogo moral, “La construcción de escenas y el diálogo sinfónico”.)

Tootsie: Tootsie es el relato de un actor que se disfraza de mujer con el fin de conseguir trabajo en un programa de televisión. Pero se enamora de una actriz de la serie y, además, varios hombres se sienten atraídos por él como mujer.

El problema moral fundamental del protagonista de la historia es cómo un hombre trata a una mujer enamorada. Cada adversario y aliado es una variación de cómo los hombres tratan a las mujeres o de cómo las mujeres se dejan tratar por los hombres.

L.A. Confidential: En L.A. Confidential, tres policías detectives investigan un asesinato colectivo. Los tres son personajes principales y cada uno de ellos tiene que tratar con el problema fundamental de administrar la justicia. Bus es un policía que se toma la justicia por la mano actuando de juez, jurado y verdugo. Jack se ha olvidado de por qué se ha convertido en policía y arresta a la gente por dinero. Ed quiere llevar al culpable ante la justicia pero se ve más interesado en jugar el juego político de la justicia y medrar. El resto de los personajes principales son ejemplos de una versión diferente de la corrupción de la justicia.

Bailando con lobos: Bailando con lobos narra las hazañas de un oficial del ejército en el oeste americano a finales de 1800. Poco a poco empieza a vivir como los indios sioux que al principio consideró sus enemigos. El problema moral fundamental del protagonista es cómo trata a otra

raza y cultura y cómo vive con los animales y la tierra. Cada adversario y aliado aborda el problema de manera diferente.

Los valores en conflicto de los personajes

Mediante nuestra red de personajes pondremos los valores de cada personaje principal en conflicto conforme luchan por el mismo objetivo.

1. Identificar una serie de valores de nuestro protagonista y de cada uno del resto de los personajes principales. No olvidemos que los valores son creencias profundamente arraigadas acerca de lo que significa una vida correcta.
2. Intentar conferir un grupo de valores a cada personaje.
3. Hacer que cada serie de valores difiera al máximo de las demás.
4. Conforme nuestro protagonista y adversarios luchan por su objetivo, asegurémonos de que sus valores entran en conflicto directo.

Qué bello es vivir: George Bailey, un hombre frustrado que vive en una pequeña ciudad regida por un tirano, está a punto de suicidarse hasta que un ángel le muestra cómo sería el mundo si nunca hubiera existido.

El protagonista y el adversario de esta historia compiten por la ciudad en la que viven según los diferentes valores que cada uno reivindica.

-George Bailey (Bedford Falls): Democracia, decencia, bondad, trabajo duro, el valor del trabajador corriente.

-Mr. Potter (Pottersville): Ley de un solo hombre, dinero, poder, supervivencia de los más saludables.

El jardín de los cerezos: En El jardín de los cerezos, una familia pobre pero aristocrática regresa a su estado familiar original, que es el de una deuda agravante, a fin de reparar la situación.

Estos personajes compiten por quién va a controlar ese estado. El foco de esa competencia es el valor del jardín de los cerezos. Madame Ranevsky y su familia aprecian ese bien por su inmensa belleza y su poder evocativo del pasado; Lopakhin lo aprecia por su valor monetario y práctico y quiere acabar con él para construir casitas y alquilarlas.

-Madame Ranevsky: el amor real, la belleza, el pasado

-Lopakhin: el dinero, el estatus, el poder, la practicidad, el futuro

-Varya: el trabajo duro, la familia, el matrimonio, la practicidad

-Trofimov: la verdad, el aprendizaje, la compasión, el amor elevado

-Anyá: su madre, la bondad, el amor elevado

Campo de sueños: Campo de sueños es una versión estadounidense de El jardín de los cerezos en el que el huerto gana. En esta historia se compite por el valor de la tierra de labranza que Ray ha convertido en un campo de béisbol.

-Ray: El béisbol, la familia, la pasión por los sueños de uno

-Mark: el dinero, el uso práctico de la tierra

Con personajes como variaciones del tema y oposición de valores, es posible que queramos usar la técnica de la oposición de las cuatro esquinas descrita en el capítulo 4. En la oposición de las cuatro esquinas contamos con un protagonista y un adversario principal y con dos adversarios secundarios como mínimo. Esto propone una unidad orgánica incluso a la historia más compleja. Cada uno de los cuatro personajes puede representar un enfoque esencialmente diferente hacia el mismo problema moral, y cada uno puede expresar un sistema entero de valores sin que la historia se colapse en un enrevesado galimatías.

PUNTO CLAVE: Nuestro argumento moral será más simple si utilizamos una oposición de dos partes, como el bien contra el mal. La red de oposiciones morales, (la oposición de las cuatro esquinas es una de ellas) será lo único que dará al espectador un sentido de complejidad moral de la vida misma.

EL TEMA A TRAVÉS DE LA ESTRUCTURA

El argumento moral no significa que nuestro protagonista y adversario aparezcan en la primera escena y se enfrasquen en una discusión oral sobre la moral. El argumento moral en una historia es un argumento de acción que llevamos adelante mostrando a nuestro protagonista y adversario empleando determinadas maneras para conseguir un objetivo. Ésta es la manera de tejer el tema dentro de la estructura de la historia en lugar de dar un sermón al espectador mediante un diálogo.

De hecho, uno de los grandes principios del arte de la narración es que la estructura no es la que hace avanzar el contenido, sino que es el contenido mismo. Y es un contenido mucho más poderoso que todo aquello que puedan decir los personajes. Este principio no puede expresarse de mejor manera y con más precisión que a través del tema.

En una buena historia, la estructura converge cerca del final en el mismo momento en que el tema se expande en la mente del espectador. ¿De qué manera una estructura narrativa convergente logra que el tema se expanda? Éste sería un posible diagrama de una buena estructura y un buen tema:



Al principio de la historia, ponemos al protagonista y al adversario en oposición. Pero el conflicto no es intenso y el espectador todavía no sabe cómo entran en conflicto los valores de cada uno, por lo tanto, todavía no tiene pistas acerca del tema de la historia en sí.

Hacia la mitad de la historia, el conflicto entre el protagonista y el adversario aumenta, de ahí la estructura convergente. A través de ese conflicto empiezan a surgir las diferencias de valores ya sí el tema empieza a expandirse. Aun así, en la mayor parte de las grandes historias el tema suele estar muy oculto. Va creciendo pausadamente en la mente de los espectadores y al final de la historia nos golpea con fuerza.

El punto convergente de la estructura narrativa surge en la lucha, e inmediatamente después, en la autorrevelación y la decisión moral. En la lucha, el espectador no ve solamente qué fuerza, sino qué serie de valores es superior. La comprensión del tema por parte de la audiencia se extiende rápidamente, y, tras la decisión moral, se extiende todavía más. Y como el tema se ha expresado fundamentalmente a través de la estructura, emerge desde la propia alma del espectador y, al no haber sido impuesto en el espectador, no aparece como un farragoso sermón.

Analicemos ahora en detalle cómo se expresa un argumento moral a través de la estructura en el transcurso de una historia de principio a fin. Empezaremos por la estrategia básica para expresar el argumento moral y después estudiaremos algunas variaciones.

Argumento moral: estrategia básica

-Valores: El protagonista arranca con una serie de creencias y valores

-Debilidad moral: Hace daño a otros, en algún sentido, al principio de la historia. No es malvado, sino que actúa desde la debilidad o se comporta inconscientemente con los otros

-Necesidad moral: Basándose en su debilidad moral, el protagonista debe aprender a actuar correctamente frente a los otros a fin de crecer y llevar una vida mejor

-Primera acción moral: El protagonista hiere de entrada a los demás con sus acciones. Esto demuestra al espectador el error moral básico del protagonista

-Deseo: El protagonista plantea un objetivo y todo lo demás ha de ser sacrificado por él. Este objetivo le lleva a entrar en conflicto directo con un adversario que tiene una serie de valores diferentes pero el mismo objetivo

-Impulso: El protagonista y el adversario emprenden una serie de acciones para conseguir su objetivo

-Acciones inmorales: Durante la primera parte y hacia la mitad de la historia, el protagonista suele perder delante del adversario. Se desespera. Como resultado empieza a emprender acciones inmorales para ganar.

Crítica: El resto de los personajes critica al protagonista por sus acciones

Justificación: Podría llegar a ver la verdad y lo bueno de la situación hacia el final de la historia, pero ahora no

-Ataque aliado: El amigo más cercano del protagonista expone unos argumentos muy sólidos para explicar que la manera de conducirse del protagonista es errónea

-Impulso obsesivo: Impulsado por unas nuevas revelaciones acerca de cómo ganar, el protagonista se obsesiona con lograr su objetivo y hará todo lo posible por conseguirlo

-Acciones inmorales: Las acciones inmorales del protagonista se intensifican.

Crítica: Los ataques de otros personajes crecen conforme avanza la historia

Justificación: El protagonista defiende vehementemente sus acciones

Conforme avanza la historia, los diferentes valores y maneras de vivir en el mundo del protagonista y del adversario se van aclarando a través de la acción y el diálogo. El tema eclosiona en la mente del espectador en cuatro puntos al final de la historia: en la lucha, en la autorrevelación, en la decisión moral y en un paso estructural del que todavía no hemos hablado: la revelación temática.

-Lucha: El conflicto final que determina el objetivo. Independientemente de quién gane, el espectador aprende qué valores e ideas son superiores.

-Acción final contra el adversario: El protagonista puede emprender una última acción (moral o inmoral) en contra del adversario poco antes o durante la lucha.

-Autorrevelación moral: El crisol de la batalla produce una autorrevelación en el protagonista. El protagonista se da cuenta de que ha estado equivocado respecto a sí mismo y a los demás y se da cuenta de cómo actuar correctamente hacia los demás. Puesto que el público se identifica con este personaje, la autorrevelación impulsa con fuerza el tema hacia su origen.

-Decisión moral: El protagonista escoge entre dos posibles acciones y de esta manera da prueba de su autorrevelación moral.

-Revelación temática: En las grandes narraciones, el tema consigue su mayor impacto en el público en el momento de la revelación temática. Esta revelación no se limita al protagonista sino que se trata de una capacidad de comprensión del público frente a cómo se debe actuar y vivir en el mundo. Este momento de comprensión rebosa los límites de los personajes en cuestión y afecta al espectador a nivel personal. A través de una revelación temática, el público ve el “planteamiento total” de la historia, las ramificaciones detalladas de los que significa a un nivel mucho más amplio, que no únicamente a través de unos pocos personajes.

Tengamos en cuenta que es importante alcanzar el equilibrio de fuerzas entre el protagonista y el adversario principal, no sólo en cuanto a los personajes y a la trama, sino también en cuanto al argumento moral. Si el personaje es demasiado fuerte o demasiado bueno, el adversario no lo pondrá suficientemente a prueba como para provocar errores morales. Si la oposición es demasiado fuerte y el protagonista demasiado sencillo e inconsciente, el adversario se convierte en una araña que teje una tela en la cual el protagonista ya no tiene esperanza de escapar. El protagonista se convierte en víctima y el adversario se le considera el malo.

Retrato de una dama de Henry James, aunque es una obra maestra en muchos aspectos, sufre este desequilibrio de fuerzas que afecta al argumento moral. A Isabel Archer se le acusa de autoengaño total, incluso en el momento de su decisión moral, cuando ayuda a Pansy, que no puede ser ayudado. Esa mujer dulce pero inconsciente se enfrenta a un experto de la intriga, Osmond, cuya habilidad para tejer la tela de araña es igualada únicamente por su voluntad, incluso por el placer, de hacerlo.

TÉCNICA DEL ARGUMENTO MORAL: EQUILIBRAR EL ARGUMENTO MORAL CON LA TRAMA

La única razón por la que una historia parece un sermón se debe al desequilibrio que se produce entre el argumento moral y la trama.

El argumento moral se expresa a través de la estructura narrativa, se desglosa en secuencias y se enfatiza con un diálogo moral muy sutil. Pero si no hay trama suficiente que sostenga el argumento moral, éste se derrumbará convirtiéndose en un aburrido sermón.

La trama, como veremos en el capítulo 8, es una intrincada coreografía de acciones emprendidas para sorprender al espectador. El elemento de sorpresa y de magia es el que arrastra la secuencia moral dándole garra. Tomemos Veredicto Final como ejemplo de estrategia básica para el argumento moral de la historia.

Veredicto Final

-Creencias y valores del protagonista: Al principio, Frank valora el alcohol, el dinero y la conveniencia

-Debilidad moral: Frank, adicto al alcohol e irrespetuoso consigo mismo y con las perspectivas futuras, hace lo que sea por dinero

-Necesidad moral: Actuar según la justicia hacia los demás en lugar de utilizarlos por dinero

-Primera acción inmoral: Frank se cuela en un funeral haciendo ver que es un amigo del muerto sólo por cuestiones de negocios

-Deseo: Ganar su legal en un juicio y recaudar lo pertinente a los daños que sus clientes necesitan para empezar una nueva vida

-Impulso: Frank emprende una serie de acciones para conseguir un doctor experto que testifique a su favor

-Acción inmoral: Frank tranquiliza a la hermana de la víctima, Sally, y en un papel traza un círculo alrededor de unas cifras, unas posibles ofertas de 200.000 y 250.000 dólares. La intención de Frank es acabar con el caso de manera que pueda quedarse con un tercio del dinero sin hacer nada

Crítica: Ninguna

Justificación: Frank es un alcohólico que ha perdido el respeto por sí mismo junto con el sentido de la justicia y de la moral. Piensa ¿Por qué no conseguir el dinero seguro en lugar de jugar o de ganarlo en un juicio?

-Ataque aliado: El ataque principal del aliado no lo proporciona el abogado amigo, Michey, sino los clientes de Frank. Cuando se enteran de que ha rechazado la oferta sin consultar, lo acusan de incompetente e inmoral

Justificación: Frank le dice que les sacará mucho más luchando por el caso en el juicio en lugar de aceptando la oferta. Aunque se defiende a sí mismo aludiendo al dinero, la verdadera razón por la cual rechaza la oferta es porque quiere que se haga justicia

-Impulso obsesivo: Está decidido a encontrar a la enfermera que se hallaba en la sala de operaciones

-Acción inmoral: Frank engaña a una mujer hablándole sobre la enfermera que no testificará a favor de la otra parte

Crítica: ninguna

Justificación: Frank cree que ha de encontrar a la enfermera para llegar a ganar su caso

-Acción inmoral: Frank abre a golpes el buzón de la mujer a fin de encontrar el número de teléfono de la enfermera

Crítica: Ninguna, Frank lo hace en secreto

Justificación: Ésta es la única oportunidad de Frank de ganar un caso que sabe que es correcto

-Acción inmoral: Frank golpea a Laura, su novia, cuando se entera que estaba contratada por la otra parte para proporcionarles información acerca del caso de Frank

Crítica: Laura no expone crítica alguna porque se siendo demasiado culpable

Justificación: Frank ama a esa mujer y cree que ella lo ha traicionado

-Lucha: Frank interroga al doctor Towler acerca de la hora de comida del paciente. La enfermera, Katlin, testifica que la víctima no comía a las 9:00 hrs, sino una hora antes del permiso de acceso. Dice que el doctor Towler se equivocó al leer el formulario de la hora de entrada y que le dijo a ella que cambiara el 1 por un 9 o que, de lo contrario, la despediría. El abogado contrario, Concannon, lee un precedente acerca de la no admisión en una copia. El juez pacta y también desestima totalmente el testimonio de la enfermera.

-Acción final contra el adversario: Frank no comete ninguna acción inmoral durante el juicio. Presenta sencillamente su caso de una manera sólida y segura

-Autorrevelación moral: Hacia el principio de la historia, Frank ve a su cliente, la víctima, en un estado vegetativo y sabe que debe actuar con justicia. De lo contrario, estará perdido para siempre

-Decisión moral: Frank arriesga su compensación económica rechazando su oferta del obispo y llevando el caso a los tribunales de manera que se haga justicia

-Revelación temática: Nuestra vida solamente se puede salvar si actuamos con justicia

Ilíada

El argumento moral de la Ilíada emplea la típica estrategia del declive lento del protagonista que después crece con la autorrevelación. Pero la Ilíada muestra una variación importante utilizando la secuencia en dos ocasiones.

La primera secuencia de caída y auge sucede en las tres primeras partes de la historia. El protagonista, Aquiles, justifica su enfrentamiento contra su adversario Agamenón con la rabia de haber perdido a la mujer que se ha ganado en pleno derecho. Pero su orgullo excesivo (su debilidad moral) le ha empujado a actuar inmediatamente, excediéndose en la reacción, negándose a servir en la batalla. En consecuencia, muchos de sus amigos soldados mueren.

Durante el principio y la media parte de la historia, la rabia de Aquiles encuentra cada vez menos justificación y él se vuelve egoísta en sus acciones. Después, al reconocer la culpa cuando su amigo Patroclo muere, se reconcilia con Agamenón y regresa a la batalla. Ésta es la primera autorrevelación y decisión moral.

El argumento moral se repite con más intensidad cada vez y en formas más breves en la cuarta y última parte de la historia: Aquiles empieza justificando su ira frente a su segundo adversario, Héctor, pero después cae moralmente cuando su furia le lleva a profanar el cuerpo de Héctor arrastrándolo a lo largo del campo. Finalmente, Príamo, el padre de Héctor, suplica que le devuelvan el cuerpo de su hijo. Aquiles tiene una segunda autorrevelación mucho más profunda acerca de la necesidad de compasión por encima de la venganza y decide que Príamo se quede con el cuerpo a fin de proporcionarle entierro digno.

VARIANTES DEL ARGUMENTO MORAL

La estrategia básica del argumento moral muestra una serie de variantes dependiendo de la forma de la historia, de la historia en concreto y del escritor en cuestión. Es posible que nos encontremos con que nos sirva más de un tipo de argumento moral para nuestra historia, aunque, como seguramente veremos, combinar las formas es algo arriesgado.

1. Bien versus mal

En esta pequeña variación del argumento moral, el protagonista se mantiene como un ser bueno y el adversario siempre será el malo. Este enfoque es común en las historias de mitos, de acción y en melodramas, que suelen ser cuentos morales sencillos con personajes fácilmente reconocibles. La secuencia es la siguiente:

- El protagonista tiene debilidades psicológicas pero es esencialmente bueno
- Su adversario tiene defectos morales e incluso puede ser malvado (inherentemente inmoral)
- En la lucha por el objeto, el protagonista comete errores pero no actúa de manera inmoral

- El adversario, por otro lado, ejecuta una serie de acciones inmorales
- El protagonista logra el objetivo sencillamente porque es bueno. Efectivamente, se suman los dos lados del ajuste de cuentas moral y el protagonista bueno gana el “juego” de la vida

Algunos ejemplos de argumento moral bien versus mal son: Matrix, Cowboys de ciudad, Campo de sueños, Cocodrilo Dundee, Bailando con lobos, Granujas a todo ritmo, La guerra de las galaxias, Forrest Gump, Pasión de los fuertes, En un lugar del corazón, Terminator, El fugitivo, El último mohicano, Raíces profundas y El mago de Oz.

2. Tragedia

La tragedia utiliza la estrategia básica del argumento moral y da un giro en los puntos finales. Al principio conferimos al protagonista un defecto horrible del personaje y cerca del final llega una tardía autorrevelación. La secuencia funciona así:

- La comunidad está en conflicto
- El protagonista tiene un gran potencial pero también un gran defecto
- El protagonista entra en conflicto profundo con un adversario poderoso o capaz
- El protagonista está obsesionado por ganar y emprenderá una serie de acciones discutibles o inmorales para conseguirlo
- El conflicto y la lucha subrayan el defecto del protagonista y muestras cómo éste va empeorando
- El protagonista consigue una autorrevelación pero llega demasiado tarde y no logra evitar la destrucción

La clave de esta estrategia es enfatizar el sentido del potencial podía-haber-sido o el potencial perdido y, al mismo tiempo, demostrar que las acciones del protagonista son su responsabilidad. Este sentimiento de podía-haber-sido es el único elemento y el más importante que el público se identifique, mientras que el defecto fatal del personaje hace al protagonista responsable y evita que se convierta en víctima. El público se muestra triste frente a ese potencial perdido, y la tristeza se intensifica más cuando el protagonista llega al momento de comprensión solo unos pocos minutos después de poder haberse salvado. Sin embargo, muera o caiga en desgracia, el protagonista, el público se queda con un profundo sentido de inspiración y de triunfo emocional gracias a la moral del protagonista.

Veamos que esta estrategia representa también una diferencia crucial en el clásico drama griego. La caída del protagonista no es el resultado inevitable de las numerosas fuerzas impersonales, sino la consecuencia de las propias decisiones del protagonista.

Entre las tragedias clásicas se incluyen: Hamlet, El rey Lear, Otelo, Los siete samuráis, El puente sobre el Río Kwai, Nixon, El caso de Thomas Crown (el original), La edad de la inocencia, Cumbres borrascosas, Vértigo, Amadeus, La muerte de Arturo, American Beauty, Sed de mal y Ciudadano Kane.

Cumbres borrascosas

Cumbres borrascosas es una historia de amor escrita en clave de tragedia clásica. El argumento moral sigue una serie de hilos en los que los personajes cometen entre ellos actos devastadores. Y estos personajes, mediante la estrategia trágica, instados por un terrible sentido de responsabilidad de sus actos, se derrumban.

Cathy, la protagonista, no es únicamente una chica perdidamente enamorada que obra según un hombre. Es una mujer que tiene un gran amor, un amor que solo puede “encontrarse en el paraíso” y lo abandona libremente por la riqueza y confort de un hombre. Al principio está enamorada de Heatcliff, y él, de ella; pero no vivirá con él como una pobre vagabunda. Ella quiere “bailar y cantar en el bello mundo”.

Cuando regresa de su estancia en la mansión de Edgar Linton, Heatcliff, su adversario principal, la critica por haberse quedado allá tanto tiempo. Ella se defiende respondiéndole que lo estaba pasando muy bien entre seres humanos. Después le hiere ordenándole que se bañe para no tener que avergonzarse de él delante del invitado (Edgar).

Cathy se recupera inmediatamente de su caída moral en el momento en que Edgar le pregunta cómo puede soportar a Heatcliff bajo su techo. Ella monta en cólera y afirma que Heatcliff era su amigo mucho antes que Edgar y le dice que debe hablar bien de Heatcliff o, si no, deberá partir. Cuando Edgar se va, Cathy rompe a pedazos su ropa más bonita, se dirige al peñasco donde Heatcliff la espera y le pide perdón.

El argumento moral de Bronte a través de Cathy alcanza su apogeo cuando ésta le dice a su sirvienta Nellie que se casará con Edgar mientras Heatcliff escucha a escondidas en la habitación de al lado. Ahora es Nellie, la aliada, la que critica. Le pregunta a Cathy por qué ama a Edgar y Cathy responde que lo quiere porque es guapo y amable y porque un día será rico. Cuando Nellie le pregunta por Heatcliff, Cathy dice que se degradaría si se casara con él.

Bronte combina este sólido argumento moral con los diálogos con un brillante y emotivo ritmo en la trama. Heatcliff se marcha deshecho pero solo Nellie se da cuenta. A continuación, Cathy enloquece y dice que no pertenece a Edgar. Soñó que había sido desterrada del cielo al monte y solloza de felicidad. Dice que solo piensa en Heatcliff pero él parece disfrutar ser cruel. De hecho, él se parece más a ella misma. Sus almas son las mismas. En una autorrevelación asombrosa, ella dice: “Soy Heatcliff”. Cuando descubre que Heatcliff escuchaba la conversación donde decía que la degradaría el hecho de casarse con él, Cathy sale gritando a viva voz su amor en plena tormenta, pero ya es demasiado tarde.

En ese momento Bronte da un giro radical al argumento moral trágico: invierte los protagonistas y le da el mando a Heatcliff. Heatcliff regresa y ataca sin piedad, tal y como un amor paradisiaco debe hacer cuando ha sido despreciado por algo tan pedestre.

Heatcliff, como Aquiles, es un rebelde que al principio no se equivoca en su venganza contra la injusticia. Bronte utiliza la técnica del “regreso del hombre” cuando Heatcliff vuelve, al estilo de MonteCristo, más fuerte y sofisticado. El público siente un gran triunfo en estas escenas y ni siquiera necesita ver cómo se ha transformado el personaje. El hombre ha vuelto finalmente armado como todos creen poder armarse en una situación parecida. El público siente que “podía hacerse, podía haberlo hecho”, seguido de “Ahora me vengaré dulcemente”.

Con el espectador firmemente de parte de Heatcliff, Bronte invierte el argumento moral logrando que Heatcliff vaya demasiado lejos. Ni siquiera perder un amor semejante de manera tan injusta permite a alguien casarse con la hermana y cuñada de sus enemigos como venganza. Ver a Isabella, la hermana de Edgar, con ese inocente amor frente a sus ojos a medida que se adentra en la trampa de Heatcliff resulta desgarrador. Esto es de lo que trata el gran argumento moral de la narración.

Esos momentos entre Cathy y Heatcliff son versiones del hombre corriente de los reyes y las reinas en guerra. Es Lear bramando de rabia en los páramos. Lo que hace tan verosímil el concepto de amor paradisiaco es la ferocidad de los ataques inmorales que se lanzan esos dos personajes. Eso es pura violencia y lo hacen debido al intenso amor que sienten uno por el otro.

Al final de la adaptación cinematográfica, Heatcliff agrade a Cathy una vez más, y el ataque queda justificado a pesar de que ella está en el lecho de muerte. Él no piensa consolarla. Sus lágrimas la maldicen. Ella le ruega que no le rompa el corazón. Pero él le dice que ella se lo rompió: “¿Qué derecho tenías de despreciar el amor por un simple capricho?”. Nada en el mundo podía haberlos separado. “Tú lo hiciste”, dice él, deambulando como una niña avariciosa. Cathy el suplica perdón y se besan.

En la novela, Heatcliff se pasa de la raya una vez más, esta vez, de manera totalmente intolerable, al tratar de destruir el linaje de los Linton. Es por eso que esta secuencia no aparece en la película clásica, una obra en muchos aspectos superior a la novela como obra narrativa. Como escribió Bronte, desde el momento del ataque la historia orgánica entre Cathy y Heatcliff está esencialmente acabada y las acciones de Heatcliff, a pesar de ser efectivas a nivel emocional, son exageradas.

El rey Lear

En El rey Lear, Shakespeare ofrece un argumento moral con más matices de los que suelen mostrar las tragedias clásicas en general. La clave de esta técnica es la creación de los “protagonistas”: el personaje principal, Lear, y el personaje de la subtrama, Gloucester. Tanto Lear como Gloucester empiezan mostrando defectos morales, y ambos van decayendo moralmente a medida que avanza la historia, logran obtener autorrevelaciones morales y mueren. Pero no encontramos ese sentido de la muerte noble que aparece en Hamlet, por ejemplo. No tenemos la sensación de que se haya restablecido el orden en el mundo, de que todo de nuevo esté bien.

En su lugar, Shakespeare apunta a la inmoralidad básica de los humanos y la amoralidad del mundo natural. Al principio, cuenta con sus dos líderes, Lear y Gloucester, quienes cometen los mismos errores morales y mueren despiadadamente. Una caída trágica, en un rey, es algo inspirador. Dos representan un modelo de ceguera moral endémica de la raza humana.

En segundo lugar, Shakespeare acaba matando a Cordelia, el único personaje con connotaciones morales positivas de la obra, y además lo hace de manera especialmente cruel. Es cierto que Edgar, un hombre bueno pero al principio tonto, ha derrotado a su temible hermano y a las dos desagradables hijas de Lear. Pero en la abrumadora desolación nos quedamos únicamente con una parte del valor de vivir una vida correcta. Edgar, en la última y famosa frase de la obra, dice: “Nosotros que somos jóvenes nunca debemos ni ver tanto ni vivir tanto”. En otras palabras, en un mundo de seres humanos inmorales, el inmenso sufrimiento de un hombre le ha permitido vivir en profundidad, pero a un precio tremendamente alto. Pues Shakespeare, más adelante, afirma que ésta es toda la nobleza que se puede esperar de la raza humana.

3. Pathos

Pathos es un argumento moral que reduce al protagonista trágico a un hombre corriente y atrae al público mostrando la belleza de la resistencia, las causas perdidas y el hombre sentenciado. El personaje principal no es que obtenga una autorrevelación demasiado tarde, sino que no es capaz de obtenerla. El argumento moral funciona de esta manera:

-Las creencias y los valores del protagonista se han atrofiado. Han caducado o son demasiado rígidos.

-El protagonista tiene una necesidad moral; no es solamente una víctima

-Su objetivo está fuera de su alcance, pero él no lo sabe

-Su adversario es demasiado poderoso para él y puede constituir un sistema entero o una serie de fuerzas que el protagonista no puede abarcar. Esta oposición no es el mal. Es sencillamente impersonal o indiferente y, además, muy poderosa.

-El protagonista da pasos inmorales a fin de ganar y se niega a considerar cualquier advertencia o crítica de sus aliados.

-El protagonista fracasa en la obtención de su objetivo. El adversario consigue una victoria aplastante, pero el público tiene la sensación de que la lucha no ha sido justa.

-El protagonista acaba desesperado: es un hombre roto sin autorrevelación y muere de sufrimiento o acaba con su propia vida (y eso es a lo que ha sido reducida su decisión moral).

-El público tiene la sensación de una profunda injusticia del mundo y de una gran tristeza tras la muerte del hombrecito que no supo nunca qué fue lo que le mató. Pero también siente una gran

admiración por el bello fracaso, la buena lucha y el rechazo del protagonista de reconocer la derrota.

El argumento moral del pathos se encuentra en: Don Quijote, Un tranvía llamado Deseo, en muchas películas japonesas como Ikiru (Vivir), La muerte de un viajante, Hedda Gabler, La conversación, Los vividores, Un día de furia, La trilogía de Apu, Madame Bovary, El cuarto mandamiento, El jardín de los cerezos, Tarde de perros, Cinema Paradiso.

4. Sátira e ironía

La sátira y la ironía son dos cosas muy distintas, pero pueden ir de la mano. La sátira es comedia de creencias, concretamente aquellas en la que se basa una sociedad entera. La ironía es una forma de lógica narrativa en la que el personaje consigue lo contrario de lo que quiere y emprende una acción para obtenerlo. Cuando se emplea en una historia entera y no solo en un momento concreto, la ironía es un modelo magnífico que conecta todas las acciones de la historia y expresa una filosofía de cómo funciona el mundo.

La ironía puede también tomar un tono desconcertante que alienta al público a reír ante la relativa incompetencia de los personajes.

En la forma irónico-satírica, el argumento moral se construye estableciendo un constante contraste entre un personaje que cree que está actuando moralmente (defendiendo las creencias de la sociedad) y los efectos de estas acciones y creencias, que son decididamente inmorales. Los pasos principales del argumento irónico-satírico siguen este orden:

-El protagonista vive dentro de un sistema social claramente definido. Normalmente, como mínimo un personaje explica una parte o todos los valores en los que está basado el sistema.

-El protagonista cree firmemente en este sistema y se muestra resuelto a trepar hasta la cima. Decide perseguir un objetivo que tiene que ver con la ambición o el romance.

-El adversario que también cree profundamente en el sistema y sus valores persigue el mismo objetivo.

-Cuando los personajes compiten por un objetivo, sus creencias les llevan a tomar decisiones estúpidas y destructivas.

-El argumento de la acción en medio de la historia proviene de una secuencia de yuxtaposiciones entre los personajes que insisten en que están actuando moralmente y expresando los ideales más elevados de la sociedad y entre los resultados catastróficos.

-En la lucha quedan explícitas las pretensiones y la hipocresía de ambas partes.

-El protagonista tiene una autorrevelación que suele implicar poner en cuestión el valor de las creencias de su sistema.

-El protagonista, o un personaje secundario, suele debilitar la autorrevelación mostrando que ésta no ha acabado de aprenderse realmente.

-El protagonista emprende una acción moral que es correcta a nivel personal pero que no suele tener efecto en la insensatez o en la capacidad destructora del sistema.

-Hay una unión de amistad o de amor que indica que la pareja formará un microcosmos mejor pero que tiene poco efecto en la gran sociedad.

El argumento irónico satírico se da en: Orgullo y Prejuicio, Emma (y la versión moderna Clueless), American Beauty, Wedding Crasher, Madame Bovary, El jardín de los cerezos, El graduado, Mash, Tom Jones, Waiting for Guffman, El juego de Hollywood, Cómo ser John Malkovich, Un loco suelto en Hollywood, El príncipe y el mendigo (y la versión moderna Entre pillos anda el juego), La jaula de las locas, La importancia de llamarse Ernesto, La recluta Benjamin, Tarde de perros, Víctor o Victoria, Shampoo, Bob y Carol, Ted y Alice perdidos en América.

Emma

Jane Austen es experta en argumentos morales irónicos-satíricos y Emma es probablemente su obra más importante. He aquí la secuencia moral de esta sátira clásica:

-Emma es una mujer obstinada, pretenciosa, insensible y un ser ciego a nivel social que no quiere otra cosa que convertirse en casamentera

-Su objetivo primordial es el de conseguir que Harriet, una huérfana, se case

-Cree en el sistema de clases pero también se autoengaña cuando cree que Harriet proviene de una cultura más elevada de lo que aparenta. Así las cosas, Emma convence a Harriet de que rechace una propuesta matrimonial de parte del granjero Robert Martin

-También convence a Harriet de que Mr. Elton, un párroco de alta alcurnia, debería ser su esposo. En el proceso de convencimiento, Emma, de manera involuntaria, lleva a Mr. Elton a creer que es ella misma y no Harriet la que está interesada en él.

-El resultado de estas acciones bien intencionadas pero inmorales es que Harriet se perderá la propuesta de un buen hombre y que Mr. Elton propondrá su amor imperecedero a Emma. Entonces, él se derrumba por completo cuando descubre que Emma no comparte su amor.

-Mr. Elton, en un baile, ahora casado con otra, violenta a Harriet negándose a bailar con ella. Pero, finalmente, ella se salvará con la aparición de Mr. Knightley cuando le propone un baile

-Frank, un hombre que ha llegado de visita al condado, salva a Harriet de varios personajes desagradables. Emma cree equivocadamente que Frank es el nuevo objetivo amoroso de Harriet a pesar de que él pertenece a un estrato social de alta alcurnia

-Emma flirtea con Frank en una fiesta a la intemperie, aunque no está interesada por él, lo que decepciona claramente a otro visitante del grupo social, a la bella Jane

-Emma humilla también a la parlanchina pero bondadosa Miss Bates delante de todo el mundo. Mr. Knightley hace un aparte con Emma y la critica por su insensibilidad

-Cuando ella descubre que el objetivo de Harriet es Mr. Knightley y no Frank, Emma se sorprende enormemente al darse cuenta que está enamorada de Mr. Knightley. Además descubre que ha sido una mujer entrometida, dominante y negada, y se arrepiente de haber impedido que Harriet se casara con Robert Martin al principio

-Mr. Knightley confiesa su amor por Emma y accede a trasladarse a casa de Emma, de esta manera ella podrá ocuparse de su padre. En la novela (pero no en la película), el matrimonio clásico de final de comedia y la gran autorrevelación de Emma quedan debilitados por el hecho de que ésta es capaz de casarse con Mr. Knightley solo porque su padre teme a los ladrones de gallinas y quiere a un joven en la casa

En esta historia, el argumento irónico-satírico principal es conducido por el esfuerzo de Emma en encontrar a un marido adecuado a Harriet. Sin embargo, Austen despliega todo un sistema basado en la diferencia de clases y en la absoluta dependencia de las mujeres de los hombres. Su protagonista, Emma, sostiene todo el sistema pero al mismo tiempo se autoengaña y actúa insensatamente. Austen debilita el sistema todavía más haciendo del granjero, un hombre que Emma cree que está por debajo de la clase social de Harriet, un ser bueno y digno.

El argumento moral avanza gracias a los nocivos efectos que surgen de las percepciones y acciones de Emma en sus intentos casamenteros. Austen concentra este argumento empleando dos escenas paralelas de desprecio y de inmoralidad. La primera ocurre cuando Harriet se violenta en el momento en que Mr. Elton se niega a bailar con ella seguida de la aparición de Mr. Knightley con la intención de rescatarla. La segunda ocurre cuando Emma hiere a Miss Bates en un picnic y una vez más aparece Mr. Knightley encarando la figura de corrección moral, reprendiendo, por lo tanto, a Emma por su insensibilidad.

Fijémonos en que Austen expone los argumentos en estas escenas cruciales con el fin de mostrar una moralidad más profunda basada no solamente en la posición social, sino en aquello bueno y decente que un ser humano puede mostrar a otro. Fijémonos también en que Austen evita dar sermones logrando que esos momentos en la historia sean emocionalmente intensos. Es doloroso ver a Harriet desdeñada y a Miss Bates humillada en público. Y el momento en que Mr. Knightley actúa correctamente salvando a una joven mujer indefensa y llamando la atención de la protagonista por su crueldad proporciona placer.

Este matrimonio entre Emma y Mr. Knightley es una reafirmación del sistema en cuanto a que ambos pertenecen a un estrato social elevado. Ni el sistema ni los valores en los que se basa cambiarán al final de la sátira. Pero su unión, de manera sutil, debilita el sistema en cuestión. Emma y Mr. Knightley se unen no porque pertenezcan a la clase adecuada, sino porque Emma ha madurado y ha mejorado como persona y Mr. Knightley es un hombre de mucho carácter, independientemente de su clase social.

5. Comedia negra

La comedia negra es la comedia de la lógica (o, con más exactitud, la ilógica) de un sistema. Esta forma elaborada y compleja de narración está destinada a mostrar que la destrucción es el resultado no tanto de la elección individual (como la tragedia) como de unos individuos atrapados en un sistema destructivos de por sí. El rasgo clave de este argumento moral es ocultar la autorrevelación al protagonista para mostrarla con más fuerza ante el público. Así es cómo funciona el argumento moral de la comedia negra:

- Existen varios personajes dentro de una organización. Alguien explica las reglas y la lógica por la que se rige el sistema

- Muchos de estos personajes, incluido el protagonista, persiguen un objetivo negativo que conlleva matar a alguien o destrozar algo.

- Cada uno de ellos cree firmemente en el objetivo y cree que todo lo que hace tiene mucho sentido. De hecho, esto es algo totalmente ilógico.

- Los adversarios, también incluidos en el mismo sistema, compiten por el mismo objetivo y proporcionan unas justificaciones concretas pero descabelladas.

- Una persona cuerda, normalmente el aliado, puntualiza constantemente que nada de todo eso tiene sentido y que cualquier acción llevará a la destrucción total. Esa persona cumple la figura del coro, pero nadie la escucha.

- Todos los personajes, incluido el protagonista, emplean métodos radicales, incluso asesinos, a fin de conseguir su objetivo.

- Las acciones de los personajes conducen a la muerte y a la destrucción de casi todo.

- La lucha es intensa y destructiva y cada uno de ellos sigue pensando que está en lo cierto. Las consecuencias son la muerte y la locura.

- Nadie, incluido el protagonista, obtiene una autorrevelación. Pero es tan evidente que el protagonista debiera haber obtenido una autorrevelación que es el público quien la obtiene en su lugar.

- Los personajes restantes quedan terriblemente lisiados por la lucha, pero inmediatamente aúnan fuerzas para conseguir su objetivo.

- Algunas comedias negras ligeramente más positivas terminan con la misma persona contemplando el horror, abandonando el sistema o tratando de cambiarlo.

Es fácil equivocarse cuando se escribe en una forma tan delicada. Para que el argumento moral funciones en la comedia negra, en primer lugar nos aseguraremos de que nuestro protagonista guste. De lo contrario, nuestra comedia se convertiría en una abstracción, en un ensayo intelectual, y el público se alejaría de los personajes creyéndose moralmente superior a ellos.

Queremos que los espectadores se vean totalmente absorbidos por la historia y que descubran de repente que son ellos los mismos personajes, o que comparten rasgos esenciales, pero sin estar encima de ellos.

Aparte de un protagonista simpático, la mejor manera de involucrar emocionalmente al público en una comedia negra es haciendo que nuestro protagonista hable apasionadamente de la lógica de su objetivo. Los escritores que han querido aportar coraje a la negritud de esta forma proporcionan a la persona una alternativa a la locura, y la resuelven en detalle.

Las historias con un argumento de comedia negra son: Uno de los nuestros, Network (Un mundo implacable), La cortina de humo, Jo, qué noche, ¿Teléfono rojo? volamos hacia Moscú, Trampa 22, The positively True Adventures of the Alleged Texas Cherrleader-Murdering Mom (Tv), Brazil y El honor de los Prizzi.

COMBINAR ARGUMENTOS MORALES

Empleando formas únicas, los diversos argumentos morales no se excluyen unos a otros. De hecho, un método excelente empleado por algunos narradores expertos es combinar algunas de estas formas en una sola historia. Ulises, de James Joyce, empieza con un sencillo argumento del bien versus el mal, que aparece en la mayoría de los mitos, y después va adquiriendo profundidad con su enfoque irónico-satírico más complejo. El jardín de los cerezos es una combinación de pathos e ironía-sátira.

El intento de combinar la tragedia con elementos de comedia negra y sátira o ironía en American Beauty muestra cuán difícil resulta entrelazar las dos formas. Aunque en muchos aspectos es brillante, la historia no alcanza nunca todo su potencial como tragedia, comedia negra o sátira. Los argumentos morales principales son variantes únicas por una sencilla razón: porque actúan de diferentes maneras y causan unos efectos emocionales diferentes en el público. Ensamblarlos todos en una sola pieza requiere un dominio total de la técnica.

Algunos ejemplos de argumentos morales combinados son: Madame Bovary, Las aventuras de Huckleberry Finn y Tarde de perros.

LA VISIÓN MORAL ÚNICA

En el nivel narrativo más elevado del argumento moral se ubica el escritor, el que crea una visión moral única. Por ejemplo, Nathaniel Hawthorne, en La letra escarlata, establece una oposición de personajes mediante tres de ellos exponiendo los argumentos de una moralidad natural basada en el amor real. Joyce, en Ulises, crea una religión natural y un heroísmo cotidiano enviando a un “padre” y a un “hijo” a un viaje de un día a Dublín. Éste es un argumento moral de gran dimensión, pero no solo por su argumento moral. La maestría y el oficio de estos escritores queda explícita en

la red de personajes, en la trama, en el mundo narrativo y en el símbolo, tan amplios y detallados como sus argumentos morales.

En algunas películas taquilleras también encontramos una visión moral única. Si creemos que estas películas son grandes éxitos, gracias a todo a sus efectos especiales, estamos equivocados. En La guerra de las galaxias, George Lucas crea una amalgama moderna de la moral occidental con un armado caballero tipo zen y una moral conocida como la Fuerza. Evidentemente, éste es un argumento moral menos elaborado que el de La letra escarlata o Ulises. Pero al menos hay un intento y su condición ha ayudado a que películas como La guerra de las galaxias hayan adquirido fama universal, “Que la Fuerza te acompañe” ha sido, para gran parte del público, un credo para vivir.

De manera similar, El Padrino no solo retrata el mundo de la mafia en la década de 1940 en Estados Unidos, sino que también despliega un sistema moral basado en los negocios y la guerra modernos. Esloganes como “haré una oferta que no podrá rechazar”. “No es una cuestión personal, es el negocio” y “Mantén a tus amigos cerca y a tus enemigos todavía más cerca” son el catecismo de la versión estadounidense moderna de El príncipe de Maquiavelo. Como La guerra de las galaxias, El padrino produce una moral de forma taquigráfica. Pero no podemos olvidar que el intento de mostrar un sistema moral en la historia (con un cierto éxito, al menos) es una fuente principal de atracción en estas historias.

EL ARGUMENTO MORAL EN EL DIÁLOGO

La estructura moral es el medio principal para construir el argumento moral de una buena historia. Pero no es el único medio. También hemos de utilizar el diálogo. Si dejamos que sea la estructura la que levante el peso pesado para lograr la exposición moral, liberamos el diálogo de la función que más domina, que es la de proporcionar sutileza y fuerza emocional a la historia.

Hablaré con más detalle en el capítulo 10 de cómo escribir el diálogo moral, “La construcción de la escena y el diálogo sinfónico”. Por el momento, buscaremos los mejores lugares para emplear el diálogo en la historia.

El lugar más común para usar el diálogo a fin de expresar el argumento moral es el momento en que el aliado critica al protagonista por cometer un acto inmoral persiguiendo su objetivo. El aliado sostiene que las acciones del protagonista son erróneas. El protagonista, que todavía no ha obtenido una autorrevelación, defiende sus acciones.

Otra manera de que el argumento moral surja con el diálogo es creando un conflicto entre el protagonista y el adversario. Esto puede ocurrir en cualquier momento en el transcurso de la historia, pero normalmente sucede en una escena de lucha. Un ejemplo clásico de argumento moral en una escena de lucha es el que se produce entre Fast Eddie y su ex agente Bert, en El buscavidas. En Qué bello es vivir, surge un gran argumento moral cuando el protagonista y el

adversario al principio de la historia cuando George frena a Potter al querer deshacerse de la empresa de su padre Building and Loan. La gran ventaja de un argumento moral al inicio de la historia entre el protagonista y el adversario es ofrecer al público una pista de que valores hay sobre la mesa a fin de que se pueda construir el drama.

Un momento clave para construir el argumento moral y el distintivo de que estamos ante un gran escritor es crear una escena en la que el adversario principal ofrezca una justificación moral de sus acciones a pesar de que se equivoca. ¿Por qué el diálogo moral del adversario es tan importante en cuanto a la construcción conjunta del argumento moral?

Un adversario estrictamente malo es alguien inherentemente maligno y, por lo tanto, mecánico y poco interesante. En la mayoría de los conflictos reales no hay bien y un mal claros, algo correcto o incorrecto. En una buena historia, tanto el protagonista como el adversario creen que tienen razón y ambos tienen motivos para creerlo. También ambos están equivocados aunque de manera diferente.

Proveyendo a nuestro adversario de una firme justificación (aunque incorrecta), evitamos el simple modelo buen-protagonista-versus-adversario-malo y dotamos al adversario de profundidad. Y como el protagonista es tan bueno como el adversario a quien enfrenta, dotamos igualmente de profundidad al protagonista.

En Veredicto Final, tenemos un ejemplo excelente de argumento moral del adversario, donde el abogado contrario, Concannon, explica a la mujer que contrata para espiar a Frank: “Nos pagan para ganar”. En la escena de lucha de Algunos hombres buenos, el coronel Jessup justifica la orden de matar a un marino alegando que se trata del último bastión contra los bárbaros que quieren saltar las puertas. En La sombra de la duda, con el brillante guión de Thornton Wilder, el tío Charlie, un asesino en serie, expone una escalofriante justificación por asesinar a viudas, refiriéndose a ellas como animales gordos que “se beben el dinero, se comen el dinero (...) Y ¿qué les ocurre a los animales cuando se ponen demasiado gordos y demasiado viejos?”.

La clave para un buen diálogo moral del adversario es no colocarlo en posición de testaferrero, un adversario que aparenta ser formidable pero que es totalmente hueco. Es mejor no darle al adversario un argumento débil y evidente. Démosle el mejor y el más convincente posible. Asegurémonos de que tiene razón en algunas cosas pero asegurémonos también de que hay un error craso en su lógica.

TRAZAR EL ARGUMENTO MORAL – Ejercicio de escritura 4

-Principio fundador: empezar convirtiendo el principio fundador de nuestra historia en un hilo temático. El hilo temático es nuestra visión sobre una acción buena o mala en esta historia, articulada en una frase. Si volvemos a analizar el principio fundador, concentrémonos en sus acciones claves y sus efectos morales.

-Técnicas del hilo temático: busquemos técnicas, por ejemplo, símbolos que puedan condensar nuestra declaración moral en una línea o que puedan encapsular la única estructura que conferiremos a la historia.

-Opción moral: Anotemos la decisión clave que el protagonista debe tomar cerca del final de la historia.

-Problema moral: Después de revisar nuestro trabajo sobre la premisa, articulemos en una frase el problema moral central que nuestro protagonista afrontará a lo largo de la historia.

-Personajes como variaciones del tema: Empezando por el protagonista y el adversario principal, describiremos cómo cada personaje principal enfoca a su manera el problema moral central de la historia.

-Valores en conflicto: Enumeraremos los valores clave de cada personaje principal y explicaremos cómo estos valores entran en conflicto a medida que cada personaje trata de alcanzar su objetivo.

Argumento moral

Detallar el argumento moral que elaboraremos a través de la estructura de la historia empleando la siguiente secuencia:

-Creencias de los protagonistas y valores: Reformular las creencias y los valores esenciales de nuestro protagonista

-Debilidad moral: ¿Cuál es la debilidad moral principal del protagonista cuando ha de actuar frente a los demás?

-Necesidad moral: ¿Qué debe aprender nuestro protagonista hacia el final de la historia en cuanto a la manera correcta de actuar y de conducirse en el mundo?

-Primera acción inmoral: Describir la primera acción que nuestro protagonista emprende hiriendo a alguien en la historia. Asegurémonos de que es producto de una gran debilidad moral del protagonista.

-Deseo: reformular el objetivo concreto del protagonista

-Impulso: enumerar las acciones que nuestro protagonista emprende para obtener su objetivo

-Acciones inmorales: ¿En qué medida, si las hay, son estas acciones inmorales?

Crítica: Para cada acción inmoral, formularemos la crítica, si es que existe, que el protagonista recibe

Justificación: ¿Cómo justifica el protagonista una de sus acciones inmorales?

-Ataque del aliado: explicar en detalle el ataque moral principal que emprende el aliado contra el protagonista. Una vez más, anotaremos cómo se justifica el protagonista

-Impulso obsesivo: describir cuándo y cómo nuestro protagonista se obsesiona con ganar. En otras palabras, ¿hay un momento en que nuestro protagonista decide hacer lo que sea por ganar?

-Acciones inmorales: mientras sigue obsesionado por la victoria, ¿qué pasos inmorales da nuestro protagonista?

Crítica: describiremos la crítica a la que se enfrenta nuestro protagonista por haber emprendido las acciones

Justificación: explicaremos cómo el protagonista justifica sus métodos

-Lucha: en la lucha final, ¿cómo expresar qué valores, tanto del protagonista como del adversario, son superiores en esta lucha?

-Acciones final contra el adversario: ¿emprende nuestro protagonista una acción final en contra del adversario, sea moral o inmoral, antes o durante la lucha?

-Autorrevelación moral: ¿qué es lo que el protagonista aprende moralmente, si es que aprende algo, al final de la historia? Asegurémonos de que esta capacidad de comprensión está relacionada con su actuación correcta hacia los demás

-Decisión moral: ¿Toma el protagonista una decisión entre dos transcurso de la acción hacia el final de la historia?

-Revelación temática: ¿Podemos pensar en un acontecimiento de la historia en el que expresemos nuestra visión de cómo los seres humanos deben conducirse de otra manera que no sea la misma que la que se comporta la autorrevelación de nuestro protagonista?

Estudiemos la película Casablanca para comprobar cómo funciona el argumento moral.

Casablanca

-Principio fundador: Un antiguo luchador por la libertad se desvincula de la sociedad después de perder un amor pero vuelve a involucrarse en la lucha gracias al regreso de su amor.

-Hilo temático: Incluso un gran amor compartido debe ser sacrificado por la lucha contra la opresión.

-Opción moral: Rick debe escoger entre quedarse con la mujer que ama y luchar en el mundo entero contra la dictadura.

-Problema moral: ¿Cómo equilibrar nuestros deseos personales a los sacrificios por el bien de la sociedad?

-Personajes como variantes del tema:

Rick: En la mayor parte de la historia, Rick sólo se ocupa de sí mismo y desatiende los problemas que hay en el mundo.

Ilsa: Ilsa trata de hacer lo correcto, pero al final el amor es demasiado fuerte para ella.

Laszlo: Laszlo sacrificaría cualquier cosa, incluido el amor, por embarcarse en la lucha contra el fascismo.

Renault: Renault es un oportunista absoluto dedicado únicamente a su propio placer y dinero.

-Valores en conflicto:

Rick: él mismo, honestidad, sus amigos

Ilsa: lealtad a su marido, amor por Rick, lucha contra la toma de poder de los nazis

Laszlo: lucha contra la toma de poder de los nazis, amor por Ilsa, amor por la humanidad

Renault: mujeres, dinero y poder

Argumento moral

-Creencias y valores de Rick: él mismo, honestidad, sus amigos

-Debilidades morales: cínico, egoísta, cruel

-Necesidad moral: dejar de ocuparse de sí mismo a expensas de los demás. Reintegrarse en la sociedad y convertirse en el líder de la lucha contra el fascismo

-Primera acción inmoral: Rick acepta las cartas de tránsito de Ugarte a pesar de que sospecha que provienen de los mensajeros asesinados.

-Segunda acción inmoral: Rick se niega a ayudar a Ugarte a escapar de la policía

Crítica: Un hombre le dice a Rick que espera que haya alguien cerca por si llegan los alemanes a buscarlo

Justificación: Rick le dice al hombre que se está arriesgando por nada y para nadie

-Deseo: Rick quiere a Ilsa

-Impulso: Rick ataca varias a Ilsa y al mismo tiempo trata de atraerla. También da unos cuantos pasos por conservar las cartas de tránsito, sea para venderlas o para usarlas en beneficio propio.

-Acción inmoral: cuando Ilsa regresa después del cierre del club, Rick se niega a escucharla y la tacha de zorra.

Crítica: Ilsa no expresa críticas pero sí que se aflige cuando Rick se marcha

Justificación: Rick no da explicaciones por el abuso que comete.

-Ataque del aliado: el primer adversario de Rick, Ilsa, emprende el ataque moral principal contra él y sus métodos a lo largo de la historia. Sin embargo, su amigo Sam, el camarero del bar, le exige que deje de pensar en su amor perdido. La respuesta clásica de Rick: “si ella lo puede soportar, yo también. Tócala (nuestra canción)”.

-Acción inmoral: Rick le hace proposiciones deshonestas a Ilsa en la plaza del mercado pidiéndole que mienta a Laszlo y que se vaya con él.

Crítica: Ilsa acusa a Rick de no ser el mismo hombre que conoció en París y le dice que se casó con Laszlo antes de conocerlo a él.

Justificación: Rick no da explicación respecto a sus actos y solo añade que la noche anterior bebió.

-Impulso obsesivo: al principio, Rick siente el impulso de herir a Ilsa por el daño que ella le ha causado. Al final de la historia, se obsesiona con ayudarla y Laszlo huye.

-Acción inmoral: Rick rechaza la oferta de Laszlo de darle las cartas y le dice a él que le pregunte a Ilsa por qué.

Crítica: ninguna

Justificación: Rick quiere herir a Ilsa

-Acción inmoral: Rick rechaza la petición de las cartas que le hace Ilsa

Crítica: Ilsa afirma que esta causa es más importante que los sentimientos personales y que ésta es también la lucha de Rick. Si Rick no le entrega las cartas, Víctor Laszlo morirá en Casablanca.

Justificación: Rick manifiesta que ahora solo se ocupa de sí mismo

-Acción inmoral: Rick dice a Ilsa que ayudará a Laszlo a escapar, solo. La mentira definitiva que Rick expresa a Ilsa, de que ambos partirán juntos, en realidad es el comienzo de una acción noble, que la de salvar a Laszlo y a Ilsa.

Crítica: Renault dice que haría lo mismo si estuviera en el lugar de Rick. Considerando el carácter de Renault, no fue un cumplido.

Justificación: Rick no da explicación. Debe engañar a Renault y convencerle de que está planeando marcharse con Ilsa.

-Lucha: Rick manda enviar a Renault al aeropuerto, pero Renault decide llamar al comandante Strasser. Rick encañona a Renault con un arma en el aeropuerto y le dice a Ilsa que debe

marcharse con Laszlo. Rick le dice a Laszlo que Ilsa ha sido fiel. Laszlo e Ilsa suben al avión. Llega Strasser e intenta detener el avión pero Rick le dispara.

-Acción final contra el adversario: Rick no emprende ninguna acción inmoral al final. Aunque dispara a Strasser, la situación mundial que están viviendo justifica el asesinato.

-Autorrevelación moral: Rick se da cuenta de que su amor por Ilsa no es tan importante como ayudar a Laszlo a luchar contra la dominación nazi.

-Decisión moral: Rick le da las cartas a Laszlo, logra que Ilsa se marche con él y le dice a Laszlo que Ilsa lo ama. Después se marcha para unirse con las Fuerzas Libres francesas.

-Revelación temática: el sorprendente cambio final de Renault, cuando decide reunirse con Rick en la lucha (una doble inversión clásica), produce la revelación temática: todos deben participar de la batalla contra el fascismo.

6. EL MUNDO DE LA HISTORIA O MUNDO NARRATIVO

El Ulises y las novelas de Harry Potter son ejemplos de una de las claves del arte de contar historias. Superficialmente, éstas no podrían ser más distintas. El Ulises es una historia compleja y muy desafiante para adultos, y a menudo considerada como la mejor novela del siglo XX. Los libros de Harry Potter son historias divertidas y fantásticas para niños; sin embargo, ambos autores saben que la creación de un mundo particular donde se desarrolla la historia (y la conexión orgánica de este mundo con los personajes) es tan esencial para el arte de contar historias como son los personajes, la trama, el tema y el diálogo.

La afirmación “el cine es un medio visual” es sumamente engañosa. Si bien es cierto que en una película vemos una historia en una pantalla, con unos efectos visuales increíbles que no son posibles en ningún otro medio, lo “visual” que realmente afecta al público es el mundo de la historia: una red compleja y detallada donde cada elemento es significativo para el guión, y es, en cierto modo, una expresión física de la red de personajes y, en particular, del protagonista. Este principio esencial prevalece no solo en el cine, sino también en cualquier medio narrativo.

Fijémonos en que, en este campo, la ficción expresa la vida real como algo inverso a la vida real. En la vida real nacemos a un mundo que ya existe y tenemos que adaptarnos a él. Pero en las grandes historias, los personajes vienen en primer lugar, y luego el escritor diseña un mundo que acaba siendo una manifestación infinitamente detallada de esos personajes.

T.S. Elliot lo denominó el “correlato objetivo”. Cualquiera que sea el nombre que le demos, es en el mundo narrativo donde empezamos a añadir esa rica textura que hace del arte de contar historias un arte distintivo. Una gran historia es como un tapiz en el que se han tejido y coordinado muchos hilos para producir un efecto poderoso. El mundo de la historia proporciona muchos de esos hilos. Es posible contar una historia sin añadir la textura del mundo narrativo, pero sería una gran pérdida.

Fijémonos en que el narrador utiliza el mundo narrativo físico como un elemento “condensador-dilatador”. Cuenta con muy poco tiempo para crear una ingente cantidad de material: personajes, trama, símbolos, argumento moral y diálogo. De ahí que requiera técnicas capaces de condensar el significado en ese espacio y ese tiempo limitados de que dispone. Cuanto más significado condensamos en la historia, más se expande en la imaginación del público, donde los elementos de la historia rebotan mentalmente entre ellos de infinitas maneras.

Gastón Bachelard explica, en su libro clásico *La poética del espacio*: “(...) el drama que se adhiere a las moradas de los hombres”. El significado está incrustado en todo tipo de formas y de espacios, desde conchas y cajones hasta sus casas. Su tesis principal es esencial para todo el que quiera contar una historia: “Dos clases de espacio, el espacio íntimo y el espacio exterior, se alientan mutuamente (...) en su crecimiento”. Fijémonos en que Bachelard habla del arte de contar historias orgánicamente: cuando creamos el mundo adecuado para nuestra historia, plantamos

semillas en el corazón y la mente de los espectadores que crecen y que les conmueven profundamente.

Resumiremos esta parte del proceso de escritura: comenzamos con un hilo narrativo sencillos (los siete pasos) y una serie de personajes. Luego creamos las formas y los espacios exteriores que expresan esos elementos narrativos, y esas formas y esos espacios tienen el efecto deseado en el corazón y la imaginación del público.

El significado que encierran las formas y los espacios físicos parece más profundo que la cultura y el aprendizaje; parece formar parte de la psique humana. De ahí que afecte profundamente al público. De modo que los elementos del mundo narrativo pasan a ser otro juego de herramientas y de técnicas que podamos utilizar para contar una historia.

El proceso de traducir el hilo narrativo a un mundo narrativo físico que provoque ciertas emociones en el público es complejo. Esto se debe a que estamos hablando dos idiomas (uno hecho de palabras; otro, de imágenes) y los emparejamos con mucha precisión a lo largo de la historia.

¿Cómo aplicar estas técnicas a nuestra historia? La secuencia para crear el mundo narrativo es la siguiente (los primeros tres pasos tienen que ver con la creación del espacio narrativo, y los dos últimos, con el mundo narrativo en el transcurso del tiempo):

1. Empezar, una vez más, con el principio fundador, ya que éste lo cohesiona todo. El principio fundador nos dirá cómo definir la arena general en la que ocurrirá nuestra historia.
2. Después, dividir la arena en oposiciones visuales, basadas en cómo se oponen los personajes los unos a los otros.
3. Después, detallar el mundo utilizando tres de los cuatro grandes bloques de construcción (escenarios naturales, espacios artificiales y tecnología), que constituyen el mundo narrativo, realzando el significado inherente que esos espacios y esas formas tienen para el público.
4. Después, conectar el mundo narrativo con el desarrollo general de nuestro protagonista, y aplicar el cuarto gran bloque de construcción del mundo narrativo: el tiempo.
5. Por último, rastrear el desarrollo detallado del mundo narrativo a través de la estructura narrativa creando siete pasos visuales

ENCONTRAR EL MUNDO NARRATIVO EN EL PRINCIPIO FUNDADOR

Puesto que el mundo forma parte de una narración orgánica, se debería empezar por volver al núcleo de la historia, que es el principio fundador. Al igual que la premisa, los personajes y el tema cobran forma a partir del principio fundador, con el mundo narrativo ocurre lo mismo.

Por muchas razones, encontrar el mundo en el principio fundador es más difícil que encontrar la premisa, los personajes y el tema. Como apunté antes, la narración y “lo visual” utilizan dos

idiomas completamente distintos. Pero los idiomas se aprenden. El problema más profundo es que el principio fundador y el mundo narrativo funcionan de maneras opuestas.

El principio fundador suele describir el movimiento lineal de la historia, como, por ejemplo, la evolución de un personaje principal particular. El mundo narrativo es aquello que rodea a todos los personajes a la vez. En otras palabras, representa elementos y acciones simultáneos.

Para conectarlos hay que tomar la secuencia básica del hilo narrativo que se encuentra en el principio fundador y expandirla en tres dimensiones para elaborar el mundo narrativo. De nuevo, empezaremos con sencillez. Observemos el principio fundador y tratemos de encontrar una única idea visual que exprese el hilo de la historia.

A modo de práctica, regresemos una vez más a los principios fundadores de las historias que comentamos en el capítulo 2 sobre la frase premisa, esta vez para describir el mundo narrativo con una frase.

Moisés, en el libro del Éxodo

-Principio fundador: Un hombre que no sabe quién es se afana por conducir a su pueblo hacia la libertad y recibe las nuevas leyes morales que le definirán a él y a su pueblo.

-Hilo temático: Un hombre que se responsabiliza de su gente es recompensado con una visión de cómo vivir según la palabra de Dios.

-Mundo narrativo: Un viaje desde una ciudad esclavista a través de un erial hasta la cima de una montaña.

Ulises

-Principio fundador: En una odisea moderna por la ciudad, en el curso de un único día, un hombre encuentra a un padre y el otro hombre encuentra a un hijo.

-Hilo temático: El verdadero protagonista es el hombre que soporta la carga de la vida diaria y muestra compasión hacia otra persona necesitada.

-Mundo narrativo: Una ciudad en el curso de veinticuatro horas, donde cada parte es una versión moderna de un obstáculo mítico.

Cuatro bodas y un funeral

-Principio fundador: Un grupo de amigos vive cuatro utopías (bodas) y un momento en el infierno (funeral) mientras todos buscan la pareja adecuada para casarse.

-Hilo temático: Cuando encontremos a nuestro verdadero y único amor, habremos de comprometernos con esa persona de todo corazón.

-Mundo narrativo: El mundo utópico y los rituales de las bodas

Los libros de Harry Potter

-Principio fundador: Un príncipe mago aprende a ser un hombre y un rey asistiendo a una escuela de hechiceros durante siete años escolares.

-Hilo temático: Quien está dotado de gran talento y de poder, debe convertirse en líder y sacrificarse por el bien de los demás.

-Mundo narrativo: una escuela de magos en un gigantesco castillo medieval.

El golpe

-Principio fundador: Contar una historia de un golpe en forma de estafa y engañar tanto al adversario como al público.

-Hilo temático: Está permitido mentir y engañar un poco si se trata de derrocar a un hombre malvado.

-Mundo narrativo: Un falso lugar de negocios en una ciudad destartalada en la época de la Depresión.

Larga jornada hacia la noche

-Principio fundador: Una familia pasa del día a la noche, y sus miembros se ven confrontados con los pecados y los fantasmas del pasado.

-Hilo temático: Hay que enfrentarse a la verdad sobre uno mismo y sobre los demás, y perdonar.

-Mundo narrativo: La casa oscura, llena de recovecos donde se pueden esconder los secretos familiares.

Cita en San Luis

-Principio fundador: Diversos acontecimientos muestran el crecimiento de una familia en el transcurso de un año durante cada una de las estaciones.

-Hilo temático: Sacrificarse por la familia es más importante que luchar por la gloria personal.

-Mundo narrativo: La gran casa que cambia de naturaleza con cada estación con cada cambio que se produce en la familia que la habita.

Copenhague

-Principio fundador: Emplear el principio de incertidumbre de Heisenberg para explorar la ambigua moral del hombre que lo descubrió.

-Hilo temático: Entender por qué actuamos y si está bien o no es algo siempre incierto.

-Mundo narrativo: La casa en forma de juzgado

Cuento de Navidad

-Principio fundador: Rastrear el renacimiento de un hombre obligándolo a revisar su pasado, su presente y su futuro en el transcurso de la noche de Navidad.

-Hilo temático: Una persona vive mucho más feliz cuando se entrega a los demás.

-Mundo narrativo: Una oficina de contable en el Londres del siglo XIX y tres viviendas distintas (rica, clase media y pobre) vislumbradas en el pasado, el presente y el futuro.

Qué bello es vivir

-Principio fundador: Expresa el poder del individuo mostrando cómo sería una ciudad y un país en el que nunca hubiera vivido dicho hombre.

-Hilo temático: Las riquezas de un hombre no provienen del dinero que gana, sino de los amigos y la familia a quienes sirve.

-Mundo narrativo: Dos versiones distintas de la misma pequeña ciudad en Estados Unidos.

Ciudadano Kane

-Principio fundador: Emplear un número de narradores para demostrar que la vida de un hombre nunca se llega a conocer.

-Hilo temático: Un hombre que obliga a todo el mundo a que le quiera acaba solo.

-Mundo narrativo: La mansión y el “reino” apartado de un titán de Estados Unidos.

LA ARENA DE LA HISTORIA

Una vez que tenemos el principio argumental y una descripción de una frase del mundo narrativo, debemos encontrar una única arena que señale los límites de ese mundo. La arena es el espacio básico del drama. Es un espacio particular y unificado, rodeado por algún tipo de pared. Todo lo que se halla intramuros forma parte de la historia. Todo lo que está extramuros queda excluido de la historia.

Muchos escritores, sobre todo novelistas y guionistas, tienen la equivocada noción de que, como pueden ir a cualquier parte, deben hacerlo. Es un craso error, porque si rompemos la única arena de la historia, el drama se disipará literalmente. Demasiadas arenas conducen a historias fragmentadas e inorgánicas.

Esa arena particular es más fácil de mantener en el teatro porque existe la ventaja natural del marco escénico, bordeado por la cortina. Las películas y las novelas expanden la arena, pero con ello solo incrementan la importancia que tiene un lugar unificado donde poder construir el drama.

La creación de la arena

No estoy sugiriendo que nos adhiramos a la rígida “unidad de lugar aristotélica” según la cual toda acción debe ocurrir en un único espacio. Existen cuatro grandes maneras de crear una única arena sin destruir la variedad de lugar y de acción necesaria para una buena historia.

1. Crear un gran paraguas y luego entretejes y condensar

Con este método, definimos cerca del principio la zona más amplia donde se desarrolla la historia. Efectivamente, empezamos con el ancho mundo y con la pared que lo separa de todo lo demás. Luego, conforme avanza la historia, nos vamos concentrando en los mundos más pequeños que hay dentro de la arena.

Este gran paraguas podría ser tan grande como la vasta llanura del Oeste, una ciudad, el espacio sideral o el mar, o podría ser tan pequeño como un pueblo, una casa o un bar.

Esta técnica opera en Casablanca, Alien: el octavo pasajero, Spiderman, L.A. Confidential, Matrix, Muerte de un viajante, Un tranvía llamado Deseo, Mary Poppins, Atrapado en el tiempo, El crepúsculo de los dioses, Nashville, Sangre fácil, Cita en San Luis, El gran Gatsby, Raíces profundas, La guerra de las galaxias y Qué bello es vivir.

2. Hacer que el protagonista emprenda un viaje por una misma zona general, pero que el viaje se desarrolle siguiendo un único hilo.

Este método parece destruir la única arena, y, cuando no se aplica bien, la destruye. Una de las razones por las que muchas historias de viajes dan la sensación de estar fragmentadas es porque el protagonista viaja a lugares muy distintos y desconectados y cada lugar se recibe como un episodio aparte.

Podemos crear la sensación de una arena única si la zona por la que viaja el personaje se mantiene fundamentalmente igual, como un desierto, un océano, un río o una selva. Pero incluso aquí, trataremos de que el viaje siga un único hilo reconocible y mostraremos un desarrollo sencillo de la zona desde el principio hasta el final. Esto conferirá a la zona una apariencia de unidad.

Vemos el viaje de un solo hilo en: Titanic, Grupo salvaje, Granujas a todo ritmo, Traffic, de Jacques Tati, y La reina de África.

3. Hacer que el protagonista emprenda un viaje circular por la misma zona general

Este método funciona de manera muy parecida al segundo, salvo que aquí el protagonista regresa a casa al final de la historia. No gozamos de la ventaja del único hilo, que produce en el público la sensación de seguir un camino unificado y dirigido. Pero ir de casa en casa y terminar al principio realiza el cambio operado en el personaje, en contraste con el mundo, que sigue siendo el mismo.

El viaje circular es la base de El mago de Oz, Ulises, Buscando a Nemo, King Kong, Don Quijote, Big, El corazón de las tinieblas, Beau Geste, Barridos por la marea, Defensa, Las aventuras de Huckleberry Finn, Campo de sueños, Alicia en el país de las maravillas.

4. Hacer del protagonista un pez fuera del agua.

Empezamos con el protagonista en una arena. Pasamos allí el tiempo suficiente para mostrar sus talentos, que solo pertenecen a aquel mundo. Luego hacemos que el personaje dé un salto a otro mundo (sin viajar) y mostramos los talentos que el protagonista utilizó en el primer mundo, aunque parezcan fuera de lugar, funcionan bien en el segundo.

Este enfoque se encuentra en Superdetective en Hollywood, Cocodrilo Dundee, Black Rain y en menor grado, pero de manera importante en Único testigo y Bailando con lobos.

Estrictamente hablando, las historias del tipo pez fuera del agua se desarrollan en dos arenas distintas, no solo en una. De ahí que siempre den la sensación de ser historias divididas en dos partes. Lo que las une es que el protagonista usa los mismo talentos en ambos lugares, de modo

que le público llega a sentir que si bien las dos arenas son superficialmente distintas, son la misma en un sentido más profundo.

Una de las claves para usar esta técnica del pez fuera del agua es evitar quedarse demasiado tiempo en la primera arena. La primera arena es el lugar donde arranca la historia principal, que se desarrolla en la segunda arena. La primera arena cumple su función desde el momento en que se muestran los talentos del protagonista en ese mundo.

Oposiciones dentro de la arena

Por muy fabuloso que sea el mundo narrativo, los personajes no se crean para llenarlo. Creamos un mundo narrativo para expresar y dar vida a los personajes, sobre todo al protagonista.

Igual que definimos la red de personajes escenificando las oposiciones entre los personajes, definiremos el mundo narrativo que contiene la única arena escenificando las oposiciones visuales. Esto se consigue volviendo a las oposiciones entre los personajes y entre los valores que éstos defienden.

Volveremos a la red de personajes y buscaremos todas las maneras en que los personajes pelean entre sí. Nos fijaremos, sobre todo, en el conflicto de valores, porque los valores, en realidad, son la causa por la que pelean los personajes principales. A partir de esas oposiciones veremos cómo también emergen oposiciones visuales en el mundo físico.

Establecemos las oposiciones visuales y decimos cuáles son las tres o cuatro principales. Veamos algunos ejemplos para visualizar cómo las oposiciones visuales de las oposiciones entre los personajes.

Qué bello es vivir

Está estructurada para que el público pueda ver dos versiones de la misma ciudad. Fijémonos en que este enorme elemento del mundo narrativo, una ciudad, es una expresión directa de la oposición fundamental entre los personajes George Bailey y Mr. Potter. Y cada versión de la ciudad es una manifestación física de los valores de esos dos hombres. Pottersville es aquello que obtenemos donde reina un solo hombre desmesuradamente avaricioso. Bedford Falls es lo que obtenemos con democracia, decencia y bondad.

El crepúsculo de los dioses

La oposición principal en El crepúsculo de los dioses se da entre el atribulado guionista Joe Gillis, que aun cree en hacer un buen trabajo, frente a la actriz de cine, rica y acara, Norma Desmond. Las oposiciones visuales provienen del pequeño apartamento de Joe, soleado, moderno y abierto frente a una oscura casa gótica; lo joven frente a lo viejo; forasteros que pelean y tratan de forzar la entrada frente al gran estudio de cine, seguro pero despiadado; y los trabajadores corrientes del mundo del espectáculo frente a la realeza de los actores de Hollywood.

El gran Gatsby

En *El gran Gatsby*, las oposiciones principales se dan entre Gatsby y Tom, Gatsby y Daisy y Nick, y Nick y Tom (fijémonos en la oposición de las cuatro esquinas). Cada uno de estos personajes es una versión de un estadounidense medio del Midwest de Estados Unidos que ha viajado al este para ganar dinero. De modo que la primera oposición del mundo narrativo se da entre las llanuras del Midwest y las altas torres y las mansiones elegantes del este. Tom es “dinero nuevo”, pero es dinero más viejo que Gatsby, así que hay una oposición dentro de las riquezas de Long Island entre el más establecido East Egg, donde viven Tom y Daisy, y el siempre rico pero más nuevo West Egg, donde vive Gatsby. De hecho, la mansión de Tom y Daisy aparece como opulenta y conservadora, mientras que la mansión de Gatsby y su manera de vivirla figuran como el epítome del mal gusto más chillón.

Gatsby ha forjado su enorme fortuna de forma ilegal como contrabandista, mientras que Nick es un agente de seguros, honesto y trabajador. Así que Nick alquila la pequeña casa de invitados de Gatsby, desde donde pueden observar la falsa comunidad que nutre las fiestas de Gatsby. Tom es una bestia y un mandón que engaña a su esposa, así que Fitzgerald añade otro contraste de submundos cuando diseña la ciudad de cenizas, el detrito oculto de la gran máquina capitalista y mecánica que representan la ciudad de Nueva York y Long Island. En un estallido temático final, Fitzgerald compara la ciudad de Nueva York, la cúspide de la “civilización” estadounidense, con Nueva York antes de su desarrollo, cuando prometía ser el “gran pecho verde del Nuevo Mundo”.

King Kong

King Kong establece su oposición principal entre el productor y showman Carl Denham y la gigantesca bestia prehistórica, Kong. De modo que la oposición principal en la historia se da entre la isla de Nueva York, el mundo hipercivilizado hecho por la mano del hombre, pero increíblemente duro, donde el creador de imágenes Denham es el “rey”, frente a Skull Island, el estado de la naturaleza extremadamente duro donde Kong, que detenta la fuerza física, es el rey. Dentro de esta oposición visual principal hay un contraste de submundos, en tres partes, entre los moradores de la ciudad, los aldeanos de Skull Island, y las bestias prehistóricas de la selva, y todos ellos están involucrados en una lucha diferente por la supervivencia.

Bailando con lobos

Bailando con lobos alterna la oposición principal entre los personajes y los valores a lo largo de la historia, de modo que las oposiciones visuales principales también se alteran. Al principio, el protagonista, John Dunbar, quiere participar en la construcción de la frontera estadounidense antes de que desaparezca. Así que la primera oposición en el mundo narrativo se da entre el Este de los Estados Unidos, el de la Guerra Civil, donde la nación ha sido corrompida por la esclavitud, y el Oeste, con sus amplias praderas vacías y la tierra salvaje, donde la promesa de las llanuras del Oeste, el aparente conflicto de valores se da entre el soldado blanco, Dunbar, que cree en la construcción de la nación estadounidense, y los sioux Lakota que, aparentemente, son meros salvajes que solo buscan la destrucción.

Pero el escritor Michael Blake usa esos submundos para rebajar esa aparente oposición de valores. El lejano puesto fronterizo de Dunbar es un agujero vacío, desprovisto de vida, una fea zanja en la tierra. El poblado sioux es una pequeña utopía, un puñado de tipis juntos al río, con caballos paciendo y niños jugando. A media que la historia avanza, Blake muestra que la oposición de valores más profunda se encuentra en el mundo expansionista estadounidense que trata a los animales y a los indios como objetos para ser destruidos, frente a un mundo indio que vive con la naturaleza y trata a cada ser humano por la calidad de su corazón.

L.A. Confidential

En L.A. Confidential, la principal oposición entre personajes parece darse entre los policías y los asesinos. De hecho, se da entre los detectives que creen en diferentes versiones de la justicia y un jefe de policía asesino y un abogado de distrito corrupto. De ahí que la primera oposición visual, que utiliza voz en off, se dé entre Los Ángeles como una utopía aparente y Los Ángeles como una ciudad racista, corrupta y opresora. Esta oposición esencial luego se divide todavía más cuando se introducen los tres policías principales: Bud White, el policía de verdad que cree en la justicia vigilante; Jack Vincennes, el policía tranquilo que se gana un dinero extra como asesor técnico de un programa televisivo sobre policías que arresta a gente por dinero; y Ed Exley, el policía inteligente que sabe jugar el juego político de la justicia para nutrir sus propias ambiciones. La investigación pone en escena esta oposición entre personajes y valores por medio de varios submundos, y lo hace contrastando dos escenarios: un Los Ángeles rico, blanco y corrupto que es quien comete el crimen, y un Los Ángeles negro y pobre al que todos culpan.

DETALLAR EL MUNDO NARRATIVO

Concretaremos las oposiciones visuales y el propio mundo narrativo combinando tres grandes elementos: la tierra (escenarios naturales), la gente (espacios construidos por el hombre) y la tecnología (herramientas). Un cuarto elemento, el tiempo, del que hablaremos más adelante, determina la manera en que nuestro mundo particular evoluciona a lo largo de la historia. Comencemos echando un vistazo a los escenarios naturales.

Escenarios naturales

No se debe seleccionar nunca un escenario natural al azar. Cada escenario está preñado de una gran cantidad de significados para el público. Como dice Bachelard: “un psicólogo de la imaginación (...) llega a darse cuenta de que el cosmos modela al ser humano, de que puede transformar a un montañés en un isleño y un ribereño, y de que la casa lo remodela”. Hay que conocer algunos de los significados posibles escenarios naturales, tales como montañas, islas y ríos, a fin de determinar si hay alguno que exprese mejor el hilo narrativo, los personajes y la trama.

El mar

En nuestra imaginación, el mar se divide en dos lugares distintos: la superficie y las profundidades. La superficie es el paisaje bidimensional por excelencia, la mesa plana hasta donde alcanza la vista.

Esto hace que la superficie del mar sea, además de totalmente natural, abstracta. Esta superficie abstracta, como un tablero de ajedrez, intensifica la sensación de competición, un juego de vida o muerte que se juega a la mayor escala posible.

Las profundidades marinas son el paisaje tridimensional por excelencia, donde todas las criaturas son ingravidas y pueden vivir a todos los niveles. La sensación de ingravidez, de flotar, es un elemento común cuando la mente humana imagina una utopía y de ahí que las profundidades del mar hayan sido, a menudo, el escenario de los utópicos mundos de ensueño.

Pero las profundidades del mar son también un cementerio terrorífico, una gran fuerza impersonal que agarra en silencio todo cuanto hay en la superficie y lo arrastra hacia abajo, hacia las negruras infinitas. El mar es la vasta caverna que contiene mundos arcaicos, criaturas prehistóricas, viajes secretos y tesoros pasados que han sido engullidos y esperan ser descubiertos.

Las historias del mar incluyen Moby Dick, Titanic, Buscando a Nemo, 20.000 leguas de viaje submarino, La sirenita, Atlantis: el imperio perdido, El lobo de mar, Master and Commander, Al otro lado del mundo, Torpedo, Rebelión a bordo, La caza del octubre rojo, Tiburón y Yellow Submarine.

El espacio sideral

El espacio sideral es el mar de “allá afuera”, una nada negra e infinita que esconde una diversidad ilimitada de otros mundos. Como las profundidades del mar, es tridimensional. Como la superficie del mar, el espacio sideral es tanto abstracto como natural. Todo se mueve en la negrura, de modo que cada cosa, aunque sea un único individuo, queda también realizada en su calidad más esencial. Existen la “nave espacial”, el “ser humano”, el “robot”, el “extraterrestre”. Las historias de ciencia ficción suelen adoptar la forma de mito, no sólo porque los mitos son sobre viajes, sino también porque los mitos son la forma narrativa que explora las distinciones humanas más fundamentales.

Dado que el espacio sideral mantiene la promesa de una diversidad ilimitada de otros mundos, es un escenario de aventuras sin fin. Las historias de aventuras siempre tratan del descubrimiento, de lo nuevo, de lo fabuloso y esto puede ser tan excitante como aterrador. Si consideramos históricamente la existencia del hombre sobre la tierra y el arte de contar historias, el espacio sideral es el único escenario natural donde todavía son posibles las aventuras ilimitadas. (El mar es también un territorio poco explorado. Pero como no podemos imaginar que viva una comunidad de gente allí, el mar solo es el escenario del mundo humano en la fantasía.)

El espacio sideral es el ámbito de las historias de ciencia ficción tales como 2001: Una odisea en el espacio, Dune, las películas de La guerra de las galaxias, Blade Runner, Apolo XVIII, El planeta prohibido, muchas de las historias de En los límites de la realidad, las películas de Star Trek y las películas de Alien.

El bosque

La cualidad esencial del bosque es su condición de catedral natural. Los árboles altos, con las hojas que cuelgan sobre nosotros y nos protegen, parecen ancianos venerables que nos aseguran que,

sean cuales sean las circunstancias, todo se resolverá a su debido tiempo. Es el lugar al que acuden los contemplativos y los amantes, a escondidas.

Pero esta intensa mirada interior del bosque esconde también cierto aire de peligro inminente. El bosque es donde se pierde la gente. Es el escondite de fantasma y de vidas pasadas. Es donde los cazadores persiguen a su presa, que suele ser humana. El bosque es más manso que la selva; la selva puede matar cuanto hay dentro de cualquier momento. El bosque, cuando hace su temible trabajo, causa primero una pérdida mental. Es más lento que la selva, pero sigue siendo mortal.

Vemos el bosque en muchos cuentos de hadas, además de La leyenda de Sleepy Hollow, El señor de los anillos, los libros de Harry Potter, El retorno del Jedi, Shrek, Excalibur, Como gustéis, Sueño de la una noche de verano, El cantar de los cantares, El Mago de Oz, Los vividores, El hombre lobo, El proyecto de la bruja de Blair y Muerte entre las flores.

La selva

La selva es el estado natural de la naturaleza. Su efecto principal es provocar la sensación de sofoco. Toda ella nos agarra. La selva es la que más da al público la sensación de que la naturaleza tiene poder sobre el hombre. En ese entorno el hombre se ve reducido al estado de animal.

Irónicamente, un lugar tan primigenio es también uno de los dos escenarios naturales que mejor expresa la teoría de la evolución, la moderna teoría del cambio.

El mundo de la selva se encuentra en las películas de La guerra de las galaxias, las historias de Tarzán, incluido Greystoke, King Kong, La reina de África, Parque Jurásico y el Mundo perdido, La selva esmeralda, Aguirre, la cólera de Dios, La costa de los mosquitos, Fitzcarraldo, La Biblia envenenada, El corazón de las tinieblas y Apocalypse Now.

El desierto y hielo

El desierto y el hielo son en toda circunstancia lugares de muerte. Incluso a las mismas historias les cuesta crecer allí. El desierto y el hielo parecen completamente impersonales en su cruda brutalidad.

Cuando sale algo valioso de uno de estos dos lugares es porque los que tienen una voluntad de hierro partieron hasta allá para endurecerse y crecer mediante el aislamiento. Encontramos un raro ejemplo del mundo del hielo visto como una utopía en Winter's Tale de Mark Helprin. Helprin presenta un pueblo que refuerza su sentido de comunidad cuando el invierno lo aísla del resto de mundo y congela el lago sobre el que sus habitantes disfrutaban de todo tipo de diversiones invernales.

Los mundos desérticos o helado predominan en las películas como La guerra de las galaxias, Fargo, Lawrence de Arabia, Beau Geste, Dune, La balada de Cable Hogue, Pasión de los fuertes, La legión invencible, Hasta que llegó su hora, Grupo salvaje, El cielo protector, La quimera del oro y La llamada de la selva.

La isla

La isla es el escenario idóneo para crear una historia con un contexto social. Como el mar y el espacio sideral, la isla es a la vez muy abstracta y completamente natural. Es una miniatura de la tierra, una pequeña porción rodeada de agua. La isla es por definición un lugar aparte. Por eso en los guiones es el laboratorio del hombre, un paraíso o un infierno solitarios, el lugar donde se puede construir un mundo especial y donde se pueden crear y poner a prueba nuevas formas de vida.

La cualidad abstracta y apartada de la isla es la razón por la cual se suele usar para escenificar una utopía o una distopía. Y, más aún que la selva, la isla es un escenario clásico para escenificar el proceso evolutivo.

Los guiones que emplean la isla como escenario principal incluyen Robinson Crusoe, La tempestad, Los viajes de Gulliver, Los increíbles, King, Kong, La isla del tesoro, La isla misteriosa, la isla del doctor Moreau, El señor de las moscas, Barridos por la marea, Parque jurásico y El mundo perdido, Náufrago, la serie televisiva Perdidos, y lo que, en narrativa, quizá sea el uso más logrado de la isla de todos los tiempos, La isla de Gilligan.

En muchos sentidos, entre todos los escenarios naturales, la isla es el que ofrece las posibilidades narrativas más complejas. Examinemos cómo se logra sacar el máximo provecho del mundo insular en una historia. Observemos que la mejor manera de expresar el significado inherente a este escenario natural es mediante la estructura narrativa:

- Establecer desde el principio la sociedad normal y el lugar que ocupan los personajes en ella. (Necesidad)
- Mandar a los personajes a una isla (Deseo)
- Hacer que la relación entre los personajes sea muy distintas de la que tenían en la sociedad original (Plan)
- Emplear el conflicto para mostrar lo que funciona y lo que no funciona (Oponente)
- Mostrar a los personajes experimentando con algo nuevo cuando las cosas no funcionan (Revelación y autorrevelación)

La montaña

El más alto de todos los lugares es, en términos humanos, la tierra de la grandeza. Es adonde acuden los fuertes para ponerse a prueba a sí mismo, por lo general mediante la reclusión, la meditación, la austeridad y una confrontación directa con la naturaleza en grado extremo. La cima de la montaña es el mundo del filósofo, el gran pensador que tiene que entender las fuerzas de la naturaleza para poder vivir con ellas y, en alguna ocasión, controlarlas.

Estructuralmente, la montaña, el lugar elevado, se asocia mayoritariamente con la revelación, el paso más mental de los veintidós pasos de la estructura narrativa (véase el capítulo 8, "La trama"). Las revelaciones son momentos de descubrimiento y constituyen las claves para dar un vuelco a la trama y llevarla a un nivel "más elevado" y más intenso. De nuevo, el escenario de la montaña

propicia una conexión de tú a tú entre el espacio y la persona, en este caso, entre la altura y la intuición.

Esa conexión de tú a tú entre el espacio y la persona también se produce en la expresión negativa de la montaña. Suele presentarse como el escenario de la jerarquía, el privilegio y la tiranía, por lo general de un aristócrata que reina por encima del vulgo, que vive abajo.

PUNTO CLAVE: La montaña suele oponerse a la llanura

La llanura

La montaña y la llanura son los dos únicos escenarios naturales principales que contrastan visualmente el uno con el otro, de modo que los narradores suelen usar el método comparativo para enfatizar las cualidades esenciales y opuestas de cada una.

La llanura está abierta y es accesible para todo el mundo. En contraposición a la selva, que oprime, la llanura es totalmente libre. Por eso es el lugar de la igualdad, la libertad y los derechos del hombre común. Pero esa libertad tiene un precio y conlleva cierto conflicto. Como la superficie del mar, la llanura extrema se convierte en algo abstracto, por lo que realza la sensación de competición o de lucha a vida o muerte que se llevará a cabo en esa arena.

En su aspecto negativo, la llanura suele representar el lugar donde viven los mediocres. En contraste con los pocos que viven en las montañas, la mayoría vive abajo como parte de un rebaño. No piensan por sí mismos, de modo que son fáciles de manipular, a menudo de manera destructiva para ellos mismos.

La llanura figura en la mayoría de westerns, incluidos Raíces profundas y Horizontes de grandeza, Días del cielo, Bailando con lobos, A sangre fría, Horizontes perdidos, Las nieves del Kilimanjaro, Adiós a las armas, Sangre fácil y Campo de sueños.

El río

El río es un escenario natural singularmente poderoso, quizá el más grande cuando se trata de contar una historia. El río es un camino, y eso lo convierte en una manifestación física perfecta para las historias míticas que dependen del viaje a nivel estructural.

Pero el río es más que un camino. Es una carretera que conduce a algún sitio o que lleva a salir con él. Eso intensifica el hecho de que el camino sea una línea orgánica en desarrollo y no únicamente una serie de episodios. Por ejemplo, en El corazón de las tinieblas, el protagonista remonta el río, adentrándose cada vez más en la selva. La línea de desarrollo humano vinculada a ese camino es una línea que parte de la civilización y avanza hacia un infierno de bárbaros.

En La reina de África, el protagonista invierte el viaje y el proceso descendiendo por el río y saliendo de la selva. Su desarrollo comienza con un paisaje infernal de muerte, aislamiento y locura y avanza hacia el mundo del compromiso y el amor de los humanos.

El río como el lugar de paso físico, moral y emocional aparece en Las aventuras de Huckleberry Finn, Defensa, El corazón de tinieblas y su adaptación, Apocalypse Now, El río de la vida y La reina de África.

El clima

El clima, como los escenarios naturales, puede constituir una poderosa representación física de la experiencia interna del personaje o provocar fuertes sentimientos en el público. He aquí las correlaciones clásicas entre el clima y la emoción:

- Truenos y relámpagos: pasión, terror y muerte
- Lluvia: tristeza, soledad, aburrimiento, recogimiento
- Viento: destrucción y desolación
- Niebla: Ofuscación, misterio
- Sol: felicidad, diversión, libertad, pero también corrupción escondida detrás de un escenario exterior agradable
- Nieve: sueño, serenidad, muerte silenciosa e inexorable

De nuevo, hay que evitar repetir estas correlaciones clásicas e intentar utilizar el clima de maneras sorprendentes.

Espacios creados por el hombre

Para el escritor, los espacios creados por el hombre tienen más valor aun que los escenarios naturales porque resuelven uno de los problemas más difíciles de resolver: ¿Cómo se retrata una sociedad? Todos los espacios creados por el hombre son una forma de condensador-dilatador. Cada uno es una expresión física, un microcosmos del protagonista y de la sociedad donde vive.

El problema para el escritor es plasmar esa sociedad en el papel de tal manera que el público entienda la relación más profunda de todas: la que tiene el protagonista con las demás personas. Los siguientes son algunos de los principales espacios creados por el hombre que pueden ayudar a lograrlo:

La casa

Para el contador de historias, los espacios creados por el hombre empiezan con la casa. La casa es el primer recinto de la persona. Sus elementos físicos particulares conforman el desarrollo mental de la persona y su bienestar mental en el presente. La casa es también el hogar familiar, que constituye la unidad medular de la vida social y la unidad medular de la narración. De modo que todos los escritores de ficción tienen que considerar detalladamente el lugar que ocupará la casa en su historia.

La casa no tiene parangón como lugar de intimidad para los personajes y para el público. Pero está llena de oposiciones visuales que hay que conocer para retratarla en todo su potencial dramático.

Seguridad frente a aventura

La casa es, primero y sobre todo, la gran protectora. “En cada morada, incluso la más rica, la primera tarea (...) es encontrar la concha original”. Dicho de otra manera: “En nuestras ensoñaciones, la casa es siempre una gran cuna (...). La vida empieza bien, empieza rodeada, protegida, calentita en el regazo de la casa.”

La casa puede empezar siendo la concha, la cuna, o el nido del ser humano. Pero ese capullo protector es también lo que posibilita lo contrario: la casa son los sólidos cimientos desde los que salimos para enfrentarnos al mundo (...). “(La) casa respira. Primero es como una coraza, luego se extiende ad infinitum, lo que equivale a decir que vivimos en ella alternando la seguridad y la aventura. Es a la vez celda y mundo.” En las ficciones, el primer paso hacia la aventura, o el deseo de ella, suele suceder en la ventana. Un personaje mira hacia afuera a través de los ojos de la casa, puede que hasta oiga el silbato de un tren y sueñe con marcharse.

Suelo frente a cielo

Una segunda oposición inherente a la casa es la que se da entre el suelo y el cielo. La casa tiene raíces profundas. Se adentra en la tierra. Dice al mundo y a sus habitantes que es sólida y fiable.

Pero una casa también se extiende hacia el cielo. Como una diminuta pero orgullosa catedral aspira a inducir “lo más alto” y lo mejor en sus habitantes. “Todos los seres muy terrenales (y una casa es muy terrenal) están, no obstante, sujetos a la atracción del mundo aéreo y celestial. A las casas bien arraigadas les gusta tener una rama sensible al viento o un ático que permita oír el rumor de las hojas”.

La casa cálida

La casa cálida es una casa grande (aunque no suele ser una mansión) con suficientes habitaciones, trasteros y rincones para que se desarrolle en ella la singularidad de cada habitante. Fijémonos en que la casa cálida contiene además dos elementos opuestos: la seguridad y el aspecto acogedor de la concha y la diversidad que solo es posible dentro de lo amplio y espacioso.

Los escritores suelen recalcar la calidez de la casa grande y diversa utilizando la técnica conocida como el “hogar bullicioso”. Ésta es la técnica que Pieter Brueghel aplica a la casa (sobre todo en cuadros como Cazadores en la nieve y Paisaje invernal con trampa para pájaros). En el hogar bullicioso los distintos individuos de una familia numerosa están ocupados en una actividad individual propia. Los individuos y pequeños grupos pueden coincidir durante un momento especial y luego seguir su camino alegremente. Ésta es la comunidad perfecta a nivel del hogar. Casa persona es un individuo y a la vez forma parte de una familia protectora, e incluso cuando cada uno de sus miembros está en una parte distinta de la casa, el público siente que está conectado por un espíritu amable.

La casa grande y diversa y el hogar bullicioso se encuentran en historias tales como Vive como quieras, Cita en San Luis, Vida con mi padre, Las normas de la casa de sidra, Orgullo y prejuicio, El cuarto mandamiento, Los Tenenbaums; una familia de genios, Magnolias de acero, Qué bello es

vivir, la serie de TV Los Walton, David Copperfield, Qué verde era mi valle, Mary Poppins y Yellow Submarine.

Parte del poder de la casa cálida es que apela a la infancia del público, ya sea de manera real o imaginaria. La casa de todo el mundo era grande y acogedora cuando eran muy jóvenes y si pronto descubrieron que vivían en una casucha, siempre pueden mirar la casa grande y cálida y ver en ella lo que les hubiera gustado que fuera su infancia. Ésa es la razón por la que la casa cálida se utiliza tan a menudo en relación con historias de recuerdos. Como Historias de Navidad de Jean Shepherd, y por la cual los narradores estadounidenses usan tan a menudo casas victorianas destartaladas con sus diversos gabletes y rincones acogedores de una época pasada.

En el arte de contar historias, el bar es una versión de la casa y también puede ser cálido o terrorífico. En la serie televisiva Cheers, el bar es una utopía, una comunidad donde “todo el mundo sabe tu nombre”. Los habituales están siempre en el mismo rincón, siempre cometiendo los mismos errores y siempre mantienen una relación idiosincrásica entre ellos. Este bar es también un escenario cálido porque nadie tiene que cambiar.

CASABLANCA

El mundo narrativo tiene tanta importancia para el éxito de Casablanca como la tienen para la fantasía, el mito o la historia de ciencia ficción avanzados. Y todo se centra en el bar Café de Rick.

Lo que hace que el bar de Casablanca sea único como mundo narrativo e increíblemente poderoso para el público es que es a un tiempo una utopía y una distopía. En este bar el rey del inframundo ha hecho su casa.

El Café de Rick es una distopía porque todo el mundo quiere escapar de Casablanca y el bar es donde pasan todo el rato, esperando, esperando, siempre esperando salir de allí. En el bar no hay salida. También es una distopía porque todo gira en torno a la avaricia y el soborno, una expresión perfecta del cinismo, el egoísmo y la desesperación del protagonista.

Pero ese bar es además una utopía fabulosa. Rick es el amo, el rey en su guarida y todos sus cortesanos lo visitan. El café es una casa grande y cálida con muchos rincones y recovecos que pueden llenar todo tipo de personajes. Están Carl, el camarero y Sacha, el de la barra; Abdul, el de seguridad; Emil, el manáger del casino; y el compinche de Rick, Sam, maestro del canto. Allí, en aquel rincón está Berger, el noruego de los servicios secretos que sólo espera las órdenes de Laszlo. Incluso tiene el escondrijo idóneo para las cartas de tránsito: bajo la tapa del piano de Sam.

En una tierra de contradicciones, esa casa cálida es el hogar del buen talante, el origen de lo novedoso, encarnado en el rey Rick, impecablemente vestido con un esmoquin blanco, un hombre que es siempre afable e ingenioso, incluso bajo la amenaza de los asesinos nazis. Pero éste es un mundo que vive de noche y el rey es oscuridad y melancólico. Alude a dos mensajeros asesinados como a “muertos honrados”. Ése rey es Hades.

Al crear un mundo cerrado que es a la vez una distopía y una utopía, los escritores de Casablanca crean un mundo narrativo del tipo Banda de Möbius que no se detiene nunca. Para siempre en el tiempo, el Café de Rick está abierto cada noche. Los refugiados se siguen reuniendo allí; el capitán sigue jugando y disfrutando de las mujeres; los alemanes siguen haciendo su arrogante aparición. Es uno de esos lugares sin tiempo que crean historias y siguen existiendo porque es una guarida acogedora donde cada uno disfruta de su papel.

Lejos de ser el lugar donde todo el mundo quiere un visado de salida, el bar de Rick, ubicado lejos de Casablanca, es la comunidad perfecta y de donde el público no quiere salir.

La casa terrorífica

Opuesta a la casa cálida, la casa terrorífica suele ser una casa que ha pasado de ser un capullo acogedor a una cárcel. En las mejores historias de este tipo, la casa es terrorífica porque es una excrecencia de las grandes debilidades y de las necesidades del personaje. Esta casa es la manifestación del miedo mayor del protagonista. Llevado al extremo, la mente del personaje. Llevado al extremo, la mente del personaje en cierta manera se ha podrido y la casa también está en ruinas. Pero sigue siendo una cárcel poderosa.

En Grandes esperanzas, Miss Havishan es una esclava en su propia mansión destartalada porque ha decidido ser mártir del amor no correspondido. Tiene la mente enferma y está amargada; su casa es una foto perfecta de su cabeza. En Cumbres borrascosas, la casa es una horrible prisión porque Cathy renunció allí al amor verdadero y porque la amargura de Heatcliff le ha llevado a cometer crímenes horrendos, en nombre de ella.

Las historias de terror ponen tal acento en la casa encantada que la convierten en un motivo narrativo de la forma particular. Estructuralmente, la casa terrorífica o encantada representa el poder que tiene el pasado sobre el presente. La casa misma se convierte en un arma de venganza por los pecados cometidos por los padres y las madres. En tales guiones la casa no tiene por qué ser una casa decrepita o chirriante con puertas que se cierran solas, paredes que se mueven y pasadizos oscuros y secretos. Puede ser una de las sencillas casas suburbanas de Poltergeist y Pesadilla en Elm Street o el gran hotel den la cima de la montaña en El resplandor. En esta cima de la montaña, el aislamiento y los pecados pasados del hotel no conducen al protagonista a tener pensamientos elevados; lo vuelven locos.

Cuando la casa terrorífica es un gran armatoste gótico suele vivir en ella una familia aristocrática. Sus habitantes han vivido del trabajo de los demás, que suelen ocupar el valle más abajo, solo por su nacimiento. La casa puede estar demasiado vacía por su tamaño, lo que implica que no hay vida en la estructura, o está repleta de muebles anticuados pero caros que oprimen por su número. En esas historias, la casa se nutre de sus habitantes parásitos de igual manera que éstos se nutren de los demás. Eventualmente, la familia cae y, cuando la historia se lleva al extremo, hay un incendio en la casa que los devora o que provoca el derrumbe sobre ellos. Los ejemplos son: La caída de la casa Usher y otros cuentos de Poe, Rebecca, Jane Eyre, Drácula, Suspense, Terror en Amityville, El crepúsculo de los dioses, Frankenstein, Larga jornada hacia la noche y algunos cuentos de Chéjov y de Strindberg.

En las historias más modernas, la casa terrorífica es una cárcel porque no es grande y diversa. Es pequeña y está atiborrada, y tiene paredes muy finas o carece de ellas completamente. La familia está apretujada, así que no hay comunidad, no hay rincones separados y acogedores donde cada uno tenga espacio para convertirse en el individuo que debería ser. En estas casas, la familia, como unidad central de la narración, se convierte en la unidad de un conflicto central sempiterno. La casa es terrorífica porque es una olla a presión, y, como no ofrece escapatoria a sus miembros, la olla a presión explota. Los ejemplos son: Muerte de un viajante, American Beauty, Un tranvía llamado Deseo, ¿Quién teme a Virginia Woolf?, Larga jornada hacia la noche, El zoo de cristal, Carrie, Psicosis y El sexto sentido.

Sótano frente a ático

Dentro de la casa, la mayor oposición se da entre el sótano y el ático. El sótano está bajo tierra. Es el cementerio de la casa, donde los cadáveres, el pasado oscuro y los terribles secretos familiares yacen enterrados. Pero no quedan enterrados mucho tiempo. Esperan regresar, y, cuando finalmente regresan al salón o a la habitación, suelen destruir a la familia. Los esqueletos del sótano pueden ser chocantes como en Psicosis u oscuramente divertidos como en Arsénico por compasión.

El sótano es también donde se incuban las tramas. Las tramas salen del lugar más oscuro de la casa y de la parte más oscura de la mente. El sótano es un lugar idóneo para el criminal y el revolucionario. Esta técnica se usa en Apuntes del subsuelo, Oro en barras, El silencio de los corderos y M.

El ático es un cuartucho atiborrado, pero está arriba de todo, donde la casa coincide con el cielo. Cuando está habitado, el ático es el lugar donde se fraguan los grandes pensamientos y se crea arte, desconocido aún para el mundo (Moulin Rouge). El ático tiene además la ventaja de la altura y la perspectiva. Los habitantes del ático pueden mirar por su ventanuco y ver una escena a lo Brueghel de la comunidad en la calle.

El ático, como el sótano, es un lugar donde se esconden las cosas. Como el ático es la “cabeza” de la casa, esas cosas escondidas, cuando son aterradoras, tienen que ver con la locura (Jane Eyre, Luz de gas). Pero ocurre con mayor frecuencia que las cosas escondidas sean positivas, como tesoros o recuerdos. Un personaje descubre un viejo baúl en el ático y abre una ventana a quién era ese personaje o sus antepasados.

La carretera

En los espacios construidos por el hombre, lo contrario de la casa es la carretera. La casa nos llama a hacer un nido, a vivir un momento fuera del tiempo, a ponernos cómodos. La carretera es la llamada a salir, a explorar y a convertirse en alguien nuevo. La casa es la historia simultánea, donde todo sucede a la vez. La carretera es la historia lineal, donde pasa una sola cosa que se desarrolla.

George sand escribió: “¿Qué es más bello que una carretera? Es el símbolo y la imagen de una vida activa y variada.” La carretera es siempre poco clara. Es una única línea delgada, la marca más sutil

del hombre rodeada de naturaleza dura e impersonal. Así que la carretera requiere valor. Pero ofrece unas vistas casi infinitas de las posibles transformaciones del personaje. La carretera, por angosta que sea, promete un destino que vale la pena alcanzar.

Las historias míticas se centran en esa oposición fundamental entre la casa y la carretera. La clásica historia mítica empieza en casa. El protagonista se embarca en un viaje, se topa con muchos adversarios que lo ponen a prueba y finalmente regresa a casa habiendo aprendido lo que ya estaba escondido dentro de él. En estas historias míticas, la casa no es bien utilizada a principio. El protagonista no ha creado a su persona singular en aquel lugar seguro o se ha sentido esclavizado. La carretera le obliga a poner a prueba sus talentos. Pero en el mito, no se convertirá en alguien nuevo en la carretera. Tiene que regresar a casa, esta vez para darse cuenta de quién ha sido siempre, pero de manera más profunda.

TÉCNICA DEL MUNDO NARRATIVO: EL VEHÍCULO

Una de las razones principales por las que los relatos de viajes parecen estar fragmentados, además de porque tienen muchos escenarios, es que el protagonista se topa con una cantidad de adversarios en la carretera. Esto explica por qué una de las claves para que funcione el relato de viajes es el vehículo en el que viaja el protagonista. Una regla básica sencilla es la siguiente: cuanto mayor sea el vehículo, más unificada estará la arena. Cuanto mayor sea vehículo, más fácil será meter en él a los adversarios. Éstos son los adversarios actuales y junto con el protagonista crean la única arena dentro del vehículo.

Los relatos de viajes que usan vehículos grandes incluyen: Titanic y El barco de los locos (barco), Asesinato en el Orient Express y La comedia de la vida (tren), y Casi famosos (autobús).

La ciudad

El mayor microcosmos creado por el hombre es la ciudad. Es tan grande que rompe los límites del microcosmos y se vuelve sobrecogedora. La ciudad se compone de miles de edificios, millones de personas. Y, sin embargo, es una experiencia única en la vida humana que, de alguna manera, hay que transmitir en términos narrativos.

Para codificar el vasto ámbito de la ciudad, los contadores de historias reducen la ciudad a un microcosmos más pequeño. Uno de los más populares es la institución. Una institución es una organización que tiene una función, unos límites, unas reglas, una jerarquía de poder y un sistema de operación militar muy organizada donde se definen vastos números de personas y entran en relación las unas con las otras estrictamente según su función en el conjunto.

Por lo general, un escritor que retrata la ciudad como institución crea un único edificio grande con muchos pisos y habitaciones, incluida una habitación inmensa con cientos de escritores dispuestos en hileras perfectas. La ciudad como institución se encuentra en Anatomía de un hospital, American Beauty, Network (Un mundo implacable), Perdición, Los increíbles y Matrix.

TÉCNICA DEL MUNDO NARRATIVO: COMBINAR LOS ESCENARIOS NATURALES CON LA CIUDAD

La fantasía se sirve de una aproximación distinta a la institución para encontrar una metáfora de la ciudad. En lugar de acotar la ciudad a una organización regularizada, la fantasía la abre imaginándola como una especie natural, como una montaña o una selva. Una ventaja de esta técnica es que convierte a la ciudad sobrecogedora en una única unidad, con rasgos especiales que el público puede reconocer. Pero lo que es más importante: insinúa el tremendo potencial de la ciudad, para bien y para mal.

La ciudad como montaña

La cima de la montaña es una metáfora natural común de la ciudad, sobre todo de una ciudad totalmente vertical como Nueva York. Las torres más altas, la cúspide de la montaña, suelen ser el hogar de los más poderosos y los más ricos. Las clases medias viven en las torres medianas, mientras que los pobres se arrastran por las casas más bajas, situadas en la base de la montaña. Las fantasías criminales muy estilizadas, tales como Batman, suelen utilizar la metáfora de la montaña.

La ciudad como mar

Una metáfora de la ciudad, más poderosa que la clásica pero previsible montaña, es el mar. Con esta metáfora el escritor suele empezar en los torrados con gabletes de modo que el público tiene la impresión de flotar sobre las olas. Luego la historia se “mete” debajo de la superficie para recoger varias hebras o personajes que viven en distintos niveles de este mundo tridimensional y siempre son inconscientes de que hay otra gente “nadando” en el mismo mar. Películas tan distintas como Bajo los techos de París, El cielo sobre Berlín y Yellow Submarine usan esta metáfora del mar con grandes resultados.

La ciudad como mar es también la metáfora principal cuando queremos mostrar la ciudad bajo una luz positiva, como un patio de recreo donde los individuos pueden vivir con libertad, estilo y amor. En las historias fantásticas, la mejor manera de hacer eso es hacer que los habitantes de la ciudad floten literalmente. Eso no solo les da el poder de volar sino que también, cuando los personajes flotan, los techos se convierten en suelos, nada está bajo llave y la gente puede experimentar la libertad suprema que surge al imaginar cosas conjuntamente. Esta manera de flotar es una metáfora del potencial que se esconde dentro de la ciudad banal; cuando uno considera el mundo previsible bajo una nueva luz, de repente todo se vuelve posible.

En las películas fantásticas que tratan la ciudad como un mar, el efecto de flotar se crea con el ojo de la cámara. Por ejemplo, al principio de Bajo los techos de París, la cámara se desliza por los tejados en pendiente, luego se mete debajo de la superficie del “mar” y dentro de una ventana abierta. Después de observar a algunos personajes durante un tiempo, sale “nadando” por la ventana y se mete en otra, donde se fija en otro grupo de personajes. Todo esto forma parte de la estructura narrativa creada por el autor, cuyo propósito es evocar la sensación de una comunidad extendida dentro del vasto océano de la ciudad.

Mary Poppins

Mary Poppins es una historia basada en la metáfora de la ciudad como mar. Mary baja del cielo flotando para empezar su estancia con los Banks. En la casa vecina, un capitán de barco está en el tejado (la cubierta de su “barco”), junto con su primer amigo. De Mary los niños aprenden que se puede flotar si se ama y se ríe todo el día. Y Bert y los deshollinadores bailan en las azoteas, que él llama el “mar del encantamiento”. Saltan sobre las olas (los gabletes) con una energía desbordante y desafían la gravedad hasta que el capitán dispara un cañón y los deshollinadores desaparecen debajo de la superficie del mar hasta que llega la hora de bailar de nuevo.

La ciudad como selva

La ciudad como selva es lo contrario de la ciudad como mar. Aquí la dimensión tridimensional de la ciudad no es liberadora, sino más bien es la fuente de la muerte: los enemigos acechan y en cualquier momento puede llegar un ataque fatal desde cualquier dirección. Este tipo de ciudad suele estar atiborrada, humeante y mojada; y sus habitantes son vistos como animales que sólo se distinguen entre sí por la manera de matar. Muchas historias de detectives y de policías han usado esta metáfora hasta el punto de que hace tiempo que se ha convertido en un cliché. Las historias que han usado la metáfora de la ciudad como selva de manera más original son Pépé le Moko (La Casbah de Argel), Spider Man (Nueva York), Batman Begins (Gotham), La jungla (Chicago), Blade Runner (Los Ángeles), M (Berlín) y King Kong (Nueva York).

La ciudad como bosque

La ciudad como bosque es una versión positiva de la ciudad como selva. Con esta técnica los edificios son una versión rebajada de la ciudad, más humanos, como si la gente viviera en los árboles. La ciudad da la impresión de ser un barrio o un gran pueblo en medio de torres impersonales. Cuando la ciudad es vista como un bosque, suele corresponder a una visión utópica donde la gente disfruta de los beneficios de la ajetreada vida urbana mientras viven en casa acogedoras como árboles. Vemos esta técnica en películas tales como Vive como quieras y Cazafantasmas.

CAZAFANTASMAS

Cazafantasmas es una historia de aventuras de niños ambientada en Nueva York. Los tres “mosqueteros” empiezan como profesores en una universidad cálida con aspecto de pueblo. Estudian lo paranormal, lo que les permite hacer todo tipo de experimentos alocados con chicas guapas. Crean un negocio donde les pagan grandes cantidades de dinero por ir vestidos con uniformes bonitos, conducir una ambulancia trucada, disparar contra grandes artilugios y vivir en un parque de bomberos. El parque de bomberos es la suprema casa-árbol para los niños. Viven en una residencia de estudiantes donde sueñan con chicas sexis, y, cuando tienen un trabajo, se deslizan por el “tronco del árbol” o el “emparrado” y se meten en la ambulancia. En esa ciudad se flota de todo tipo de maneras.

Miniaturas

Una miniatura es una ciudad reducida. Las miniaturas son la teoría del caos aplicada al arte de contar historias: muestran al público niveles de orden. El orden del mundo más amplio, que es demasiado difícil de ver porque no podemos ver la totalidad, se ve de repente muy claro cuando el mundo se reduce.

En una narración, todos los espacios creados por el hombre son una forma de miniatura u otra. La única diferencia es la escala. Una miniatura es una de las técnicas fundamentales del mundo narrativo porque es un condensador-dilatador estupendo. Por su naturaleza misma no muestra las cosas en sucesión lineal, sino que muestra muchas cosas a la vez en toda la complejidad de sus relaciones.

En una historia la miniatura puede usarse, principalmente, de tres maneras:

1. Permite al público ver el mundo narrativo como un todo
2. Permite al autor expresar varios aspectos o varias facetas de un personaje
3. Muestra el ejercicio del poder, a menudo de la tiranía

El clásico documental de Ray y Charles Eames, *Potencias de diez*, muestra cómo funcionan las miniaturas en una historia. Desde un metro de altura vemos a una pareja tumbada sobre el césped haciendo picnic. Medio segundo más tarde, vemos a la misma pareja desde diez metros de altura, luego desde cien metros, luego desde mil metros, diez mil metros y así sucesivamente. La perspectiva aumenta de diez en diez hasta que vemos grandes extensiones del espacio sideral desde una altura incomprensible. La perspectiva vuelve a bajar hasta la pareja tumbada en la hierba y luego invierte la proporción de diez en diez metiéndose cada vez más adentro del mundo microscópico de las células, las moléculas y los átomos. Cada perspectiva muestra un submundo completo, un orden de las cosas que explica en un momento cómo funciona ese mundo.

Las miniaturas cumplen la misma función en las historias. Pero no sólo enseñan cómo encajan las piezas del mundo narrativo según los hechos, sino que muestran lo que realmente importa. “En la miniatura, los valores se condensan y se enriquecen”.

Ciudadano Kane

Ciudadano Kane es una historia construida a base de miniaturas. En la secuencia inicial, Kane, en su lecho de muerte, tira y rompe un pisapapeles que es una bola de cristal que contiene una cabaña de madera en la nieve. Ésta es una miniatura de la infancia perdida de Kane. Luego viene un noticiario sobre Kane, que es la historia de su vida en miniatura, pero contada desde una perspectiva distante y pseudohistórica. El noticiero introduce la propiedad de Kane, Xanadu, que constituye una miniatura del mundo entero recreado entre unas paredes para el placer personal de Kane y su predominio. Cada miniatura da al público una imagen preñada de sentido de este hombre rico, solitario y a menudo tirano. Al mismo tiempo, el uso de tantas miniaturas sugiere uno de los temas de la historia: nunca podemos conocer a otra persona, por muchas perspectivas y narradores que utilicemos.

EL RESPLANDOR

En El resplandor, Jack Torrance, mientras posterga escribir, ve en miniatura el enorme laberinto de setos que hay detrás del hotel. Al mirarlo desde arriba, desde la “perspectiva de Dios”, ve las figuras diminutas de su esposa y su hijo caminando. Esta miniatura es una premonición (una especie de miniatura del tiempo) de su intento de asesinar a su hijo en el jardín real al final de la historia.

De grande a pequeño, de pequeño a grande

Cambiar el tamaño físico de un personaje es una excelente manera de llamar la atención sobre la relación que mantiene el personaje con el mundo narrativo. En efecto, se produce un cambio revolucionario en la mente del público al obligarles a replantearse tanto el personaje como el mundo narrativo de una manera radicalmente nueva. De pronto el público se ve confrontado por los principios subyacentes o las abstracciones de lo que daban por sentado; los cimientos mismos del mundo son ahora totalmente distintos.

Una de las razones por las que existe el género fantástico es para permitirnos ver las cosas como si fuera la primera vez. Reducir el tamaño de un personaje hasta volverlo diminuto consigue ese efecto mejor que cualquier otra técnica. Siempre que un personaje se hace más pequeño, hace una regresión a la infancia. El aspecto negativo es que experimenta una pérdida repentina de poder y puede incluso estar aterrizado por su entorno que ahora es enorme y dominante. El aspecto positivo es que el personaje y el público tienen la increíble experiencia de ver el mundo desde otro prisma. “El hombre que tiene la lupa es (...) la juventud recobrada. Le devuelve la mirada del niño que todo lo agranda (...). De este modo, lo minúsculo, la verga estrecha se abre a un mundo completamente distinto.”

Es en el momento del cambio que los principios subyacentes del mundo se vuelven evidentes para el público, y, sin embargo, el mundo sigue siendo intensamente real. De repente, lo banal es sublime. En Cariño, encogí a los niños, el césped del patio trasero se convierte en una selva aterradora. En Un viaje alucinante. El cuerpo humano se convierte en un espacio interior monstruoso y bello a la vez. En Alicia en el País de las Maravillas, las lágrimas de Alicia se convierten en un océano en el que ella casi se ahoga. En King Kong, el metro es una serpiente gigante a los ojos de Kong, y el edificio del Empire State es el árbol más alto que haya visto jamás.

El valor principal de reducir el tamaño de un personaje es que éste se vuelve inmediatamente heroico. Jack se encarama en un tallo para luchar contra un gigante y tiene que usar el cerebro, y no la fuerza física, para ganar la batalla. Lo mismo ocurre con Odiseo que vence al Cíclope aferrándose a la barriga de una oveja y diciéndole al Cíclope que el hombre que la ha cegado se llama Nadie.

Otros ejemplos de historias interesantes de personajes diminutos o de personajes que se encogen incluyen: Los viajes de Gulliver, Stuart Little, Pulgarcita, Los Borrowes, El pequeño gigante, Ben and Me y El increíble hombre menguante.

Agradar es siempre menos interesante que empequeñecer porque descarta la posibilidad de la sutileza y de trama. El personaje monstruosamente grande se convierte en el toro proverbial en la tienda china. Todo es dominación directa. Ésa es la razón por la que Alicia es gigante en el país de las maravillas solo cerca del principio de la historia, cuando llena la casa hasta desbordar. La maravilla del país de las maravillas desaparecería rápidamente si Alicia se paseara por él como una mujer de quince metros de altura. Ésa es también la razón por la que lo mejor de los viajes de Gulliver es la primera parte, cuando está esclavizado por los liliputienses de quince centímetros. Cuando el Gulliver gigante se alza por encima de las facciones en guerra, deduce que el conflicto entre las naciones es absurdo. Pero la historia se ha detenido en lo esencial. Nada puede suceder si Gulliver no permite que suceda.

Una historia clásica fabulosa, *Big*, es aparentemente una excepción a la regla de que agrandarse es menos interesante que empequeñecerse. Pero *Big* no es la historia de un hombre que se convierte en un gigante entre gente pequeña. *Big* invierte la historia de un hombre que se vuelve pequeño haciendo que un niño se despierte como un hombre. El encanto de esta historia es ver al personaje de Tom Hanks, que físicamente es adulto, comportarse con la personalidad, la mente y el entusiasmo de un niño.

Pasadizos entre mundos

Siempre que se escenifican por lo menos dos mundos en la arena de la historia, se tiene la posibilidad de usar una técnica estupenda: el pasadizo entre los dos mundos. Un pasadizo, normalmente, solo se usa en una historia cuando dos submundos son muy distintos. Vemos esta técnica muy a menudo en el mundo fantástico cuando el personaje tiene que pasar del mundo terrestre al fantástico. Algunos de los pasadizos clásicos son la madriguera del conejo, la cerradura y el espejo (Alicia en el país de las maravillas, Alicia a través del espejo), el ciclón (El mago de Oz), el armario (Las crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario), el cuadro y la chimenea (Mary Poppins), la pantalla del computador (Tron) y la televisión (Pleasantville, Poltergeist).

Un pasadizo tiene dos usos principales. En primer lugar, permite literalmente al personaje pasar de un lugar a otro. En segundo lugar, y de manera más importante, es una especie de cámara de descompresión que permite al público hacer la transición de lo real a lo fantástico. Avisa al público de que las reglas del mundo narrativo van a cambiar radicalmente. El pasadizo dice: “Relájate: no apliquen su concepto habitual de la realidad a lo que están a punto de ver”. Esto es esencial en una forma muy alegórica y simbólica como la fantasía; cuyos temas subyacentes exploran la importancia de ver la vida desde nuevas perspectivas y encontrar posibilidades hasta en las cosas más normales.

Lo ideal es que el personaje se mueva por el pasadizo despacio. Un pasadizo es un mundo especial en sí mismo; debería estar lleno de cosas y de habitantes que son a la vez extraños y orgánicos en la historia. Permitir que el personaje se rezague allí. Al público le encantaría. El pasaje a otro mundo es una de las técnicas narrativas más populares. Si se encuentra un pasadizo único, la mitad de la historia ya está lograda.

Tecnología (herramientas)

Las herramientas son extensiones de la forma humana que toman una simple capacidad y magnifican su poder. Son una manera fundamental que tiene los personajes de conectarse con el mundo. Cualquier herramienta que utiliza un personaje se convierte en parte de su identidad y muestra no sólo cómo se ha magnificado su poder, sino que también lo bien que manipula el mundo y se abre camino en él.

Cuando más útil resulta la tecnología es en los géneros que más recalcan el mundo narrativo, tales como la ciencia ficción y la fantasía, y en historias muy ambiguas que colocan al protagonista dentro de un sistema social más amplio. Puesto que el autor crea el mundo en ciencia ficción, la tecnología específica que inventa realza aquellos elementos de la humanidad que más le preocupan. Y, ya que toda la buena ciencia ficción es sobre la visión que tiene el escritor acerca de la evolución universal, la relación que tienen los humanos con la tecnología es siempre fundamental. En la fantasía, una herramienta tal como una varita mágica es un símbolo de autodomínio del personaje e indica si éste usa su conocimiento para hacer el bien o para hacer el mal.

En las historias donde los personajes están atrapados en un sistema, las herramientas permiten mostrar cómo el sistema ejerce su poder. Eso es especialmente cierto en las historias de modernización donde una sociedad entera pasa a una fase más compleja y tecnológicamente más avanzada. Por ejemplo, El cuarto mandamiento muestra los efectos del auge del automóvil. En Cinema Paradiso, la sala de cine es demolida para construir un aparcamiento. En el clásico antiwestern Grupo Salvaje, que tiene lugar en los últimos días de la frontera estadounidense, lo aventajados cowboys ven su primer coche y su primera arma de fuego. Dos hombres y un destino, otro gran antiwestern, tiene una escena fantástica donde un vendedor de bicicletas espabilado busca reclutar a las personas reacias a unirse a una pandilla.

Incluso en las historias que no buscan explorar el ancho mundo, las herramientas pueden ser útiles. Por ejemplo, las historias de acción hacen un tremendo hincapié en la capacidad del protagonista de transformar objetos de cada día en armas o usarlos para ganar superioridad sobre el enemigo. En el arte dramático, las herramientas de cada día son tan comunes que son prácticamente invisibles. Pero incluso aquí la tecnología (y a veces la falta de ésta) ayuda a definir un personaje y su lugar en el mundo. En Muerte de un viajante, Willy Loman trae a casa 70 dólares de comisión, pero debe 16 dólares por la nevera. Su hijo Happy le da 50 dólares por Navidad, pero arreglar la caldera caliente cuesta 97 dólares y ha estado posponiendo arreglar el motor del coche. Willy siempre “se atasca con la máquina”.

CONECTAR EL MUNDO CON LA EVOLUCIÓN GENERAL DEL PROTAGONISTA

El primer paso para construir el mundo narrativo es identificar las principales oposiciones visuales basadas en los personajes y en los valores. El segundo paso es buscar los puntos finales de la evolución del protagonista.

Éste es un proceso similar al que utilizamos cuando creamos personajes. Allí empezamos haciendo un esbozo de la red de personajes, ya que cada personaje, por medio del contraste y de la similitud, ayuda a definir a los demás. Luego, centrándonos en el protagonista, vemos primero sus capacidades generales de cambio, empezando por el punto final (autorrevelación), regresando al principio (debilidad y necesidad, deseo) y luego creamos los pasos intermedios de la estructura. Hicimos eso porque cada historia es un viaje de aprendizaje para el protagonista y los escritores tenemos que conocer el final de ese viaje antes de dar un paso.

Hay que emparejar el proceso con exactitud cuando se detalla el mundo narrativo. Ya hemos examinado algunas de las principales oposiciones visuales del mundo fijándonos en la red de personajes. Ahora tenemos que concentrarnos en el cambio general del protagonista para ver cómo será el mundo al principio y al final de la historia.

En la gran mayoría de historias, el cambio general operado en el protagonista es que éste pasa de la esclavitud a la libertad. Si es así en nuestra historia, seguramente el mundo visual también pasará de la esclavitud a la libertad. Veamos cómo se emparejan el movimiento general del personaje y el mundo narrativo.

A un personaje se le esclaviza principalmente a través de sus propias debilidades psicológicas y morales. Un mundo esclaviza (o libera) según la relación que exista entre los tres elementos más importantes –la tierra (escenarios naturales), la gente (espacios creados por el hombre) y la tecnología (herramientas) –y cómo afectan al protagonista. La manera singular de combinar estos elementos define la naturaleza del mundo narrativo.

-Inicio (esclavitud): Si la tierra, la gente y la tecnología están desequilibradas, cada cual se busca la vida, todos se ven reducidos a animales que arañan para lograr magros beneficios o bien engranajes que trabajan por el bien de la máquina. Es un mundo de esclavitud y, llevado al extremo, es una distopía o un infierno en la tierra.

-Punto final (libertad): Si la tierra, la gente y la tecnología están equilibradas (tal como las definamos), tenemos una comunidad donde los individuos pueden crecer a su manera, apoyados por los demás. Es un mundo de libertad y, llevado al extremo, una utopía o el paraíso en la tierra.

A parte de la esclavitud y la distopía, la libertad y la utopía, existe otro tipo de mundo que podemos crear para el principio o el final de la historia: la utopía aparente. Este mundo parece perfecto, pero la perfección es superficial. Bajo la apariencia, el mundo es corrupto, está podrido y es esclavizante. Todo el mundo intenta desesperadamente poner buena cara para ocultar el desastre psicológico o moral. L.A. Confidential y Blue Velvet usan esta técnica el principio de la película.

La razón de crear estos distintos tipos de mundos es conectarlos con el protagonista. En la vasta mayoría de las historias existe una conexión de tú a tú entre el protagonista y el mundo. Por ejemplo, un protagonista esclavizado vive en un mundo de esclavitud. Un protagonista libre vive en un mundo libre, y, al hacerse él libre, crea también un mundo libre.

PUNTO CLAVE: En la mayoría de las historias que se escriben, el mundo es una expresión física del protagonista y de cómo éste evoluciona

En esta técnica, el mundo narrativo ayuda a definir al personaje principal a través de la estructura narrativa. Muestra sus necesidades, sus valores, sus deseos (buenos y malos) y los obstáculos con los que se enfrenta. Y como en la vasta mayoría de historias el protagonista empieza esclavizado de alguna manera, hay que centrarse en la esclavitud.

PUNTO CLAVE: Preguntarse siempre ¿de qué manera es el mundo de la esclavitud una expresión de la gran debilidad del protagonista? El mundo debería encarnar, recalcar o acentuar la debilidad del protagonista o sacarla en su peor forma.

Por ejemplo, las historias policíacas, de delincuencia y los thrillers a menudo establecen una estrecha conexión entre la debilidad del protagonista (cuando ésta existe) y las “malas calles” o el mundo de la esclavitud en el que opera el protagonista.

Vértigo

El mundo de Vértigo recalca la debilidad psicológica del protagonista en la primera escena. Mientras persigue a un criminal por las azoteas de San Francisco, Scottie resbala y queda colgado de las puntas de los dedos a cinco plantas de altura por encima del suelo. Mira abajo y el vértigo le sobrecoge. Un colega policía tratando de ayudarlo cae y muere, lo que crea una culpa que persigue a Scottie durante el resto de la historia. Esta técnica del mundo narrativo que recalca la debilidad del protagonista se repite más tarde cuando el vértigo de Scottie le impide escalar una torre para salvar del suicidio a la mujer que ama. En efecto, esta técnica es la fuente suprema de Vértigo como historia: el asesino usa la propia debilidad del detective –su vértigo- para cometer crímenes sin ser atrapado.

Crear un mundo de esclavitud para expresar o acentuar la debilidad del protagonista también es útil en el drama y el melodrama.

El crepúsculo de los dioses

En El crepúsculo de los dioses, la debilidad del protagonista es una predilección por el dinero y las cosas más sofisticadas de la vida. Por supuesto, se encuentra escondido en una mansión destartada con una estrella de cine avejentada que tiene dinero para gastar, siempre y cuando él satisfaga sus deseos. Cual vampiros, la estrella de cine y su mansión se nutren del protagonista y se ven rejuvenecidos cuando el protagonista cae en una esclavitud opulenta.

Un tranvía llamado Deseo

Un tranvía llamado Deseo es un ejemplo perfecto de cómo el mundo de la esclavitud al principio de la historia expresa la mayor debilidad del protagonista. Blanche es una mujer frágil, que se autoengaño y que quiere esconderse en un mundo de ensueño, de romance y de cosas bonitas. Pero en lugar de eso, se ve metida en un apartamento caluroso y atiborrado con su hermana y el

bruto de su cuñado. Este infierno, con su rey con aspecto de mono, Stanley, en lugar de proporcionarle la ilusión de un romance la acosa sin respiro hasta que ella se derrumba.

Casablanca

Casablanca es una historia de amor que comienza con un mundo de esclavitud que siempre despotrica contra la debilidad de Rick. Su fabuloso bar, el Café Américain, le recuerda a cada momento el amor que perdió en el romántico París. El club tiene por único objetivo ganar dinero, lo que Rick solo consigue hacer si soborna a un corrupto jefe de policía francés. Cada magnífico rincón de su bar le dice a Rick lo bajo que ha caído en su cinismo autocomplaciente mientras el mundo clama líderes.

La fantasía es otra forma narrativa que pone especial énfasis en esta técnica de emparejar la esclavitud del mundo con la debilidad del protagonista. Una buena fantasía siempre empieza con el protagonista metido en alguna versión de un mundo banal y escenifica allí la debilidad psicológica y moral. Es esa debilidad la que impide al protagonista ver el potencial del lugar donde vive y de la persona que puede llegar a ser, y es también ésta la que le empuja a visitar el mundo fantástico.

Campo de sueños

En Campo de sueños, el protagonista, Ray, vive en una granja de Iowa, cerca de una ciudad que quiere prohibir los libros. Él construye un campo de béisbol en su propiedad a pesar de que los granjeros piensan que está loco y que su cuñado quiere la finca por su valor práctico y económico. La necesidad de Ray es hacer algo que le apasione y hacer las paces con su padre fallecido. Construir un campo de béisbol (lo que provoca el regreso de la fallecida estrella del béisbol Shoeless Joe Jackson) crea un mundo utópico en el que vive Ray y que le permite tener una última comunión con su padre.

Mary Poppins

En Mary Poppins, el hogar es un lugar restrictivo gobernado por un padre apegado a las reglas cuyo dios es el reloj. El personaje aparentemente principal, Mary Poppins, es lo que yo llamo un ángel viajero, “casi perfecta en todo sentido”, de modo que no tiene debilidades. De hecho, ella es el agente para que los demás vean su verdadero potencial y el potencial negativo de su mundo esclavizante. Los niños son rebeldes de manera autodestructiva y desconocen por completo el mundo maravilloso que existe tanto detrás de su puerta en Londres como en su propia mente.

El padre, que el adversario principal, tiene una debilidad todavía mayor que la de sus hijos. Ve el mundo como un negocio, y a pesar de que no entra en los mundos fantásticos se beneficia de las visitas que hacen sus hijos a esos mundos y de la niñera mágica. Al final, el mundo de negocios del padre se ha convertido en un lugar donde puede hacer volar una cometa con sus hijos.

Otras comedias del tipo ángeles viajeros que muestran una conexión parecida entre el protagonista y un mundo esclavizante son Cocodrilo Dundee, Vivir de ilusión (The Music Man), Amelie, Chocolat, Buenos días, Vietnam y Los incorregibles albóndigas.

De qué manera el mundo narrativo y el protagonista evolucionan juntos

Fijémonos en que cada uno de los elementos narrativos más importantes hasta ahora –premise, principio fundador, siete pasos, personajes y argumento moral- se empareja y conecta con todos los demás elementos para crear una unidad con mucha textura, pero una textura orgánica, en la que todo trabaja conjuntamente. Ésta es la orquestación tan esencial para el arte de contar historias.

Al principio de la historia, todos los elementos se entretajan y expresan la misma cosa. El protagonista (seguramente) vive en un mundo de esclavitud que recalca, amplifica o exagera su gran debilidad. Entonces se enfrenta al adversario más capaz de explotar esa debilidad. En el capítulo 8, acerca de la trama, veremos cómo otro elemento inicial, el “fantasma”, también expresa la debilidad del protagonista.

La conexión entre el protagonista y el mundo se extiende desde la esclavitud del protagonista por todo el arco de su personaje, puesto que el protagonista y el mundo son expresiones el uno del otro, el mundo y el protagonista evolucionan juntos. O si el protagonista no cambia mucho, como en la mayoría de los escritos de Chéjov, el mundo tampoco cambia.

Veamos algunas de las maneras clásicas en que el protagonista y el mundo cambian, contrastan o no cambian a lo largo de la historia.

Protagonista: de esclavitud a mayor esclavitud a libertad

Mundo: de esclavitud a mayor esclavitud a libertad

El protagonista inicia la historia en un mundo de esclavitud. Se afana por llegar a su meta y experimenta un declive al caérsele el mundo encima. Pero entonces, por medio de la autorrevelación, satisface su necesidad y se vuelve libre en un mundo que ha mejorado por lo que él ha hecho.

Este diseño se ve en los episodios 4-6 de La guerra de la galaxias, El señor de los anillos, Veredicto final, El rey león, Cadena perpetua, Qué bello es vivir y David Copperfield.

Protagonista: de esclavitud a esclavitud mayor o muerte

Mundo: de esclavitud a esclavitud mayor o muerte

En estas historias el personaje principal empieza esclavizado por su propia debilidad en un mundo que se le cae encima. A causa del cáncer que corroe el alma del protagonista, el mundo que depende de él también está podrido. Al buscar su objetivo, el protagonista tiene una autorrevelación negativa que le destruye tanto a él como al mundo que depende de él. O le aplasta un mundo esclavizante que no logra comprender.

Ejemplos de esto son: Edipo rey, La muerte de un viajante, Un tranvía llamado Deseo, La conversación, El conformista, El crepúsculo de los dioses, Tres hermanas, El jardín de los cerezos, El corazón de las tinieblas.

Protagonista: de esclavitud a mayor esclavitud o muerte**Mundo: de esclavitud a mayor esclavitud o libertad**

Con esta técnica, utilizada en algunas tragedias, se rompe la conexión ente el protagonista y el mundo al final de la historia. El protagonista tiene una autorrevelación, pero ésta llega demasiado tarde para liberarle. Hace un sacrificio antes de morir o caer que libera al mundo después de que él se haya marchado.

Vemos esta secuencia en Hamlet, Los siete samuráis e Historia de dos ciudades.

Protagonista: de esclavitud a libertad temporal a mayor esclavitud o muerte**Mundo: de esclavitud a libertad temporal a mayor esclavitud o muerte**

Con esta técnica el protagonista entra en un submundo de libertad en algún momento hacia la mitad de la historia. Éste es el mundo en el que debería vivir el personaje si no se autorrealizara. No ser consciente y seguir su camino o descubrir lo bueno de este mundo demasiado tarde eventualmente destruye al protagonista.

Este diseño se ve en Grupo salvaje, El tesoro de Sierra Madre, Dos hombres y un destinos y Bailando con lobos.

Protagonista: de libertad a esclavitud o muerte**Mundo: de libertad a esclavitud o muerte**

Estas historias empiezan en un mundo utópico en el que el protagonista es feliz pero vulnerable a ataques o cambios. Un nuevo personaje, fuerzas sociales cambiantes o el defecto de un personaje causan el declive del protagonista y de su mundo y ambos, eventualmente se desmoronan.

Esta se secuencia se ve en El rey Lear, Qué verde era mi valle y algunas de las historias artúricas tales como La muerte de Arturo y Excalibur.

Protagonista: de libertad a esclavitud a libertad**Mundo: de libertad a esclavitud a libertad**

Una vez más el protagonista empieza en un mundo libre. Llega un ataque de fuera o de dentro de la familia. El protagonista y el mundo decaen pero el personaje supera el problema y crea una utopía más sólida.

Esta técnica se usa en Cita en San Luis, Amarcord, y en menor grado, en Cinema Paradiso.

Protagonista: de libertad aparente a mayor esclavitud a libertad**Mundo: de libertad aparente a mayor esclavitud a libertad**

Al principio de la historia, el mundo parece una utopía pero es en realidad un lugar muy jerárquico y corrupto. Los personajes se pelean despiadadamente para ganar, y a menudo muchos mueren en el intento. Eventualmente, el protagonista se enfrenta a la corrupción para crear una sociedad más justa, o es sencillamente uno de los últimos que permanece en pie.

Los ejemplos incluyen: L.A. Confidential, Parque Jurásico, El cuarto mandamiento, Blue Velvet.

Una excelente variación de esta secuencia se encuentra en Uno de los nuestros, que combina las formas de comedia negra y de película de gánsteres. La historia avanza desde la libertad aparente de la comunidad de masas a una esclavitud mayor del protagonista y a la muerte de todos sus amigos.

EL TIEMPO EN EL MUNDO NARRATIVO

Ahora que el mundo narrativo está vinculado al personaje, debemos considerar las distintas maneras en que se puede desarrollar el mundo narrativo propiamente dicho. El tiempo es el cuarto elemento principal –junto con los escenarios naturales, los espacios creados por el hombre y las herramientas – que se usa para construir el mundo narrativo.

Antes de considerar las distintas maneras en que se expresa el tiempo en el mundo –o, más exactamente, cómo el mundo narrativo se expresa a través del tiempo –, debemos desechar dos creencias falsas que muchos escritores tienen sobre el tiempo.

Falacias del pasado y del futuro

Lo que podemos llamar la falacia del pasado es algo habitual en la ficción histórica. La idea es que el escritor de ficción histórica escenifica un mundo distinto, basado en sus propios valores y códigos morales. De modo que no deberíamos juzgar a aquella gente según nuestros propios parámetros.

La falacia del pasado proviene de la noción equivocada de que un escritor de ficción histórica está escribiendo históricamente por encima de todo. Como contadores de historias, siempre estamos escribiendo ficción. Usamos el pasado como un par de anteojos a través de los cuales el público pueda verse a sí mismo en el presente con mayor claridad. De modo que abstenerse de juzgar a la gente del pasado es absurdo; los mostramos a fin de juzgarnos a nosotros mediante la comparación.

La comparación se efectúa de dos maneras. En su aspecto negativo, se muestran los valores que dominaban en el pasado y que siguen haciendo daño a la gente hoy en día. Vemos esto en los valores puritanos de La letra escarlata de Nathaniel Hawthorne y de las Las brujas de Salem de Arthur Miller. En su aspecto positivo se muestran valores del pasado que siguen siendo buenos y que deberían volver a ponerse en rigor. Por ejemplo, La legión invencible glorifica tales valores como el deber, el honor y la lealtad que se encuentra en un puesto militar en los Estados Unidos de 1870.

Lo que podríamos llamar la falacia del futuro es común en las historias de ciencia ficción. Muchos escritores creen que la ciencia ficción trata de predecir lo que sucederá en el futuro, cómo será el mundo entonces. Vimos este pensamiento a finales de 1983, cuando todo el mundo debatía si George Orwell había acertado con su 1984 y de qué manera lo había logrado.

La falacia aquí es que las historias que se ambientan en el futuro tratan sobre el futuro. No es así. Se ambienta una historia en el futuro para darle al público otro par de anteojos, para hacer que el presente sea abstracto a fin de entenderlo mejor. Una diferencia esencial entre ciencia ficción y la ficción histórica es que las historias ambientadas en el futuro no recalcan tanto los valores sino las fuerzas y las decisiones que nos plantean en el presente, y las consecuencias de no elegir correctamente.

El tiempo verdadero en una historia es el tiempo “natural”. Tiene que ver con la forma en que evoluciona el mundo, que a su vez ayuda al desarrollo de la historia. Algunas de las mejores técnicas del tiempo natural son las estaciones, las festividades, un día único día y el punto final del tiempo.

Las estaciones

La primera técnica del tiempo narrativo natural es el ciclo de las estaciones y los rituales que las acompañan. Con esta técnica se ambienta la historia, o un momento de la historia, en una estación particular. Cada estación, como cada escenario natural, transmite ciertos significados al público sobre el protagonista o sobre el mundo.

Si se ve más allá y se muestra el cambio de estaciones, se da al público una expresión detallada y poderosa del crecimiento o del declive sobre el protagonista o sobre el mundo.

Si se cubren las cuatro estaciones en la historia, se está diciendo al público que se pasa de una historia lineal, que trata sobre algún tipo de evolución, a una historia circular, que trata de sobre cómo las cosas finalmente siguen siendo las mismas. Esto se puede presentar de manera positiva o negativa. Una historia circular positiva suele recalcar la conexión del hombre con la tierra. Los seres humanos son animales y están felices de serlo. El ciclo de la vida, la muerte y la resurrección es natural y merece ser celebrado, y podemos aprender mucho si estudiamos los secretos que revela la naturaleza con su ritmo suave y constante. El Walden de Thoreau usa las estaciones de esta manera.

Una historia circular negativa suele recalcar que los humanos están supeditados a las fuerzas de la naturaleza, igual que otros animales. Esta técnica es complicada porque rápidamente puede volverse aburrida. En efecto, la gran debilidad de muchos documentales sobre la naturaleza es que la trama, que casi siempre está emparejada con las estaciones, es predecible y, por ello, aburrida. Un animal puede dar a luz en primavera, cazar y ser cazado en verano, acoplarse en otoño y enfrentarse al hambre en invierno. Pero, claro está, el animal regresa en primavera para dar a luz otra vez.

El método clásico de conectar las estaciones con el hilo narrativo –muy logrado en *Cita en San Luis* y en *Amarcord* – usa una conexión de tú a tú entre la estación de año y la historia y sigue este curso:

-Verano: los personajes existen en un estado inquieto y vulnerable o en un mundo libre susceptible de ser atacado.

- Otoño:** los personajes empiezan su declive
- Invierno:** los personajes alcanzan su punto más bajo
- Primavera:** los personajes solucionan sus problemas y se levantan

Se puede usar esta conexión clásica o, para evitar el cliché, se puede ir en la dirección contraria. Por ejemplo, un personaje puede decaer en primavera y volverse a levantar en invierno. Al cambiar la secuencia normal, no solo se sorprende al público que espera otra cosa, sino que también se afirma que los humanos, aunque sean en parte del mundo animal, no están esclavizados por sus patrones.

Festividades y rituales

Las festividades y los rituales que las definen proporcionan otra técnica para expresar significado, marcar el paso de la historia y mostrar su evolución. Un ritual es una filosofía que ha sido traducida a una serie de acciones que se repiten a unos intervalos determinados. De modo que, con fuertes elementos visuales, que pueden inferirse en el drama. Unas festividades expanden el ámbito del ritual a escala nacional y permiten explicar el significado político del ritual, además del personal y social.

Si se quiere usar un ritual o unas festividades en una historia, primero hay que examinar la filosofía inherente al ritual y decidir de qué manera estamos de acuerdo o no. En la historia podemos decidir apoyar o atacar toda o parte de aquella filosofía.

Historias de Navidad

El humorista Jean Shepherd es un maestro a la hora de construir una historia en torno a unas festividades particulares. Empieza combinando unas festividades con un narrador que rememora a su familia. Esto constituye una utopía de la infancia para el público, donde cada espectador se acurruca frente al reconocimiento de vivir felizmente en familia. La vacación particular crea un pasaje temporal que devuelve al espectador instantáneamente a su propia infancia. Shepherd hace esto gracias a un narrador que, mediante una voz en off, cuenta las cosas divertidas que pasaban cada año durante esas festividades. Por ejemplo, su hermano pequeño siempre llevaba un traje para la nieve que le iba grande. Su padre siempre recibía un regalo que enfurecía a su madre. Siempre tenía que vérselas con los mandones del barrio. ¿Y qué decir de la vez en que Flick se enganchó la lengua en el asta de la bandera?

Shepherd apoya la filosofía de las festividades, pero no lo hace de forma directa o religiosa sino que lo hace burlándose de todo, riéndose de las tonterías que hace la gente en la misma época cada año. Pero esas tonterías también le sientan bien, sobre todo porque suceden cada año y porque la gente que tiene grabada en la memoria nunca se hará mayor. Éste es el poder de la historia perenne.

Si se usa esta técnica es importante entender la relación entre el ritual, las festividades y la estación en que éstas ocurren. Luego se orquestan todos estos elementos para expresar el cambio, ya sea en el protagonista o en el mundo.

Hannah y sus hermanas

En Hannah y sus hermanas, vemos la manera en que se conectan unas festividades a la historia y cómo se muestra el cambio en los personajes. En esta película, la festividad es la fiesta de Acción de Gracias. Una celebración típicamente estadounidense que se remonta a la época colonial y encarna la formación de una comunidad que da las gracias por una cosecha generosa y al principio de una nación. Pero Woody Allen no usa la fiesta de Acción de Gracias para estructurar la historia y proporcionar el tema subyacente de la manera habitual. En lugar de centrarse en la filosofía del día festivo, Allen crea una historia de acción simultánea que se solapa entre las tres hermanas y sus maridos o novios. Al principio de la historia no hay comunidad, ni entre los personajes ni en la misma estructura narrativa. Allen crea la comunidad a través de la estructura entretejiendo tres historias de amor distintas y usando el día de Acción de Gracias en tres ocasiones distintas.

La estructura funciona de la siguiente manera. La historia empieza con una cena de Acción de Gracias a la que asisten todos los personajes con parejas equivocadas. Luego, la historia se fractura entretejiendo encuentros entre los seis individuos. En la mitad de la historia, todos se juntan otra vez para celebrar Acción de Gracias y en esta ocasión la mayoría está con pareja nueva, pero siguen siendo las equivocadas. La historia vuelve a fracturarse simultáneamente en varias hebras que muestran la lucha de cada personaje por separado. La historia termina con todos los personajes juntos en Acción de Gracias una tercera vez, pero en esa ocasión forman parte de una comunidad real porque ahora cada cual está con la pareja adecuada. La historia y el día festivo se fusionan en uno. Estos personajes no hablan de la Acción de Gracias: la viven.

En un solo día

En un solo día es otro incremento del tiempo que tiene efectos muy específicos cuando se emplea en una historia. El primero es crear un movimiento narrativo simultáneo mientras se mantiene el ímpetu narrativo. En lugar de mostrar a un único personaje durante una larga evolución –el enfoque lineal de la mayoría de las historias – se presenta un número de personajes que actúan al mismo tiempo, ahora mismo, hoy. Pero el tic-tac de las historias hace que el hilo narrativo siga avanzando y eso confiere a la historia una sensación de comprensión.

Si se usa un reloj de doce horas, se ambienta toda la historia en el curso de un día o de una noche y se crea un efecto de túnel. El público sentirá que no solo cada hebra de la historia hallará su resolución al final de las doce horas, sino que también sabe que la urgencia incrementará a medida que se vaya agotando el plazo. American Graffiti, Todo en un día y Sonrisas de una noche utilizan este método.

Si se usa un reloj de veinticuatro horas, se reduce la urgencia y se incrementa la sensación de lo circular. Independientemente de lo que haya pasado, volvemos al principio, donde todo sigue igual, y empezamos de nuevo. Algunos escritores usan esta sensación de lo circular para recalcar el cambio todavía más. Con esta técnica se muestra que, mientras que casi todo sigue igual, las poquísimas cosas que han cambiado durante las últimas veinticuatro horas son mucho más importantes que aquello que no ha cambiado. Esta técnica es el cimiento de historias tan distintas como Ulises y Atrapado en el tiempo. (La serie televisiva 24 revierte esta técnica al usar el reloj de

veinticuatro horas ampliado a toda una temporada televisiva a fin de aumentar el suspenso y rellenar la trama).

Fíjense en que ese día circular de veinticuatro horas tiene efectos temáticos muy parecidos a las cuatro estaciones. No es de sorprender, puesto que ambas técnicas suelen estar ligadas a la comedia, que tiende a ser circular, suele recalcar la sociedad en oposición al individuo y termina en una especie de comunión o matrimonio. Las técnicas del tiempo circular también están asociadas con la forma mítica, que se basa en la circularidad del espacio. En muchos mitos clásicos, el protagonista empieza en casa, se embarca en un viaje y regresa a casa para encontrar lo que ya estaba dentro de él.

Eugene O'Neill usa esta técnica del único día en *Larga jornada hacia la noche*. Pero a diferencia de *Ulises*, que casi cubre veinticuatro horas y evoca las cualidades positivas de la circularidad, *Larga jornada hacia la noche* solo abarca unas dieciocho horas, desde la mañana hasta la noche. Esto proporciona a la historia una trama que pasa de la esperanza a la desesperación conforme la familia se vuelve cada vez más malvada y la madre se acerca a la locura provocada por las drogas.

Un segundo efecto importante de la técnica de un solo día es recalcar el desarrollo cotidiano del drama. En lugar de prescindir del tiempo muerto y mostrar solo los grandes momentos dramáticos se muestran los detalles aburridos y los pequeños eventos que constituyen la vida de la persona media (como en *Un día en la vida de Iván Denisovich*). Lo que implica este "día en la vida" es que la trama sigue siendo tan válido o incluso más válido, tanto para el pequeñajo como para el rey.

El día perfecto

Una variación de la técnica de un solo día es la del día perfecto. El día perfecto es una versión temporal del momento utópico y, como tal, casi siempre se usa para estructurar una sección de la historia, más que para la historia en sí. Esta técnica lleva implícita la armonía general, lo que limita el tiempo que puede utilizarse ya que demasiado tiempo sin conflicto mata la historia.

La técnica del día perfecto suele conectar una actividad común con un día o una noche de doce horas. La actividad común es el elemento esencial en cualquier momento utópico. Vincularla a un incremento natural del tiempo, como el alba o el ocaso, intensifica la sensación de que todo junto funciona bien porque la armonía está anclada en un ritmo natural. Los escritores de *Único testigo* lo entendieron muy bien cuando conectaron el día perfecto con la construcción de un granero pro parte de la comunidad Amish y el enamoramiento de los dos protagonistas.

Punto final temporal

Un punto final temporal, también conocido como el tic-tac de un reloj, es una técnica en la que se le dice al público, solo empezar, que la acción ha de completarse antes de cierto tiempo. Es muy común en las historias de acción (*Speed*: máxima potencia), los thrillers (*Estallido*), las de travesuras (donde los personajes cometen algún tipo de atraco, como en *La cuadrilla de los once*), y las de misiones suicidas. (*Los cañones de Navarone*, *Doce del patíbulo*). Un punto final temporal tiene la ventaja de proporcionar un ímpetu narrativo intenso y mucha velocidad, si bien esto se logra a expensas de la textura y la sutileza. También crea un embudo más rápido que el que crea el

día de doce horas y por esta razón los escritores lo suelen usar cuando quieren darle a la historia de acción una dimensión épica. El punto final temporal permite, literalmente, mostrar a cientos de personajes que actúan simultáneamente y con gran urgencia, sin detener el impulso narrativo. En este tipo de historias –La caza del octubre rojo, por ejemplo – el punto final temporal suele estar conectado con un lugar único donde todos los actores o fuerzas deben converger.

Un uso menos común pero muy eficaz del punto final temporal se da en las historias de viajes cómicos. Un viaje cómico hace que la historia esté aún más fragmentada porque el impulso narrativo se detiene cada vez que se hace algo cómico. Los chistes y los gags casi siempre llevan la historia hacia un lado; la historia espera mientras un personaje cae o se ve ninguneado de alguna manera. Al decirle al público sin ambages que hay un punto final temporal específico donde se detiene la historia, se le da un hilo que seguir y a ese hilo pueden aferrarse a cada desvío. En lugar de impacientarse por lo que llegará después, el público se relaja y disfruta de los momentos cómicos a lo largo de todo el camino. Vemos esta técnica en historias de viaje cómico tales como Granujas a todo ritmo y Traffic de Jacques Tati.

EL MUNDO NARRATIVO A TRAVÉS DE LA ESTRUCTURA

Ahora que hemos explorado algunas técnicas para que el mundo: narrativo se desarrolle a lo largo del tiempo, tenemos que conecta el mundo con la evolución del protagonista en cada paso de la historia. El arco general (como el que va de la esclavitud a la libertad) proporciona la visión completa de cómo cambiará el mundo narrativo. Pero ahora hay que detallar la evolución a través de la estructura narrativa. La estructura es lo que permite expresar el tema sin sermonear. Es también la manera de mostrar al público un mundo narrativo con una textura muy rica sin perder embate narrativo.

¿Cómo se hace esto? En resumen, se crean siete pasos visuales. Cada uno de los siete pasos clave de la estructura narrativa tiende a gozar de un mundo narrativo propio. Cada uno de ellos es un mundo visual único dentro de la arena narrativa general. Esto es una enorme ventaja: el mundo narrativo tiene textura, pero también varía junto con el cambio operado en el protagonista. A los siete pasos estructurales se añaden los otros elementos físicos del mundo, como los escenarios naturales, los espacios creados por el hombre, la tecnología y el tiempo. Así es como se crea una orquestación total de la narración y del mundo.

Éstos son los pasos estructurales que tienden a tener su propio submundo particular (“derrota aparente o libertad temporal y “visita a la muerte” no cuentan entre los siete pasos estructurales clave):

- Debilidad y necesidad
- Deseo
- Adversario
- Derrota aparente o libertad temporal
- Visita a la muerte
- Batalla

- Libertad o esclavitud

-Debilidad y necesidad: Al inicio de la narración se muestra un submundo que es una manifestación física de la debilidad o del miedo del protagonista.

-Deseo: Es el submundo en el que el protagonista expresa su meta.

-Adversario: El adversario o (adversarios) vive o trabaja en un lugar particular que expresa su poder y habilidad para atacar la gran debilidad del protagonista. Este mundo del adversario también deberá ser una versión extrema de esclavitud del protagonista.

-Derrota aparente o libertad temporal: La derrota aparente es el momento en que el protagonista cree firmemente que ha perdido frente al adversario (hablaremos de ello más en detalle en el capítulo 8 acerca de la trama). El mundo de la aparente derrota del protagonista es casi siempre el espacio más angosto de la historia hasta ese momento. Todas las fuerzas que derrotan y esclavizan al protagonista ejercen presión sobre él.

En aquellas raras narraciones donde el protagonista termina esclavizado o muerto, a menudo experimenta un momento de libertad temporal en el mismo momento en que la mayoría de protagonistas experimentan la derrota. Esto suele ocurrir en algún tipo de utopía que es el lugar perfecto para el protagonista, si se da cuenta a tiempo.

-Visita a la muerte: En la visita a la muerte (otro paso que discutiremos en el capítulo 8), el protagonista viaja al inframundo o, en las historias modernas, tiene una repentina sensación de que va a morir. Debería encontrar su mortalidad en un lugar que represente los elementos de declive, vejez y muerte.

-Batalla: La batalla debería ocurrir en el lugar más reducido de toda la narración. La compresión física crea un efecto parecido al de una olla a presión donde el conflicto final crece hasta su punto álgido y explota.

-Libertad o esclavitud: El mundo completa su desarrollo detallado cuando termina como un lugar de libertad o de mayor esclavitud y muerte. De nuevo, el lugar específico debería representar, en términos físicos, la maduración final o el declive del personaje.

Éstos son algunos ejemplos de cómo funcionan los siete pasos visuales y de cómo se añaden los otros cuatro elementos principales (los escenarios naturales, los espacios creados por el hombre, la tecnología y el tiempo) del mundo narrativo. (indicados en cursiva)

La guerra de las galaxias

El espacio sideral es el mundo en general y el escenario

-Debilidad y necesidad, ¿deseo?: *Paisaje agreste y desértico.* En este paisaje yermo donde extrañamente se labra la tierra, Luke se siente atrapado. “Nunca saldré de aquí”, se lamenta. El evento que despierta el deseo de Luke es un holograma, una miniatura, la princesa Leia que le pide ayuda.

-Adversario: *Estrella de la muerte.* La fantasía permite usar formas abstractas como objetos reales. Aquí, el submundo del adversario, la Estrella de la Muerte, es una esfera gigante. En su interior, Darth Vader interroga a la princesa Leia. Más tarde, los comandantes de la Estrella de la Muerte se enteran de que el emperador ha disuelto lo que quedaba de la república y Darth Vader les muestra el poder mortal de la Fuerza.

-Derrota aparente y visita a la muerte: *Un vertedero se derrumba y hay un monstruo bajo el agua.* Al combinar la “derrota aparente” con la “visita a la muerte”, George Lucas coloca a los personajes en el agua, y debajo hay una criatura mortal. Y la habitación no sólo es el espacio más angosto de la historia hasta entonces, sino que además se está hundiendo, lo que significa que encoge el espacio y el tiempo.

-Batalla: *Trinchera.* Para ser realistas, la batalla encarnizada debería ocurrir afuera, donde los pilotos tienen espacio para maniobrar. Pero Lucas entiende que la mejor batalla ocurre en el espacio más angosto posible. De modo que hace que el protagonista lleve el avión a una larga trinchera, con paredes a ambos lados, y que el punto débil donde puede destruir a la Estrella de la Muerte esté en el otro extremo de la trinchera. Como si eso no bastara, le está persiguiendo su mayor adversario, Darth Vader. Luke va por todas y aquel pequeño punto final de la trinchera es el punto convergente de toda la película. Una épica que abarca el universo entero se desliza por un embudo visual y estructural y desemboca en un solo punto.

-Libertad: *Vestíbulo de protagonista.* El éxito de los guerreros se celebra en un gran salón donde todos los demás guerreros hacen pública su aprobación.

Grupo salvaje

Esta historia se sirve de un viaje de un solo hilo por un territorio desértico que se va desertizando progresivamente. La historia también coloca a los personajes en una sociedad que está experimentando un importante cambio al emigrar de los pueblos a la ciudad. Han llegado las nuevas tecnologías en forma de coches y armas, y el Grupo no sabe cómo adaptarse a este nuevo mundo.

-Problema: *Pueblo.* La historia empieza cuando los soldados entran en un pueblo estadounidense del sur. Pero es un pueblo distópico porque los soldados son, en realidad, forajidos y los jueves que esperan capturarlos son peores que los forajidos. Entre ellos ocurre un tiroteo que masacra a la mayoría de los habitantes. El Grupo salvaje ha entrado en el pueblo para robar un banco, pero uno de los suyos les han traicionado y muchos de ellos no saldrán vivos de allí.

-Debilidad y necesidad: *Cantina vacía.* Después de la masacre, el Grupo casi se separa en una cantina vacía hasta que el líder, Pike, les da un ultimátum: o bien permanecen juntos o mueren. El problema se agrava cuando descubren que las monedas de plata que han robado del banco no valen nada.

-Deseo: *Hoguera.* Tumbados frente a una hoguera, Pike le dice a su segundo al mando, Dutch, lo que desea: le gustaría dar un último golpe y retirarse. Dutch recalca inmediatamente la futilidad

de tal deseo cuando pregunta: ¿Retirarte para hacer qué?”. Esta frase anuncia el desarrollo general de la historia desde la esclavitud a una esclavitud mayor y a la muerte.

-Libertad temporal: *Debajo de los árboles.* Aunque su evolución general va de la esclavitud a la muerte, El Grupo salvaje usa la técnica del lugar utópico en medio de la historia. Aquí, el Grupo se para en un pueblo mexicano, de donde es oriundo uno de los camaradas, Ángel. Éste es el único lugar comunal de toda la historia, ambientado debajo de los árboles, donde juegan los niños. Es una visión arcaica, que es donde deberían vivir esos hombres marginales. Pero no se queda y mueren.

-Visita a la muerte: *Puente.* Una vez más, este paso ocurre en el lugar más angosto de toda la historia hasta ese momento, es decir, en un puente. Si el Grupo llega al otro lado, será libre, por lo menos temporalmente. De lo contrario, cada uno de sus integrantes morirá.

Los escritores añaden la técnica de estrechar el tiempo; la dinamita sobre el puente ya está prendida cuando el Grupo queda atrapado al intentar cruzarlo.

-Batalla: *El coliseo de Mapache.* Una gran batalla violenta de este tipo normalmente tendría lugar en espacios muy abiertos. Pero estos escritores saben que una gran batalla narrativa precisa de paredes y de un espacio pequeño para lograr una comprensión máxima. Así que los cuatro miembros restantes del Grupo entran en un coliseo que rebosa de miles de adversarios. Cuando explota esa olla a presión, se produce una de las grandes batallas en la historia del cine.

-Esclavitud o muerte: *Pueblo fantasmal barrido por el viento.* La historia no sólo termina con la muerte de los personajes principales, sino con la destrucción del pueblo entero. Para incrementar la sensación de devastación los escritores añaden viento.

Cita en San Luis

El escenario general es los Estados Unidos de provincias, centrada en una sola casa grande. Al ambientar la historia a finales del siglo XIX, los escritores colocan a los personajes en una sociedad que viaja del campo a la ciudad. Estructuran la historia basada en las cuatro estaciones empleando la clásica conexión de tú a tú entre el cambio de estaciones y la caída y el auge de la familia.

-Libertad: *Verano en la casa cálida.* La primera escena muestra un mundo utópico, un equilibrio perfecto entre la tierra, la gente y la tecnología. El caballo y el carruaje coexisten con un carruaje sin caballo en la entrada bordeada de árboles. Un niño en bicicleta avanza hasta la gran casa con gabletes y entramos en ella, empezando por la habitación más cálida y comunal de la casa: la cocina. Los escritores incrementan la sensación de comunidad –una utopía dentro de la casa – haciendo que una de las chicas de la familia cante la canción del título (“Meet me in St. Louis”) mientras sube las escaleras. Esto establece el musical, muestra al público los detalles del espacio narrativo principal e introduce a la mayoría de los personajes secundarios.

Luego, la niña le pasa la canción, como una batuta, a su abuelo, que camina por otra parte de la casa. Esta técnica incrementa el sentido de comunidad, no sólo literalmente, mostrándonos más personajes, sino también cualitativamente, porque se trata de una familia numerosa donde tres

generaciones viven felizmente bajo un mismo techo. Habiendo introducido a los personajes secundarios, la canción principal y los rincones de la casa cálida, los escritores nos conducen en círculo a salir por la ventana, donde encontramos al personaje principal, Esther, que, con la mejor voz de todas, canta la canción del título mientras sube las gradas de la entrada.

Emparejada con el mundo utópico, la protagonista, Esther, es feliz cuando da inicio a la historia. Todavía no tiene debilidad, necesidad o problema alguno, pero es vulnerable frente a los ataques.

-Debilidades y necesidad, problemas, adversario: *Otoño en la casa terrorífica*. En la segunda estación, el otoño, la casa cálida es terrorífica. Claro está que la estación y la casa están emparejadas con Halloween, la festividad que reconoce a los muertos. Ahí es donde la familia comienza su declive. Se está desmoronando porque las dos chicas mayores se van a casar y se van a mudar y también porque el adversario, el padre, decide que la familia debería mudarse del pequeño San Luis a la gran ciudad, Nueva York.

-Derrota aparente: *Invierno en la casa lóbrega*. Con la llegada del invierno la familia toca fondo. Han hecho las maletas y están listos para marcharse. Esther le canta a Tootie una canción triste sobre la esperanza de una Navidad más feliz el año siguiente: “Pronto estaremos todos juntos si lo permiten los hados. Hasta entonces tendremos que arreglárnosla de algún modo”. Esta comunidad familiar está a punto de fragmentarse y morir.

-Nueva libertad: *Primavera en la casa cálida*: En calidad de comedia musical, esta historia termina con los personajes superando la crisis —el padre decide mantener la familia en San Luis— y emergiendo, el primavera, con la resurrección de la comunidad familiar. No hay solo una boda sino dos, y la familia todavía más numerosa se dirige a ver la Feria del Mundo. La Feria del Mundo es otro submundo, una utopía temporal y un futuro en miniatura de Estados Unidos, que se ha construido para mostrar a esa familia y al público que se puede tener oportunidades individuales sin destruir la comunidad, “aquí mismo, en nuestro patio trasero”.

Qué bello es vivir

Esta fantasía social avanzada, uno de los mejores ejemplos de cómo conectar la narración con el mundo, está pensada para que el público vea y compare en detalle dos versiones distintas de una pequeña ciudad. Esa ciudad es Estados Unidos en miniatura y las dos versiones se basan en dos grupos de valores que tienen la misma importancia en la vida estadounidense.

El escenario es Bedford Falls, una bulliciosa y pequeña ciudad con edificios de dos plantas donde alguien puede saludar desde el segundo piso al amigo que está en la calle. La historia utiliza la festividad de Navidad como uno de sus cimientos, aunque en realidad sigue la filosofía de la Pascua al usar la “muerte” y el renacimiento del protagonista como la estructura principal.

-Debilidad y necesidad: *Cielo nocturno*, Bedford Falls desde arriba. La historia empieza con un narrador omnisciente en tercera persona (un ángel) y luego la cuenta un personaje de verdad, ángel Clarence. Clarence tiene una debilidad: no tiene alas. Si ayuda a George, suplirá su necesidad. La debilidad de George es que su desaparición le ha llevado al extremo del suicidio.

Esto es para permitir que el público revise muchos años de la vida de George muy rápido y eventualmente poder colocar las dos versiones de la ciudad lado a lado.

El submundo de esas dos debilidades, la de Clarence y la de George, es una visión divina y omnipresente del escenario, que es la ciudad, con el cielo nocturno, una manifestación de los elementos religiosos de la historia.

-Deseo: *La casa cálida de George en su infancia y la casa desértica donde él y Mary formulan un deseo.* Después del bachillerato, George vive en casa, en un hogar bullicioso, con su padre, su madre, su hermano y la criada Annie. Su padre es un hombre benévolo y hay mucho amor entre él y George. Pero George no aguanta las ganas de irse de aquella pequeña ciudad con limitaciones. George le cuenta a su padre su objetivo: “Tú sabes de lo que siempre he hablado: construir cosas... diseñar nuevos edificios, planear ciudades modernas”. Esta escena pone en conflicto el submundo visual y el paso de la estructura narrativa (generalmente el submundo está emparejado con el paso). La casa cálida muestra lo que puede ser una familia amorosa. Pero el intenso deseo de George de marcharse sugiere la opresión del mundo provinciano, sobre todo si está controlado por un tirano.

George vuelve a expresar su deseo cuando camina junto con Mary a casa después de caerse a una piscina durante un baile. Divisan una vieja casa decrepita sobre una colina –la casa terrorífica –, que para George es el símbolo de la vida negativa de la pequeña ciudad. Le arroja una piedra y le dice a Mary: “Me voy a sacudir el polvo de los pies de esta pequeña ciudad horrible y me voy a ver mundo (...) y después me voy a construir cosas”. Claro está, acaba viviendo en aquella casa que su esposa trata de hacer que sea acogedora y cálida. Pero para él está embrujada y sigue siendo una tumba.

-Adversario: *Banco y oficina de Potter.* Henry Potter es “el hombre más rico y avaro del país”. Cuando Clarence le ve por primera vez en su “elaborado carruaje tirado por caballos”, le pregunta: “Quién es ese, un rey?”. Potter es el enemigo de George y el Building and Loan porque ambas cosas le impiden a Potter ser dueño de todo, incluidas las personas, en la ciudad. La guarida de Potter es su banco, desde el que controla toda la ciudad.

-Derrota aparente: *Puente en Bedford Falls.* La aparente derrota de George ocurre cuando se enfrenta a la vergüenza de estar arruinado por culpa de que el tío Billy ha perdido 8.000 dólares, George cruza el puente hasta el medio bajo una nevada intensa y mucho viento. En ese estrecho lugar de paso George decide poner fin a su vida.

-Visita a la muerte: *La ciudad distópica del adversario, Pottersville.* El ángel Clarence muestra a George lo que sería la ciudad si él nunca hubiera vivido y no hubiera podido restringir la influencia de Potter.

Potter valora los negocios, el dinero, el poder y lo que significa subyugar al hombre común. Así empieza el largo viaje de George por el mortífero submundo de Pottersville, una representación perfecta de los valores de Potter.

Los detalles de ese submundo son espléndidos y toda la secuencia ocurre cuando George huye. Main Street es un cordón de bares, clubes nocturnos, licorerías y salas de billar; y sobre la escena se escucha música de jazz (a algunos nos gusta realmente esa visión). Como describe el guión: “Lo que antes era una pequeña ciudad tranquila y ordenada, ahora, por su naturaleza, parece un pueblo fronterizo”.

A diferencia de Bedford Falls, la versión de Potter de la ciudad no tiene comunidad ninguna. Nadie reconoce a George y nadie se conoce entre sí. Más importante aún, todos los personajes secundarios, que han sido definidos en detalle hasta ese momento, aparecen transformados en su peor versión potencial. Aquél podría ser realmente Ernie, el taxista, que ahora vive una oscura versión de su vida. Aquél podría realmente ser Mr. Gower, el del colmado, que ahora es un vagabundo. Aquella podría realmente ser la madre de George, envilecida, que lleva una pensión. (La única equivocación es Dona Reed como solterona.) Esto sugiere que todas las personas son un abanico de posibilidades y que, independientemente de que estén en el mejor o en el peor momento de su vida, dependen del mundo en el que viven y de los valores por los que se rigen.

George termina su viaje por Pottersville —y su larga visita a la muerte— con una visita al cementerio, una noche oscura y nevosa. Ve la tumba de su hermano y luego escapa por los pelos de los disparos de un policía. Con esto el círculo se cierra y él regresa al puente, el punto de transición donde ha estado a punto de suicidarse.

-Libertad: *La ciudad utópica del protagonista, Bedford Falls.* Cuando George descubre que está vivo, experimenta la intensa liberación que se produce cuando se calibra el valor de la propia vida y, en mayor medida todavía, cuando ve lo que ha sido capaz de lograr como ser humano. Esto es una profunda autorrevelación para cualquier persona. En un momento de intensa pero inspiradora ironía, corre feliz por la calle principal de la ciudad que pocas horas antes casi le había conducido al suicidio. Es la misma ciudad, pero la sencilla calle bordeada de árboles que alberga los negocios familiares se ha convertido en un paisaje invernal maravilloso. George vive ahora como una utopía lo que antes le había parecido ser una ciudad aburrida, porque se da cuenta de que en ella hay una verdadera comunidad. La vieja casona con corrientes de aire, que estuvo embrujada y resultaba opresora, ahora se ha vuelto cálida porque la familia que quiere a George está allí. Pronto se llena con todos los personajes secundarios a los que él ha ayudado, mejorando sus vidas y que ahora están felices de devolverle el favor.

Qué bello es vivir combina muy bien la historia y el mundo visual. A diferencia de los grandes mundos sensoriales que encontramos en relatos fantásticos tales como *El señor de los anillos* y las historias de *Harry Potter*, esta película emplea técnicas visuales en el escenario cotidiano de un mundo estadounidense suburbano de clase media (*Big* es un ejemplo más reciente de lo mismo).

Tomas cosas prestadas de otros narradores es una técnica que se puede usar si se hace de manera juguetona, manteniendo siempre las referencias ligeras. Los que no las captan seguirán apreciando la textura narrativa añadida. En *Qué bello es vivir*, el ángel que salva a George se llama Clarence, al igual que el aliado en *Un yanqui en la corte del rey Arturo* de Twain. Clarence está leyendo *Las aventuras de Tom Sawyer* cuando tiene que actuar. Y, claro está, la historia es una

versión estadounidense de la Canción de Navidad de Dickens, con una fuerte dosis añadida de David Copperfield.

Fijémonos en que se puede pedir prestado hasta el principio fundador de otra historia. Pero si se hace, hay que modificarlo lo suficiente para que sea singular. El público apreciará, aunque sea a nivel subliminal, el arte de provocar ese cambio. Qué bello es vivir no trata de un viejo estadounidense de clase media cuya vida se expone toda en detalle y que más tarde puede llegar a ver una versión alternativa de lo que habría sido su ciudad natal si él no hubiera vivido. Es un cambio estupendo del principio fundador de Canción de Navidad. Puede que les sorprenda saber que al público no le gustó la película cuando se estrenó. Aunque Qué bello es vivir es muy sentimental, puede que haya sido una sátira social demasiado oscura para el público de masas en aquel momento. Pero con el tiempo, la excelencia de la película, sobre todo a la hora de conectar los personajes con el mundo narrativo, ha seducido a las masas.

El crepúsculo de los dioses

El crepúsculo de los dioses es una sátira mordaz de un reinado moderno donde la realeza son las estrellas de cine. Esos reyes y esas reinas viven y mueren vendiendo belleza. El crepúsculo de los dioses interesa sobre todo a la gente que conoce el mundo de las historias, no solo porque el personaje principal es el moderno contador de historias, un guionista, sino también porque el mundo visual está cargado con todo tipo de formas y de referencias narrativas. Éstas son solo unas cuantas de las técnicas del mundo narrativo en este brillante guión.

El mundo general es Hollywood, que los escritores presentan como un reino, con su corte y sus cortesanos y una multitud de campesinos trabajadores. Al usar a un escritor como narrador en off, los guionistas pueden valerse de todo tipo de conexiones literarias con el mundo.

-Problema: *Apartamento en Hollywood.* El guionista Joe Gillis está sin trabajo y sin dinero y vive en un departamento destartado. Es también un escritor de fábrica en Hollywood, “que escupe dos historias por semana”. Su problema empeora cuando dos hombres llegan a un departamento para volver a tomar posesión de su coche.

-Debilidad y necesidad, adversario: *Mansión y piscina destartada.* La primera vez que Joe ve la mansión destartada –la casa terrorífica – de Norma Desmond, piensa que su submundo secreto acaba de salvarle. Puede esconder el coche allí, reescribir el horrible guión de Norma y ganarse un buen dinero. Pero acaba de entrar en el submundo del adversario, del que no escapará nunca. Le mantiene atrapado porque alimenta su gran debilidad, que es la sed de dinero:

Era un lugar que parecía un gran elefante blanco. Del tipo que la gente loca del cine construía en los alocados años 1920. Una casa abandonada acaba teniendo un aspecto triste. Ésta lo tenía de sobra. Era como aquella vieja en Grandes esperanzas, aquella Miss Havisham y su podrido vestido de novia y su velo roto, que arremetía contra el mundo porque le habían dado el esquinazo.

Mientras se retira a la casa de invitados, Joe avanza entre los desbordantes viñedos con sus espinas como si fuera el príncipe en La bella durmiente. Por la ventana, fuera, ve la piscina vacía, rebosante de ratas. En esta casa hay imágenes de muerte y de sueño por doquier.

-Adversario, derrota aparente: *Mansión revitalizada, Joe prisionero en la piscina.* Este mundo de cuento de hadas, con su casa encantada, sus esquinas y su bella durmiente, es también el hogar de un vampiro. A medida que Joe se va quedando más profundamente atrapado en la trampa de la vida fácil, Norma y la casa cobran nueva vida. La piscina está limpia y llena, y cuando Joe emerge de ella después de nadar, Norma, arrebolada con nueva sangre, seca con una toalla a su nuevo hombre comprado, como si fuera su bebé.

-Batalla, muerte: *Disparos en la piscina.* En una batalla breve y de un solo bando, Norma dispara sobre Joe cuando éste trata de abandonarla. Cae a la piscina y, esta vez, la mujer vampiro lo deja muerto.

-Esclavitud del adversario: *Norma en las escaleras, desciende a la locura.* Con un adversario humano tan grande, El crepúsculo de los dioses no termina con la muerte del protagonista. El adversario desciende literalmente a la locura. Como ya no tiene la capacidad de distinguir entre fantasía y realidad, ella es a un tiempo por su propio personaje –Allá abajo esperan a la princesa – y una actriz que actúa en otra película de Hollywood. Mientras las cámaras televisivas filman el noticiario, Norma baja por la gran escalinata de “palacio” a un sueño profundo del que ningún príncipe la despertará.

Ulises

Puede que al principio nos dé reparo considerar a Ulises de Joyce como una fuente de técnicas para el arte de narrar historias, precisamente porque mucha gente lo considera la mayor novela del siglo XX. Tal vez su increíble complejidad y brillantez dejara la novela completamente fuera del alcance de los meros escritores mortales, como nosotros, y sus referencias y técnicas intencionalmente oscuras fueran del todo equivocadas para quienes quisieran escribir historias populares en forma de películas, novelas, teatro y guiones televisivos.

Nada más lejos de la verdad. Si bien Joyce ha tenido un talento natural tremendo como escritor, también ha sido uno de los narradores mejores entrenados de la Historia. Aunque optara por usar ese entrenamiento para escribir con una complejidad que tal vez sea mejor evitar, por todo tipo de razones legítimas, las técnicas que empleó pueden ser aplicadas universalmente al arte de contar historias en cualquier medio.

Ulises es la novela del novelista. Su segundo personaje principal, Stephen, es un hombre que lucha por convertirse en un gran escritor. Usa una gama más amplia y más avanzada de técnicas narrativas que cualquier otro libro jamás escrito (la posible excepción es Finnegans Wake de Joyce, pero nadie lo ha leído realmente de cabo a rabo, así que no cuenta). En realidad, Joyce reta a otros escritores de diversas formas diciendo: “¿Puede averiguar lo que estoy haciendo?, y ¿puedes hacerlo tú también? Probémoslo.

En calidad de versión moderna de La Odisea, la forma narrativa del Ulises es una combinación de mito, comedia y drama. El escenario general es la ciudad de Dublín, pero la historia no se desarrolla en un hogar, sino en la calle. Como en muchos mitos, el protagonista principal, Leopold Bloom, sale de viaje y vuelve a casa. Pero cómo éste es un mito cómico, o “heroico en broma”, al regreso del protagonista su aprendizaje para ser muy escaso o nulo.

Al igual que muchas ficciones modernas, la novela de Ulises está ambientada en la época de cambio de siglo, del XIX al XX, cuando se producen grandes migraciones del campo a la ciudad. Dublín tiene muchos elementos de pueblo pero también muchos elementos de ciudad. Desde el mero principio estamos profundamente metidos en la culpa, un elemento muy común en las ficciones ambientadas en un pueblo: Stephen tiene una compañera de piso que le hace sentir culpable porque se ha negado a rezar junto al lecho de muerte de su madre.

El protagonista principal, Bloom, es a la vez el hombre común de la ciudad y el inepto de la ciudad avanzada y opresiva. Donde Odiseo es un guerrero frustrado, Bloom es un don nadie frustrado. Es el vagabundo de Charlie Chaplin, el Charlie Brown de Charles Schulz, el Seinfeld de George Constanza. Es también un cornudo tímido que sabe muy bien lo que está haciendo su esposa con su amante, pero no hace nada para impedirlo. En varios aspectos, el mundo narrativo de Joyce no surge de la combinación habitual de elementos. Por ejemplo, Dublín es una ciudad opresiva, no a causa del incremento de la tecnología, la esclavitud del futuro, sino a causa del poder paralizante del pasado: sobre todo, el dominio inglés y la Iglesia Católica.

Además de usar el mito de la Odisea y la sociedad cambiante, Joyce construye la estructura narrativa con la técnica del día de veinticuatro horas. Este tiempo circular está emparejado con el espacio circular propio del mito y de la comedia, y define aún más la cualidad rutinaria del protagonista, y subraya y compara las acciones de una vasta red de personajes en la ciudad.

Joyce también usa el día de veinticuatro horas para establecer la oposición entre los dos protagonistas, el principal y el secundario. Las primeras tres partes de la historia, que rastrean el viaje del protagonista secundario, Stephen, ocurren desde las ocho de la mañana hasta el mediodía aproximadamente. Entonces Joyce regresa al inicio de las ocho de la mañana para seguirla la pista a su protagonista principal, Bloom. Esta comparación temporal alienta constantemente al lector a imaginar qué estarán haciendo esos dos hombres más o menos en el mismo momento y Joyce aporta varios paralelismos entre ellos para ayudar al lector a compararlos y a contrastarlos.

Joyce utiliza muchas técnicas singulares cuando describe a los personajes secundarios de su mundo narrativo. Ya que gran parte de su tema tiene que ver con la esclavitud de este mundo, dota a muchos de sus personajes secundarios de una debilidad y una necesidad particulares. Por lo general, éstas consisten en una variación de estar demasiado atado a la Iglesia católica, aceptar la dominación inglesa o depositar demasiada fe en los héroes del pasado irlandés y en sus estereotipos, que son cómodos pero debilitadores a la larga.

La red de personajes de Ulises es de las más detalladas de la historia de ficción. A los personajes ficticios clave añade muchas personas reales que vivían en Dublín en 1904, año en que está ambientada la novela. Entremezcladas con esas personas reales hay muchos personajes ficticios secundarios que Joyce ha usado en otros relatos (muchos de ellos proceden de su colección de cuentos, *Dublinenses* *Los muertos*). Todo esto proporciona al mundo narrativo una rica textura de realidad que a la vez está muy bien cimentada, porque cada uno de los personajes reales o imaginarios tiene un carácter y una historia detallados que ya han sido definidos, independientemente de que el lector esté familiarizado con ellos o no.

Joyce es un maestro a la hora de conectar los pasos estructurales clave con los submundos narrativos visuales. Una de las ventajas de basar un viaje moderno por la ciudad en el transcurso de un día en los viajes de Odiseo es que permite a Joyce crear submundos identificables en una ciudad amorfa. También le permite, en esta historia tan increíblemente compleja, imbuir cada submundo de uno o dos pasos estructurales principales. Esta técnica ancla al lector en la turbulencia y el fluir de una enorme épica y acentúa las dos líneas principales de desarrollo psicológico y moral de los dos protagonistas, independientemente de que vaya aumentando la complejidad general.

He aquí un boceto de los pasos estructurales más importantes, la parte de la Odisea en la que se basan en paréntesis y el submundo de Dublín donde tienen lugar en cursiva:

-La debilidad y la necesidad de Stephen, problema, adversario, fantasma (Telémaco): *Torre Martello*. Son las ocho de la mañana en un piso de la Torre Martello con vistas a la playa en la bahía de Dublín. Stephen Dedalus, residente, es un joven angustiado. Ha regresado de París, dejando su escritura, debido a la muerte de su madre. No tiene objetivo y duda de sí mismo. También siente una culpa inmensa por negarse a cumplir el deseo de su madre moribunda de que rezara por ella. Como el hijo de Odiseo, Telémaco, se pregunta quién es su verdadero padre y dónde está. Su compañero de piso, Buck Mulligan, que aparentemente es amigo suyo pero que en realidad es su enemigo, le acosa por no haber rezado cuando su madre se moría.

Ese hogar en la torre, que Joyce conecta con el castillo de Hamlet, es una cárcel para el sensible Stephen, un hogar que comparte con el tirano Mulligan y el altanero inglés, Haines. Aunque Stephen paga el alquiler, permite que Mulligan tome prestada su llave del piso.

-La debilidad y la necesidad de Stephen, problema, fantasma (Proteo): *Sandymount Strand*. Stephen camina por la playa, donde ve imágenes de nacimiento y de muerte y un barco de tres mástiles que le recuerda la crucifixión. Confunde la realidad y la apariencia y también lo que tiene que llegar a ser y lo que los demás quieren hacer de él. De nuevo se pregunta quién es su verdadero padre.

-La debilidad y la necesidad de Bloom, problema (Calypso): *La cocina de Bloom y su carnicería*. A las ocho de la mañana, Bloom prepara el desayuno a su mujer, Molly, que todavía duerme. Odiseo ha sido esclavizado por una mujer, Calypso, durante siete años. Bloom está esclavizado por su mujer. Pero su esclavización es autoimpuesta. Bloom, ser estrafalario y aislado, en cierta manera

está alienado de Molly a nivel emocional y sexual y necesita ser profundamente amado y aceptado.

En la cocina y en la carnicería, Bloom muestra su atracción por los placeres corporales, que incluyen la comida, las mujeres y el sexo. Como Stephen, Bloom se marcha de su casa sin la llave.

-La debilidad y la necesidad de Bloom, problema, deseo (Comedores de loto): *Una calle camino del anexo de correos y la farmacia*. Bloom preferiría evitar sus preocupaciones o, como los comedores de loto, olvidarse de ellas completamente. Como Stephen, Bloom se muestra reactivo y sin propósito. A lo largo de la historia acuden a él una sucesión de deseos mezquinos que no conducen a ninguna parte. En la oficina de correos se siente culpable por su correspondencia con una mujer llamada Martha, pero tampoco está dispuesto a ir más allá de las palabras hasta la consumación. En el mundo repleto de drogas de la farmacia el deseo de Bloom es escapar y dominar su soledad.

-Adversarios, fantasma (Hades): *Viaje en carruaje por las calles de Dublín hasta el cementerio*. Bloom se une a unos hombres, que considera amigos suyos, en un viaje en carruaje hasta el funeral de un hombre. Pero esos hombres lo tratan como a un forastero. Pasan delante de Blazes Boylan, un hombre que Bloom sabe que tendrá sexo con su mujer más tarde ese día. Como Odiseo en la tierra de los muertos, Bloom recuerda el suicidio de su padre y la muerte de su hijo pequeño, Rudy, unos diez años antes.

-Deseo, adversarios (Eolo): *Oficinas de un periódico*. En una de las aventuras de Odiseo, cuando están cerca de casa, el barco se sale de su rumbo al abrir sus hombres la bolsa de los vientos adversos que Eolo, el dios del viento, había cerrado herméticamente.

El viajero moderno, Bloom, vende anuncios de periódicos. En la oficina se esfuerza mucho por vender alguno pero es incapaz de concluir la venta por culpa de su jefe. Además tiene que escuchar a un grupo de fanfarrones que le desairan y hacen comentarios equivocados sobre las falsas glorias del pasado de Irlanda.

-Mundo narrativo, adversario, fantasma (Lestrigones): *Calles de Dublín, Hotel restaurante Burton, Davy Byrne's Pub, National Museum*. Esta odisea en miniatura (y hay muchas miniaturas en Ulises), muestra a Bloom caminando por el centro de Berlín, con muchos detalles de la gente y de los eventos cotidianos de ese mundo.

En el Hotel Burton, Bloom está horrorizado de ver que algunos de los patrones comen como cerdos que se ve obligado a marcharse. Puesto que Bloom está viajando y puesto que es un hombre que evita la confrontación, su adversario principal, Boylan, no está presente para incrementar el conflicto, pero Bloom no se lo quita nunca de la cabeza. En el pub Davy Byrne, Bloom mira el reloj y se percató de que la cita de Molly con el enemigo es dos horas después.

Al final de esa sección, Bloom divisa a Boylan en la calle. Se mete en el museo para evitar hablarle, pero luego tiene que fingir interés por las nalgas de las estatuas de las diosas griegas para que no le pillen.

-Los adversarios de Stephen, revelación, el adversario de Bloom (Escila y Caribdis): *National Library*. En la biblioteca, el lugar de la mente, el teórico y artístico Stephen plantea sus teorías sobre Shakespeare a una élite literaria cualquiera de Dublín. Pero, como Bloom, Stephen es un forastero que no ha sido invitado a su velada inminente. Buck Mulligan aparece y vuelve a burlarse de él. Stephen tiene una revelación importante de que el abismo que le separa de Mulligan es demasiado grande y de que no volverá a tratarlo como a un amigo.

En la biblioteca, Bloom tiene su propio encontronazo con la némesis de Stephen. Mulligan había visto a Bloom entrar a escondidas en el museo y se burla de su interés por las nalgas de las diosas.

-Mundo narrativo (Wandering Rocks): *Calles de Dublín*. La sección de Wandering Rocks encierra la totalidad del mundo narrativo del Ulises en miniatura, colocada en el auténtico centro del libro. Joyce da pequeños momentos definitorios a muchos de los personajes secundarios de la ciudad, tanto cómicos como tristes, mientras efectúan su propia odisea a lo largo del día.

-La debilidad y la necesidad de Bloom, adversario, derrota aparente (Sirenas): *Bar del Ormond Hotel*. Como las sirenas que embelesan y conducen a los marineros a la muerte con su canto, dos camareras juegan con Bloom en el bar del Ormond Hotel. Las sentimentales canciones irlandesas que escuchan allí le resultan dolorosas porque le recuerdan a su hijo perdido y sus problemas con Molly. Y Bloom sabe el momento preciso en que Blazes Boylan está entrando en su casa. Éste es el punto más bajo de Bloom y realza su soledad y su profundo sentimiento de alineación.

-Adversario (Cíclope): *Barney Kiernan's Pub*. En el pub de Barney Kiernan, Bloom se enfrenta con el "ciudadano" irlandés nacionalista, que es el Cíclope moderno. Irónicamente, Bloom también sabe que en aquel preciso instante su adversario actual, Boylan, mantiene una relación sexual con su esposa. Pero aún ahí, en su momento más heroico, Bloom es incapaz de ocultar algunas de sus propias debilidades. La gente lo ve como un "Míster Sabelotodo", un fanfarrón que no hace sino sermonear de manera aburrida.

El bar donde Bloom se enfrenta a uno de sus mayores adversarios, el "Ciudadano", es como una cueva. Y a lo largo de esa sección, el lugar se vuelve más oscuro, más violento y cada vez está más lleno de odio.

-Adversario, motivación (Nausica): *Sandymount Strand*. En la misma playa por la que caminó Stephen unas horas antes, Bloom ve a una mujer atractiva que le tienta de tal modo con sus encantos físicos que Bloom se masturba. Pero ella no es sino un falso aliado más y el momento no es sino otra falsa motivación, una diversión que impide a Bloom reconectar con su esposa.

-La motivación y la revelación de Bloom, el adversario de Stephen (Los bueyes del Sol): *National Maternity Hospital, Burke's Pub, calles de Dublín*. Bloom va al hospital a ver a Mrs. Purefoy, que lleva tres días de parto.

Stephen ha estado bebiendo con unos amigos y en el pub de Burge despilfarra su dinero invitando a copas que no puede pagar. Se enzarza en una pelea con Mulligan, se daña la mano y luego se dirige a un burdel.

Bloom se preocupa por Stephen y decide quedarse con él para asegurarse de que está bien. Hasta ese momento, Bloom, el hombre reactivo y sin rumbo, ha tenido varios pequeños deseos, casi todos frustrados, que le han acompañado a lo largo del día. Pero ahora tiene una motivación seria que consiste en encontrar a un hijo, y Stephen, el hijo de su amigo, será ese hombre.

-El adversario de Stephen, autorrevelación y decisión moral; la motivación de Bloom y la decisión moral (Circe): *Burdel, en la sección de Circe (donde, en la Odisea, los hombres son transformados en cerdos), un Stephen borracho va a un burdel.* Su madre muerta, que se le aparece en una alucinación, trata de incrementar su culpa a fin de que vuelva a la iglesia. Stephen dice que no a esa forma de vida y derriba el candelabro suspendido con su bastón (su espada), y al hacerlo se libera finalmente del pasado que lo ha mantenido atrapado tanto tiempo.

Bloom corre al burdel y busca a Stephen con una intensa determinación. Bloom defiende a Stephen contra el loco Bella Cohen, que trata de cobrarle el dinero a Stephen y pide demasiado como pago por los daños efectuados en el candelabro. De forma irónica, Bloom usa el chantaje para su acto moral del día: amenaza con revelar públicamente que Bella ha ejercido la prostitución para mandar a su hijo a Oxford.

-Autorrevelación limitada y decisión moral para ambos hombres (Eumeo): *Cafetería Fitxharris.* Los dos hombres se dirigen a una pequeña cafetería. Después de su autorrevelación en el burdel, Stephen sabe lo que tiene que hacer con su futuro. Le presta dinero a un hombre cualquiera y le dice que su trabajo de maestro pronto estará disponible en la escuela.

En la cafetería, Bloom y Stephen tienen una larga conversación amena sobre muchas cosas. Pero aunque experimentan un momento de comunión, son finalmente demasiado diferentes para mantener una amistad más allá de esa noche. Bloom es demasiado práctico, demasiado filisteo para el teórico y extremadamente artístico Stephen.

Ahora la motivación de Bloom vuelve a cambiar, esta vez se trata de saber si sería capaz de volver con Molly, en el sentido de matrimonio y hogar. A pesar de que teme la ira de Molly, decide llevarse a Stephen, diciéndole: "Apóyate en mí". Una señal de que Ulises es una historia más compleja, psicológica y moralmente, que la mayoría de las historias es que la decisión moral de Bloom no es estrictamente altruista. Cree que Stephen puede ayudarlo a escribir un anuncio. También cree que el joven le aportará el material para la historia que quiere escribir, y que puede beneficiarse de la mayor sensibilidad de Stephen en general.

-Revelación temática (Ítaca): *La cocina y el dormitorio de Bloom.* Los nuevos "padre" e "hijo" comparten otro momento común cuando beben cacao en la cocina de Bloom, el mismo escenario donde el Bloom esclavizado le preparó el desayuno a Molly la mañana anterior. Stephen se va a casa y Bloom a la cama. Usando la técnica de pregunta y respuesta para contar la historia. Joyce empieza el proceso de elevar el Ulises por encima de estos pocos personajes hasta lograr una perspectiva cósmica, una revelación temática, igual que hizo con el final de su cuento "Los muertos". Aunque los dos hombres han tenido una comunión, pequeña pero real, cuando Stephen se marcha, Bloom siente "el frío del espacio interestelar".

-La debilidad y la necesidad de Molly, autorrevelación parcial, decisión moral (Penélope): *Bloom y la cama de Molly*. En la cama, Molly vuelve a contar la historia de Ulises bajo su punto de vista, pero su viaje es únicamente mental. Expresa su profunda soledad y su sensación de no ser querida por su marido. Es también consciente de las diversas debilidades y necesidades de su marido. En su lecho de matrimonio, con Bloom que ahora duerme a su lado (aunque con la cabeza en los pies), rememora su escarce de ese mismo día, horas antes, con Blazes Boylan.

Pero al final Molly es la mujer del “sí”. La sensación de que el amor entre Bloom y Molly puede renacer sale de su pensamiento de que esa mañana ella le preparará el desayuno a su marido y le servirá huevos y de su recuerdo de Bloom cuando, muy enamorada, ella consintió en ser su esposa y le dio “pastel de semillas”. En ese gran viaje circular que termina en casa, hay un indicio de que puede precisamente darse un “segundo matrimonio” entre Bloom y Molly.

CREAR EL MUNDO NARRATIVO – EJERCICIO DE ESCRITURA 5

-Mundo narrativo en una frase. Emplear el principio fundador de la historia para crear una descripción del mundo narrativo en una única frase.

-Arena general. Definir el escenario general y cómo se mantendrá un único escenario a lo largo de la historia. Recordar que existen cuatro maneras de hacer esto.

1. Crear un gran paraguas y después entretrejes y condensar.
2. Mandar al protagonista de viaje, por la misma zona general, pero el viaje se desarrolla siguiendo un único hilo.
3. Mandar al protagonista en un viaje circular por la misma zona general.
4. Hacer que el protagonista sea un pez fuera del agua.

-Oposiciones de valores y oposiciones visuales: Volver a la red de personajes e identificar las oposiciones de valores entre los personajes. Asignar oposiciones visuales que complementen o expresen estas oposiciones de valores.

-Tierra, gente y tecnología: Explicar la singular combinación de tierra, gente y tecnología que constituirán el mundo narrativo. Por ejemplo, la historia puede desarrollarse en un escenario virgen y fértil, habitado únicamente por pequeños grupos nómadas que usan las herramientas más sencillas. O puede ambientarse en una ciudad moderna donde la naturaleza prácticamente ha desaparecido y donde la tecnología está muy avanzada.

-Sistema: Si el protagonista vive y trabaja en un sistema (o unos sistemas), explicar las reglas y la jerarquía del poder, junto con el lugar que ocupa el protagonista en esa jerarquía. Si es un sistema mayor el que esclaviza al protagonista, explicar por qué es incapaz de ver su propia esclavitud.

-Escenarios naturales: Considerar si alguno de los escenarios naturales principales –mar, espacio sideral, bosque, selva, desierto, hielo, isla, montaña, llanura o río – pueden resultar útiles para el mundo narrativo en general. Cerciorarse de que no se usen de manera previsible o improbable.

-Clima: ¿De qué modo puede ayudar el clima a detallar el mundo narrativo? Centrarse en los momentos dramáticos de la historia –tales como revelaciones o conflictos – al usar condiciones climáticas especiales. De nuevo, evitar los clichés.

-Espacios creados por el hombre: ¿De qué manera ayudan a expresar la estructura narrativa los diversos espacios creados por el hombre en los que viven y trabajan los personajes?

-Miniatura: Decidir si se quiere usar una miniatura. Si es así ¿qué es y qué representa exactamente?

-Hacerse grande o pequeño: ¿Es apropiado que un personaje se haga grande o pequeño en el curso de la historia? ¿De qué manera revelaría el carácter o el tema de la historia?

-Pasadizos: Si un personaje se desplaza de un submundo a otro submundo muy distinto, inventar un pasadizo único.

- Tecnología: Describir la tecnología esencial en la historia, incluso si solo incluye herramientas banales y cotidianas.

- Cambio en el protagonista, cambio en el mundo: Repasar el cambio general operado en el protagonista. Decidir si el mundo cambiará con el protagonista o no, y cómo.

-Estaciones: ¿Hay una o más estaciones que sean importantes para la historia? De ser así, tratar de idear una manera singular de conectar las estaciones con el hilo dramático.

-Festividad o ritual: Si la filosofía de la festividad o el ritual es determinante para la historia, decidir de qué manera estamos de acuerdo o en desacuerdo con esta filosofía.

-Siete pasos visuales: Detallar los submundos visuales que añadirán a los principales pasos estructurales de la historia. Fijémonos especialmente en los siguientes pasos estructurales:

1. Debilidad o necesidad
2. Deseo
3. Adversario
4. Derrota aparente o libertad temporal
5. Visita a la muerte
6. Batalla
7. Libertad o esclavitud

Idear cómo conectar los escenarios naturales principales y los espacios creados por el hombre con los submundos que usamos. Concentrarse en los siguientes tres submundos:

1. **Submundo de la debilidad:** Si el protagonista inicia la historia esclavizado, explicar de qué manera el submundo inicial es una expresión de la gran debilidad del protagonista, o de qué manera la acentúa.

2. **Submundo del adversario:** Describir de qué manera el mundo del adversario expresa su poder y su habilidad para atacar la gran debilidad del protagonista.
3. **Submundo de la batalla:** Tratar de idear un escenario para la batalla que sea el espacio más reducido de toda la historia.

A modo de práctica, diseccionemos el mundo narrativo de una de las historias más populares jamás escrita.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

-Mundo narrativo en una frase: Escuela de magos en un mágico castillo medieval gigante.

-Escenario general: Todas las novelas de Harry Potter combinan elementos del mito, del cuento de hadas y de las historias de iniciación a la edad adulta (como en Adiós, Mr Chips; tom Brown's School Days y El club de los poetas muertos). De modo que Harry Potter y la piedra filosofal usa la estructura fantástica de iniciar la narración en el mundo banal y luego la desplaza a la arena principal, que el mundo de la fantasía. Ese mundo y esa arena son la Escuela Hogwarts, ambientada en un castillo rodeado por una vegetación exuberante. La historia se desarrolla a lo largo de un curso escolar en un lugar amplio pero definido que aparentemente contiene infinitos submundos.

-Oposiciones de valores y oposiciones visuales: La historia tiene varias oposiciones de valores sobre las que se basan las oposiciones visuales:

1. Harry y los magos de Hogwarts frente a los muggles. La primera oposición se da entre los magos y los muggles. Los muggles, que son una gente normal sin poderes mágicos, valoran las posesiones, el dinero, el confort, el placer sexual y por encima de todas las cosas, se valoran a sí mismos. En la Escuela Hogwarts los magos valoran la lealtad, el valor, el autosacrificio y el conocimiento.

Visualmente, los muggles viven en casas suburbanas prototípicas donde todo está homogeneizado, donde no hay magia ni comunidad alguna y donde la naturaleza ha sido tan domesticada que la naturaleza casi no existe.

El mundo de Hogwarts es un reino mágico en sí mismo, un enorme castillo rodeado por una naturaleza salvaje, una escuela donde no sólo enseña magia, sino también los valores sobre los que se fundó la escuela.

2. Harry frente a Lord Voldemort. La oposición principal se da entre el mago bueno Harry y el mago malo Voldemort. Donde Harry valora la amistad, el valor, el logro y la justicia, Voldemort sólo cree en el poder y hará lo que sea, incluido cometer un crimen, para conseguirlo. El mundo visual de Harry es "la ciudad brillante en la colina", la comunidad de Hogwarts. El mundo de Voldemort es la selva oscura que rodea la escuela y el oscuro inframundo debajo de la escuela es donde su poder es más fuerte.

3. Harry frente a Draco Malfoy. La tercera oposición principal se da entre estudiante y estudiante. El joven Draco Malfoy es aristócrata y desdeña a los pobres. Valor el estatus y el ganar a cualquier precio. Draco se presenta como oposición visual de Harry, Ron y Hermione por colocarlo en una casa que compite con las de éstos, con sus propias banderas y sus propios colores.

-Tierra, gente y tecnología: La historia está ambientada en el presente, pero en realidad se remonta a otro estado anterior de la sociedad, con una combinación muy diferente de tierra, gente y tecnología que la que espera el público. Hogwarts es una escuela moderna, ambientada en un mundo medieval de castillos, lagos y bosques. La tecnología también es híbrida: magia con un brillo de alta tecnología donde el último grito en materia de escobas es la Nimbus 2000 y las técnicas de magia se enseñan con toda la profundidad y el rigor de una universidad actual.

-Sistemas. Las historias de Harry Potter fusionan dos sistemas: la escuela y el mundo de la magia. La fusión es el oro de la idea narrativa (y vale billones de dólares). La escritora J.K.Rowling se ha esforzado mucho en detallar las reglas y el funcionamiento de ese sistema híbrido. El director de la escuela de magos es el profesor Dumbledore. Los maestros tales como la profesora McGonagall y el profesor Snape dan clases de pociones, de defensa contra las artes oscuras y de herbología. Los estudiantes se dividen en cuatro casas: Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff y Ravenclaw. El mundo de los magos tiene su deporte particular, el Quidditch, con unas reglas precisas como cualquier deporte en el mundo “real”.

En calidad de estudiante de primer año, que sólo tiene once años, Harry está en lo más bajo de la jerarquía de ese mundo. Su gran potencial sugiere que se elevará hasta arriba de todo el curso de las siete historias y los siete años. Pero, por ahora, él representa al público y éste aprende cómo funciona ese sistema mágico al mismo tiempo que él.

-Escenarios naturales: El castillo de Hogwarts está construido junto a un lago de montaña y está rodeado por la selva oscura.

-Clima: El clima se usa con efectos dramáticos pero de manera bastante predecible. Lluere a cántaros cuando Hagrid llega a la cabaña donde se ha escondido la familia adoptiva de Harry. Hay relámpagos en Halloween cuando el trol ataca la escuela. Y nieva en Navidad.

-Espacios creados por el hombre: Rowling usa al máximo las técnicas de los espacios creados por el hombre. Establecer el mundo mágico mostrando primero lo prosaico. Los primeros once años, Harry vive esclavizado en una sosa casa urbana ubicada en una sosa calle suburbana. Cuando ya Harry sabe que es un mago, remonta en el tiempo hasta la época en que él y Hagrid van de compras en la calla dickensiana del siglo XIX llamada Diagon Alley. La calle sigue siendo reconociblemente inglesa, pero sus raras tiendas y el torbellino de la comunidad la convierten en una excitante casa que se halla a medio camino en el viaje al mágico reino medieval de la Escuela Hogwarts. Y también describe la Tienda de varitas de Ollivander, ubicada en Gringott's Bank, cuyas dependientes son duendes y cuyas bóvedas cavernosas sugieren una sala dickensiana del rey de la montaña. Luego Harry se sube a una locomotora del siglo XIX, el Hogwarts Express, para adentrarse en el mundo de las hadas de Hogwarts.

El castillo de la escuela es el epítome de la casa cálida, con infinitos rincones y recovecos y una nutrida comunidad de estudiantes y profesores. El centro de la casa cálida es el gran comedor, el espacio con aires de catedral, repleto de banderas que se remontan al rey Arturo y a los días de caballería. Allí es donde se reúne la totalidad de la comunidad y donde todos pueden alabar a uno de los miembros cuando éste ha actuado bien.

Dentro de la casa cálida hay un laberinto de diversidad. Las escaleras que recuerdan a los dibujos de Escher cambian de posición y conducen a escenarios a menudo impredecibles. Los estudiantes tienen que usar una contraseña secreta para llegar a sus habitaciones.

Esa casa cálida tiene también sus lugares terroríficos. En el tercer piso está la zona prohibida, polvorienta y vacía, que tiene una habitación y una trampilla custodiada por un perro de tres cabezas. Esa trampilla es, en realidad, el pasadizo que lleva al Inframundo de la escuela. Allí abajo hay una habitación con piezas de ajedrez gigante y la batalla de la mente que allí se entabla es una lucha a vida o muerte.

-Miniaturas. El deporte Quidditch es una miniatura de ese mundo mágico y del lugar que ocupa Harry en él. Al igual que Hogwarts es un híbrido de una escuela y el mundo de la magia; Quidditch combina el rugby, el críquet y el fútbol con escobas voladoras, la brujería y las justas de los grandes caballeros de la vieja Inglaterra. Mediante el Quidditch, las dos casas rivales de la escuela, Gryffindor y Slytherin, pueden entablar una aparente batalla de magia y desplegar los elementos de acción más espectaculares de la serie.

Como corresponde a su reputación de mago de gran potencial, Harry se gana el ansiado papel de Buscador de su equipo, y es el más joven en ocupar ese cargo en el último siglo. Claro está, el concepto del Buscador tiene connotaciones más amplias que lo vinculan al mito y a la filosofía y describe la búsqueda general de Harry, no sólo en La piedra filosofal, sino en toda la serie de Harry Potter.

-Hacerse grande o pequeño. Esta técnica no aparece mucho en La piedra filosofal, pero es cierto que los tres amigos se vuelven pequeños cuando tienen que luchar contra el trol gigante en el baño; el perro de tres cabezas es enorme, y Hagrid es un gigante amable.

-Pasadizos. Rowling usa tres pasadizos en la historia. El primero es la pared de ladrillos que “abre” Hagrid haciendo girar los ladrillos como un cubo de Rubik. Con esa entrada, Harry avanza desde el mundo terrestre de su infancia al Hogwarts Express. El último pasadizo es la trampilla que conduce al Inframundo de Hogwarts, custodiada por el perro de tres cabezas.

-Tecnología. La tecnología es de los elementos más imaginativos de La piedra filosofal y es fundamental para entender la enorme popularidad de la que goza la serie de Harry Potter. Se trata de tecnología mágica y tiene el doble incentivo de tener el poder de la tecnología moderna junto con el encanto de los animales y la magia. Por ejemplo, los búhos entregan el correo dejándolo caer en las manos del destinatario. Las varitas, la herramienta suprema del poder del mago, se venden en una tienda especial de varitas y cada varita escoge a su dueño. El método favorito de

transporte personal es la escoba, y el último modelo, la Nimbus 2000, tiene especificaciones igual de cuantificadas que las de un computador. El sombrero seleccionador lee la mente y el corazón de su portador y determina qué casa le conviene más.

Rowling crea las herramientas que crean un cambio falso y un valor falso. El espejo de los deseos usa una de las herramientas clásicas del arte de contar historias – en efecto, un símbolo de ese arte – y muestra al espectador a la persona en quien más desesperadamente sueña en convertirse. La imagen que ve es un doble de ser, pero muestra un falso deseo en el que el espectador puede malgastar toda su vida. La capa de invisibilidad, una herramienta de la filosofía antigua, permite al portador ejercer sus deseos más profundos sin pagar un coste. La piedra filosofal puede transformar el metal en oro y confeccionar un elixir tal que quien lo bebe no muere nunca. Pero se trata de un crecimiento falso, un cambio que no se ha ganado con mucho esfuerzo.

-El cambio en el protagonista y el cambio en el mundo. Hacia el final de la historia, Harry ha superado el fantasma de la muerte de sus padres y ha aprendido el poder del amor. Pero la atemporal Escuela Hogwarts, ubicada en un mundo natural frondoso, no cambia.

-Estaciones. Rowling conecta la circularidad del año escolar –incluidas las estaciones – con el escenario profundamente natural de la Escuela Hogwarts. Esto crea un vínculo sutil entre la maduración de los estudiantes, sobre todo Harry y la sabiduría y los ritmos de la naturaleza.

-Festividades y ritual. La piedra filosofal incluye Halloween y Navidad como elementos de puntuación en el ritmo escolar, pero la autora tampoco hace comentarios sobre la filosofía subyacente.

Ahora fijémonos en los siete pasos visuales y en los elementos narrativos asociados (indicados en cursiva).

-El problema de Harry, fantasma: Casa suburbial, habitación bajo las escaleras. Como en muchas historias míticas (como las historias de Moisés y Edipo y muchos relatos de Dickens), Harry aparece primero como un bebé, un huérfano que los demás tendrán que criar. Los magos aluden veladamente a su fantasma (el evento del pasado de Harry que le acosará) y la fama que le precederá, y por eso lo colocan en una familia muggle que saben que es horrible. En efecto, Harry pasa los primeros siete años metido en un cuarto –jaula debajo de las escaleras. Su avara y egoísta tía, su tío y su primo le dan órdenes y le esconden su verdadera identidad.

-Debilidad y necesidad: Exposición de serpientes en el zoo, el gran vestíbulo en la Escuela Hogwarts. Harry desconoce sus orígenes y su gran potencial como mago. Él y el público tienen una noción de lo que desconoce cuando visita la exposición de serpientes en el zoo. En ese lugar la naturaleza salvaje está completamente domesticada y aprisionada. Harry está atónito ante su habilidad de hablarle a la serpiente para que la libere y a la vez encarcele a su malvado primo en la jaula de ésta.

Más tarde, en el gran comedor de Hogwarts, quedan subrayados tanto el potencial de Harry como su necesidad ante el pleno de la escuela cuando el sombrero seleccionador dice que Harry posee

valor, una mente refinada, talento y una sed de probarse a sí mismo. Sin embargo, en las primeras clases, la falta de autocontrol y de entrenamiento como mago son dolorosamente evidentes.

-Deseo, fantasma: Cabaña, gran vestíbulo, trampilla. Porque es el primero de una serie de siete libros, La filosofal tiene que establecer una serie de hilos de deseo:

1. Deseo general para toda la serie: Ir a la Escuela Hogwarts y aprender a ser mago. Harry obtiene parte de su deseo cuando Hagrid acude a la choza donde la familia adoptiva ha escondido a Harry. Hagrid informa a Harry de que es un mago, hijo de unos magos que fueron asesinados y que ha sido aceptado para entrar en la Escuela Hogwarts. Aprender a convertirse en un gran mago requerirá los siete libros.

2. Hilo de deseo que recorre este libro: Ganar la copa de la escuela. Esta meta se establece cuando Harry y los demás estudiantes de primer año se reúnen en el gran vestíbulo, aprenden las reglas de la escuela y son colocados en una de las cuatro casas por el sombrero seleccionador. Nótese que esto reúne todos los episodios de un mito, desarrollados a lo largo de un año escolar y los coloca en una dirección única y cuantificable. El hilo de deseo empieza en el vestíbulo donde están reunidos los estudiantes y termina en el mismo vestíbulo donde todos se regocijan cuando Harry y sus amigos logran la victoria para su casa.

3. Hilo de deseo para la segunda parte de esta historia: Resolver el misterio de la piedra filosofal que hay debajo de la trampilla. El deseo de ganar la copa de la escuela da forma al año escolar. Pero hay que lograr un montón de cosas episódicas, sobre todo en este inicio de la serie. Rowling tiene que introducir a numerosos personajes, explicar las reglas de la magia y aportar muchos detalles del mundo, incluido el torneo de Quidditch. De modo que se hace necesario un segundo deseo más concreto. Cuando Harry, Ron y Hermione terminan accidentalmente en el tercer piso prohibido y encuentran la trampilla custodiada por el perro de tres cabezas, adquieren el deseo que reduce el pesado mundo narrativo a un punto. La piedra filosofal se convierte en una historia de detectives, una forma que tiene una de las columnas más limpias y más robustas de todo el arte de contar historias.

-Adversarios: Casa suburbial, clases, estadio, baño. Harry se enfrenta a sus primeros adversarios, el tío Vernon, la tía Petunia y el primo Dudley, en su propia casa. Como Cenicienta, tiene que hacer todas las tareas y se ve obligado a vivir en una habitación diminuta debajo de las escaleras. El adversario de Harry en aquel momento entre los estudiantes es Draco Malfoy, con el que tiene que competir en muchas clases. Como miembro de la casa Gryffindor, Harry lucha contra la casa de Draco, Slytherin, durante el torneo de Quidditch en el estadio. Harry y sus amigos luchan contra el trol gigante en el baño de las niñas.

-Adversario, derrota aparente: Selva oscura. Lord Voldemort es el adversario más constante, oculto y poderoso de Harry. En el primero de los siete libros, Rowling enfrenta a un problema narrativo difícil. Puesto que tiene que mantener esa oposición a lo largo de los siete libros y puesto que Harry sólo tiene once años en el primero, tiene que iniciar una historia con un Voldemort muy debilitado. Aquí, en La piedra filosofal, Voldemort casi no puede mantenerse vivo y tiene que

abrirse camino en la mente y el cuerpo del profesor Quirrell. Aún así, Voldemort y sus submundos son peligrosos. La selva oscura está llena de plantas y de animales mortales y Harry y los demás estudiantes pueden perderse fácilmente en ella. Harry penetra en la terrorífica selva oscura de noche y allí se encuentra con un lord Voldemort con aires de vampiro que está bebiendo la sangre de un unicornio. Incluso en su debilitado estado, Voldemort tiene suficiente poder para matar. Sólo la segunda intervención de un centauro salva la vida de Harry.

-Adversario, batalla: Inframundo de Hogwarts (trampilla, trampa del demonio, habitación cerrada). Harry, Ron y Hermione van al tercer piso prohibido para encontrar la piedra filosofal. Pero cuando pasan junto al perro de tres cabezas (como el Cancerbero que custodia el Hades), se caen por la trampilla y terminan debajo de las raíces estranguladoras de la trampa del demonio, están en el Inframundo de Hogwarts, el otro submundo de Voldemort. Allí han de ganar la violenta batalla del juego de ajedrez de los magos, abstracto pero mortal.

La batalla de Harry con Voldemort tiene lugar en un cuarto cerrado; un espacio apretado. El cuarto en sí está en el fondo de una larga escalinata, lo que produce el efecto de estar en el centro de un vórtice.

Harry se enfrenta él solo a Voldemort y al profesor Quirrell allá abajo y cuando trata de escapar, Quirrell cerca el cuarto con fuego. Voldemort ataca la mayor debilidad de Harry (su deseo absoluto de estar con los padres que nunca conoció) prometiéndole que los devolverá a la vida si Harry le da la piedra.

-Autorrevelación: Cuarto de fuego, enfermería. Bajo el extremo ataque de Voldemort y del profesor Quirrell, Harry toma una postura de mago ya para siempre. Mientras se recupera en la enfermería, aprende del profesor Dumbledore que su cuerpo está literalmente cubierto y protegido por el amor. De alguna manera, su piel quemó al malvado Quirrell hasta matarlo gracias al amor que la madre de Harry le profesó cuando sacrificó su vida por la de él.

-Nuevo equilibrio: Estación de tren. Una vez terminado el año escolar, los estudiantes están a punto de regresar por el pasadizo al mundo terrestre, pero ahora Harry está armado con un libro de fotos que Hagrid le da y en el que él figura entre los amorosos brazos de los padres a los que nunca conoció.

7. LA RED DE SÍMBOLOS

Muchos escritores creen que los símbolos son esas cosillas latosas que sólo importan en la clase de literatura. Craso error, si en su lugar pensamos en los símbolos como joyas bordadas en el tapiz de la historia que provocan grandes emociones, podremos adquirir una idea de la fuerza de estas técnicas narrativas.

Jugar con símbolos es una técnica de lo pequeño. Abarca el mundo de la palabra o del objeto que representa algo más (persona, lugar, acción o cosa) y se repite varias veces en el transcurso de la historia. Al igual que el personaje, el tema y la trama son enormes puzzles que enredan y agradan al público, el símbolo es el puzzle pequeño que activa su magia muy por debajo de la superficie. Los símbolos son vitales para funcionar como narrador porque nos proporcionan un lenguaje oculto que influye a nivel emocional en el público.

CÓMO FUNCIONAN LOS SÍMBOLOS

Un símbolo es una imagen dotada de un poder especial que tiene valor para el espectador. Al igual que la materia es energía intensamente concentrada, un símbolo es significado intensamente concentrado. De hecho es el condensador-dilatador más concentrado de la técnica de la narración. Una simple línea de orientación para manejar el símbolo sería “referirse y repetir”. He aquí cómo funciona: empezamos con una sensación y creamos un símbolo que cause el mismo sentimiento en el espectador. Después repetimos el símbolo creando un ligero cambio:

Sentimiento -> símbolo -> sentimiento en el espectador

Símbolo cambiado -> sentimiento más fuerte en el espectador

Los símbolos actúan en el espectador de una manera muy poderosa pero solapada. Un símbolo genera una resonancia, como las ondas en el agua del lago. Conforme repetimos el símbolo, las ondas se expanden y reverberan en la mente del espectador, en muchas ocasiones de manera inconsciente.

RED DE SÍMBOLOS

Sería recomendable recordar lo que dije anteriormente respecto al personaje: el error más grande y más fácil que se comete creando un personaje es considerar el personaje como un individuo único e independiente. Ésta es la manera más rápida de asegurarse de que nuestros personajes no sean individuos únicos. De la misma manera, el error más grande y más fácil cuando se crea un símbolo es considerarlo como un objeto único.

PUNTO CLAVE: Crear siempre una red de símbolos en la que cada símbolo ayude a definir los otros.

Vayamos un paso atrás por un momento y observemos de nuevo cómo encajan los diferentes subsistemas del cuerpo narrativo. La red de personajes muestra una verdad acerca de cómo

funciona el mundo comparando y contrastando a las personas que lo ocupan. La trama muestra una verdad profunda acerca de cómo funciona el mundo a través de una serie de acciones con una lógica aplastante pero poderosa. La red de símbolos muestra una realidad profunda acerca de cómo funciona el mundo aludiendo a objetos, gente y acciones a otros objetos, otra gente y otras acciones. Cuando el público hace la comparación, aunque sea parcial o fugaz, puede ver la naturaleza profunda de las dos cosas contrastadas.

Por ejemplo, en Historia de Filadelfia, comparar a Trace Lord con diosa enfatiza su belleza y su gracia, pero también su frialdad y su temible sentido de superioridad frente a los demás. Comparar el mundo severo y selvático de Lothlorien con el mundo montañoso y aterrador de Mordor en El señor de los anillos destaca el contraste entre una comunidad semejante dulce y entregada y el mundo feroz y mortífero de la tiranía. Comparar aviones con caballos en Por quién doblan las campanas define condensadamente cómo una cultura entera que valora la fuerza mecánica e impersonal sustituye a una cultura del caballo que valora la caballería, la lealtad y el honor.

Creemos la red de símbolos vinculando símbolos a cualquiera de estos elementos: la historia general, la estructura, los personajes, el tema, el mundo narrativo, las acciones, los objetos y el diálogo.

SIMBOLOS NARRATIVOS

En cuanto a la idea narrativa o a la premisa, el símbolo expresa los giros narrativos fundamentales, el tema central o la estructura narrativa general y los ensambla en una sola imagen. Estudiemos algunos ejemplos de los símbolos narrativos.

La Odisea

El símbolo central de la historia de la Odisea lo incluye el mismo título. Y es el largo viaje que debe superar.

Las aventuras de Huckleberry Finn

El símbolo central aquí, contrariamente, no es el viaje de Huck a lo largo del río Mississippi, sino en la balsa. En esa isla frágil y flotante un niño blanco y un esclavo negro pueden vivir una amistad como seres iguales.

El corazón de las tinieblas

El corazón de las tinieblas simbólico que lleva el título corresponde a la parte más profunda de la selva y representa el punto final moral psicológico y físico del viaje de Marlow río arriba.

Spiderman, Batman y Superman

Estos títulos hacen referencia a hombres híbridos con poderes especiales. Pero los títulos también indican que son unos personajes divididos en sí mismos y alejados de la comunidad del ser humano.

El jardín de los cerezos

El jardín de los cerezos representa un lugar de belleza eterna y también un lugar impráctico y prescindible en el mundo real que se está desarrollando.

La letra escarlata

La letra escarlata representa literalmente el símbolo mediante el que una mujer se ve obligada a anunciar su acción inmoral de amor. Pero se convierte en el símbolo de una moralidad diferente basada en el amor real.

Retrato de un artista adolescente

Las primeras pinceladas del retrato de ese artista las pone su simbólico nombre, Dedalus. Dédalo fue el arquitecto y creador del laberinto en la Grecia mitológica. A este nombre se vincula también el símbolo de las alas que Dédalo construyó a fin de que él y su hijo, Ícaro, pudieran escapar del laberinto. Muchos críticos han comentado que Joyce creó la estructura narrativa de Retrato de un artista adolescente como una serie de ensayos de vuelo para su protagonista artístico a fin de consumir la huida de su pasado y la de su país.

Qué verde era mi valle

Esta historia de un hombre que cuenta su infancia en un pueblo minero galés emplea dos símbolos principales: el valle verde y la mina negra. El valle verde es el hogar literal del protagonista. Es también el principio del proceso narrativo general y el viaje emocional mediante los que el protagonista pasará de la verde naturaleza, la juventud, la inocencia, la familia y el hogar a un mundo de fábricas mecánico y ennegrecido, a una familia desmembrada y al exilio.

Alguien voló sobre el nido del cuco

Los dos símbolos del título, ese centro enloquecedor y su espíritu libre volador sugieren de nuevo el proceso narrativo general de la historia de un prisionero vividor que provoca a los pacientes de una institución de enfermos mentales.

Network

La cadena es literalmente una empresa de emisiones y una red de símbolos que atrapa a todo aquel que está conectado a ella.

Alien

Un alien es un forastero simbólico y, como estructura narrativa, es un “otro” aterrador que entra.

En busca del tiempo perdido

El símbolo clave es la magdalena que, al comerla, hace que el narrador recuerde la novela entera.

Adiós a las armas

El adiós a las armas para el protagonista es la desertión, la acción central de la historia.

El guardián en el centeno

El guardián en el centeno es un personaje simbólico y de fantasía en quien el protagonista quiere convertirse, y es emblemático tanto por su compasión como por su deseo irreal de impedir el cambio.

Hilo simbólico

Para diseñar una red de símbolos y entretjerla en nuestra historia, en primer lugar hemos de crear un hilo simbólico que conecte todos los símbolos principales de la red. Ese hilo simbólico debe surgir del trabajo que hayamos hecho sobre el principio fundador de la historia y sobre el hilo temático y el mundo narrativo creados.

Para practicar regresaremos una vez más a los principios fundadores de las historias comentadas en el capítulo 2, “La premisa”, en este caso para dar con el hilo simbólico.

Moisés, en el Libro del Éxodo

-Principio fundador: Un hombre que no sabe quién es lucha para liberar a su gente y recibe las nuevas leyes morales que lo definirán a él y a los suyos.

-Hilo temático: Un hombre que se responsabiliza de su gente es recompensado por una visión de cómo vivir según la palabra de Dios.

-Mundo narrativo: Viaje desde una ciudad esclavista a través de la jungla hasta la cumbre de una montaña.

-Hilo simbólico: La palabra de Dios convertida en algo físico mediante símbolos tales como un bosque ardiente, una plaga y la tabla de los Diez Mandamientos.

Ulises

-Principio fundador: A través de una odisea moderna urbana, en el transcurso de un solo día, un hombre encuentra a un padre y otro hombre encuentra a un hijo.

-Hilo temático: El verdadero protagonista es el hombre que soporta las adversidades de la vida cotidiana y muestra compasión hacia otra persona necesitada.

-Mundo narrativo: Una ciudad en el transcurso de veinticuatro horas muestra cada una de sus partes al estilo de versión moderna de un obstáculo mítico.

-Hilo simbólico: El Ulises moderno, Telémaco y Penélope

Cuatro bodas y un funeral

-Principio fundador: Un grupo de amigos experimenta cuatro utopías (bodas) y un momento en el infierno (funeral) mientras buscan pareja para casarse.

-Hilo temático: Cuando encontramos nuestro amor verdadero, hemos de comprometernos con esa persona con el corazón.

-Mundo narrativo: El mundo utópico y los rituales de boda.

-Hilo simbólico: Boda versus funeral.

Los libros de Harry Potter

-Principio fundador: Un príncipe mago aprende a ser un hombre y un rey al entrar en una escuela de magia en el transcurso de siete años escolares.

-Hilo temático: Si estamos dotados de mucho talento y poder, hemos de convertirnos en líder y sacrificarnos por el bien de los demás.

-Mundo narrativo: Una escuela de magos en un castillo medieval mágico y gigante.

-Hilo simbólico: Un reinado mágico en forma de escuela.

El golpe

-Principio fundador: Explicar la historia de una estafa en la forma de estafar y engatusar tanto al público como al adversario.

-Hilo temático: Unas cuantas mentirijillas y engaños van bien si es para vencer a un ser malvado.

-Mundo narrativo: Un lugar de negocios falso en una ciudad derribada en la época de la Gran Depresión.

-Hilo simbólico: Las artimañas mediante las que se estafa a una persona.

Larga jornada hacia la noche

-Principio fundador: Mostar el crecimiento de una familia durante un año mediante acontecimientos que suceden en cada una de las cuatro estaciones.

-Hilo temático: Hay que enfrentarse a la verdad de uno mismo y de los demás y perdonar.

-Mundo narrativo: La casa oscura llena de ranuras por todas partes en las que se esconden los secretos familiares.

-Hilo simbólico: Una oscuridad creciente que se convierte en una luz en la noche.

Cita en San Luis

-Principio fundador: Diversos acontecimientos muestran el crecimiento de una familia en el transcurso de un año durante cada una de las estaciones.

-Hilo temático: Sacrificarse por la familia es más importante que luchar por una gloria personal.

-Mundo narrativo: La gran casona que cambia su naturaleza en cada estación y a cada cambio que sufre la familia que habita en ella.

-Hilo simbólico: La casa que cambia con las estaciones.

Copenhague

-Principio fundador: Emplear el principio de incertidumbre de Heisenberg de la física para explorar la moral ambigua del hombre que la descubrió.

-Hilo temático: Entender por qué actuamos y si está bien o no es algo siempre incierto.

-Mundo narrativo: La casa en forma de sala de tribunal.

-Hilo simbólico: El principio de incertidumbre.

Cuento de Navidad

-Principio fundador: Seguir los pasos del renacimiento de un hombre obligándolo a revisar su pasado, su presente y su futuro durante el transcurso de una noche de Navidad.

-Hilo temático: Una persona vive mucho más feliz cuando se entrega a los demás.

-Hilo narrativo: Una contaduría en el Londres decimonónico y tres casas diferentes (ricos, clase media y pobres) entreven el pasado, el presente y el futuro.

-Hilo simbólico: Fantasmas del pasado, presente y futuro resultan en el renacimiento de un hombre en Navidad.

Qué bello es vivir

-Principio fundador: Expresar el poder del individuo enseñando cómo sería una ciudad, un país, si un determinado hombre no hubiera existido nunca.

-Hilo temático: Las riquezas de un hombre no provienen del dinero que gana, sino de los amigos y familia a quienes sirve.

-Mundo narrativo: Diferentes versiones de la misma ciudad pequeña en Estados Unidos.

-Hilo simbólico: Los Estados Unidos provincianos a través de la historia.

Ciudadano Kane

-Principio fundador: Emplear un número de narradores para demostrar que la vida de un hombre nunca llega a conocerse del todo.

-Hilo temático: Un hombre que obliga a todo el mundo a que le quieran acaba solo.

-Mundo narrativo: La mansión y el “reinado” alejado de un titán de Estados Unidos.

-Hilo simbólico: La vida de un hombre convertida en algo físico mediante símbolos tales como el pisapapeles, Xanadú, el noticiario y el trineo.

PERSONAJES SIMBÓLICOS

Después de definir el hilo simbólico, el paso siguiente para detallar esta rede de símbolos es centrarse en el personaje. Personajes y símbolos son dos subsistemas del cuerpo narrativo. Pero no son independientes. Los símbolos son unos instrumentos excelentes para definir personajes y que, además, favorecen el objetivo general de nuestra historia.

Al conectar un símbolo con un personaje escogeremos un símbolo que represente un principio fundador de ese personaje o su reverso (por ejemplo, Steerforth en David Copperfield es todo menos un chico franco y cabal). Conectando un símbolo concreto y discreto con una cualidad esencial del personaje, el público obtiene una comprensión inmediata de un aspecto del personaje de una sola vez.

Los espectadores también viven una emoción que asocian desde entonces con un personaje. Conforme el símbolo se va repitiendo con ligeras variaciones, ese personaje se va definiendo más sutilmente; pero el aspecto y la emoción fundamentales del personaje se solidifican en su mente. Esta técnica es recomendable emplearla con moderación, puesto que cuantos más símbolos vinculemos con un personaje, menos efectivo será cada uno de ellos.

Nos podríamos preguntar: ¿Cómo escoger el símbolo correcto para aplicarlo al personaje? Volvamos a la red de personajes. Ningún personaje es una isla. Cada uno de ellos se define en relación al resto de los personajes. Al considerar un símbolo para un personaje, consideraremos otros símbolos para muchos, empezando por el protagonista y el adversario principal. Estos símbolos, como los personajes que representan, se contrastan entre ellos.

Pensemos también en aplicar dos símbolos al mismo personaje. En otras palabras, crear una oposición de símbolos dentro del personaje. Esto nos proporcionará un personaje más complejo al tiempo que nos beneficia en tanto que símbolo.

Para resumir el proceso de aplicar símbolo a los personajes:

1. Estudiar la red de personajes al completo antes de crear un símbolo para cada personaje.
2. Empezaremos por la oposición entre el protagonista y el adversario principal.
3. Presentaremos un aspecto concreto del personaje o una emoción concreta que queremos que el personaje evoque en el espectador.
4. Consideraremos aplicar una oposición de símbolos dentro del personaje.
5. Repetiremos el símbolo, vinculado al personaje, varias veces en el transcurso de la historia.
6. Cada vez que repitamos el símbolo tratemos de variar los detalles de alguna manera.

Un método práctico para conectar el símbolo con el personaje será emplear ciertas categorías de personajes, especialmente dioses, animales y máquinas. Cada una de estas categorías representa una manera de ser fundamental, al tiempo que un nivel de ser. Por lo tanto, cuando conectamos nuestro personaje concreto a uno de esos tipos, le estamos dando al personaje un rasgo básico y un nivel que el espectador reconoce inmediatamente. Podemos emplear esta técnica en cualquier momento, pero suele encontrarse con frecuencia en algunos géneros o formas de narración con altos sentidos metafóricos, como el mito, historias de terror, de fantasía y de ciencia ficción.

Analicemos algunas historias que emplean esta técnica de personajes simbólicos:

Simbolismo de Dios

Retrato de un artista adolescente

Joyce asocia a su protagonista, Stephen Dedalus, con el creador Dédalo que se construye unas alas para escapar de la esclavitud del laberinto. Esto le da a Stephen una cualidad etérea y sugiere su naturaleza esencial de artista tratando de liberarse. Pero después Joyce añade textura a esa primera cualidad empleando la técnica de la oposición de símbolos dentro del personaje: vincula a Stephen los símbolos opuestos del hijo de Dédalo, Ícaro, que vuela demasiado cerca del sol (demasiado ambicioso) y muere, y el laberinto, creado también por Dédalo, en el que Stephen se ve perdido.

El padrino

Mario Puzo también asocia a su personaje con un dios pero, a diferencia de Joyce, destaca un aspecto diferente de Dios. El dios de Puzo es el Dios Padre que controla su mundo e impone la justicia. Pero es un dios vengativo. Es un hombre Dios con un poder dictatorial que ningún mortal debería tener. Puzo, además añade una oposición de símbolos dentro del personaje cuando asocia su dios con el diablo. Equiparar los opuestos normales de sagrado y profano es fundamental para este personaje y para la historia entera.

Historias de Filadelfia

El escritor Philip Barry asocia el protagonista, Tracy Lord, no solo con la aristocracia, sino con el concepto de la diosa. Aparte de la cualidad “señorial” de su apellido, tanto su padre como su ex marido se refieren a ella como la “diosa de bronce”. Por esta conexión simbólica queda tanto reducida como realzada. La historia gira en torno a si ella sucumbirá a los peores aspectos de su “diosidad” (su lado frío, altanero, inhumano, implacable) o bien a los mejores, una grandeza de alma que le permita, paradójicamente, encontrar y convertirse en la parte de su ser más humana y comprensiva.

Otros usos del protagonista-dios se han visto en Matrix (Neo=Jesús), La leyenda del indomable (Luke=Jesús) e Historia de dos ciudades (Sydney Carton=Jesús).

Simbolismo animal

Un tranvía llamado Deseo

En Un tranvía llamado Deseo, Tennessee Williams equipara a sus personajes con animales restándoles importancia pero también dotándolos de una conducta fundamentalmente biológica. Se refiere a Stanley como un cerdo, un toro, un sabueso y un lobo para subrayar su naturaleza masculina brutal y ávida. A Blanche la asocia con una polilla y con un pájaro, es decir, un ser frágil y asustadizo. Williams repite estos símbolos de distintas formas conforme se desarrolla la historia. Finalmente, el lobo se come al pájaro.

Batman, Spiderman, Tarzán, Cocodrilo Dundee

Los cómics son formas modernas de los mitos. No es de extrañar que equiparen a sus personajes con animales desde el principio de todo. Ésta es la forma de simbolizar más metafórica y exagerada que existe. Batman, Spiderman, Tarzán y el hombre mono se centran en la conexión de su personaje con los animales debido a sus nombres, a su físico y a su traje. Estos personajes no tienen solamente rasgos animales, como Stanley Kowalski, que afectan en ellos de manera sutil pero poderosa. Son hombres animales. Son esencialmente personajes escindidos, medio hombres medio bestias. El estado natural repugnante de la vida humana les obliga a convertirse en un tipo de animal que se beneficie de sus excepcionales poderes y a luchar por la justicia. Pero el precio es sufrir una división incontrolable desde su interior y una insuperable alienación desde el exterior.

Equipara un personaje con un animal puede ser algo muy popular para el público porque es una forma de aumentar de tamaño (pero no demasiado para no volver la historia aburrida). Ser capaz de balancearse entre los árboles (Tarzán) o de balancearse por la ciudad (Spiderman) o tener poderes sobre el reino animal (Cocodrilo Dundee) son sueños que residen en lo más profundo de la mente humana.

Otras historias que utilizan símbolos animales para personajes son Bailando con lobos, Drácula, El hombre lobo y El silencio de los corderos.

Simbolismo de la máquina

Asociar a un personaje con una máquina es otra manera extensa de crear un personaje simbólico. Un personaje máquina u hombre-robot es normalmente alguien con una fuerza mecánica y, por lo tanto, sobrehumana; pero es también un ser humano sin sentimientos ni compasión. Esta técnica suele emplearse en películas de terror y de ciencia ficción en las que símbolos exagerados son parte de la forma y, por ende, aceptados. Cuando los buenos escritores repiten este símbolo a lo largo de la historia, no le añaden detalles, como ocurre con la mayoría de los personajes simbólicos. Los invierten. Hacia el final de la historia, el hombre máquina se demuestra ser el más humano de todos los personajes, mientras que el personaje humano ha actuado como un animal o una máquina.

Frankenstein o el moderno Prometeo

Asociar al personaje con una máquina fue una idea que desarrolló por primera vez Mary Shelley en Frankenstein. Pero no tarda en alcanzar el estado divino y se convierte en un hombre capaz de dar vida. Crea el hombre máquina, el monstruo que, al estar formado por diferentes partes, carece de los movimientos fluidos del ser humano. Un tercer personaje, el jorobado, es el personaje simbólico intermedio, el infrahumano que es rechazado como un monstruo por la comunidad humana pero que trabaja para el doctor Frankenstein. Fijémonos en cómo están definidos estos personajes simbólicos y cómo se contrastan entre ellos al ser de una tipología sencilla y clara. A lo largo de la historia, justamente debido a que es tratado como un tipo inferior, como una máquina que hay que encadenar, quemar y desechar, el monstruo se rebela y se venga de ese padre endiosado, frío e inhumano.

Otras historias protagonizadas por personajes-máquina son Blade Runner (los replicantes), The Terminator (Terminator), 2001: Odisea en el espacio (Hal) y El mago de Oz (el hombre de hojalata).

Otro tipo de simbolismo

Fiesta

Fiesta es un ejemplo de cómo crear un personaje simbólico sin utilizar tipos de personajes metafóricos como, por ejemplo, dios, animal o máquina. Hemingway establece una oposición simbólica con el protagonista de Jake Barnes mostrando un hombre fuerte, seguro e íntegro que a su vez es impotente a causa de una herida de guerra. La combinación de fuerza e impotencia da

lugar a un personaje cuya calidad esencial es la de estar perdido. Como resultado es un hombre profundamente paradójico que tiene momentos sensuales pero que es incapaz de funcionar a este nivel elemental. Como hombre que no es hombre, es un personaje totalmente realista que sirve para representar a toda una generación de hombres a la deriva.

TÉCNICA DE LOS SÍMBOLOS: EL NOMBRE SIMBÓLICO

Otra técnica que podemos emplear para asociar un símbolo con un personaje es traduciendo el principio esencial de un personaje en un nombre. Un genio de esta técnica es Charles Dickens, quien creaba nombres cuyas imágenes y sonidos se identificaban inmediatamente con la naturaleza esencial del personaje. Por ejemplo, Ebenizer Scrooge (mezquino), es un hombre que ama el dinero y haría cualquier cosa por conseguirlo. Uriah Heep parece esconderse detrás de una fachada formal de “Uriah”, pero su naturaleza excesivamente obsequiosa y ávida se insinúa mediante el término “Heep”. Sabemos que Tiny Tim (en inglés sugiere niño pequeñito y obediente) es el chico más bueno del mundo antes de que pronuncie la frase “Que Dios nos bendiga, a todos nosotros”.

Vladimir Nabokov señaló que esta técnica ya no fue tan usual en la ficción posdecimonónica. Probablemente fue porque el método puede llegar a notarse demasiado y a hacerse evidente.

Sin embargo, bien aplicado, el nombre simbólico puede ser un instrumento maravilloso. Pero es un instrumento que suele funcionar mejor cuando escribimos una comedia, pues la comedia tiende a crear personajes tipo.

Por ejemplo, tenemos aquí algunos de los invitados a las fiestas de Gatsby en *El gran Gatsby*. Fijémonos como Fitzgerald suele crear listas de nombres que indican un intento fallido de aparentar aristócratas del país: los O.R.P. Schraeders y los Stonewall Jackson Abrams de Georgia; Mrs. Ulysses Swett. Después continúa con la dura realidad acerca de quiénes son realmente estas personas o qué se hizo de ellos:

De East Egg, finalmente, eran Chester Beckers y los Leeches y un hombre llamado Bunsen, a quien conocí en Yale, y el doctor Webster Civet, que se ahogó el verano pasado en Maine. Y los Hornbeams y los Willie Voltaires (...). Todavía de más lejos, en *The Island*, provenían los Cheadles y los O.R.P. Schraeders y los Stonewall Jackson Abrams de Georgia, y los Fishguards y los Ripley Snells. Snell estuvo allí tres días antes de acabar en prisión e iba tan borracho por el camino de grava que le coche de Mrs. Ulysses le aplastó la mano derecha.

Otra técnica que emplea nombres de personajes simbólicos se consigue mezclando personajes “reales” con personajes ficticios, como ocurre en *Ragtime*, *El viento y el león*, *La ley del hampa*, *Carter Beats the Devil* y *The Plot Against America*. Estos personajes históricos no son para nada “reales”. Su famoso legado les ha dado una cualidad icónica y en algunos casos divina cuando aparecen en la mente del espectador. Efectivamente, se convierten en los dioses míticos y en los héroes de un país. Sus nombres tienen un poder prefabricado, como la bandera, y el escritor puede utilizar el poder a favor o en contra.

TÉCNICA DE LOS SÍMBOLOS: LOS SÍMBOLOS ASOCIADOS AL CAMBIO DEL PERSONAJE

Una de las técnicas más elaboradas en cuanto a la creación de personajes se construye empleando un símbolo que ayude a rastrear el cambio del personaje. Cuando aplicamos este método, hemos de escoger un símbolo en el que queremos que nuestro personaje se convierta cuando experimente el cambio.

Para emplear esta técnica nos centraremos en la estructuración de escenas al principio y al final de la historia. Vinculemos el símbolo al personaje en el momento que creamos las debilidades o necesidades del personaje en cuestión. Volvamos al símbolo en el momento del cambio en el personaje, pero con una variación en su forma desde su primera aparición.

El padrino

La película *El Padrino* emplea esta técnica a la perfección. La escena de apertura es una experiencia prototípica del Padrino: un hombre debe acudir al Padrino, Vito Corleone, a pedirle justicia. Esta escena es esencialmente una negociación y, hacia el final, el hombre y el Padrino han llegado a un acuerdo. En las últimas palabras de la escena, el Padrino dice: “Algún día, y ese día tal vez nunca llegue, te pediré un favor a cambio”. Esta frase, que resume toda la negociación, indica sutilmente que se ha terminado el pacto faustiano y que el Padrino es el diablo.

Los guionistas aplican el símbolo del diablo, una vez más, al final de la historia, cuando Michael, el nuevo Padrino, espera el bautizo del sobrino mientras los subalternos tumban a los cabecillas de las cinco familias más delincuentes de Nueva York. Como miembro del bautizo del bebé, el cura le pregunta a Michael: “¿Renuncias a Satán?”, a lo que Michael responde: “Sí, renuncio a él”, incluso convirtiéndose él mismo en Satán mediante sus acciones en ese momento. Entonces, Michael promete proteger a ese niño de quien se está convirtiendo literalmente en el padrino aunque, como padrino, va a asesinar al padre del niño nada más concluir el bautizo.

Esta escena de conflicto irá seguida de aquello que normalmente se le llamaría la escena de autorrevelación. Pero Michael se ha convertido en el diablo, de manera que los guionistas le privan expresamente de su autorrevelación y en su lugar se la ofrecen a su mujer, Kay. Desde otra habitación, ésta ve cómo los subalternos de Michael se reúnen para felicitarlo por su nuevo “alto” cargo y la puerta del nuevo reinado de los bajos fondos se le cierra en las narices.

Veamos con qué sutileza se utiliza en la escena de apertura que enmarca todo el armazón. Nadie utiliza la palabra “diablo” en la primera escena. Los escritores vinculan el símbolo con el personaje mediante una ingeniosa construcción de la escena en que la palabra “Padrino” aparece al final, justo antes de la última frase del diálogo que insinúa vagamente el pacto faustiano. Y debido a la sutileza con la que se aplica el símbolo, y no a su pesar, este método causa un impacto dramático en el espectador.

TEMAS SIMBÓLICOS

Después del símbolo narrativo y el símbolo de personaje, el siguiente paso es crear una red de símbolos a fin de compendiar todos los argumentos morales en símbolos. Esto produce la concentración más densa de significado de todas las técnicas de símbolos. Y es por eso que el tema simbólico es un método de alto riesgo. Si se aplica de una manera torpe y obvia, la historia parecerá un sermón.

Para que un tema sea simbólico, inventemos una imagen o un objeto que exprese una serie de acciones que hiera a los demás en algún aspecto. Incluso tendría más fuerza utilizar una imagen o un objeto que exprese dos series de acciones (consecuencias morales) que entren en conflicto mutuo.

La letra escarlata

Hawthorne es un maestro en temas simbólicos. La letra escarlata A aparece a primera vista representando un sencillo argumento moral contra el adulterio. Solamente conforme avanza la historia podemos ver que este símbolo evidente representa dos argumentos morales opuestos: el argumento hipócrita, absoluto, inflexible que penaliza a Hester en público y a la moral más fluida y real que Hester y su amante han practicado en privado.

Beau Geste

La historia de tres hermanos que se unen a las filas de la Legión Extranjera de Francia muestra el rasgo crucial de esta técnica de construir un tema simbólico: funciona mejor si se construye a través de la trama. Al principio de la historia, los tres hermanos son niños que están jugando a un juego del Rey Arturo. Cuando el hermano mayor se esconde tras una armadura, oye una conversación acerca del zafiro de una familia conocido como el Agua Azul. Años después, ya de adulta, roba la joya y se incorpora a la Legión Extranjera, sólo para salvar el nombre de su tía y la reputación de la familia. Esa armadura de caballero simboliza el acto de caballería y de sacrificio, el beau geste, que es el tema central de la historia. Al arraigar el símbolo en la trama, el escritor facilita la conexión entre el símbolo y el tema a fin de que evolucione y crezca a lo largo de la historia.

El Gran Gatsby

El gran Gatsby es una obra de un escritor con una gran capacidad tremenda de vincular el símbolo con el tema. Fitzgerald emplea una red de tres símbolos principales con el fin de cristalizar una secuencia temática. Esos tres símbolos son la luz verde, los cuarteles anunciando enormes gafas frente el vertedero, y el “pecho verde y fresco del nuevo mundo”. La secuencia temática funciona de la siguiente manera:

1. La luz verde representa los Estados Unidos modernos. Pero el sueño americano original se ha corrompido por perseguir las riquezas materiales y la chica emperifollada que es sólo deseable por su bella vestimenta.

2. Los carteles de gafas delante del vertedero representan a Estados Unidos tras su superficie material, absolutamente caduca, el rechazo americano creado por la América material. La máquina se ha tragado la naturaleza.
3. El “pecho verde y fresco del nuevo mundo” simboliza el mundo americano natural, recién descubierto y lleno de potencial para poder vivir una vida nueva, una segunda oportunidad en el Jardín del Edén.

Reparemos en que la secuencia de símbolos no mantiene un orden cronológico, pero sí un orden estructural adecuado. Fitzgerald introduce el “pecho verde y fresco del nuevo mundo” en la última página de todas. Es una decisión brillante porque la naturaleza exuberante y el gran potencial del nuevo mundo se hacen reales de manera impactante mediante su severo contraste de lo que se le ha hecho en realidad al nuevo mundo. Y ese contraste aparece sólo al final de la historia, tras la autorrevelación de Nick. Así que ese símbolo, a nivel estructural y por lo que representa, revienta en la mente del público como una revelación temática contundente. Ésta es una técnica magistral y forma parte del proceso creativo de una obra de arte.

EL SÍMBOLO PARA EL MUNDO NARRATIVO

En el capítulo 6 comenté muchas de las técnicas que se emplean para crear el mundo narrativo. Algunas de ellas, como la miniatura, son también ricas en símbolos. De hecho, una de las funciones más importantes del símbolo es condensar un mundo entero o una serie de fuerzas en una sola imagen comprensible.

Mundos naturales tales como la isla, la montaña, el bosque, el mar contienen un poder simbólico inherente. Pero podemos vincular símbolos adicionales a éstos a fin de subrayar o cambiar el significado que el público suele asociar normalmente a ellos. Una manera de hacerlo es infundiendo de magia estos lugares. Esta técnica se encuentra en la isla de Próspero (La tempestad), en la isla de Circe (La Odisea), en el bosque de Sueño de una noche de verano, el Bosque de Arden en Como gustéis, el bosque oscuro en las historias de Harry Potter y el bosque de Lothlorien en El señor de los anillos. En realidad, la magia no es un símbolo específico, sino una serie de fuerzas diferentes mediante las que el mundo está activo. Pero hacer que un lugar sea mágico tiene el mismo efecto que aplicar un símbolo. Concentra un significado y puebla el mundo de fuerzas que captan la imaginación del público.

Podemos crear símbolos que transmitan este grupo de fuerzas sobrenaturales. Un ejemplo perfecto es Hechizo de luna.

Hechizo de luna

John Patrick Shanley usa la luna para conferir una manifestación física a la noción de destino. Esto resulta concretamente útil en una historia de amor en la que lo que realmente está en juego no son los personajes en sí, sino el amor que existe entre ellos. El público debe sentir que el amor es muy grande y que sería una tragedia si al final no crece. Una manera de conseguir que esto se produzca en el espectador es demostrando que el amor es necesario, que está predestinado

gracias a unos poderes mayores que dos simples seres humanos. Shanley conecta los dos personajes principales, Loretta y Ronny, con la luna caracterizando a Loretta desde el principio como un personaje desafortunado en amores. Esto confiere la sensación de que las fuerzas mayores están trabajando. El abuelo de Loretta les cuenta a un grupo de viejitos que la luna acerca a la mujer al hombre. En la cena, el tío de Loretta, Raymond, cuenta la historia de cómo el padre de Loretta, Cosmo, cortejó a su madre, Rose. Una noche, Raymond se levantó para ver la luna llena y al mirar por la ventana vio a Cosmo en la calle de abajo mirando hacia la habitación de Rose.

Después, Shanley utiliza la técnica de entrecruzar para someter a la familia entera bajo los poderes de la luna y conectarla con el amor. En una sucesión muy rápida, Rose mira hacia la luna llena; Loretta y Ronny, después de hacer el amor por primera vez, se desplazan hasta la ventana a contemplar la luna; y Raymond se despierta y le dice a la mujer que es la luna de Cosmo, de nuevo. Esas dos personas mayores, casadas desde hace tiempo, se sienten inspiradas para hacer el amor. La secuencia termina con el abuelo y su manada de perros aullando a la luna llena por encima de la ciudad. La luna se convierte en la gran generadora de amor bañando la ciudad entera de rayos de luz y polvo mágico.

También podemos crear un símbolo cuando escribimos una historia en la que el mundo evoluciona desde un estadio de la sociedad a otro, como del pueblo a la ciudad.

Las fuerzas de la sociedad son muy complejas, de manera que un único símbolo puede servir para hacer estas fuerzas reales, cohesivas y comprensibles.

La legión invencible

Esta historia recorre los últimos días de un capitán antes de jubilarse de la caballería de Estados Unidos en un remoto reducto del oeste en 1876. El final de la vida profesional del capitán es paralelo al final de la frontera (el mundo del pueblo) y de los valores guerreros que implica. A fin de destacar y de darle cuerpo a ese cambio para el espectador, los escritores Frank Nugent y Laurence Stallings utilizan el búfalo como símbolo. Un sargento corpulento y fanfarrón que se jubila unos días antes que el capitán, celebra el evento con una copa en su salón. Le dice al camarero: “Los viejos tiempos ya se esfumaron para siempre... ¿Ha oído algo sobre el regreso del búfalo? Manadas”. Pero el público sabe que no regresarán en mucho tiempo y hombres como el capitán y el sargento también se habrán ido para siempre.

Hasta que llegó su hora

Este enorme y operático western arranca con el asesinato de un hombre y sus hijos en su casa en medio de un páramo. Su esposa comprada por correo llega a la casa y se entera de que acaba de enviudar y que se ha convertido en la dueña de una propiedad aparentemente desvalorizada en medio del desierto estadounidense. Hurgando entre las posesiones de su ex marido encuentra un pueblo de juguete. Es al mismo tiempo una miniatura y símbolo del futuro, un modelo de pueblo que el hombre muerto habría previsto cuando el ferrocarril llegó por fin a las puertas de su casa.

Cinema Paradiso

El cine cuyo nombre lleva el título es el símbolo de la historia entera y el símbolo del mundo. Es un capullo en el que agrupa a la gente a experimentar la magia de las películas, y en el proceso van creando su comunidad. Pero cuando el pueblo crece volviéndose ciudad, el cine se traspasa y acaba siendo sustituido por un estacionamiento. Muere la utopía y la comunidad se fragmenta y, en consecuencia, también muere. El cine muestra la capacidad que tiene el símbolo de concentrar significado y conmover al espectador hasta las lágrimas.

Network

Si situamos nuestra historia dentro de algo tan amplio y complejo como una sociedad o una institución, es necesario crear un símbolo para alcanzar al público. Tanto Matrix como Network deben la mayor parte de su éxito al símbolo que representan las historias y el mundo social donde se desarrollan. Los términos “matrix” y “network” indican una sola unidad que a su vez es una red de hebras cazadoras. Estos símbolos comunican al público, de entrada, que está entrando en un mundo complejo poblado de muchas fuerzas entre las cuales algunas yacen ocultas y esto no sólo le advierte que no debe tratar de averiguar todo inmediatamente, sino que le garantizan que varias revelaciones interesantes están por llegar.

ACCIONES SIMBÓLICAS

Los objetos simbólicos casi nunca aparecen independientes en las historias porque no disponen de capacidad para referirse a otra cosa. Una red de objetos, relacionados por algún tipo de principio orientativo, puede formar un modelo profundo y complejo de significado, normalmente dando apoyo al tema.

Cuando creemos una red de objetos simbólicos, empezaremos por regresar al principio fundador de la historia. Éste es el pegamento que convierte una colección de objetos individuales en un grupo. De esta manera, cada objeto no se refiere solamente a otro objeto, sino que se refiere y conecta con otros objetos simbólicos en la historia.

Podemos crear una red de objetos simbólicos en cualquier historia, pero es más fácil de verlos en determinadas formas de historias, concretamente en los mitos, en las de terror y en los westerns. Estos géneros han sido escritos ya tantas veces que su elaboración ha ido afinando hasta la perfección. En su construcción se incluyen objetos que han sido repetidas veces utilizados y que han acabado por convertirse en metáforas reconocibles. Son símbolos prefabricados cuyo significado es comprendido inmediatamente por el público en un determinado nivel de conciencia.

Estudiemos la red de objetos simbólicos de algunas historias que representan estos géneros de alto contenido metafórico.

RED DEL MITO SIMBÓLICO

El mito es la forma de historia más antigua que existe y la más popular hasta el día de hoy. Los mitos griegos antiguos, uno de los pilares que han fundado el pensamiento occidental, son

alegóricos y metafóricos y deberíamos saber cómo funcionan si queremos utilizarlos como base de nuestra historia.

Estas historias presentan normalmente dos niveles del ser: dioses y humanos. No cometamos el clásico error de pensar que ésta era necesariamente la antigua visión griega de cómo funciona el mundo realmente. En estas historias, los dos niveles no expresan la creencia de que los dioses rigen al hombre, sino que los dioses son un aspecto del hombre mediante el cual éste puede alcanzar la excelencia o la iluminación. Los “dioses” son un modelo ingenioso psicológico en el que la red de personajes representa una serie de características de éstos y maneras de actuar que deseamos alcanzar o bien evitar.

Junto con este grupo tan simbólico de personajes, los mitos emplean una serie de objetos simbólicos claramente establecidos. Cuando estas historias eran relatadas en su forma original, los espectadores sabían que estos símbolos solían representar siempre algo más y sabían qué significaban. Los narradores conseguían su efecto yuxtaponiendo esta serie de símbolos clave a lo largo de la historia.

Lo más importante para entender estos símbolos metafóricos es saber que también representan algo del interior del protagonista. He aquí algunos de los símbolos clave del mito y lo que significaban probablemente para aquellas antiguas gentes. Por supuesto, incluso con estos símbolos de alto contenido metafórico, no hay significados fijos; los símbolos son siempre ambiguos en ciertos aspectos.

-Viaje: El camino de la vida

-Laberinto: Confusión para encontrar el camino o la iluminación

-Jardín: Estar fundido con las leyes naturales, en armonía con uno mismo y con los demás

-Árbol: Árbol de la vida

-Animales (caballos, pájaro, serpiente): Modelos en el camino a la iluminación o al infierno

-Escalera: Fases hacia la iluminación

-Subterráneo: Zona inexplorada del yo, tierra de los muertos

-Talismán (espada, arco, escudo, capa): Acción correcta

La Odisea

Creo que La Odisea es el mito griego más artístico e influyente entre las narraciones de historias que existen. Su utilización de objetos simbólicos lo explica. Para ver las técnicas de símbolos empezaremos, como de costumbre, con los personajes.

De lo primero que nos percataremos en cuanto a los personajes es que Homero ha pasado del guerrero poderoso que lucha contra la muerte (La Ilíada) al guerrero astuto que busca un hogar y que vive. Odiseo es un gran luchador. Pero es más un buscador, un pensador (conspirador) y un amante.

Este cambio del personaje impone igualmente un cambio del tema simbólico, del matriarcado al patriarcado. En lugar de una historia en la que el rey debe morir y la madre permanecer, Odiseo

regresa a recuperar el trono. Como en la mayoría de las buenas historias, Odiseo sufre una transformación de personaje. Regresa a casa como el mismo hombre pero mejor persona. Esto puede apreciarse gracias a su gran decisión moral: regresando a casa Odiseo escoge la mortalidad por encima de la inmortalidad.

Una de las oposiciones centrales del personaje simbólico en la narración es el hombre versus la mujer. A diferencia de Odiseo, que aprende viajando, Penélope permanece en el lugar y aprende a través de los sueños. Además toma decisiones basadas en sus sueños.

Homero construye la red de objetos simbólicos de la Odisea basándose en los personajes y en el tema. Es por ello que la red se basa en objetos masculinos: hacha, mástil, asta, remo, arco. Para los personajes, todos estos objetos representan algún tipo de línea direccional y de buena acción. En contraste con estos símbolos se halla el árbol que sostiene el lecho de matrimonio de Odiseo y Penélope. Éste es el árbol de la vida y representa la idea de que el matrimonio es orgánico. O bien crece y bien decae. Cuando el hombre deambula demasiado lejos o por demasiado tiempo detrás de la gloria (el valor primordial del guerrero), la vida marital cae por su propio peso.

Red de símbolos en las historias de terror

El género de terror aborda el miedo del ser humano de penetrar en la comunidad humana. Se trata de atravesar las fronteras de una vida civilizada, entre los vivos y los muertos, lo racional y lo irracional, lo moral y lo inmoral con la catástrofe como resultado inevitable. Dado que el terror se plantea la pregunta fundamental de ¿qué es humano y qué es inhumano?, este género adquiere una perspectiva religiosa. En las historias de terror europeas y de Estados Unidos, el modo de pensar religioso es cristiano. Como resultado, la red de personajes y la red de símbolos de estas historias están prácticamente condicionadas por la cosmología cristiana.

En la mayoría de las historias de terror, el protagonista es reactivo y el adversario principal, que empuja la acción, es el diablo o una versión del subalterno del diablo. El diablo encarna el mal, el mal padre, que conducirá a los humanos a la condena eterna si no se le frena. El argumento moral en estas historias suele estar formulado en términos binarios: la lucha entre el bien y el mal.

La red de símbolos también empieza con una oposición binaria y la expresión simbólica y visual del bien versus el mal se representa en términos de luz versus oscuridad. El símbolo principal en la parte de luz es, por supuesto, la cruz, que tiene el poder de hacer regresar incluso al mismo Satán. Los símbolos de oscuridad suelen ser diferentes animales. En las historias precristianas de mitos, los animales como el caballo, el ciervo, el toro, el carnero y la serpiente eran símbolos ideales que llevaban a la persona hacia el buen camino y hacia la ascensión de su ser. En el simbolismo cristiano estos animales representan una acción del mal. Es por eso que el diablo tiene cuernos. Animales como el lobo, el mono, el murciélago y la serpiente representan la liberación de las sanciones, el triunfo de la pasión y del cuerpo y el camino hacia el infierno. Y estos símbolos ejercen su poder más grande en la oscuridad.

Drácula

El vampiro Drácula, uno de los “muertos vivientes”, es la criatura de la noche por antonomasia. Vive de la sangre de los humanos a quienes mata o infecta haciéndolos sus esclavos. Duerme en un ataúd y si se expone al sol arde en llamar y muere.

Los vampiros son sensuales. Miran con ansia el cuello desnudo de su víctima y se lanzan a morderlo y a chupar la sangre empujados por un deseo incontenible. En las historias de vampiros como Drácula, el sexo se equipara con la muerte y la poca claridad de la línea que separa la vida y la muerte lleva una sentencia peor que la propia muerte, que es vivir en un purgatorio eterno, vagando por el mundo en la oscuridad de la noche.

Drácula tiene el poder de convertirse en murciélago y en lobo y suele vivir en sus ruinas infestadas de ratas. Es un personaje europeo único en cuanto a que es conde, es decir, miembro de la aristocracia. El conde Drácula es parte de una aristocracia añeja y corrupta que se alimenta como un parásito de la gente corriente.

El poder de Drácula aumenta mucho por la noche. Pero si alguien se entera de su secreto, puede detenerlo. Se encoge con la visión de un crucifijo y se quema si le riegan agua sangrada.

Otros clásicos entre las historias de terror que emplean este tipo de símbolos son El Exorcista y La Profecía. Carrie también lo emplea pero invierte su significado. Los símbolos cristianos aquí se asocian con al fanatismo y la estrechez de miras y Carrie mata a cada madre evangélica teletransportando un crucifijo en su corazón.

Red de símbolos en el western

El western es uno de los últimos grandes mitos de la creación, porque el Oeste americano fue la última frontera vivible de la Tierra. Esta forma de historia es un mito nacional de Estados Unidos y ha sido escrita y mil veces reescrita. Por lo tanto, contiene una red de símbolos muy metafórica. El western es una historia de miles de individuos viajando por el oeste, domesticando desiertos y construyendo un hogar. Suelen estar liderados por un guerrero héroe capaz de derrotar a los bárbaros y asegurar el territorio a los pioneros para construir un pueblo. Como Moisés, este guerrero puede conducir a esa gente hasta la Tierra Prometida, pero él no puede entrar. Está condenado a quedarse soltero y solo y a viajar por los desiertos hasta que él y los desiertos desaparezcan.

El auge del género western se dio entre 1880 y 1960. Es, por lo tanto, una forma narrativa que siempre se ha desarrollado en un tiempo y lugar pasados, incluso cuando se hizo popular por primera vez. Pero es importante recordar que, como mito de creación, el western fue siempre una visión de futuro, una fase nacional de desarrollo que los estadounidenses habían decidido obtener, aunque estuviera en el pasado y no pudiera crearse en la realidad.

La visión del western es conquistar la Tierra, matar o transformar las razas “inferiores” y “bárbaras”, promover el cristianismo y la civilización, transformar la naturaleza en riqueza y crear la nación estadounidense. El principio fundador de la forma narrativa del western es que el

proceso de los prístinos desiertos norteamericanos, por lo tanto, Estados Unidos es la última oportunidad del mundo de ganarse el paraíso de nuevo.

Y la historia nacional se convierte en una historia religiosa, dependiendo de la definición de algunos rituales y valores y de la intensidad con la que éstos se creen. No es de extrañar, una historia religiosa nacional como ésta crea una red de símbolos de alto contenido metafórico.

La red de símbolos del western empieza con el jinete. Éste es cazador y guerrero y es la expresión primordial de la cultura del guerrero. También contiene algunos rasgos del mito nacional inglés del rey Arturo. Es el caballero natural, un hombre corriente de carácter puro y noble que vive según un código moral de caballería y de buenas acciones (conocido como el Código del Oeste).

El héroe del Oeste no lleva armadura pero lleva el segundo de los grandes símbolos de esta red: el revólver. El revólver representa la fuerza motorizada, la “espada” de la justicia magnificada por el poder que tiene. Debido a su código y a sus valores de la cultura guerrera, el vaquero nunca será el primero en desenfundar su arma. Y debe siempre respetar la justicia en un enfrentamiento callejero en el que pueda ser visto por todos.

Como en las historias de terror, el western suele expresar los valores binarios del bien y el mal y éstos se indican mediante el tercer símbolo de la red: el sombrero. El héroe del western lleva un sombrero blanco; el malo lleva un sombrero negro.

El cuarto símbolo del género es la placa que se representa en la forma de otro símbolo: la estrella. El héroe del western siempre respeta el bien, normalmente en detrimento propio, puesto que la violencia que ejerce suele aislarlo. Puede unirse temporalmente a la comunidad de manera oficial si se convierte en hombre de leyes. Impone la ley no sólo por encima de lo salvaje de la naturaleza, sino también sobre todo aquello salvaje y pasional que reside en cada persona.

El último símbolo principal de la red del western es la valla o el cerco. Suele ser un cerco de madera, ligero y frágil que representa el control superficial que la nueva civilización ejerce sobre la naturaleza salvaje y sobre lo salvaje de la naturaleza humana.

La red de símbolos del western es muy útil en historias como *El virginiano*, *La diligencia*, *Pasión de los fuertes*, y el western más metafórico y estilizado de todos los western, *Raíces profundas*.

Raíces profundas

La cualidad estilística de *Raíces profundas* nos ayuda a distinguir los símbolos del western, pero saltan a la vista de tal manera que el espectador tiene la sensación de “estar viendo un western clásico”. Éste es el gran riesgo que conlleva emplear símbolos de alto contenido metafórico.

Dicho esto, *Raíces profundas* lleva la forma mítica del western hasta lo más extremo de la lógica. La historia sigue el recorrido de un extraño misterioso que, cuando se le ve por primera vez, ya ha emprendido su viaje. Cabalga montaña abajo, se detiene y decide volverse a la montaña. La película pertenece a un subgénero llamado “la historia del ángel viajero” que se encuentra no sólo en los western sino también en las historias de detectives (las de Hércules Poirot), en las comedias

(Cocodrilo Dundee, Amelie, Chocolate, Good Morning Vietnam) y en los musicales (Mary Poppins, Vivir de ilusión). En la historia del ángel viajero el protagonista entra en una comunidad en conflicto, ayuda a sus habitantes a reparar las cosas y después se desplaza a fin de ofrecer su ayuda a otras comunidades. Aquí, en su versión western, Shane es un ángel guerrero viajero que lucha contra otros guerreros (ganaderos) para proteger a los granjeros y a los lugareños y ayudarles a construir un hogar y un pueblo.

Raíces profundas contiene una red de personajes muy simbólica. Está el protagonista angélico versus el pistolero diabólico; el padre de familia granjero (llamado Joseph) versus el ganadero soltero, despiadado y entrecano; la mujer y madre ideal (llamada María); y el hijo, un niño que adora al hombre que domina las armas. Estos personajes abstractos están representados con muy poco detalle. Por ejemplo, Shane tiene algún fantasma del pasado que estaba implicado en las armas, pero nunca se hace explícito. Como resultado, los personajes son metáforas muy atractivas.

Todos los símbolos estándar del western aparecen aquí en su forma más pura. La pistola es crucial para cualquier western. Pero en Raíces profundas aparece como el tema central. La película plantea la pregunta por la que todo hombre es juzgado en esta historia: ¿Tienes el coraje de utilizar el revólver? Los ganaderos odian a los granjeros porque colocan cercas. Los granjeros se enfrentan a los ganaderos a fin de construir un pueblo de verdad, con iglesia y regido por la ley. Shane lleva pantalones de gamuza de color claro; el pistolero malo se viste de negro. Los granjeros compran provisiones con las que poder construir sus casas en el comercio principal. Pero la puerta donde acaba el comercio da a un bar salón en donde los ganaderos beben, se pelean y se matan. Shane, cuando entra en el comercio, siempre intenta crear un nuevo tipo de vida, de hogar y de familia pero no puede evitar acercarse al bar-salón y regresar a su antigua vida de pistolero solitario experto en revólveres.

Esto no significa que Raíces profundas sea una mala narración. Su atractivo reside precisamente en que su red de símbolos es muy nítida y está perfectamente diseñada. No hay paja por ningún lado. Por esa razón parece una historia esquemática, con un argumento moral que se acerca a la moral filosófica, al igual que la mayoría de las historias religiosas.

TÉCNICA DE LOS SÍMBOLOS: INVERTIR LA RED DE SÍMBOLOS

El gran error de utilizar una red de símbolos metafórica prefabricada es que parece algo tan poco natural y predecible que la historia se convierte en una fórmula a los ojos del público y no en una experiencia vivida. Este defecto nos ofrece una oportunidad maravillosa. Podemos emplear el conocimiento del público acerca de la forma y la red de símbolos e invertirla. Mediante este método usamos todos los símbolos de la red con el fin de darle un giro a su significado sorprendiendo al espectador, que por su parte se espera otra cosa muy diferente. Esto obliga al espectador a replantearse todas sus expectativas. Es posible hacer esto con cualquier historia que contenga símbolos muy conocidos. Cuando trabajamos en un género específico como el mito, el terror o el western, esta técnica es conocida como subvertir el género.

Los vividores

Los vividores es una gran película con un guión brillante. Una gran parte de su excepcionalidad reside en la estrategia que emplea de invertir los símbolos clásicos del western. Esta inversión de símbolos proviene del tema del western tradicional. En lugar de presentar unos personajes que instauran la civilización en los páramos, en Los vividores vemos a un empresario que transforma los páramos salvajes en una ciudad y que acaba destruido por los grandes negocios.

La inversión de los símbolos empieza en el personaje principal. McCabe es un dandi y un jugador que se hace millonario abriendo un burdel. Crea una comunidad en la vida salvaje del oeste comerciando con sexo. El segundo personaje más importante, el amor más grande de McCabe, es una mujer que fuma opio.

Esos submundos visuales también invierten los símbolos clásicos. La ciudad no está formada por los típicos edificios de listones de madera en la árida llanura del Oeste. Es una ciudad llena de tiendas de madera improvisada que se ha construido gracias a la exuberante y lluviosa selva del noroeste. En lugar de ser una bulliciosa comunidad supervisada por los benevolentes jefes del distrito es una ciudad fragmentada y medio vacía poblada de seres apáticos y aislados que miran sospechosamente al primer extraño que se acerca.

La acción simbólica clave de los western es la confrontación y ésta también está invertida. El enfrentamiento clásico ocurre en plena calle principal del poblado donde todo el mundo puede verla. El vaquero héroe espera que el vaquero malo actúe en primer lugar, lo vence igualmente y con ello reafirma la ley y la buena acción y el orden de la comunidad en desarrollo. En Los vividores, el protagonista, que es todo menos un hombre de leyes, es capturado en el poblado por tres asesinos en una tormenta de nieve cegadora. Ni un solo de los habitantes del poblado llega a ver ni a mostrar interés por la buena acción de McCabe ni tampoco por si el líder del poblado está vivo o muerto. Están ocupados en apagar las llamas de una iglesia que arde y que nadie atiende.

Los vividores da un giro a los objetos simbólicos del western clásico. No existen las leyes. La iglesia está vacía. En el enfrentamiento, uno de los asesinos se esconde tras un edificio y liquida a McCabe de un disparo. McCabe, que parece estar muerto, dispara un balazo en la frente del asesino con una pistola de cañón corto escondida (empleada normalmente por mujeres). En lugar de las perneras y del sombrero blanco de ala ancha típico del vaquero, McCabe lleva un traje típico de la zona Este y un bombín.

Los vividores, mediante la estrategia de debilitación del género, nos ofrece una de las mejores técnicas de hacer de los guiones símbolos metafóricos unos símbolos nuevos. Es una lección magistral para el arte de la narración y un hito en el cine estadounidense.

Ejemplos de red de símbolos

La mejor manera de aprender la técnica de la red de símbolos es ver cómo funciona una vez aplicada. Analizando diferentes historias veremos que estas técnicas se aplican exitosamente en un amplio espectro de géneros narrativos.

Excalibur

Si el western es el mito nacional de Estados Unidos, podemos decir que el Rey Arturo es el de Inglaterra. Su poder y su atracción son tan grandes que esta narración por sí sola explica mil historias distintas de las narraciones western. Sólo por este motivo, nosotros, en tanto que narradores modernos, debemos saber cómo funcionan sus símbolos cruciales. Como de costumbre empezaremos por los símbolos de personajes.

El rey Arturo no es sólo un hombre ni sólo un rey. Es el centauro moderno, el jinete de metal. Como tal, es el primer superman, el Hombre de Acero, el macho llevado hasta el extremo. Es la encarnación primordial de la cultura guerrera. Representa el coraje, la fuerza, la buena acción y establece la justicia a través del combate frente a otros. Paradójicamente, como la masculinidad llevada hasta el extremo, vive según un código de caballería que coloca a las mujeres en lo alto de un pedestal de la pureza absoluta. Esto convierte a lo femenino en sí mismo en un símbolo, dividido entre los contrastados binarios cristianos de virgen y prostituta.

El rey Arturo también simboliza el líder moderno en conflicto. Crea la comunidad perfecta en Camelot, basada en la pureza de carácter, pero acabará perdiéndola al darse cuenta de que su mujer se enamora de uno de sus caballeros, el más elegante y puro. El conflicto entre deber y amor es una de las oposiciones morales más grandes en la narración y el rey Arturo es uno de sus mejores representantes.

El aliado de Arturo es Merlín, el mago-mentor por excelencia. Es un personaje que tiene sus raíces en la visión mágica del mundo precristiano, por lo tanto, representa la sabiduría de las fuerzas más profundas de la naturaleza. Es el artista-artesano primordial de la naturaleza y de la naturaleza humana, y de la de la naturaleza humana como producto de la naturaleza. Sus hechizos y sus consejos suelen partir de una profunda comprensión de las necesidades y anhelos de la persona en particular que tiene delante.

Los adversarios de Arturo poseen una cualidad simbólica que cientos de artistas han tomado prestada con los años. Su hijo es Mordred, el niño malo cuyo nombre representa la muerte. El aliado de Mordred es su madre, Morgana (conocida también como Morgan le Fay), una bruja mala.

Los caballeros son superhombres, como Arturo. Destacan por encima del hombre corriente no sólo como guerreros, sino también por su pureza y grandeza de carácter. Deben vivir según el código de caballería y van en busca del Santo Grial, mediante el cual pueden entrar en el Reino de los Cielos. En sus viajes, los caballeros representan los Buenos Samaritanos, ayudando a cualquier necesitado y demostrando su pureza de corazón con sus buenas acciones.

Excalibur y otras versiones de la historia del rey Arturo están repletas de mundos y objetos simbólicos. El primer lugar simbólico es Camelot, la comunidad utópica cuyos miembros convierten sus ansias humanas en gloria personal a cambio de la tranquilidad y de la felicidad del conjunto. El lugar simbólico lo representa además la Mesa Redonda. La Mesa Redonda es la

república de los grandes en la que todos los caballeros ocupan el mismo lugar en la mesa junto a su rey.

Excalibur es nombrado después del otro objeto simbólico principal de la historia del rey Arturo, la espada. Excalibur es el símbolo masculino de la buen acción y solamente el rey legítimo con un corazón puro podrá desenfundar la espada de la piedra y empuñarla a fin de formar una comunidad ideal.

Los símbolos del rey Arturo están estampados en nuestra cultura y se encuentran en historias como La guerra de las galaxias, El señor de los anillos, Esperanza y gloria, Un yanqui en la corte del Rey Arturo, El rey pescador y en miles de westerns. Si queremos emplear los símbolos del rey Arturo, asegurémonos de invertir su significado de manera que hagan nuestra historia original.

Los sospechosos de siempre

Los sospechosos de siempre es una historia original en que el personaje principal crea su propio personaje simbólico mediante los métodos que hemos mencionado anteriormente, conforme la historia avanza. Con el oportuno nombre de Verbal, este personaje es aparentemente un sinvergüenza de poca monta y aliado pero en realidad es el protagonista, un criminal experto (adversario principal) y un narrador. Al explicarle al interrogador de aduanas lo ocurrido, construye una terrorífico y despiadado personaje llamado Keyser Soze. Vincula a este personaje el símbolo del diablo, y lo hace de tal manera que Keyser Soze cobra un poder mítico hasta el punto de que la sola mención de su nombre infunde terror en los corazones. Al final de la historia, el espectador se entera de que Verbal es Keyser Soze y de que es un criminal experto en parte porque es un narrador experto. Los sospechosos de siempre es una narración original y su creación de símbolos es de alto nivel.

La guerra de las galaxias

Uno de los motivos de la gran popularidad de La guerra de las galaxias es que está basada en el método de hacer su tema simbólico. Esta aparentemente sencilla aventura de fantasía contiene un sólido tema que está concentrado en el símbolo del sable láser. En este mundo tan avanzado tecnológicamente, donde la gente viaja a la velocidad de la luz, tanto los protagonistas como los adversarios luchan con sable. Evidentemente, no es algo real. Pero en ese mundo sí que es suficientemente real ser un objeto que puede cobrar poder temático. El sable láser simboliza el código samurái de entrenamiento y conducta que se emplea tanto para el bien como para el mal. La importancia de ese objeto simbólico es incuestionable, así como el tema que representa para el éxito mundial de La guerra de las galaxias.

Forrest Gump

Forrest Gump emplea dos objetos que representan los temas: la pluma y la caja de chocolate. Podríamos criticar la técnica del escritor de vincular el símbolo de una manera torpe. En este mundo cotidiano, una pluma cae del cielo planeando hasta los pies de Forrest. Evidentemente, la pluma representa el espíritu libre y abierto de Forrest, y su tranquila actitud ante la vida. El símbolo de la caja de chocolates es todavía más obvio. Forrest afirma: "Mi mamá siempre dijo: La

vida es como una caja de bombones. Nunca sabes con qué te vas a encontrar". Ésta es una afirmación temática directa de la manera correcta de vivir asociada a una metáfora.

Pero estos dos símbolos vinculados a dos temas funcionan mucho mejor de lo que parece al principio y las razones son de índole instructiva. Para empezar, el género de Forrest Gump es el mito conectado al drama y la historia ocupa cerca de cuarenta años. Por lo tanto, al igual que la pluma, la historia deambula por el espacio y el tiempo sin dirección aparente excepto la línea narrativa general. En segundo lugar, su protagonista es un bobalicón que piensa en tópicos fáciles de memorizar. Un personaje "normal" que declara rotundamente que la vida es como una caja de bombones suena a sermón. Pero el sencillo Forrest se queda prendado de esa capacidad encantadora de percepción que aprendió de su amada madre y de esta manera el público también.

Ulises

Joyce aborda la idea del narrador como mago, creador de símbolos y de puzles y es el que mejor lo hace. Esto tiene ventajas, pero también desventajas, pues traslada al espectador desde una reacción emocional a una intensamente intelectual. Si se presentan miles de símbolos sutiles y oscuros al mismo tiempo de mil maneras peliagudas, se obliga al lector a convertirse en un científico narrativo o en un sabueso literario decidido a rastrear lo más lejos posible la construcción de este rompecabezas tan elaborado. Al igual que Ciudadano Kane (aunque por diferentes razones), Ulises es una historia enormemente admirable por su técnica pero muy difícil de amar. Por lo tanto, estudiemos su método de elaboración de signos.

-Símbolo narrativo y personajes simbólicos

Joyce establece una red de personajes simbólicos en primer lugar revistiendo su historia con los personajes de la Odisea, la historia de Cristo y Hamlet. Completa sus referencias con esta red principal de personajes con referencias de personas reales y de personajes de iconografía irlandesa del pasado. Esta técnica tiene una serie de ventajas. En primer lugar, conecta el personaje con el tema: Joyce intenta crear una religión natural o humanista desde las acciones de sus personajes. Sus personajes cotidianos Bloom, Stephen y Molly encarna cualidades heroicas e incluso divinas no sólo mediante lo que hacen, sino también mediante sus constantes referencias a otros personajes como Odiseo, Jesús o Hamlet.

Esta técnica también coloca a los personajes de Ulises dentro de una tradición cultural al tiempo que los muestra rebelándose contra esa tradición y emergiendo como individuos únicos. Ésta es precisamente la línea de desarrollo de personajes que sigue Stephen luchando a medida que avanza la historia. Oprimido por su educación católica y la dominación de Irlanda, pero sin del deseo de destruir la espiritualidad, Stephen busca un camino para encontrar su propia persona y convertirse en un artista de verdad.

Otra de las ventajas de ajustar personajes con personajes de otras historias es la posibilidad de que se le presenta a Joyce de jugar con una red de indicadores de personaje que se extiende a lo

lardo de toda la obra. Esto es de gran ayuda cuando escribimos una historia tan larga y compleja como ésta. Además de ser éste un principio fundador, los indicadores de personaje permiten a Joyce evaluar cómo cambian sus personajes principales en el transcurso de la historia, refiriéndose a estos mismos personajes simbólicos (Odiseo, Jesús, Hamlet), de diferentes maneras.

-Acciones simbólicas y objetos

Joyce aplica estas mismas técnicas de personajes simbólicos a las acciones y objetos de la historia. Compara constantemente las acciones Bloom, Stephen y Molly con las de Odiseo, Telémaco y Penélope, y el efecto que causa en el lector es tanto heroico como irónico. Bloom vence a sus cíclopes y trama su escapada en la oscuridad de la cueva de un bar. A Stephen le ronda el fantasma de la madre, igual que el encuentro de Odiseo con su madre en Hades y el momento en que Hamlet es visitado por el fantasma de su padre muerto. Molly se queda en casa como Penélope pero a diferencia de la infiel Penélope allí se hace famosa por su infidelidad.

Los objetos simbólicos de Ulises forman una amplia red de cosas “sagradas” en la religión naturalista y cotidiana de Joyce. Tanto Stephen como Bloom abandonan el hogar sin las llaves. Las gafas de Stephen se han roto el día antes de partir. Pero, habiéndose limitado su capacidad visual, tiene la posibilidad de ser un visionario, de obtener una visión artística en el transcurso del día de viaje. Un anuncio de “El cocido de Plum: un hogar no es un verdadero hogar sin él, se refiere a la carencia del acto sexual sagrado entre Bloom y su mujer y el daño que ha causado en su hogar. Bloom empuña su bastón como una pesada hacia el candelabro del burdel y se libera del pasado que lo mantiene encerrado en una prisión. Bloom cree que para los creyentes la comunión católica es una piruleta, pero él y Stephen ejercen una auténtica comunión cuando comparten un café y chocolate en casa de Bloom.

CREA SÍMBOLOS – EJERCICIOS DE ESCRITURA 6

-Símbolo narrativo: ¿Existe un símbolo de verdad que exprese la premisa, los giros narrativos clave, el tema central o la estructura general de nuestra historia? Analicemos de nuevo nuestra premisa, el tema y la frase que resume el mundo narrativo. Después escribiremos una descripción en una frase de los símbolos principales de nuestra historia.

-Personajes simbólicos: Determinar los símbolos de nuestro protagonista y de otros personajes. Trabajaremos en los siguientes pasos:

1. Analizar la red completa de personajes antes de crear un símbolo para cada personaje.
2. Empezar por la oposición entre el protagonista y el adversario principal.
3. Inventar un aspecto único del personaje o una emoción única que deseamos que este personaje evoque en el público.
4. Considerar aplicar una oposición de símbolos dentro del personaje.
5. Repetir el símbolo, asociado al personaje, varias veces en el transcurso de la historia.
6. Cada vez que repitamos el símbolo, alterar los detalles de alguna manera.

-Tipología de personaje: Consideremos conectar uno o más de nuestros personajes con una tipología de personaje, concretamente con dioses, animales o máquinas.

-Cambio de símbolo del personaje: ¿Hay algún símbolo que podamos conectar con el cambio de nuestro protagonista? Si lo hay, miremos las escenas en las que expresamos las debilidades y necesidades de nuestro protagonista al principio de la historia y su autorrevelación al final.

-Tema simbólico: Busquemos un símbolo que pueda condensar el tema principal de nuestra historia. Para que un símbolo exprese un tema debe representar una serie de acciones con efectos morales. Un símbolo temático más elaborado debería representar dos series de acciones morales en conflicto.

-Mundo simbólico: Decidamos qué símbolos queremos vincular a los diversos elementos de nuestro mundo narrativo, incluyendo los escenarios naturales, espacios creados por el hombre, tecnología y tiempo.

-Acciones simbólicas: ¿Hay una o más acciones concretas que se merecen un tratamiento simbólico? Pensemos en un símbolo que podamos vincular a una acción para hacerla destacar.

-Objetos simbólicos: Diseñemos una red de objetos simbólicos de entrada repasando nuestro principio fundador de nuestra historia. Asegurémonos de que cada objeto simbólico que creamos encaja con este principio fundador. Después escojamos los objetos a los que queremos darles un significado extraordinario.

-Desarrollo del símbolo: Seguiremos la pista de cómo cambia cada símbolo que utilizamos en el transcurso de la historia.

Para ver en la práctica algunos de estos métodos, estudiemos El señor de los anillos.

El señor de los anillos es nada menos que una cosmología y mitología moderna de Inglaterra. Reúne las formas narrativas del mito, la leyenda y las novelas de caballerías junto con referencias históricas y simbólicas a la mitología griega y escandinava, al cristianismo, a los cuentos de hadas, a la historia del rey Arturo y otros cuentos del caballero errante. El señor de los anillos es una obra alegórica en el sentido, como dijo Tolkien, de que es muy aplicable a nuestro mundo moderno y a nuestra época. Alegórico significa, entre muchas otras cosas, que los personajes, los mundos, las acciones y los objetos son, forzosamente, muy metafóricos. Esto no significa que no sean únicos o inventados por el escritor. Significa que los símbolos tienen referencias que resuenan en símbolos anteriores que habitan en lo más profundo de la mente del espectador.

-Símbolo narrativo: El símbolo narrativo, por supuesto, se halla en el título. El anillo es el objeto de poder ilimitado que todos anhelan. Quien lo posea se convertirá en señor con poderes divinos. Pero ese señor será inevitablemente destructivo. El anillo es la gran tentación que arrancará a alguien de su vida feliz y normal. Y su atractivo no se acaba nunca.

-Personajes simbólicos: La fuerza de esta historia de increíble consistencia es la rica red de personajes simbólicos. No se trata del simple planteamiento de hombre versus hombre, hombre versus animal u hombres versus máquina. Estos son personajes están definidos y diferenciados por el bien versus el mal, por niveles de poder (dios, mago, hombre, Hobbits) y por especies (hombre, elfo, enano, Orc, duende, Ent y fantasma). El mito funciona por tipos de personaje y es una de las razones por las que tiene un alcance épico pero poca sutileza cuando describe a las personas. Elaborando una red de tipos de personaje tan compleja y consistente, lo que hace Tolkien y su público es cocinarse su propio pastel de personajes y comérselo. Ésta es una clase importante para cualquier escritor que utiliza personajes simbólicos, concretamente si escribimos una historia basada en un mito.

En las oposiciones de personajes de Tolkien, el bien está simbolizado por personajes que se sacrifican, Gandalf y Sam; por el rey guerrero Aragorn que puede tanto curar como matar; y por aquellos que están en armonía con la naturaleza y que han adquirido el dominio sobre sí mismo más que sobre los demás, y éstos son Galadriel y Tom Bombadil. El protagonista de Tolkien no es el gran guerrero, sino el pequeño “hombre”: el Hobbit Frodo Baggins, cuya grandeza de corazón le permite ser el más heroico de todos. Al igual que Leopold Bloom en Ulises, Frodo es un nuevo tipo de héroe del mito, definido no por la fuerza de sus brazos, sino por la profundidad de su calidad humana.

Los adversarios poseen también un gran poder simbólico. Morgoth es el personaje malo original que precede a esta historia y forma parte de la historia que Tolkien creó para El señor de los anillos. Al igual que Mordred en el rey Arturo, Maugrim en Las crónicas de Narnia y Voldemort en las historias de Harry Potter (los guionistas ingleses adoran añadir “mor” al nombre de malo, tal vez porque “mor” suena como mort (“muerte”) en francés), Morgoth evoca en la mente del espectador al primer antidiós, Satán, y su nombre y acciones se asocian con la muerte. Sauron es el adversario principal de El señor de los anillos y es malo tanto porque persigue el poder absoluto como porque lo utilizará para sembrar la destrucción total en la Tierra Media. Saruman es una especie de personaje malo intercambiable que empezó como mago enviado para luchar contra Sauron pero que fue envenenado por saborear el poder absoluto. Otros adversarios, Gollum, los Nazgul, los Orcs, la araña Shelrob y los Balrog son diversas expresiones simbólicas de la envidia, el odio, la brutalidad y la destrucción.

-Tema simbólico: Como ocurre en las buenas historias (y concretamente en una alegoría), todos los elementos están basados en el hilo temático y en las oposiciones. Para Tolkien, esto significa una estructura temática cristiana que pone de relieve el bien versus el mal. El mal aquí se define como el amor por el poder y por el uso del poder. El bien proviene de cuidarse de las cosas vivas y el bien más elevado es el sacrificio, concretamente de la vida de uno de por la vida de otro.

-Mundos simbólicos: Los submundos visuales de El señor de los anillos son de una consistencia tan rica y simbólica como la red de personajes. Esos mundos son tanto naturales como sobrenaturales. Incluso los espacios creados por el hombre están infundidos de ambientes naturales y son, además, sus mismas prolongaciones. Como los personajes, esos submundos simbólicos viven en

oposición. En el mundo selvático tenemos al reino armonioso de Lothlorien y el bosque de los seres con forma de árbol, los Ents versus el malo Milkwood. Los mundos buenos de los bosques también se representan en oposición al mundo de la montaña, donde viven las fuerzas del mal. Sauron rige desde la guarida de la montaña de Mordor, tras la enorme Puerta Morannon (más "mor). Las Montañas nubladas son el emplazamiento de las cavernas subterráneas de Moria, donde los héroes visitan el "mundo subterráneo". Frodo atraviesa la Ciénaga de los Muertos, las tumbas de los que han muerto en batalla.

Las comunidades "humanas" expresan el mismo simbolismo natural. Al igual que Lothlorien, una utopía construida alrededor de los árboles, Rivendell es una utopía construida alrededor del agua y las plantas. Shire, el hogar de los Hobbits, es un pueblo arraigado a mundo domesticado y agrícola. Estas comunidades están contrastadas con los fuertes en la montaña de Mordor, Isengard y Helm's Deep, todos fundados en el poder más crudo.

-Objetos simbólicos: El señor de los anillos está basada en la búsqueda y posesión de objetos simbólicos y éstos o bien casi todos se han de excavar en lo más hondo de la tierra o forjarlos en el fuego. El más importante, cómo no, es el Anillo Único que Sauron ha forjado en el fuego del volcán del Monte del Destino. Simboliza el deseo por los falsos valores y por el poder absoluto, y quienquiera que lo posea se convertirá inevitablemente en alguien absolutamente malo y corrupto.

Otro símbolo circular del mal es el Ojo de Sauron que ve todo desde la punta de la Torre Oscura y ayuda a Sauron en su búsqueda del anillo.

Como Excalibur en el rey Arturo, Anduril, que significa "llama del Oeste", es la espada de la buena acción y sólo debe ser blandida por el heredero legítimo de la corona. Ahí donde Excalibur quedó incrustada en la piedra, Anduril se rompió y tuvo que ser forjada de nuevo de manera que Aragorn pudiera vencer las fuerzas del mal y recuperar el trono. Aragorn es el único rey guerrero que sabe utilizar la planta Athelas, que tiene un poder sanador. Como Aquiles, es un luchador muy habilidoso pero también vive en comunión con la naturaleza y es un agente de vida.

Evidentemente, éstos son sólo algunos de los símbolos que utiliza Tolkien en su épica El señor de los anillos. Estudiémoslos detenidamente a fin de dominar la técnica de creación de símbolos.

8. LA TRAMA

La trama es una de las técnicas más menospreciadas del arte de la narración. Los guionistas saben la importancia que tienen los personajes y el diálogo aunque, probablemente, no sepan cómo aplicar las técnicas correctamente. Pero, cuando se trata de escribir la trama, piensan: ya me pondré con eso cuando llegue el momento, que, como es natural, no llega nunca.

Dado que la trama conlleva un intrincado entretejido de personajes y acciones a lo largo y ancho de toda la historia, es una técnica inherentemente compleja. Debe formarse de manera muy detallada y tener coherencia como conjunto. Ocurre a menudo que un pequeño error en la trama de una escena puede desmembrar la trama completa de la historia.

No es de extrañar que algunos métodos para construir tramas como la “estructura en tres actos”, que no toman en cuenta la historia en su conjunto ni los tejidos de la trama en detalle, fallen estrepitosamente. Los guionistas que utilizan la antigua técnica de estructura en tres actos siempre se están quejando de los problemas que se les presentan en el segundo acto. Eso les ocurre porque el método que emplean para crear la trama es totalmente fallido. La técnica mecánica y simplista de estructurar en tres actos no nos proporciona un plano concreto de cómo tejer una gran trama a lo largo de la compleja sección central de la historia.

Una de las razones por las que los guionistas menosprecian la trama es porque malinterpretan muchos de sus significados. Suelen pensar que la trama es lo mismo que una historia. O que la trama sirve únicamente para rastrear las acciones del protagonista cuando persigue su objetivo. O que la trama es la manera en que se cuenta una historia.

Una historia es mucho más amplia que una trama. La historia conforma todos los subsistemas del cuerpo narrativo que funcionan a la vez: premisa, personaje, argumento moral, mundo, símbolo, trama, escena y diálogo. La historia es un “complejo multifacético de forma y significado en el que la línea de la narración (la trama) es uno de sus múltiples aspectos”.

La trama es el tejido subcutáneo de varias líneas de acción o de series de acontecimientos para que la historia se sostenga con estabilidad desde el principio, a lo largo de la sección central, hasta alcanzar el final. En términos más concretos, la trama rastrea la danza intrincada entre el protagonista y todos sus adversarios en su lucha por el mismo objetivo. Es una combinación de qué ocurre y cómo se van revelando los acontecimientos al público.

PUNTO CLAVE: Nuestra trama depende de cómo conservar o proporcionar información. Tramar conlleva un “dominio en la gestión del suspenso y misterio y de conducir con arte al espectador a través de un espacio (...) elaborado que suele estar lleno de signos para interpretar, pero siempre amenazado de una mala interpretación hasta el verdadero final de la historia”.

TRAMA ORGÁNICA

La trama es una descripción cualquiera de una serie de acontecimientos: ocurrió esto, después lo otro y después lo de más allá. Pero una secuencia sencilla de acontecimientos no es una buena trama necesariamente. No tiene objetivo, no tiene principio fundador que nos diga qué acontecimientos relatar ni en qué orden. Una buena trama es siempre orgánica y eso significa muchas cosas:

- Una trama orgánica presenta las acciones que conducen a un cambio del personaje protagonista o que explican por qué es posible este cambio.
- Cada acontecimiento está conectado causalmente.
- Cada acontecimiento es esencial.
- Cada acción es proporcional en extensión y ritmo narrativo.
- La cantidad de trama creada parece surgir de manera natural del personaje principal más que venir impuesta por el autor sobre los personajes. Una trama impuesta genera una sensación de estar frente a algo mecánico y de ver claramente los engranajes y las ruedas que hacen avanzar la narración. Esto quita vida y humanidad a los personajes y los convierte en marionetas. Una trama que surge naturalmente del protagonista no es simplemente una que se inventa el protagonista. Es una trama que se adecua al deseo del protagonista y a su capacidad de planear y de actuar.
- La secuencia de acontecimientos consta de una unidad y de un efecto total. Como dijo Allan Poe, “una parte no puede ser nunca dislocada sin arruinar todo el conjunto”.

TIPOS DE TRAMA

Es muy difícil captar la idea de una trama orgánica y mucho más crearla. Esto ocurre en parte porque tramar suele conllevar siempre una contradicción. La trama es algo que se diseña sacándose acciones y acontecimientos de la chistera y conectándolos en un orden preciso. Y, sin embargo, los acontecimientos de la trama deben ser como fases necesarias que se desarrollan espontánea y naturalmente.

En general, la historia de las tramas toma vida desde la importancia de emprender una acción hasta la adquisición de información, que son las “dos patas” mediante las que una historia camina. Las primeras tramas, que empleaban la forma del mito, muestran a un personaje principal emprendiendo una serie de acciones heroicas que el público desea imitar por inspiración. Las tramas más recientes, versiones basadas en general en la forma detectivesca, muestran un personaje y un público ignorante o confuso frente a lo que está sucediendo y su labor es la de encontrar la verdad de estos acontecimientos y personajes.

Estudiemos algunos tipos principales de trama más a fin de ver cómo los diferentes narradores diseñan su secuencia de acontecimientos y cómo crean una trama orgánica.

El viaje como trama

La primera estrategia para urdir una trama surgió de los escritores que se basaron en la forma del mito y su técnica principal era la del viaje. En esta forma de trama, el protagonista emprende un

viaje en el que se encuentra con una serie de adversarios sucesivamente. Vence a cada uno de ellos y después regresa a casa. El viaje es supuestamente orgánico:

1. Porque es una persona la que crea el hilo concreto.
2. Porque el viaje proporciona una manifestación física del cambio que experimenta el personaje protagonista.

Cada vez que el protagonista vence a un adversario, experimenta probablemente un pequeño cambio en su personaje. Su cambio más esencial lo experimenta (su autorrevelación) cuando regresa a casa y descubre lo que habitaba de verdad en su interior; descubre su capacidad más profunda.

El problema de la trama de viaje es que normalmente fracasa en conseguir todo su potencial orgánico. De entrada, el protagonista casi nunca sufre ni el más mínimo cambio interno en su personaje cuando vence a sus adversarios. Sencillamente, los vence y sigue adelante. De modo que cada lucha contra un adversario extraño se convierte en una repetición de la misma trama y toma un aire de trama episódica, no orgánica, ante el público.

La segunda razón por la que el viaje es raramente orgánico es porque el protagonista ocupa demasiado espacio y tiempo durante la aventura. En historias llenas de divagaciones serpenteantes y descontroladas el narrador tiene muchas dificultades en recuperar a los personajes que el protagonista se ha encontrado en el camino (al inicio de la historia) de manera orgánica y creíble.

Con el paso de los años, los escritores se han dado cuenta, no sin dolor, de los problemas inherentes a las historias con el viaje como trama y han probado diferentes métodos para resolverlos. Por ejemplo, en *Tom Jones*, que utiliza un viaje cómico en su trama, su autor, Henry Fielding, cuenta con dos soluciones estructurales principales. En primer lugar oculta la verdadera identidad del protagonista y la de otros personajes al principio de la historia. Esto le permite regresar a algunos personajes más cercanos y verlos en más profundidad. Fielding aplica a la trama del viaje la técnica de revelación conocida también como “revelar”.

En segundo lugar recupera varios de los personajes que han aparecido al principio del viaje de Tom y los envía a otros viajes individuales, con el mismo destino de Tom. Esto crea un efecto embudo mediante el que Tom se deshace de un personaje y después de otro, y después de otro, a lo largo de la historia.

La dificultad de crear una trama orgánica mediante el viaje queda muy clara en *Las aventuras de Huckleberry Finn* de Mark Twain. Twain se inventa la brillante idea de la balsa, una isla flotante en miniatura, en la que puede colocar a Huck y a un segundo personaje, Jim. Pero el vehículo es demasiado pequeño, por lo tanto, Huck y Jim no cuentan como adversarios en curso pero sí con una sucesión de encuentros de forasteros “por el camino”. Además, con su personaje principal varado en mitad del río Mississippi, Twain no sabe cómo dar un final natural a su trama. Por lo tanto, detiene el viaje de manera arbitraria y utiliza un *deus ex machine* para salvarla. No hay

razón para que Tom Sawyer vuelva a aparecer salvo que sea para devolver la raíz cómica original de la trama, darle brillo y decir: “Fin”. Ni siquiera Mark Twain logró salirse con la suya.

Las tres unidades de la trama

La segunda estrategia principal para crear una trama orgánica la proporcionan antiguos dramaturgos griegos como Esquilo, Sófocles y Eurípides. Su método principal alude a lo que Aristóteles se refería cuando hablaba de unidades de tiempo, lugar y acción. Con este método la historia se ha de desarrollar en veinticuatro horas, en una sola localización y debe seguir una acción o un hilo narrativo. La trama es orgánica porque todas las acciones surgen del protagonista en muy poco tiempo y desarrollo. Fijémonos en que esta técnica resuelve el gran problema del viaje como trama porque existen adversarios que el protagonista conoce y que, además, están presentes durante toda la historia.

El problema con las tres unidades de la trama es que, aunque la trama sea orgánica, eso no es suficiente. Al contar con tan poco tiempo, limita en gran medida el número y la fuerza de las revelaciones. Las revelaciones son la parte de aprendizaje de la trama (contrariamente a la parte de acción) y son los indicios de la complejidad de la trama. El poco tiempo que ocupa el desarrollo de estas historias significa que el protagonista conoce muy bien a los adversarios. Probablemente han urdido una trama antes del comienzo de la historia, pero una vez que la historia arranca, se verán limitados en cuanto a qué cantidad de su persona pueden ocultar.

Como resultado entre estas tres unidades de la trama tenemos el tiempo, los adversarios y la complejidad de acción como el gran “revelar”. Por ejemplo, Edipo (en la primera historia detectivesca del mundo) se entera de que ha matado a su padre y dormido con su madre. Esto es un muy gran “revelar”, no cabe duda. Pero, si deseamos una trama muy llena, necesitamos salpicar la historia de revelaciones.

Los “revelares” de la trama

La tercera trama principal es la que podemos llamar los “revelares” de la trama. Mediante este método, el protagonista suele permanecer en un lugar aunque no ha de ser necesariamente una zona muy pequeña como la que requiere la unidad de lugar. Por ejemplo, la historia puede desarrollarse en un pueblo o en una ciudad. También, la trama de revelaciones casi ocupa un período de tiempo más largo de lo que permite la unidad de tiempo, incluso hasta algunos años. (Cuando la historia ocupa décadas, probablemente escribimos sobre una saga que tiende más a la trama del viaje.)

La técnica clave de los “revelares” de la trama es que el protagonista conoce a sus adversarios, pero se oculta mucha información acerca de ellos ante el protagonista y el público. Además, esos adversarios son muy habilidosos en conspirar y conseguir lo que quieren. Esta combinación genera una trama repleta de revelaciones o sorpresas, tanto para el protagonista como para el público.

Fijémonos en la diferencia elemental entre la trama del viaje y la de revelaciones: en la trama del viaje, las sorpresas son reducidas porque el protagonista se deshace rápidamente de algunos

adversarios. La trama de revelaciones oculta toda la información posible de algunos adversarios. Las revelaciones magnifican la trama sucediéndose por debajo de la superficie.

Si se hace acertadamente, la trama de revelaciones es orgánica porque el adversario es el personaje que ataca mejor la debilidad del protagonista y las sorpresas llegan en los momentos en que el protagonista y el público se enteran de cómo han ocurrido esas arremetidas. El protagonista debe, entonces, superar su debilidad y cambiar o será destruido.

La trama de revelaciones es muy popular entre el público porque maximiza la sorpresa, una fuente de placer para cualquier historia. Otro nombre para ellos es la supertrama, no sólo porque se den muchas sorpresas, sino por el impacto que suelen causar. Aunque actualmente son inmensamente populares, concretamente en las historias de detectives y de suspenso, el auge de la trama de revelaciones fue en el siglo XIX, con escritores como Dumas (El conde de Montecristo, Los tres mosqueteros) y Dickens. No es de extrañar que fueran también muy célebres historias como Retrato de una dama, en la que unos villanos muy poderosos urden terribles tramas para ganar.

Dickens era experto en tramas de revelaciones, tal vez inigualable como narrador. Pero su gran reputación como el mejor escritor y narrador de historias de todos los tiempos estriba en el hecho de que solía expandir los “revelares” de la trama al combinarla con la trama de viaje. Huelga decir que esto requería una capacidad tremenda de urdir tramas, puesto que estos dos abordajes de la trama son, en muchos aspectos, opuestos. En la trama del viaje, el protagonista se encuentra con un amplio espectro de la sociedad pero no tarda en avanzar hacia delante e ir dejando personajes atrás. En los “revelares” de la trama, el protagonista conoce a pocas personas pero llega a conocerlas bien.

La antitrama

Si en la narración del siglo XIX abundaban las supertramas, en la narración del siglo XX, al menos en cuanto a ficción importante, abunda la antitrama. En historias muy variadas como Ulises, El pasado en Marienbad, La aventura, Esperando a Godot, El jardín de los cerezos, El guardián en el centeno, se siente casi un desprecio por la trama, como si fuera un acto mágico que debemos escenificar ante el público y así el guionista consigue el complejo trabajo de dedicarle más atención al personaje. Como afirma Northrop Frye: “Podemos seguir leyendo una novela o yendo al teatro “a ver cómo acaba”. Pero cuando sabemos cómo acaba y el encanto ya no nos mantiene enganchados, nos olvidamos de la continuidad, el propio elemento de la obra o de la novela que nos ha permitido participar en ella”.

Si tuviéramos que resumir la trama de algunas de estas historias, sería más o menos así: El guardián en el centeno trata de un adolescente que pasea por Nueva York durante dos días. En El jardín de los cerezos, una familia llega a su antigua casa familiar, espera que se venda en una subasta y se marcha. La aventura es una historia de detectives en la que, posiblemente, no se ha producido ni tampoco ha de resolverse ningún crimen.

Tengo la sospecha de que muchos escritores del siglo XX no se rebelaron contra el plot per se, sino contra las grandes tramas, esas revelaciones sensacionales que impactaban tanto al lector y que eclipsaban todo lo que se le cruzaban en su camino. Lo que yo llamo antitrama, es realidad, una variedad de métodos que esos narradores ideaban para hacer la trama orgánica logrando que expresara las sutilezas de personaje. Punto de vista, varios narradores, estructura narrativa ramificante y tiempo no cronológico son todas las técnicas que juegan con la trama cambiando la manera de narrar la historia y con un objetivo más profundo en cuanto a presentar una visión más compleja de carácter humano.

Estos métodos pueden hacer que la historia parezca fragmentada, pero no será necesariamente inorgánica. Los puntos de vista múltiples puedes expresar un collage, “un montaje”, una dislocación de personaje, pero también un sentido de vitalidad y un río de sensaciones. Si estas experiencias contribuyen al desarrollo de los personajes, entonces serán orgánicas y altamente satisfactorias.

Las digresiones en la trama, muy comunes en la antitrama, son una forma de acción simultánea y a veces de acción retrospectiva. Serán orgánicas siempre y cuando surjan de cómo es en realidad el personaje. Por ejemplo, *Tristram Shandy*, la novela de antitrama más representativa, ha sido a menudo criticada por sus infinitas digresiones. Pero lo que no ha sido capaz de ver el lector es que *Tristram Shandy* no es una historia con una trama principal interrumpida por unas digresiones. Es una historia de digresiones interrumpida, por lo que aparenta ser una trama principal. El personaje principal, Tristram, es esencialmente un hombre que intercala, así que la manera en que está contada la historia es una expresión perfectamente orgánica de quién es el protagonista.

Una versión de antitrama sería también una forma de narrar retrospectivamente, como *Traición* de Harold Pinter, en la que las escenas se presentan en un orden cronológico inverso. La narración retrospectiva subraya el desarrollo orgánico de la historia subrayando a su vez los hilos causales entre escenas. Este hilo suele estar enterrado debajo de la superficie; una escena parece seguir naturalmente a la otra. Pero, si se avanza retrospectivamente, el público se ve obligado a tomar conciencia del hilo conector entre las escenas.

Pueden ver lo que acaba de ocurrir tuvo que evolucionar desde el acontecimiento que ocurrió antes de eso último y desde el acontecimiento anterior a ese citado.

La trama de género

Mientras los narradores importantes iban reduciendo sus tramas, sus homólogos más celebrados, especialmente por sus películas y novelas, las iban aumentando mediante el género. Los géneros son tipos de historias con personajes, temas, mundos, símbolos y tramas predeterminados. Las tramas de género suelen ser supertramas, suelen enfatizar esas revelaciones tan sorprendentes que a veces hacen que la historia dé un giro de 180 grados. Evidentemente, estas supertramas pierden parte de su poder por el hecho de ser predeterminadas. Generalmente, el público sabe lo que va a pasar en cualquier historia de género, así que sólo le sorprenden los detalles.

Estas tramas de género variadas parecen estar conectadas orgánicamente a sus personajes principales sencillamente porque han sido escritas miles de veces. No hay nada de paja en ellas. Pero estas tramas de género carecen de algo muy importante de la trama orgánica: no son únicas en la descripción de su personaje principal concreto. Son literalmente genéricas, es decir, mecánicas. En determinados géneros, como la farsa o la historia de intriga (de atracos o estafas), esta cualidad mecánica se lleva hasta tal extremo que las tramas están dotadas de una complejidad y de una sincronización dignas de un reloj suizo, pero no tienen personaje alguno.

La trama multilínea

La estrategia más reciente para crear una trama es la multilínea que originalmente fue inventada por escritores y guionistas pero que ha derivado en las series dramáticas de televisión, como, por ejemplo, el programa tan popular de Canción triste de Hill Street. Esta estrategia consiste en que cada historia, o episodio semanal, consta de tres o cinco hilos argumentales principales. Cada hilo lo maneja un personaje en concreto de dentro del grupo, normalmente organizado como un distrito policial, hospital o bufete de abogados. El narrador entrecruza los hilos. Si esta estrategia no se aplica bien, los hilos argumentales no mantendrán relación alguna entre ellos y la técnica de entrecruzar hilos servirá sólo para excitar la atención del público y aumentar la velocidad. Si se aplica bien, cada hilo será una variación del tema y el corte de un hilo a otro producirá un impacto de reconocimiento en el momento en que se yuxtaponen dos escenas.

La trama argumental es claramente una forma de narrar más simultánea, puesto que pone énfasis en un conjunto o en una minisociedad, y en cómo se comparan los personajes entre ellos. Pero esto no significa que esta estrategia de la trama no pueda ser orgánica. El enfoque mutiargumental cambia sencillamente la unidad de desarrollo y en vez de partir de un único protagonista parte de un grupo de personajes. Cuando los diferentes hilos son variaciones del tema, el público experimenta con más inmediatez quiénes somos como seres humanos y esto puede ser tan iluminador y conmovedor como ver el crecimiento de una persona en particular.

CREAR UNA TRAMA ORGÁNICA

Ahora que estamos bien armados mediante diferentes estrategias de cómo crear una trama, se nos plantea la gran pregunta: ¿Cómo crear una trama orgánica para nuestros personajes en concreto? He aquí la secuencia para escribir una trama orgánica:

1. Revisar nuestro principio fundador. Éste es el germen orgánico de nuestra historia. La trama debe ser ante todo la cristalización detallada de este principio.
2. Familiarizarnos de nuevo con el hilo temático. Éste será el argumento moral que queremos crear, reducido a una frase. La trama tiene que ser también una manifestación detallada de esta frase.
3. Si hemos creado un hilo simbólico para toda la historia, nuestra trama deberá también desarrollar este hilo. Aquí tratamos de encontrar una manera de secuenciar los símbolos a través de las acciones del protagonista y del adversario (la trama).

4. Decidir si queremos utilizar un narrador. Esto puede causar un gran efecto en cómo explicamos al público lo que ocurre y en cómo diseñamos la trama.
5. Resolver si queremos utilizar un narrador. Esto puede causar un gran efecto en cómo explicamos al público lo que ocurre y en cómo diseñamos la trama.
6. Decidir si queremos usar más de un género para nuestra historia. Si lo deseamos, tenemos que añadir algunos momentos claves de la trama que se adapten al género deseado en los lugares más apropiados y darles la vuelta de manera que nuestra trama no se haga predecible.

Aunque debemos decidir si queremos utilizar un narrador o no antes de usar los veintidós bloques de construcción para resolver nuestra trama, describiré cómo utilizar estas herramientas tan poderosas y elaboradas para invertir la cronología, pues es la manera más fácil de entenderlas.

LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE LOS VEINTIDÓS PASOS

Los veintidós bloques de construcción de toda buena historia son los acontecimientos estructurales más importantes, o fases, que conforman el despliegue de una trama orgánica. Ya hemos comentado los siete pasos estructurales clave en el capítulo 3. Pero los siete pasos aparecen muy al principio y al final de la historia. Los quince pasos adicionales se encuentran principalmente en la sección central de la historia, donde la mayoría de las historias fracasan.

Los veintidós pasos son los más útiles de todos los métodos narrativos por su amplitud y su detalle. Nos enseñan cómo crear una trama orgánica independientemente de la extensión del género de nuestra historia. Existe también una serie de herramientas clave para el proceso de reescritura. Una de las razones por la que los veintidós pasos estructurales tienen tanto poder es que nunca nos dicen qué hemos de escribir, tal y como las fórmulas y los géneros hacen. Nos muestran la manera más dramática de explicar nuestra historia al público. Nos dan un mapa muy detallado de nuestra trama entera facilitándonos la posibilidad de construir una historia muy estable desde el principio hasta el final y ayudándonos a evitar esa sección central muerta y fragmentada que tantos problemas da a los escritores. Éstos son los veintidós pasos:

1. Autorrevelación, necesidad y deseo
2. Fantasma y mundo narrativo
3. Debilidad y necesidad
4. Acontecimiento incitador
5. Deseo
6. Aliado o aliados
7. Adversario y/misterio
8. Adversario impostor – aliado
9. Primera revelación y decisión: deseo cambiado y motivo
10. Plan
11. Plan del adversario y contra ataque principal
12. Impulso
13. Ataque del aliado

14. Derrota aparente
15. Segunda revelación y decisión: impulso obsesivo, deseo cambiado y motivo
16. Revelación del público
17. Tercera revelación y decisión
18. Puerta, desafío, visita a la muerte
19. Lucha
20. Autorrevelación
21. Decisión moral
22. Nuevo equilibrio

PASO	PERSONAJE	TRAMA	MUNDO NARRATIVO	ARGUMENTO MORAL
1	Autorrevelación, necesidad y deseo			
2	Fantasma		Mundo narrativo	
3	Debilidad y deseo			
4		Acontecimiento incitador		
5	Deseo			
6	Aliado o aliados			
7	Adversario	Misterio		
8	Adversario impostor-aliado			
9	Deseo cambiado y motivo	Primera revelación y decisión		
10		Plan		
11		Plan del adversario y contraataque principal		
12		Impulso		
13				Ataque del aliado
14		Derrota aparente		
15	Impulso obsesivo, deseo cambiado y motivo	Segunda revelación y decisión		
16		Revelación del público		
17		Tercera revelación		
18		Puerta, desafío, visita a la muerte		
19		Lucha		
20	Autorrevelación			
21				Decisión moral
22	Nuevo equilibrio			

A primera vista, utilizar los veintidós pasos puede, tal vez, atrofiar nuestra creatividad y proporcionarnos una historia mecánica más que una orgánica. Esto forma parte del miedo

profundo de los escritores a planear demasiado. Pero el resultado es que, frecuentemente, tratan de inventar la historia conforme avanzan y acaban en el caos. Usar los veintidós pasos ayuda a evitar que lleguemos a esos extremos y, en realidad, aumenta nuestra creatividad. Los veintidós pasos no son una fórmula para escribir. Lo que hacen es proporcionar un andamio, el necesario para hacer algo creativo sabiendo que funcionará a medida que nuestra historia se desarrolla orgánicamente.

De la misma manera, tratemos de no quedarnos atrapados con el número veintidós. Una historia puede tener más o menos pasos, no forzosamente veintidós, dependiendo de la extensión. Pensemos en una historia como un acordeón. Está limitada sólo dependiendo de cuánto puede llegar a contraerse. No ha de tener menos de siete pasos, este número es el mínimo para que sea orgánica. Incluso un anuncio de treinta segundos, si es bueno, sigue los siete pasos.

Pero cuanto más larga es una historia, más pasos estructurales tendrá. Por ejemplo, un cuento corto o una comedia de situación sólo podrá aplicar los siete pasos principales en el tiempo limitado con que cuenta la historia para desarrollarse. Una película, una novela corta o una serie dramática de televisión de una hora tendrá, normalmente, como mínimo veintidós pasos (salvo que el drama sea mutiargumental, en cuyo caso cada hilo tendrá sus siete pasos). Una novela larga, con sus giros y sorpresas añadidos, tiene más de veintidós pasos estructurales. Por ejemplo, David Copperfield cuenta con más de sesenta revelaciones.

Si estudiásemos los veintidós pasos en profundidad, veríamos que son una verdadera combinación de diversos sistemas del cuerpo narrativo tejidos en una sola línea argumental. Combinan la red de personajes, el argumento moral, el mundo narrativo y la serie de acontecimientos reales de que consta la trama. Los veintidós pasos representan una coreografía detallada del protagonista versus adversarios conforme éste trata de alcanzar un objetivo y resolver un problema vital muy profundo. Efectivamente, los veintidós pasos garantizan el manejo de la trama de nuestro personaje principal.

El cuadro de la siguiente página presenta los veintidós pasos desglosados en cuatro hilos principales, o subsistemas narrativos. No olvidemos que cada paso puede ser una extensión de más de un subsistema. Por ejemplo, el impulso, que consta de una serie de acciones que emprende el protagonista para alcanzar su objetivo, es ante todo un paso argumental. Pero es también un paso en el que el protagonista puede emprender una acción inmoral para ganar, que es parte del argumento moral.

La siguiente descripción de los veintidós pasos nos enseñará cómo usarlos para resolver nuestra trama. Una vez que he explicado un paso, daré un ejemplo de ese paso con dos películas: Casablanca y Tootsie. Estas dos películas representan dos géneros diferentes (historia de amor y comedia) y los separan cuarenta años de historia. Pero ambos utilizan los veintidós pasos en la construcción de sus tramas orgánicas de su historia estable desde el principio hasta el final.

No olvidemos que estos pasos son unos instrumentos muy eficaces para escribir, pero no están grabados en piedra. Por lo tanto, seamos flexibles a la hora de aplicarlos. Toda buena historia

trabaja mediante esos pasos con un orden ligeramente diferente. Hemos de encontrar el orden que funcione para nuestra trama y personajes en particular.

1. Autorrevelación, necesidad y deseo

La autorrevelación, la necesidad y el deseo representan el espectro general del cambio que sufre el protagonista de nuestra historia. Es una combinación de los pasos 20, 3 y 5, el marco que nos proporcionará el viaje “estructural” de nuestro protagonista. Lo recordamos revisando el capítulo 4, sobre el personaje, que empezábamos en el punto final del desarrollo de nuestro protagonista resolviendo su autorrevelación. Después regresábamos al comienzo para abordar su debilidad, necesidad y deseo. Debemos utilizar el mismo procedimiento cuando decidamos la trama.

Empezando desde el marco que encuadra la historia (de la autorrevelación a la debilidad, necesidad y deseo), de entrada determinaremos el punto final de la trama. Después, cada paso que avancemos nos conducirá directamente adonde queremos ir.

Revisando cada paso de ese marco que encuadra la trama, formulémosnos estas preguntas y seamos muy concretos con las respuestas:

-¿Qué aprenderá mi protagonista al final?

-¿Qué sabe al principio? No existe ni un solo personaje que sea una página en blanco en el principio de la historia. Cree en algunas cosas.

-¿Cuál es el error inicial? Nuestro protagonista no puede enterarse de algo al final de la historia salvo que esté equivocado en algo al principio.

Casablanca

-Autorrevelación: Rick se da cuenta de que no puede retirarse de su lucha por la libertad sólo por una decepción amorosa.

-Necesidad psicológica: Superar la amargura hacia Ilsa, recobrar el sentido de la vida y renovar la fe en sus ideales.

-Necesidad moral: Dejar de cuidar de sí mismo a costa de los demás.

-Deseo: Recuperar a Ilsa.

-Error inicial: Rick se cree un hombre muerto, se pasa la vida haciendo tiempo. Los asuntos del mundo no le preocupan.

Tootsie

-Autorrevelación: Michael se da cuenta de que ha tratado a las mujeres como objetos sexuales y, por ello, no ha dado la talla como hombre.

-Necesidad psicológica: Superar su arrogancia hacia las mujeres y aprender a dar y a recibir amor con honestidad.

-Necesidad moral: Dejar de mentir y de usar a las mujeres para obtener lo que quiere.

-Deseo: Quiere a Julie, una actriz del programa.

-Error inicial: Michael piensa que es una persona decente con las mujeres y que mentir está bien hecho.

2. Fantasma y mundo narrativo

El paso 1 fija el marco que encuadra nuestra historia. Desde el paso 2 trabajaremos a través de los pasos de la estructura en el orden típico en que se suceden en una historia. Sin embargo, no olvidemos que el número y la secuencia de pasos se pueden alterar dependiendo de la historia concreta que expliquemos.

Fantasma

Probablemente hayamos oído alguna vez el término “historia subterránea”. La historia subterránea es todo aquello que le ha ocurrido al protagonista antes de que la historia empiece a ser contada. Raras veces empleo el término “historia subterránea” porque es un término demasiado amplio. Al público le interesa todo lo que le pasó al protagonista en el pasado. Está interesado en los puntos esenciales. Por eso el término “fantasma” es mucho más adecuado.

En las historias hay dos tipos de fantasmas. El primero y más común es un acontecimiento del pasado que todavía le ronda al protagonista en el presente. El fantasma es una herida abierta que funciona a menudo como la fuente de debilidad psicológica y moral del protagonista. El fantasma es también un recurso que nos permite ampliar el desarrollo orgánico del protagonista en retrospectiva, antes del comienzo de nuestra historia. Por tanto, el fantasma forma gran parte de los cimientos de la historia.

Podemos pensar también en ese fantasma como el adversario interno del protagonista. Es un miedo muy profundo que obstaculiza las acciones del protagonista. A nivel estructural, el fantasma actúa como “contradeseo”. El deseo del protagonista le empuja hacia adelante: su fantasma le lleva hacia atrás. Henrik Ibsen, escritor cuyas obras ponen mucho énfasis en el fantasma, describió este paso estructural como “navegar con un cadáver en la bodega”.

Hamlet

Shakespeare era un escritor que conocía el valor de un fantasma. Antes de la página 1, el tío de Hamlet ha asesinado a su padre, el rey, y después se ha casado con la madre de Hamlet. Como si este fantasma no fuera suficiente, Shakespeare introduce en las primeras páginas el verdadero fantasma del rey muerto, que le pide a Hamlet que se vengue. Hamlet dice: “La época se ha dislocado: ¡suerte horrenda, haber nacido yo para su enmienda!”

Qué bello es vivir

El deseo de George Bailey es ver el mundo y construir cosas. Pero su fantasma, el miedo a lo que pueda hacer el tirano Potter a sus amigos y familia si se va, le coacciona.

Otro tipo de fantasma, aunque poco común, se daría en una historia en la que no es posible que haya fantasma porque el protagonista vive en un mundo paradisíaco. En lugar de empezar la historia en la esclavitud (en parte debido a ese fantasma), el protagonista empieza libre. Pero un ataque cambiará la situación de repente. Cita en San Luis y El cazador son dos ejemplos.

En este punto es necesario ser prudente. No recarguemos demasiado la presentación al principio de la historia. Muchos escritores tratan de contarle al espectador todos los detalles del protagonista desde la primera página, incluido el porqué y el cómo del fantasma. Esta masa de información sólo consigue alejar al público de la historia. En su lugar, tratemos de ocultar mucha información del protagonista incluidos los detalles del fantasma. El público adivinará que nos guardamos algo en el bolsillo y se acercará a la historia de inmediato. Los espectadores piensan: “aquí está pasando algo y voy a averiguar qué es”.

A veces, el acontecimiento del fantasma ocurre en las primeras escenas. Pero es mucho más común que otro personaje explique el fantasma del protagonista en el primer tercio de la historia. (En raras ocasiones el fantasma se presenta en la autorrevelación casi al final de la historia. Pero esta idea pocas veces funciona porque el fantasma, el poder del pasado, domina la historia y lo arrastra todo hacia atrás.)

Mundo narrativo

Como el fantasma, el mundo narrativo está presente desde el principio de la historia. Es donde vive nuestro protagonista. Compuesto de la arena, los escenarios naturales, el clima, los espacios creados por el hombre, la tecnología y el tiempo, el mundo narrativo es una de las maneras principales de definir a nuestro protagonista y a los otros personajes. Estos personajes y sus consiguientes valores describen el mundo (véase el capítulo 6, El mundo narrativo, para más detalles).

PUNTO CLAVE: El mundo narrativo debería ser una expresión de nuestro protagonista. Muestra sus debilidades, necesidades, deseos y obstáculos.

PUNTO CLAVE: Si nuestro protagonista empieza la historia esclavizado en algún aspecto, el mundo narrativo será, asimismo, esclavizante y debe subrayar o agravar la mayor debilidad del protagonista.

Desde la página 1 colocamos a nuestro protagonista en un mundo narrativo particular. Pero muchos de los veintidós pasos tendrán un submundo propio y particular.

Fijémonos en que la convención en la escritura de guiones dice que a no ser que escribamos aventuras o ciencia ficción es necesario esbozar la historia enseguida para obtener el hilo de deseo del protagonista. Nada más lejos de la verdad. Cualquiera que sea la historia que escribamos, hemos de emplazarla en un mundo particular y detallado. Al público le encanta encontrarse en un mundo concreto. Si proporcionamos un mundo a la historia, los espectadores no querrán abandonarlo y volverán a él una y otra vez.

Casablanca

-Fantasma: Rick luchó contra los fascistas en España y traficó con armas entre los etíopes que luchaban contra los italianos. La razón por la cual dejó Estados Unidos es un misterio. A Rick le ronda el recuerdo de cuando Ilsa lo dejó en París.

-Mundo narrativo: Casablanca dedica una gran parte del principio a detallar un mundo narrativo muy complejo. Mediante voces en off y mapas (miniaturas) un narrador muestra masas de refugiados saliendo en tropel de la Europa ocupada por los nazis hacia el lejano puesto del desierto de Casablanca en África del Norte. En lugar de remitirse rápidamente al deseo del personaje, la película muestra a un montón de refugiados en busca de visados para abandonar Casablanca por la libertad de Portugal y de América. Ésta es una comunidad de ciudadanos del mundo atrapados como leones en una jaula.

Los escritores continúan detallando el mundo narrativo con una escena del comandante en jefe Strassor cuando se encuentra con el capitán Renault, jefe de policía francés, en el aeropuerto. Casablanca es una mezcla confusa de poder político, un mundo que vive en el limbo. Se supone que los franceses, bajo régimen de Vichy, están al mando, pero el poder real recae sobre los nazis que han ocupado el país.

Dentro de la arena de la historia de Casablanca, Rick se ha forjado una pequeña isla de poder en su gran bar y casino, El Café Americano de Rick. Está descrito como un rey de la corte. Todos los personajes secundarios desempeñan un papel claro y definido en este mundo. De hecho, parte del placer que experimenta el público en esta película tiene que ver con la comodidad con la que viven estos personajes este tipo de jerarquía. Paradójicamente, esta película trata de luchadores libres es, en este sentido, muy antidemocrática.

El bar es también un lugar corrupto, una representación perfecta del cinismo y egoísmo de Rick.

Tootsie

-Fantasma: No hay acontecimiento en concreto del pasado de Michael que ahora le ronde. Pero tiene un conflicto que le resulta imposible manejar, por qué no encuentra trabajo como actor.

-Mundo narrativo: Desde los créditos iniciales de la película, Michael está inmerso en el mundo de la actuación y del espectáculo de Nueva York. Es un mundo donde se valora el físico, la fama y el dinero. El sistema se basa en una jerarquía muy acentuada, con algunos actores en la cúspide de la pirámide que se llevan todos los papeles y una masa de desconocidos en la base que se esfuerzan en encontrar un papel mientras trabajan de camareros para pagarse el alquiler. La vida de Michael consiste en enseñar el oficio de la actuación, en presentarse a muchas audiciones y en pelearse con los directores acerca de cómo desempeña el papel.

Una vez que Michael se ha disfrazado de Dorothy y ha obtenido un papel en un culebrón, la historia se traslada al mundo de la televisión. En un gran teatro completamente dominado por los intereses comerciales y donde la actuación de los actores es superficial, las escenas son melodramáticas, se suceden a un ritmo veloz y cambian constantemente de escenario. Es también un mundo muy machista dominado por un director arrogante y condescendiente con las mujeres actrices.

Los espacios creados por el hombre del mundo de Michael son unos apartamentos diminutos donde viven los actores en busca de trabajo y el plató de televisión donde se rueda la serie. El

plató es un lugar de fantasía y donde se representan papeles perfectos para un hombre que se quiere hacer pasar por una mujer. Las herramientas de este mundo son las del negocio de la actuación: voz, cuerpo, pelo, maquillaje y vestuario. Los guionistas crean un buen símil entre el maquillaje que usa Michael para su papel de teatro y el que usa para hacer de mujer delante y detrás de la cámara.

Este espacio de fantasía, un mundo de culebrón machista, expresa y exagera las grandes debilidades de Michael: es un machista que mentirá y traicionará la confianza de los demás para conseguir un papel.

3. Debilidad y necesidad

-Debilidad: El protagonista tiene uno o más defectos de personaje tan graves que están desmoronando su vida. Las debilidades toman dos formas: la psicológica y la moral. No se excluyen una a la otra. Un personaje puede tener las dos a la vez.

Todas las debilidades son psicológicas. La persona está herida por dentro de alguna manera. Una debilidad es también moral si por dentro causa algún mal a otra persona. Un personaje con una debilidad moral tiene siempre un efecto directo negativo sobre alguien.

PUNTO CLAVE: Muchos guionistas creen que le han conferido a su protagonista una debilidad moral cuando en realidad es psicológica. La prueba clave para conferir una debilidad moral es comprobar que el protagonista haya herido al menos a otra persona al comienzo de la historia.

-Necesidad: La necesidad es lo que le protagonista debe conseguir a fin de mejorar su vida. Casi siempre es un requisito que el protagonista supere sus debilidades hacia el final de la historia.

-Problema: El problema es el conflicto al que se enfrenta el protagonista o la crisis que experimenta al principio de la historia. Es consciente de la crisis pero no sabe cómo resolverla. El problema suele derivar de la debilidad del protagonista y está destinado a mostrar rápidamente esa debilidad al público. Aunque deba presentarse al inicio de la historia, es mucho menos importante que la debilidad y la necesidad.

Casablanca

Rick parece no necesitar ni querer nada. Pero está ocultando su necesidad. Parece más fuerte que los demás, que no necesita nada ni a nadie. Aunque su cinismo presenta a un hombre en un conflicto profundo, él es el amo de ese mundo. Lleva su bar al estilo de dictador bueno. El también es hombre que controla a las mujeres. Y es un hombre de grandes contradicciones: aunque ahora sea cínico, amarga y a menudo inmoral, en un pasado bastante reciente había luchado por la libertad y por muchas causas buenas.

Lo que es único en esta historia es que el personaje principal, aunque tiene mucho control, empieza como observador y “contestador”. Rick es un hombre de mucho poder y mucha historia pero decidió retirarse del dominio legítimo de su vida para llevar un bar perdido en un rincón del mundo, Casablanca, y volver a meterse en él mismo. Rick es un león encerrado en su propia jaula.

-Debilidades: Rick es cínico, un ser desilusionado, reactivo y egoísta.

-Necesidad psicológica: Superar la amargura que siente hacia Ilsa, recuperar una razón para vivir y renovar la fe en sus ideas.

-Necesidad moral: Dejar de ocuparse de sí mismo a costa de los demás.

-Problema: Rick está atrapado en Casablanca y atrapado en su propio mundo amargo.

Tootsie

-Debilidades: Michael es egoísta, arrogante y mentiroso.

-Necesidad psicológica: Superar su arrogancia hacia las mujeres y aprender a dar y a recibir amor honestamente.

-Necesidad moral: Dejar de mentir y se usar a las mujeres para conseguir lo que quiere.

-Problema: Michael busca trabajo de actor desesperadamente.

Arranques

Fantasma, mundo narrativo, necesidad y problema constituyen todas las aperturas importantes de nuestra historia. Existen tres tipos de arranques estructurales de la narración en los que se determinan estos elementos.

Arranque comunitario

El personaje principal vive en un paraíso donde la tierra, la gente y la tecnología conviven en perfecta armonía. Como resultado, el protagonista no tiene fantasma. Está feliz con problemas nimios, si los tiene, pero sí es vulnerable al ataque. Este ataque se produce pronto, sea desde fuera o desde dentro. Cita en San Luis y El cazador empiezan con ese arranque cálido y comunitario.

Arranque veloz

Esta apertura clásica, destinada a captar al lector en las primeras páginas, se compone de un número de elementos estructurales. El fantasma del protagonista es muy fuerte. El protagonista vive en un mundo de esclavitud, tiene una serie de debilidades, tiene necesidades morales y psicológicas y tiene varios frentes. Muchas de las historias que funcionan tienen este comienzo.

Arranque lento

Un arranque lento no es sino en el que el escritor no incluye los pasos estructurales del arranque veloz. En su lugar, un arranque lento cuenta historias en las que el protagonista no tiene objetivo.

Las personas desubicadas existen, claro está. Pero las historias que hablan de ellas suelen desarrollarse muy lentamente. Como la autorrevelación del protagonista es saber cuál es su verdadero deseo (y, por lo tanto, tener una intención), los primeros tres cuartos de la historia no tienen objetivo y la historia carece de impulso narrativo. Muy pocas historias logran superar este defecto estructural, pero La ley del silencio y Rebelde sin causa son dos películas que lo consiguen.

4. Acontecimiento incitador

Éste es un acontecimiento exterior que incita al protagonista a plantearse un objetivo y a emprender acciones.

El acontecimiento incitador es un paso pequeño, salvo por un motivo: porque conecta necesidad y deseo. Al principio de la historia, cuando la debilidad y la necesidad ya están determinadas, el protagonista queda, de alguna manera, paralizado. Necesitamos un tipo de acontecimiento para arrancar al protagonista de su parálisis y forzarlo a actuar.

Por ejemplo, en *El crepúsculo de los dioses*, Joe es un guionista en paro. Dos hombres aparecen para embargarle el coche y él se escapa. De golpe, pincha una rueda (acontecimiento incitador). Joe toma el camino de la casa de Norma Desmond y cree que ya se ha escapado. De hecho, ha caído en una trampa de la que nunca podrá escapar.

Casablanca

Ilsa y Lazlo entran al bar de Rick. Ellos son los intrusos que harán que la estable y controladora aunque infeliz vida de Rick se tambalee.

Tootsie

George, el agente de Michael, le dice que nadie lo contratará por su horrible personalidad. Esto incita a Michael a vestirse de mujer y buscar trabajo en un culebrón.

5. Deseo

El deseo es el objetivo concreto de nuestro protagonista. Proporciona la columna vertebral de toda la trama. En nuestro debate acerca de los siete pasos del capítulo 3, dije que una buena historia suele tener un objetivo específico que se prolonga en el curso de prácticamente toda la historia. A estos elementos hemos de añadirles uno más: empezar el objetivo en un nivel más bajo.

Uno de los caminos para construir una historia es aumentando la importancia del deseo a medida que la historia avanza. Si empezamos el deseo en un nivel alto, no puede construirse y la trama parecerá plana y monótona. Empezar el deseo en un nivel bajo nos ayudará a saber adónde vamos.

Conforme construimos el deseo en el transcurso de la historia, asegurémonos de que no estamos creando un deseo totalmente nuevo. En su lugar, aumentemos la intensidad y lo que está en juego respecto al deseo con el que hemos arrancado.

Casablanca

Rick quiere a Ilsa. Pero como historia de amor, el deseo queda atemperado porque Ilsa es también la primera adversaria de Rick. Al verse amargado tras ser abandonado por Ilsa en París, lo que Rick hace de entrada es herirla.

Cuando Rick ve su deseo hacia Ilsa frustrado, la historia cambia de foco y se centra en el deseo de otra persona: el deseo de Laszlo de conseguir unos visados para él y su esposa a fin de salir del país. Pero el escritor hace que el deseo de Rick se defina previamente en la historia, lo que apacigua al público impaciente durante las acciones que emprende Laszlo porque saben que el deseo de Rick se impondrá lo suficientemente pronto en la historia. La espera hace que el deseo se filtre hasta alcanzar un nivel de ebullición.

Hacia el final de la historia, Rick se plantea otro deseo, también conflictivo, que es el de ayudar a Ilsa y a Laszlo a escapar. Si este deseo conflictivo se hubiera planteado previamente en la historia, hubiera proporcionado a la trama dos columnas vertebrales. Pero si el deseo conflictivo se plantea al final de la historia y permanece oculto hasta ese momento, se convierte en revelación y a la vez en una parte de la autorrevelación de Rick.

Tootsie

Al principio, Michael busca trabajo de actor: pero eso lo consigue bastante pronto en la historia. El objetivo que en realidad hace de columna vertebral de la película es el deseo que Michael siente hacia Julie, una de las actrices del programa.

TÉCNICA DE LA TRAMA: NIVELES DE DESEO

Parte del éxito de nuestra historia estriba en el nivel de deseo que le conferimos al protagonista. Un deseo que mantiene un nivel bajo durante la historia limita a nuestro protagonista y hace prácticamente imposible que la trama adquiera cualquier tipo de complejidad. Por ejemplo, el hilo de deseo más comedido sería simplemente la supervivencia. El protagonista está siendo atacado y quiere escapar. Esto reduce al protagonista al nivel de animal. La trama en las historias de huida repite siempre el mismo compás en las escapadas.

He aquí los niveles de algunos hilos de deseos clásicos, desde el nivel más bajo hasta el más alto:

1. Supervivencia (huida)
2. Venganza
3. Ganar la batalla
4. Conseguir algo
5. Explorar un mundo
6. Capturar a un criminal
7. Encontrar la verdad
8. Ganarse el amor
9. Aportar justicia y libertad
10. Salvar la República
11. Salvar el mundo

6. Aliado o aliados

Una vez que el protagonista tiene un hilo de deseo, normalmente obtendrá uno o más aliados que le ayuden a superar el adversario y conseguir su objetivo. Un aliado no es una mera caja de resonancia de la visión del protagonista (aunque esto sea de mucha utilidad, especialmente en teatro, cine y televisión). Un aliado es una figura clave de la red de personajes y una de las principales maneras de definir a nuestro protagonista.

PUNTO CLAVE: consideremos proporcionar al aliado un hilo de deseo propio. Tenemos relativamente poco tiempo para definir a ese personaje. La manera más rápida de hacer creer al público que está viendo a una persona completa es darle a ese personaje un objetivo. Por ejemplo, el Scarecrow (espantapájaros) de El mago de Oz busca un cerebro.

PUNTO CLAVE: No hagamos nunca del aliado un personaje más interesante que el protagonista. Recordemos la regla de nuestro planteamiento acerca de la premisa: escribamos siempre una historia sobre nuestro personaje más interesante. Si nuestro aliado es más interesante que nuestro personaje, escribamos de nuevo una historia en la que el aliado sea el protagonista.

Casablanca

Los aliados de Rick son los distintos personajes que trabajan en el bar: Carl, el profesor convertido en camarero; Sacha, el camarero ruso; Emil, el croupier; Abdul, el portero y Sam, el empleado de Rick, el pianista.

Tootsie

Jeff, con quien Michael comparte casa, está escribiendo una obra, Return to the love canal, que Michael quiere poner en escena para desempeñar el papel principal.

TÉCNICAS DE LA TRAMA: SUBTRAMA

En el capítulo 4, sobre el personaje, comentamos que la subtrama tenía una definición y una función muy precisas en la historia: una subtrama se utiliza para comparar cómo el protagonista y otro personaje abordan, en términos generales, la misma situación:

Recordemos las dos reglas clave de la subtrama:

1. La subtrama debe afectar principal del protagonista, si no es así, no ha de existir. Si la subtrama no sirve a la trama, tenemos dos historias simultáneas que tal vez sean de un interés clínico para el público pero hacen que la trama sea demasiado larga. Para conectar la subtrama con la trama, asegurémonos nítidamente de las dos ensambladuras, normalmente cerca del final de la historia. Por ejemplo, en Hamlet, el personaje de la subtrama, Laertes se alía con el principal adversario de Hamlet, Claudio, y él y Hamlet se enfrentan en un duelo en una escena de lucha.

2. El personaje de la subtrama normalmente no es el aliado. El personaje de la subtrama y el aliado tienen dos funciones diferentes en la historia. El aliado ayuda al protagonista en la trama principal. El personaje de la subtrama se conduce por una trama relacionada a la primera pero diferente comparable a la trama principal.

La mayoría de las películas de Hollywood de hoy son de géneros múltiples, pero raras veces constan de subtramas de verdad. Una subtrama amplía la historia y la mayoría de las películas de Hollywood se decantan por la velocidad para presentar esta forma. En las historias de amor es donde se presentan las subtramas con más claridad, que es una forma que tiende a tener una trama principal poco densa. Un ejemplo es Hechizo de luna, que consta de dos subtramas, una que trata del padre de la protagonista, y la otra, de la madre. La trama principal y las subtramas tratan del problema de la fidelidad en el matrimonio.

La subtrama no forma parte de los veintidós pasos, porque, normalmente, no se halla presente y porque en realidad es una trama por sí misma y con estructura propia. Pero es un gran método. Sirve para mejorar la caracterización del protagonista, el tema y la textura de la historia. Por otra parte, ralentiza el hilo de deseo, el impulso narrativo. Por eso hemos de decidir qué es lo que nos importa más.

Si vamos a utilizar una subtrama, sólo nos queda tiempo para trabajar en los siete pasos estructurales. Pero seamos conscientes de que si no podemos abarcar los siete pasos, la historia no estará completa y parecerá forzada. Debido al tiempo limitado de que disponemos, introduciremos nuestra subtrama lo antes posible en la historia y de una manera orgánica.

7. Adversario y/o misterio

El adversario es el personaje que quiere impedir que el protagonista consiga su objetivo. La relación entre este personaje y nuestro protagonista es la más importante de la historia. Si establecemos las oposiciones correctamente, nuestra trama se desplegará como es debido. En caso contrario, por mucho que reescribamos, nada cambiará.

El mejor adversario es el necesario: el personaje con más capacidad de atacar la gran debilidad de nuestro protagonista. Nuestro protagonista se verá obligado o bien a superar esa debilidad y crecer o bien ser destruido. Revisemos el capítulo 4 acerca del personaje para ver todos los elementos necesarios a fin de crear un gran adversario.

Existen dos razones principales por las que el adversario y el misterio están estrechamente vinculados:

1. Un adversario misterioso cuesta más de derrotar. En las historias más corrientes la única tarea del protagonista es derribar al adversario. En las buenas historias, el protagonista tiene una tarea doble: desnudar al adversario y después derribarlo. Eso dificulta el trabajo del protagonista y si lo consigue entonces convierte el triunfo en uno realmente genial.

Por ejemplo, Hamlet no sabe que quien mató a su padre fue en realidad el rey, porque oyó cómo un fantasma lo decía. Otelo no sabe que Yago quiere hundirle. Lear no sabe cuál de sus tres hijas es la que le quiere.

2. En algunos tipos de historias, como las de detectives o de suspenso, tiene que haber un misterio que compense al adversario que falta. Como las historias de detectives esconden a propósito al adversario hasta el final, el público necesita algo para reemplazar un conflicto en curso entre el protagonista y el adversario. En este tipo de historias, introducimos un misterio aproximadamente en el mismo momento en que solemos introducir al adversario principal.

Antes de introducir a nuestro adversario principal, formulémonos estas preguntas:

-¿Quién quiere evitar que el protagonista consiga lo que quiere y por qué?

-¿Qué quiere el adversario? Debería competir por el mismo objetivo que el protagonista.

-¿Cuáles son los valores del adversario y en qué difieren de los del protagonista? La mayoría de los guionistas no se hacen esta pregunta y es un gran error. Una historia sin conflicto de valores y de personajes, no puede construirse.

Casablanca

Como Casablanca es esencialmente una historia de amor, el principal adversario de Rick es su amante, Ilsa Lund. Una mujer misteriosa, cosa que no le ha dicho a Rick, y, además, está casada con Víctor Laszlo. El segundo adversario de Rick es el pretendiente que compite por Ilsa, Laszlo, el gran hombre que ha impresionado a medio mundo. Como ambos detestan a los nazis, Rick y Laszlo es grande a nivel político y social, mientras que Rick es grande a nivel personal.

El comandante Strasser y los nazis son los adversarios externos y también conforman el peligro que aumenta el riesgo de la historia de amor a un nivel mucho más alto. Strasser no es misterioso porque no lo necesita; en Casablanca es el todopoderoso.

Tootsie

Como Tootsie emplea la forma de farsa (y de comedia romántica) para crear estructura, no utiliza la técnica del adversario misterioso. La farsa tiene más adversarios que cualquier otra forma y funciona mediante una serie de adversarios que atacan al protagonista a una velocidad que va progresando conforme la historia avanza. Éstos son los adversarios principales que atacan las debilidades de Michael:

1. Julie obliga a Michael a confrontar su maltrato y abuso hacia las mujeres
2. Ron, el director arrogante, no quiere que Dorothy (Michael) desempeñe el papel y se comporta de manera hostil con ella.
3. Les, el padre de Julie, le muestra a Michael de manera inconsciente las consecuencias de su deshonestidad cuando se ve atraído por Dorothy.
4. John, otro actor de la serie, da pasos involuntarios hacia Dorothy.

TÉCNICA DE LA TRAMA: EL ADVERSARIO ICEBERG

Hacer que el adversario sea misterioso es muy importante, sea cual sea la historia que escribimos. Pensemos en el adversario como en un iceberg. Parte del iceberg puede verse por encima del agua. Pero su mayor parte está oculta debajo de la superficie, y eso es, de lejos, la parte más peligrosa. Hay cuatro métodos que nos pueden ayudar a convertir la oposición de nuestra historia en lo más peligrosa posible:

1. Crear una jerarquía de adversarios con una serie de alianzas. Todos los adversarios están relacionados entre ellos y todos trabajan con el mismo objetivo de derribar al protagonista. El adversario principal preside la cúspide de la pirámide y el resto de adversarios están por debajo de él, en cuanto a poder. (Revisaremos nuestro debate de las oposiciones de las cuatro esquinas del capítulo 4. Al final de este capítulo encontramos un ejemplo de este método que se utilizó para El padrino).
2. Ocultar la jerarquía al protagonista y al público y esconder los verdaderos propósitos de cada adversario (el deseo real).
3. Revelar toda esta información por partes y a un paso que vaya creciendo conforme avanza la historia. Esto significa que tendremos más revelaciones al final de la historia. Como comprobaremos, la manera en que revelamos la información al protagonista y al público es lo que forma o rompe la trama.
4. Consideremos la posibilidad de que nuestro protagonista decida enfrentarse contra un adversario evidente al principio de la historia. Conforme se intensifica el conflicto, haremos que le protagonista descubra los ataques desde una oposición oculta y más fuerte o bien los ataques de esta parte del adversario que ha sido ocultada.

8. Adversario impostor-aliado

El adversario impostor-aliado es un personaje que aparente ser un aliado del protagonista pero que, en realidad, es un adversario o trabaja para el adversario principal.

La trama es conducida por unas revelaciones que derivan de los pasos que el protagonista avanza para desnudar el poder real de la oposición. Cada vez que un protagonista descubre algo nuevo acerca de un adversario, una revelación, la trama “da un giro” y el público está encantado. El adversario porque la realidad de su oposición está oculta. El adversario impostor-aliado obliga al protagonista y al público a cavar por debajo de la cima del iceberg y descubrir qué es realmente a lo que el protagonista se enfrenta.

El adversario impostor-aliado también es válido porque es inherentemente complejo. Este personaje suele experimentar un cambio fascinante en el transcurso de la historia. Fingiendo ser un aliado del protagonista, el adversario impostor-aliado empieza a sentirse como un aliado. De

esta manera se ve escindido por un dilema: trabaja para el adversario pero quiere que el protagonista triunfe.

Lo más habitual es introducir al adversario impostor-aliado después del adversario principal, pero no siempre es así. Si el adversario se ha inventado un plan para derrotar al protagonista antes de que la historia haya siquiera arrancado, tal vez debamos introducir al adversario impostor-aliado en primer lugar.

Casablanca

Aunque siempre es encantador y simpático con Rick, el capitán Renault defiende su vida trabajando para los nazis. Renault muestra su oposición mucho más abiertamente que la mayoría de los adversarios impostores-aliados que suelen trabajar subterfugiamente. Casi al final de la historia, Renault da un giro radical y se convierte en el verdadero aliado de Rick. Éste es uno de los golpes fuertes de la historia y es un buen ejemplo del poder de la narración que proviene de alternar un personaje haciéndolo pasar de aliado a adversario o de adversario a aliado.

Tootsie

Sandy no es la típica figura del adversario impostor-aliado, pues engaña al protagonista y al público desde el principio. Empieza como actriz amiga de Michael. Se convierte en adversario impostor-aliado cuando Michael se viste de mujer para ganarse un papel en un culebrón, papel que también persigue Sandy. Cuando ella lo pilla probándose su ropa, él debe llevar el engaño todavía más lejos fingiendo que se ha enamorado de ella.

9. Primera revelación y decisión: deseo cambiado y móvil

A estas alturas de la historia, el protagonista tiene una autorrevelación o revelación, que es una información muy sorprendente. Esa información le obliga a tomar una decisión y a tomar una nueva dirección. También le fuerza a ajustar su deseo y su móvil. El móvil es lo que explica el porqué del objetivo del protagonista. Los cuatro acontecimientos, revelación, decisión, deseo cambiado y móvil cambiado, deben producirse al mismo tiempo.

Las revelaciones son la clave de la trama y no suelen aparecer en las historias más corrientes. En muchos aspectos, la calidad de nuestra trama se reduce a la calidad de nuestras revelaciones. Tengamos en mente estos métodos:

1. Las mejores revelaciones son aquellas en las que el protagonista obtiene información sobre un adversario. Este tipo de información intensifica el conflicto y causa un gran efecto en el resultado de la trama.
2. El deseo cambiado tiene que ser un giro del deseo original y no un corte en él. Pensemos en el deseo original como en un río que cambia su curso. No queremos conferirle a nuestro protagonista un deseo completamente nuevo a estas alturas, si no empezáramos una historia nueva. Queremos ajustar, intensificar y construir el hilo de deseo original.

3. Cada revelación debe ser explosiva y progresivamente más fuerte que la anterior. La información ha de ser relevante de lo contrario no hace estallar el desenlace de la historia. Y cada revelación debería dar solidez a la anterior. Cuando hablamos de “engordar” la trama nos referimos a esto. Pensemos en las revelaciones como en el engranaje de un coche. Con cada revelación, el coche (la historia) gana velocidad hasta que en la última revelación el vehículo sale disparado. El público no sabe cómo ha conseguido moverse a tal velocidad pero no cabe duda de que lo está pasando en grande.

Si nuestras revelaciones no crecen en intensidad, la trama se estancará o incluso empezará su declive. Esto es mortal. Evitémoslo a toda costa.

Fijémonos en que Hollywood, estos últimos años, da más importancia a las tramas que antes, y esto hace que la confianza de los guionistas en la estructura de tres actos corra más riesgo. La estructura de tres actos, comprobaremos, requiere que nuestra historia tenga dos o tres puntos clave de la trama (revelaciones). Aparte de que esta recomendación es sencillamente errónea, nos dará una trama muy pobre sin posibilidad ninguna de competir con los guionistas profesionales. Las películas taquilleras más corrientes tienen de siete a diez revelaciones principales. Algunos tipos de historias, incluyendo las de detectives y de suspenso, todavía tienen más. Cuanto antes abandonemos la estructura en tres actos y aprendamos la técnica de cómo armar una trama elaborada, mejor será nuestro resultado.

Casablanca

-Revelación: Ilsa se presenta en el bar de Rick más tarde en la noche.

-Decisión: Rick decide herirla al máximo.

-Deseo cambiado: Hasta que llega Ilsa, Rick sólo pensaba en llevar su bar, ganar dinero y vivir en paz. Ahora quiere que ella sufra tanto como él.

-Móvil cambiado: Ella se lo merece por haber roto su corazón en París.

Tootsie

-Revelación: Michael se da cuenta del gran poder que tiene cuando “Dorothy” se comporta como una arpía en la audición para el culebrón y le canta las cuarenta a Ron.

-Decisión: Michael, vestido de Dorothy, decide comportarse como una mujer sensata y compuesta.

-Deseo cambiado: Sin cambio. Michael sigue en busca de trabajo.

-Móvil cambiado: Ahora ve cómo conseguir el trabajo con sus condiciones.

TÉCNICA DE LOS VEINTIDÓS PASO: REVELACIONES AÑADIDAS

Cuantas más revelaciones, más rica y compleja la trama. Cada vez que nuestro protagonista o el público obtenga una información nueva, se producirá una revelación.

PUNTO CLAVE: La revelación ha de ser lo suficientemente importante como para que nuestro protagonista tome una decisión y cambie el curso de sus acciones.

Tootsie

-**Revelación:** Michael se da cuenta de que Julie, una de las actrices de la serie, le atrae.

-**Decisión:** Michael decide hacerse amigo de Julie.

-**Móvil cambiado:** Michael está enamorado de Julie.

10. Plan

El plan es una serie de directrices y estrategias que empleará el protagonista para vencer a su adversario y alcanzar su objetivo.

PUNTO CLAVE: Prestemos atención a que nuestro protagonista no se limite a desarrollar un plan. Eso haría que la trama fuera predecible, y el protagonista, superficial. En las buenas historias el plan inicial del protagonista casi siempre falla. El adversario, a estas alturas de la historia, se ha hecho demasiado fuerte. El protagonista tiene que profundizar más y plantearse una estrategia mejor, una que considere el poder y las armas que están a disposición del adversario.

Casablanca

El plan inicial de Rick de recuperar a Ilsa es tanto arrogante como pasivo: él sabe que ella acudirá a él y, además, se lo dice. Su plan principal, que descubre hacia el final de la historia, es utilizar los visados de salida para ayudar a Ilsa y a Laszlo a escapar de los nazis. La ventaja de tener ese plan tardío es que los giros de la trama (los revelares) cercanos al final son rápidos e impactantes.

Tootsie

El plan de Michael es seguir disfrazado de mujer mientras convence a Julie de que debería deshacerse de su novio, Ron. También tiene que eludir las insinuaciones de Les y de John sin que éstos se enteren de que Dorothy es un hombre. Y debe engañar a Sandy respecto de su interés hacia ella y respecto de su papel en el culebrón.

TÉCNICA DE LA TRAMA: PREPARACIÓN

La mayoría de los protagonistas conocen la preparación de lo que deben hacer para conseguir sus deseos en la historia. Su fracaso en la primera parte de la trama se debe a que no han profundizado ni confrontado su debilidad.

Pero la preparación es una parte importante de algunos géneros y, en estas historias, suele ser la parte más conocida de la trama. La preparación suele aparecer en las historias de deportes, de guerra (incluida la misión suicida, como en Doce del patíbulo) y en historias de intriga (donde normalmente hay atracos, como en Hagan juego). Si queremos una historia donde haya preparación, probablemente aparecerá poco después del plan y antes de que se introduzcan las acción principal y los hilos de conflicto.

11. Plan del adversario y contraataque principal

Tal y como el protagonista tiene un plan y avanza en sus acciones para ganar, el adversario hace lo mismo. El adversario se inventa una estrategia para conseguir su objetivo y empieza a ejecutar una

línea de ataque en contra del adversario. Ni qué decir tiene la importancia de este paso particular, un plan acerca del que pocos escritores han tomado conciencia.

Como dije en otra ocasión, la trama proviene en gran parte de “los revelares”. Para conseguir “revelares” hemos de ocultar las maneras en que el adversario ataca al protagonista. Por lo tanto, nosotros queremos diseñar un plan detallado para el adversario con los máximos ataques ocultos posibles. Cada uno de ellos, cuando se produce contra el protagonista, es otro de los revelares.

PUNTO CLAVE: Cuanto más intrincado sea el plan del adversario y cuando mejor lo ocultemos, mejor será nuestra trama.

Casablanca

-Plan del adversario: Ilsa trata de convencer a Rick de que lo dejó en la estación por motivos válidos y de que Laszlo debe huir de Casablanca. El plan del comandante Strasser es presionar al capitán Renault para que retenga a Laszlo en Casablanca y que intimide a cualquiera, incluso a Rick, que trate de ayudar a escapar a Laszlo.

-Contraataque principal: Después de que Rick rechace la oferta de Laszlo de comprar los permisos, Ilsa se dirige a Rick y le amenaza con un arma. El ataque principal de Strasser se produce después de que Laszlo inspire a los franceses del bar mediante “La Marsellesa” que toca la banda de músicos. Strasser da la orden de que cierren el bar y advierte a Ilsa de que debe regresar con Laszlo a la Francia ocupada, de lo contrario Laszlo acabará en prisión o muerto. Más tarde, esa noche, ordena al capitán Renault que arreste a Laszlo.

Tootsie

Como comedia romántica o farsa, cada uno de los adversarios de Michael-Dorothy tiene un plan, basado en lo que piensan acerca del personaje. La trama está construida ingeniosamente empleando una serie ascendente de ataques por parte de esos adversarios: Dorothy tiene que compartir habitación y cama con Julie; Dorothy se ha de ocupar del bebé gritón de Julie; Julie cree equivocadamente que Dorothy es homosexual; Les le hace proposiciones; John intenta forzar sexualmente a Dorothy y Sandy está furiosa con Michael porque le ha mentado.

Este efecto ciclónico es uno de los placeres del género de la farsa y Tootsie le confiere al género un impacto emocional que la mayoría de farsas no consigue. Los cambios de sexo de Michael juegan con los sentimientos de amor de las personas y las hace enloquecer de inmediato y a un nivel muy complejo. Éste es un gran guión.

12. Impulso

El impulso es la serie de acciones que emprende el protagonista para vencer al adversario y ganar. Al formar parte de la sección más amplia de la trama, estas acciones empiezan con el plan del protagonista (paso 10) y continúan a lo largo del camino hasta su derrota aparente (paso 14).

Durante el impulso, el adversario suele ser muy fuerte, de manera que el protagonista va perdiendo. Como resultado, se desespera y empieza a emprender acciones inmorales para ganar. (Estas acciones inmorales forman parte del argumento moral de la historia; capítulo 5).

PUNTO CLAVE: Durante el impulso, queremos el desarrollo de la trama, no la repetición. En otras palabras, cambiar la acción del protagonista de manera fundamental. No sigamos enganchamos al mismo compás de la trama (acción o acontecimiento).

Por ejemplo, en una historia de amor, dos personajes enamorados pueden ir a la playa, después al cine, después al parque y después a cenar. Éstas pueden ser cuatro acciones diferentes, pero formas parte del mismo compás de la trama. Eso es repetición, no desarrollo.

Para que la trama evolucione hemos de hacer que nuestro personaje reaccione ante la nueva información que tiene sobre el adversario (revelaciones, una vez más) y que ajuste su estrategia y el curso de la acción en concordancia con ella.

Casablanca

El único rasgo del impulso de Rick es que éste se pospone. Esto no es la señal de mala escritura. Proviene del temperamento de Rick, de su debilidad y de su deseo. Rick está paralizado por la amargura y la creencia de que no hay nada en el mundo que tenga valor. Él quiere a Ilsa, pero ella es su adversario y está con otro hombre. De modo que, a media parte en la historia, Rick habla con Ilsa pero no trata de conseguirla de manera activa. De hecho, empieza a desanimarla.

Estas postergaciones del deseo, aunque el personaje de Rick las requiere, tienen un precio. Resultan en unas treguas en las que el interés del público flaquea. Laszlo buscando visados de salida mediante Ferrari; Laszlo en la estación de policía; Laszlo buscando visados de salida mediante Rick; Laszlo con Ilsa; Laszlo huyendo del encuentro subterráneo: todas ellas son desviaciones de la línea de impulso del protagonista.

Pero posponer el impulso tiene también dos grandes ventajas. En primer lugar, el escritor utiliza las acciones de Laszlo para construir un aspecto épico y político de la historia. Aunque estas acciones nada tienen que ver con las acciones del protagonista, son necesarias en esta historia en particular porque le ofrecen a Rick uno de esos “revelares” finales y una decisión de importancia mundial.

En segundo lugar, al esperar tanto tiempo en mostrar a Rick empezando su búsqueda, la película cuenta con las ventajas de tener más clímax y revelaciones en una línea sucesiva.

Cuando Ilsa entra en la habitación de Rick y le declara su amor, Rick actúa finalmente y la llama de la historia prende. Evidentemente, la gran paradoja de la acción repentina y explosiva de Rick es que está avanzando para asegurarse de que no conseguirá a Ilsa. El cambio en el móvil principal y objetivo del personaje (pasar de querer a Ilsa a ayudarla a escapar junto a Laszlo) ocurre justo después de que Rick inicie la búsqueda de Ilsa. De hecho, gran parte del entusiasmo de ese último

cuarto de la película es el resultado de incertidumbre respecto a cuál de los dos objetivos es el que Rick persigue.

PUNTO CLAVE: Esta incertidumbre entre los dos objetivos solo funciona porque se produce durante un tiempo breve y porque forma parte de la gran revelación en la lucha final.

Casablanca

-Pasos del impulso

1. Rick recuerda la época de Paris junto a Ilsa.
2. Rick acusa a Ilsa de ser una puta cuando regresa al café.
3. Rick intenta reconciliarse con Ilsa en la plaza del mercado, pero ella lo rechaza.
4. Rick se niega a darle los permisos a Renault.
5. Después de ver a Ilsa, Rick ayuda económicamente a la pareja búlgara a saldar cuentas con Renault.
6. Rick no acepta la oferta económica de los permisos que le hace Laszlo. Le dice que le pregunte a Ilsa por qué.
7. Rick no acepta la petición de los permisos que le hace Ilsa y ella le confiesa que todavía lo ama.
8. Rick le dice a Ilsa que ayudará a Laszlo a escapar, solo.
9. Rick le dice a Carl que ayude a Ilsa a salir del bar a hurtadillas mientras habla con Laszlo, que es arrestado en ese momento.

Tootsie

-Pasos del impulso

1. Michael compra ropa de mujer y le dice a Jeff duro que resulta ser mujer.
2. Miente a Sandy acerca de su reciente fuente de ingresos.
3. Se las arregla para maquillarse y peinarse solo.
4. Se inventa maneras de evitar que un hombre lo bese.
5. Es amigable con Julie.
6. Miente a Sandy diciéndole que está enfermo.
7. Le propone otra cita a Sandy.
8. Ayuda a ensayar a April.
9. Ayuda a Julie a ensayar sus parlamentos y le pregunta por qué aguanta a Ron.
10. Miente a Sandy después de llegar tarde a la cita.
11. Se inventa parlamentos para que Dorothy parezca más una mujer fuerte.
12. Julie y él se inventan parlamentos.
13. Le pide a George que le ayude a conseguir papeles de más profundidad, ahora que ha aprendido tanto actuando de mujer.
14. Michael, como hombre, aborda a Julie, pero ella lo rechaza.
15. Como Dorothy, Michael le dice a Ron que no le llame "Tootsie".
16. Miente para deshacerse de Sandy y poder ir al campo con Julie.
17. Se enamora de Julie en la casa de campo de su padre.

18. El productor le dice a Michael que quiere renovar el contrato de Dorothy.

13. Ataque del aliado

Durante el impulso, el protagonista va perdiendo contra el adversario y empieza a desesperar. Cuando empieza a actuar inmoralmemente para vencerlo, el aliado se enfrenta a él.

En ese momento, el aliado se convierte en la conciencia del protagonista y, de hecho, dice: “Trato de ayudarte a conseguir tu objetivo, pero la manera en que te conduces es errónea”. Lo normal es que el protagonista trate de defender sus acciones y no acepte las críticas del aliado. (Véase el capítulo 10, La construcción de escenas y el diálogo sinfónico, para más detalle sobre la escritura del diálogo moral.)

El ataque del aliado hace que la historia alcance el segundo nivel de conflicto (protagonista versus oposición es el primer nivel). El ataque del aliado aumenta la presión sobre el protagonista y le obliga a cuestionarse sus valores y su manera de actuar.

Casablanca

-Crítica del aliado: Rick es criticado no por uno de sus aliados, sino por su adversario principal, Ilsa. En la plaza del mercado ella le acusa por no ser el hombre que había conocido en París. Cuando Rick se le propone sin rodeos, ella le dice que estuvo casada con Laszlo antes de haberlo conocido.

-Justificación del protagonista: Rick no da ninguna justificación excepto cuando dijo que la noche anterior había bebido.

Tootsie

-Crítica del aliado: Cuando Michael finge estar enfermo y así planta a Sandy para irse al campo con Julie, Jeff le pregunta cuánto tiempo piensa seguir mintiendo a la gente.

-Justificación del protagonista: Michael dice que mentir a una mujer es mejor que herirla de verdad.

14. Derrota aparente

Durante el impulso, el protagonista va perdiendo contra el adversario. Hacia el tercer cuarto de la historia, el protagonista sufre una derrota. Cree que ha fracasado en su objeto y que su adversario ha ganado. Éste es el momento más bajo del protagonista.

La derrota aparente proporciona una puntuación importante a la estructura general de cualquier historia porque es el momento en que el protagonista toca fondo. También aumenta el drama obligando al protagonista a superar su fracaso y al final acabar ganando. Al igual que cualquier deporte es más emocionante cuando el equipo perdedor recupera hasta ganar cualquier historia es emocionante cuando el protagonista, a quien el público adora, se rebela y lucha contra una certera derrota.

PUNTO CLAVE: La derrota aparente no es un pequeño contratiempo ni tampoco temporal. Debería ser un momento explosivo para el protagonista. El público debe creer a ciencia cierta que el protagonista está acabado.

PUNTO CLAVE: Queremos solamente una derrota aparente. Aunque el protagonista puede y debe tener muchos contratiempos, debería tener solamente un momento en el que sienta de verdad que es final. De lo contrario, la historia carecerá de forma y fuerza dramática. Para ver la diferencia imaginemos un coche bajando una montaña a toda velocidad dando botes y precipitándose por unos baches muy profundos o bien chocando contra una pared de ladrillo.

Casablanca

La derrota aparente de Rick se produce bastante al principio en el impulso, cuando Ilsa lo visita después de que el bar cierre tarde en la noche. Borracho, Rick recuerda su romance en París y el horrible final cuando ella no aparece en la estación de tren. Cuando trata de explicar qué ocurrió, él la ataca con amargura y la desanima.

Tootsie

George le dice a Michael que no hay manera de que Michael rompa su contrato con la serie de televisión. Debe continuar viviendo la pesadilla de encarnar a una mujer.

Victoria aparente

En las historias en que el protagonista acaba en el peor estado de esclavitud o muerto, este paso es una victoria aparente. El protagonista alcanza el apogeo del éxito o del poder pero desde ese momento empieza el declive. Es también un momento en que el protagonista suele entrar en un submundo de libertad provisional (véase capítulo 6, Mundo narrativo). Un ejemplo de una historia con una victoria aparente es Uno de los nuestros, cuando los personajes llevan a cabo el atraco de Lufthansa. Se creen que han conseguido lo imposible. De hecho, con esa victoria empieza un proceso que acabará con la muerte y destrucción de todos ellos.

15. Segunda revelación y decisión: impulso obsesivo, deseo cambiado y móvil

Poco después de la derrota aparente el protagonista suele tener siempre otra revelación importante. Si no es así, la derrota aparente es real y la historia se ha terminado. De manera que, en esta fase, el protagonista obtiene una información nueva que le enseña que la victoria todavía es posible. Ahora decide volverse a meter en el juego y reanudar la búsqueda de su objetivo.

Esta importante revelación causa un efecto electrizante en el protagonista. Antes perseguía un objetivo (deseo e impulso), pero ahora está obsesionado con eso. El protagonista haría prácticamente cualquier cosa por conseguirlo.

En resumen, a estas alturas de la trama, el protagonista se convierte en un ser tiránico en busca de la victoria. Fijémonos en que, mientras cobra fuerzas gracias a la nueva información, el declive

moral que empezó durante el impulso ahora continúa. (Éste es otro paso en el argumento moral de nuestra historia).

Esta segunda revelación también provoca un cambio de deseo y de móvil del protagonista. Una vez más, la historia toma una nueva dirección. Asegurémonos de que se produzcan los cinco elementos mencionados (revelación, decisión, impulso, obsesivo, deseo cambiado y móvil cambiado) o este momento perderá cuerpo y la trama flaqueará.

Casablanca

-Revelación: Ilsa le dice a Rick que estaba casada con Laszlo antes de conocerlo y que por eso lo abandonó en París.

-Decisión: Rick no parece decidirse por nada concreto, pero sí le dice a Renault que si alguien utiliza los permisos, se decidirá.

-Deseo cambiado: Rick ya no quiere herir a Ilsa.

-Impulso obsesivo: El primer impulso obsesivo de Rick se produce cuando Ilsa se presenta en el bar y él quiere hacerla desesperadamente debido al daño que ella le había causado previamente. Éste es otro de los elementos únicos de Casablanca. Rick empieza con un nivel de pasión y de obsesión muy alto, mucho más alto que la mayoría de los protagonistas de otras historias. Al mismo tiempo, este alto nivel de deseo tiene un cambio marcado porque Rick termina la historia decidiéndose a salvar el mundo.

Fijémonos también en que Rick sólo aparenta ser más inmoral conforme la historia avanza. De hecho ha decidido ayudar a Ilsa y a Laszlo a escapar juntos y está decidido a que eso ocurra.

Tootsie

-Revelación: El productor del culebrón le dice a Dorothy que quiere renovar contrato por un año más.

-Decisión: Michael se aplica para convencer a George que rompa su contrato.

-Deseo cambiado: Michael quiere escapar de las complicaciones de su farsa y acercarse a Julie.

-Impulso obsesivo: Michael está decidido a escapar de Dorothy.

-Móvil cambiado: Michael siente cada vez más culpabilidad debido a la gentileza que han mostrado Julie y Les en el trato hacia él.

-Revelación adicional

-Revelación: Les le hace proposiciones a Dorothy.

-Decisión: Dorothy deja a Les en el bar.

-Deseo cambiado: Michael ya no quiere seguir desorientando a Les.

-Móvil cambiado: Sin cambio. Michael continúa sintiéndose culpable de las acciones que emprende.

Fijémonos en que el declive moral de Michael va creciendo aunque se sienta culpable y trate de escapar del apuro. Cuanto más mantenga su farsa, más dolor causará a los demás.

16. Revelación del público

La revelación del público es el momento en que éste, no el protagonista, se entera de una información nueva muy importante. Éste suele ser el momento en que el público se entera de la nueva identidad del adversario impostor-aliado y del hecho de que el personaje que ellos creían amigo del protagonista es en realidad un enemigo.

Sea cual sea la información que recibe el público, esta revelación es un momento valioso por muchas razones.

1. Proporciona una chispa de emoción a una sección de la trama que suele ser lenta.
2. Muestra al público el verdadero poder de la oposición.
3. Permite al público ver el desarrollo dramático y visual de una serie de elementos de la trama que estaban ocultos.

Veremos que la revelación del público marca un cambio importante en la relación del protagonista con el público. En la mayoría de las historias, a estas alturas (el caso de la farsa es una excepción) el público se entera de una información al mismo tiempo que el protagonista. Esto crea una conexión de tú a tú, una identidad, entre el protagonista y el público.

Pero como una revelación del público, por primera vez el público se entera de algo antes que el protagonista. Esto crea una distancia y coloca al público en una posición superior que la del protagonista. Hay muchas razones por las que esto es valioso, y la más importante es porque permite al público dar un paso atrás y ver el proceso general del cambio del protagonista (que culmina en la autorrevelación).

Casablanca

Rick fuerza a Renault a punta de pistola a llamar a la torre del aeropuerto. Pero el público ve que el capitán ha llamado al comandante Strasser.

Tootsie

Este paso no se produce en Tootsie, en primer lugar porque Michael está enredando a los otros personajes. Como los engaña, está en control de la situación. De esta manera el público aprende cosas al mismo tiempo que Michael.

17. Tercera revelación y decisión

Esta revelación es otro paso en la obtención de información del protagonista respecto a lo que necesita saber para vencer al adversario. Si la historia tiene un adversario impostor-aliado, éste suele ser el momento en que el protagonista descubre la verdadera identidad (lo que el público obtuvo como información en el paso 16).

A medida que el protagonista se entera de más y más cosas acerca del verdadero poder de la oposición, es posible que pensemos que querrá echarse para atrás frente al conflicto. Pero ocurre

lo contrario, esta información hace que el protagonista se sienta más fuerte y más decidido a ganar porque ahora puede ver todos los frentes que tiene ante sus ojos.

Casablanca

- Revelación:** Ilsa acude a Rick en busca de los permisos y le confiesa que lo ama todavía.
- Decisión:** Rick decide dar a Ilsa y a Laszlo los permisos, pero oculta su decisión a Ilsa y al público.
- Deseo cambiado:** Rick quiere salvar a Laszlo y a Ilsa de los nazis.
- Móvil cambiado:** Rick sabe que Ilsa debe ir con Laszlo y ayudarlo en su causa.

Tootsie

- Revelación:** Cuando Michael le da a Sandy los bombones que le ha regalado Les a Dorothy, Sandy le llama mentiroso e impostor.
- Decisión:** Michael decide acudir a George y buscar una manera de rescindir su contrato.
- Deseo cambiado:** Sin cambio; Michael quiere dejar su trabajo en el culebrón.
- Móvil cambiado:** Sin cambio; no puede seguir mintiendo a todas estas personas.
- Revelación adicional**
 - Revelación:** Cuando Dorothy le da un regalo a Julie, Julie le dice a Dorothy que no puede seguir viéndola porque eso sería seguir dándole esperanzas.
 - Decisión:** Michael decide decir la verdad acerca de su identidad enmascarada.
 - Deseo cambiado:** Sin cambio; Michael quiere conseguir a Julie.
 - Móvil cambiado:** Michael ama a Julie y se da cuenta de que no puede conseguirla mientras siga actuando como Dorothy.

18. Puerta, desafío, visita a la muerte

Cerca del final de la historia, el conflicto entre el protagonista y el adversario se intensifica hasta el punto de que el protagonista recibe una presión casi insoportable. Cada vez tiene menos opciones y, a menudo, el espacio que atraviesa, literalmente, se estrecha cada vez más. Finalmente debe pasar por una puerta estrecha o entrar en el largo pasillo de los desafíos (mientras está siendo asaltado en todas direcciones).

Es también el momento en que el protagonista visita a la “muerte”. En las historias mitológicas, el protagonista se adentra en el mundo subterráneo y prevee su propio futuro en el dominio de los muertos.

En las historias más modernas, la visita a la muerte es más psicológica. El protagonista se da cuenta de su propia muerte; la vida es finita y podría terminar muy pronto. Podemos pensar que este momento de comprensión puede ayudarlo a escapar del conflicto, puesto que podría tratarse de su muerte. En su lugar, lo alienta a luchar. Los motivos del protagonista: “Si mi vida ha de tener un sentido, debo adoptar una postura frente a lo que creo. Lo voy a hacer aquí y ahora”. Pues la visita a la muerte es un punto duro que suele ser el detonante de la lucha.

La puerta, el desafío y la visita a la muerte es el paso más movible de los veintidós y muchas veces se encuentra en otras partes de la trama. Por ejemplo, el protagonista puede visitar a la muerte durante la derrota aparente. O tal vez deba atravesar el pasillo de los desafíos después de la batalla, como Terry Malloy al final de *La ley del silencio*.

Casablanca

Este paso se produce cuando Rick trata de llegar al aeropuerto con Ilsa, Laszlo y Renault y cuando el comandante Strasser trata de reunirse con ellos.

Tootsie

Michael experimenta un desafío de pesadillas cada vez más intensas cuando debe cuidar al bebé llorón de Julie, Amy; afrontar el rechazo de Julie cuando intenta besarla; bailar con Les, que se ha enamorado de Dorothy; deshacerse de John, el actor del culebrón que también pretende a Dorothy; y rebatir las acusaciones de Sandy cuando le entrega los bombones que Les le había regalado.

19. Lucha

La lucha es el conflicto final. Determina, en caso de que no ocurra, quién consigue el objetivo. Un conflicto grande y violento, aunque común, es la forma de lucha menos interesante. Una batalla violenta está llena de fuegos artificiales pero de poco sentido. La lucha debería ofrecer al público la expresión más clara de los motivos por los que luchan ambas partes. El énfasis no debiera recaer sobre cuál es la fuerza superior, sino sobre qué ideas y valores ganan.

La lucha es el momento que se produce el efecto embudo de la historia. Todo converge ahí. Reúne a todos los personajes y las diferentes líneas de acción. Se produce en el espacio más reducido posible, lo que intensifica el sentido de conflicto y una presión insoportable.

La lucha es donde el protagonista habitualmente (pero no siempre) se siente realizado y obtiene su deseo, y también cuando se parece más a su adversario. Pero en esa similitud, las diferencias cruciales entre ellos se hacen todavía más transparentes.

Finalmente, la lucha es donde el tema explota por primera vez en la mente del público. En el conflicto de valores, el público ve claramente por primera vez cuál es la mejor manera de vivir y de actuar.

Casablanca

En el aeropuerto, Rick apunta a Renault con un arma y le dice a Ilsa que debe marcharse con Laszlo. Rick le dice a Laszlo que Ilsa es fiel. Laszlo e Ilsa entran en el avión. Llega el comandante Strasser y trata de parar el avión pero Rick le dispara.

Tootsie

*En una retransmisión en directo del culebrón, Michael improvisa un intrincado monólogo en el que nos descubre su máscara quitándose el disfraz y explicando que en realidad es un hombre.

Esto produce un doble impacto, en el público y en los compañeros de la serie. Cuando ha terminado, Julie le da un puñetazo y se larga.

La lucha final entre Michael y Julie es bastante suave (puñetazo de Julie). El mayor conflicto ha sido reemplazado con una severa revelación mediante la que Michael se quita repentinamente el disfraz frente al equipo de televisión, actores y espectadores.

Uno de los brillantes detalles de este guión es que el complicado monólogo que se inventa Michael para su personaje sigue el mismo recorrido que el proceso de liberación de la mujer, el que él mismo se ha visto obligado a experimentar.

20. Autorrevelación

Si el protagonista pasa por el crisol de la lucha, suele sufrir un cambio. Por primera vez se entera de quién es. Resquebraja la fachada con que se ha protegido y ve, de manera impactante, su verdadero yo. Enfrentarse a la verdad de sí mismo o bien lo destruye, como Edipo Rey, Vértigo y La conversación o se vuelve más fuerte.

Si la autorrevelación es moral y psicológica, el protagonista también aprende cómo actuar hacia los demás. Una gran autorrevelación debería ser repentina para un mejor efecto dramático; demoledora para el protagonista, sea ésta positiva o negativa; y nueva, pues debe ser algo que el protagonista desconocía de sí mismo hasta ese momento.

Gran parte de la calidad de nuestra historia se basa en la calidad de la autorrevelación. Todo conduce a este punto. Debemos hacer que funcione. Para hacerla funcionar hay dos dificultades de las que deberíamos ser conscientes.

1. Asegurémonos de lo que el protagonista aprende de sí mismo es algo verdaderamente representativo y no simplemente palabras biensonantes o lugares comunes.
2. No pongamos al protagonista explicándole directamente al público todo lo que ha aprendido. Es señal de mal escritor. (El capítulo 10 La construcción de escenas y diálogo sinfónico, explica cómo emplear el diálogo para expresar una autorrevelación sin sermonear.)

TÉCNICA DE LA TRAMA: DOBLE INVERSIÓN

Es posible que queramos utilizar la técnica de la doble inversión en el paso de la autorrevelación. En esta técnica le conferimos una autorrevelación al adversario al igual que al protagonista. Cada uno aprende del otro y el público, en lugar de uno, tiene dos momentos reveladores acerca de cómo actuar y cómo vivir en el mundo.

Así es cómo se crea una doble inversión:

1. Conferir al protagonista y al adversario principal una debilidad y una necesidad.
2. Hacer que el adversario sea humano. Entre otras cosas, esto significa que ha de ser capaz de aprender y de cambiar.

3. Durante o después de la lucha, conferimos al adversario y al protagonista una autorrevelación.
4. Conectar las dos autorrevelaciones. El protagonista tiene que aprender algo del adversario y el adversario tiene que aprender algo del protagonista.
5. Nuestra visión moral como autores aparecerá expresada en su mejor forma en lo que hayan aprendido ambos personajes.

Casablanca

-Autorrevelación psicológica: Rick recupera su idealismo y un claro sentido de quién es él en realidad.

-Autorrevelación moral: Rick se da cuenta de que debe sacrificarse para salvar a Ilsa y a Laszlo y que debe reincorporarse a la lucha por la libertad.

-Revelación y doble inversión: Renault anuncia que también se ha convertido en un patriota y se reunirá con Rick en el nuevo camino.

Tootsie

-Autorrevelación psicológica: Michael se da cuenta de que nunca ha sido amado porque no profundiza en las mujeres y se queda en los atributos físicos.

-Autorrevelación moral: Ve cómo su arrogancia y su desdén por las mujeres le ha herido a él mismo y a las mujeres que ha conocido. Le dice a Julie que aprendió más a ser un hombre viviendo de mujer que como hombre durante toda su vida.

21. Decisión moral

Una vez que el protagonista ha aprendido a actuar en la autorrevelación, debe tomar una decisión. La decisión moral es el momento en que escoge entre dos cursos de acción, cada uno de los cuales representa una serie de valores y una manera de vivir que afecta a los demás.

La decisión moral es la prueba de lo que el protagonista ha aprendido en la autorrevelación. Emprendiendo esta acción el protagonista muestra al público en qué se ha convertido.

Casablanca

Rick le da los permisos a Laszlo, hace que Ilsa se marche con él y le dice a Laszlo que Ilsa lo ama. Después arriesga su vida luchando por la libertad.

Tootsie

Michael sacrifica su trabajo y se disculpa delante de Julie y de Les por haberles mentido.

TÉCNICA DE LA TRAMA: LA REVELACIÓN TEMÁTICA

En el capítulo 5, El argumento moral, hablé de la revelación temática como una revelación que experimentaba no el protagonista sino el público. El público ve cómo la gente debería actuar y vivir en el mundo. Esto permite que la historia crezca más allá de los personajes en cuestión y afecte al público en su vida personal.

Muchos escritores tienden a rehuir esta técnica tan elaborada porque no quieren parecer predicadores delante del público en el momento definitivo. Bien hecha, la revelación temática, puede ser sensacional.

PUNTO CLAVE: El truco está en cómo extraemos lo abstracto y general de lo real y lo concreto que hay en nuestros personajes. Intentemos encontrar un gesto o una acción en particular que puedan causar un efecto simbólico en el público.

En un lugar del corazón

Un buen ejemplo de revelación temática se halla al final de *En un lugar del corazón*, la historia de una mujer, interpretada por Sally Field, en el Oeste Americano de 1930, cuyo esposo, el sheriff, es asesinado accidentalmente por un chico negro borracho. Los Klansmen (del Ku Klux Klan) linchan al chico y más tarde expulsan a un hombre negro que había ayudado a cultivar la tierra a la viuda. En la subtrama, un hombre mantiene un romance con la mejor amiga de su mujer.

La escena final de la película se desarrolla en una iglesia. Mientras el predicador habla de la fuerza del amor, la esposa del adúltero le toma la mano por primera vez puesto, que su romance casi desmorona el matrimonio, y él siente el poder arrollador del perdón. Pasan la bandeja de comunión fila tras fila. Mientras cada uno bebe su copa de vino, el cura dice: La paz de Dios. Cada personaje que hemos visto en la historia se bebe el vino de la comunión. Y, lentamente, se produce en el público una asombrosa revelación temática. El banquero, uno de los adversarios del protagonista, bebe. El hombre negro que había sido expulsado y hace ya tiempo que no sabemos de él en la película, también bebe. El personaje encarnado por Sally Field, bebe. A su lado está sentado su marido muerto y bebe. Y a su lado, el chico negro que lo mató y que murió por matarlo, bebe también. “La paz de Dios”.

Desde un prisma realista de descripción de personajes, la escena se desarrolla gradualmente alcanzando un momento de perdón universal compartido con el público. El impacto es profundo. No evitemos este método tan efectivo por miedo a ser pretenciosos. Probémoslo. Hagámoslo bien. Contemos una gran historia.

22. Nuevo equilibrio

Una vez se han visto realizados el deseo y la necesidad (o han fracasado trágicamente en su consecución), todo regresa a la normalidad. Pero hay una gran diferencia. Debido a su autorrevelación, el protagonista ha subido o descendido de nivel.

Casablanca

Rick ha recuperado su idealismo y sacrificado su amor por la libertad de otra persona y por una gran causa.

Tootsie

Michael ha aprendido a ser más honesto y menos egoísta con su vida y su carrera. Diciendo la verdad podrá reconciliarse con Julie y empezar un romance de verdad.

Los veintidós pasos son una herramienta que nos proporciona una gran capacidad de crear una trama orgánica y detallada. Utilicémosla. Pero es una herramienta que requiere mucha práctica para dominarla. Por lo tanto, la aplicaremos a todo aquello que escribamos y que leamos. Mientras la aplicamos, tengamos dos cosas en cuenta:

1. Ser flexibles: los veintidós pasos no mantienen un orden fijo. No hay que forzar la historia y ajustarla a la fórmula de los veintidós pasos. Éste es un orden general mediante el que los humanos tratan de resolver sus problemas. Pero cada problema y cada historia son diferentes. Utilicemos los veintidós pasos como marco de encuadre para que nuestros protagonistas únicos tengan un desarrollo orgánico mientras resuelven sus problemas concretos.

2. Cuidado con romper el orden: Esta segunda prevención es contraria a la primera y, de nuevo, se basa en el hecho de que estos pasos sirven a los seres humanos para resolver los problemas de la vida. Los veintidós pasos representan un orden orgánico, el desarrollo de una sola unidad. Por lo tanto, si tratamos de cambiar el orden de una manera demasiado radical por querer ser originales o sorprendentes, nos arriesgamos a que la historia sea falsa o artificiosa.

SECUENCIA DE LAS REVELACIONES

Los buenos escritores saben que las revelaciones son la clave para la trama. Es por eso que es muy importante que nos tomemos tiempo para separar los “revelares” del resto de la trama y contemplarlos como una sola unidad. Rastrear la secuencia de revelaciones es una de las técnicas más valiosas del arte de la narración.

La clave para la secuencia de revelaciones es ver si la secuencia está correctamente construida.

1. La secuencia de revelaciones debe ser lógica. Éstas deben sucederse en el orden en que el protagonista logre aprender algo con cada una de ellas.

2. Deben aumentar en cuanto a intensidad. Idealmente, cada “revelar” debe ser más fuerte que el anterior. Esto no siempre es posible, concretamente en historias de más duración (una de las razones es porque desafía a la lógica). Pero queremos una buena construcción en la que se produzca un aumento de tensión dramática.

3. Los “revelares” de gran intensidad deben sucederse progresivamente. Esto también aumenta el drama porque el público quedará impactado por una densidad de sorpresa mayor.

A uno de los “revelares” de gran intensidad se le llama inversión. Es un “revelar” en el que el entendimiento completo de la historia por parte del público se invierte. De repente, el público ve cada elemento de la trama bajo una nueva luz. Toda la realidad cambia en un instante.

Un “revelar” de inversión suele aparecer, y no es de extrañar, en historias de detectives y de suspenso. En El sexto sentido el “revelar” de inversión llega cuando el público descubre que el personaje de Bruce Willis ha muerto la mayor parte de la película. En Los sospechosos de siempre,

el “revelar” de inversión llega cuando el público descubre que le mando Verbal se ha inventado toda la historia y que él es adversario aterrador, Keyser Soze.

Fijémonos que, en ambas películas, el gran “revelar” de inversión llega justo al final de la historia. Esto tiene la ventaja de sacar al público del teatro con un puñetazo aplastante. Es una de las razones más importantes por las que estas películas han constituido grandes éxitos.

Pero, si utilizamos este método, hemos de ser cuidadosos. Pues la técnica puede reducir la historia a un mero vehículo para crear una trama y muy pocas historias pueden mantener un poder de control semejante de la trama. O’Henry se ganó mucha fama empleando la técnica de inversión en sus cuentos cortos (como en “The Gift of the Magi”) pero también fueron criticados por ser forzados, efectistas y mecánicos.

Analicemos las secuencias de revelaciones en otras películas aparte de Casablanca y Tootsie.

Alien

-Revelación 1: El equipo se da cuenta de que el Alien utiliza los respiraderos para moverse dentro de la nave.

-Decisión: Deciden soltar el Alien hacia la cámara y mandarlo al espacio.

-Deseo cambiado: Ripley y los demás quieren matar al Alien.

-Móvil cambiado: Deben matar al Alien o morir.

-Revelación 2: Ripley se entera por el computador, MADRE, que la tripulación es prescindible en nombre de la ciencia.

-Decisión: Ripley decide desafiar las acciones de Ash.

-Deseo cambiado: Ella quiere saber por qué esto había sido ocultado a la tripulación.

-Móvil cambiado: Ella sospecha que Ash no está del lado de la tripulación.

-Revelación 3: Ripley descubre que Ash es un robot que la matará si es necesario proteger al Alien.

-Decisión: Ripley, con la ayuda de Parker, ataca y destroza a Ash.

-Deseo cambiado: Ella quiere detener al traidor entre ellos y salir de la nave espacial.

-Móvil cambiado: Su móvil sigue siendo su supervivencia.

-Revelación 4: Después de que su cabeza de robot ha revivido, Ash le dice a Ripley que el Alien es un organismo perfecto y una máquina asesina y mortal.

-Decisión: Ripley les ordena a Parker y a Lambert que se preparen para una evacuación inmediata y para la destrucción de la nave.

-Móvil cambiado: Sin cambio.

-Revelación del público: El Alien sigue siendo una fuerza desconocida, aterradoramente durante toda la película. Por tanto, el público se entera de cosas generalmente al mismo tiempo que Ripley y la tripulación, privándolos de un sentido de superioridad sobre los personajes y aumentando su miedo.

- Revelación 5:** Ripley descubre que el Alien la ha desconectado de lanzadera espacial.
- Decisión:** Ella corre hacia atrás para abortar la secuencia de autodestrucción.
- Deseo cambiado:** Ripley no quiere explotar con la nave.
- Móvil cambiado:** Sin cambio

Fijémonos en que la revelación final es la típica de terror: el lugar al que huimos es en realidad el lugar más funesto de todos.

Bajos instintos

- Revelación 1:** Nick descubre que un profesor fue asesinado mientras Catherine estaba en la escuela en Berkeley.
- Decisión:** Nick decide seguir a Catherine.
- Deseo cambiado:** Nick quiere resolver el asesinato y derrocar a Catherine de su trono.
- Móvil cambiado:** Nick y la policía creían que habían absuelto a Catherine pero ahora ya no piensan lo mismo.

- Revelación 2:** Nick se entera de que Hazel, el amigo de Catherine, es un asesino y de que Catherine conocía al profesor que fue asesinado.
- Decisión:** Decide continuar siguiendo a Catherine.
- Deseo cambiado:** Sin cambio.
- Móvil cambiado:** Sin cambio.

- Revelación 3:** Nick se entera de que los padres de Catherine murieron en una explosión.
- Decisión:** Él decide que Catherine es la asesina y la persigue.
- Deseo cambiado:** Sin cambio.
- Impulso obsesivo:** Él vencerá al inteligente asesino aunque sea lo último que haga (que seguramente lo será).
- Móvil cambiado:** Sin cambio.

- Revelación 4:** El amigo policía de Nick, Gus, le dice que un policía de asuntos internos llamado Nilsen murió con un montón de dinero en el banco, como si hubiera recibido una recompensa de alguien.
- Decisión:** Nick no toma una decisión clara basada en esa información pero sí decide revelar el origen de ese dinero.
- Deseo cambiado:** Nick quiere descubrir por qué Nilsen tenía esa suma de dinero.
- Móvil cambiado:** Sin cambio

- Revelación 5:** Nick descubre que su ex novia, Beth, cambió de nombre, que Nilsen tenía información sobre ella y que el marido de Beth fue asesinado en una reyerta de disparos en coche.
- Decisión:** Nick decide intentar demostrar que Beth es la verdadera asesina.
- Deseo cambiado:** Él quiere saber si Beth comete esos asesinatos y está culpando a Catherine de ellos.

-Móvil cambiado: Él todavía quiere resolver el asesinato.

-Revelación 6: Gus le dice a Nick que Beth era la amante y compañera de habitación de universidad de Catherine.

-Decisión: Nick decide ir con Gus a enfrentarse a Beth.

-Deseo cambiado: Nick todavía quiere resolver los asesinatos, pero ahora está seguro de que Beth es la asesina.

-Móvil cambiado: Sin cambio.

Veamos que con la película de suspenso las revelaciones son cada vez mayores y nos tocan más de cerca.

El tema del traidor y del héroe

Borges es un raro ejemplo de escritor que presenta grandes revelaciones, incluso en sus cuentos cortos, pero éstas no dominan la historia a costa de los personajes, del símbolo, del mundo narrativo o del tema. Hay énfasis en aprender y explorar inherente a la filosofía de Borges como salida del laberinto, y es tanto personal como cósmico. Como resultado, sus revelaciones tienen un poder temático impresionante.

“El tema del traidor y del héroe” es un cuento corto hecho casi en su mayor parte de revelaciones. En éste, el narrador sin nombre explica que está articulando una historia cuyos detalles todavía no le han sido revelados. Ryan, su narrador, es el bisnieto de Kilpatrick, uno de los héroes más grandes de Irlanda, que fue asesinado en un teatro en la víspera de una victoriosa revuelta.

-Revelación 1: Mientras escribe la biografía de Kilpatrick, Ryan descubre una serie de detalles perturbadores de la investigación policial, como una carta que recibió Kilpatrick advirtiéndole que no asistiera al teatro, parecida a la carta que recibió Julio César advirtiéndole de su asesinato.

-Revelación 2: Ryan percibe que hay una forma secreta del tiempo en la que los acontecimientos y las frases de diálogo se repiten a lo largo de la historia.

-Revelación 3: Ryan se entera de que las palabras que un vagabundo dijo a Kilpatrick eran las mismas que aparecen en Macbeth de Shakespeare.

-Revelación 4: Ryan descubre que Nolan, el mejor amigo de Kilpatrick, ha traducido las obras de Shakespeare al gaélico.

-Revelación 5: Ryan descubre que Kilpatrick ordenó la ejecución de un traidor, de identidad desconocida, unos días antes de su propia muerte, pero la orden no cuadra con la piadosa naturaleza de Kilpatrick.

-Revelación 6: Kilpatrick anteriormente le había mandado a su amigo Nolan descubrir al traidor entre ellos mismos y Nolan había descubierto que el traidor era el mismo Kilpatrick.

-Revelación 7: Nolan diseñó un plan mediante el que Kilpatrick sería asesinado de una forma dramática muriendo así como héroe y desencadenando una revolución. Kilpatrick accedió a desempeñar su papel.

-Revelación 8: Con tan poco tiempo para el plan, Nolan tuvo que robar elementos de las obras de Shakespeare para completar su plan y hacerlo dramáticamente convincente para la gente.

-Revelación 9: Dado que los elementos shakespearianos son los menos dramáticos del plan, Ryan se da cuenta de que Nolan los ha usado de manera que la verdad del plan y la identidad de Kilpatrick serán descubiertos un día. Ryan, el narrador, es parte de la trama de Nolan.

-Revelación del público: Ryan mantiene su descubrimiento final en secreto y en su lugar publica un libro ensalzando a Kilpatrick.

EL NARRADOR

Utilizar un narrador o no utilizarlo, ésta es la cuestión. Y ésta es una de las decisiones más importantes que hemos de tomar en el proceso de escritura. Hablo de esto aquí, asociándolo con la trama, porque el narrador puede cambiar radicalmente la manera en que secuenciamos nuestra trama. Pero si escribimos una historia orgánica, el narrador causa el mismo efecto en nuestra descripción de personaje.

Aquí está la cuestión (llevar la metáfora de Hamlet un poco más lejos). El narrador es una de las técnicas es una de las técnicas de las que peor uso se ha hecho, porque la mayoría de los escritores no saben la implicación del narrador ni su valor real.

La gran mayoría de historias o películas populares, novelas y obras de teatro no emplean un narrador reconocible. Se trata de historias lineales contadas por un narrador omnisciente. Alguien cuenta la historia, pero el público no sabe quién es ni le importa. Estas historias suelen ser rápidas con un hilo de deseo fuerte y único y una gran trama.

Un narrador es alguien que narra las acciones del protagonista, sea en primera persona, hablando de sí mismo, o en tercera, hablando de otra persona. Utilizar un narrador reconocible nos da una complejidad y sutileza mayores. Dicho más sencillamente: un narrador nos permite presentar las acciones del protagonista acompañadas de comentarios acerca de éstas.

Tan pronto se identifica la persona que está contando la historia, el público se pregunta inmediatamente: ¿por qué cuenta la historia esa persona? ¿Por qué esta historia en concreto necesita un narrador y necesita ser narrada ahora delante de mí? Fijémonos en que un narrador se llama la atención a sí mismo y, al menos al principio, puede distanciar al público de la historia. Esto le confiere al escritor la ventaja del desapego.

Un narrador también permite que el público oiga la voz del personaje que se encarga de narrar. La gente maneja la palabra personaje que se encarga de narrar. La gente maneja la palabra “voz” sin ton ni son, como si fuera la llave de oro del arte de la narración. Cuando hablamos de que el

público oye la voz del personaje, estamos poniendo al público en la mente del personaje, en el instante mismo que está hablando. Es una mente expresada de manera muy precisa y única posible: de qué habla el personaje y cómo lo expresa. Ponerse en la mente del personaje implica que estamos hablando de una persona real, con prejuicios, con negaciones, con mentiras, incluso cuando no es consciente de sí mismo. Este personaje puede o no intentar decir la verdad al público; pero sea cual sea la verdad que surja, será muy subjetiva. No es la palabra de Dios ni un narrador omnisciente. Llevado hasta el extremo más lógico el narrador desdibuja, o incluso destruye la frontera entre la realidad e ilusión.

Otra implicación importante del narrador es que narra lo que aconteció en el pasado y esto aporta inmediatamente memoria a la historia. Tan pronto el público oiga que esa historia está siendo recordada, le invade un sentimiento de pérdida, de tristeza y del síndrome “podría-haber-sido”. También siente que la historia está completa y que el narrador, sólo con la perspectiva que se consigue hacia el final, está a punto de hablar tal vez con un poco más de sabiduría.

Algunos escritores se inclinan por esta combinación, alguien que se dirige personalmente al público y le cuenta la historia desde el recuerdo, llevándolo a creer que eso que están a punto de oír es más, y no menos, verdadero. El narrador, en realidad, está diciendo: “Yo estaba allí. Les voy a contar lo que ocurrió en verdad. Confíen en mí”. Ésta es una invitación tácita al público a no confiar y a explorar la cuestión de la verdad conforme la historia se desarrolla.

Aparte de poner énfasis en la cuestión de la verdad, el narrador le da al escritor unas ventajas únicas y poderosas. Le ayuda a establecer una conexión íntima entre el personaje y el público. El uso de un narrador puede ayudar a que la caracterización sea más sutil y que las diferencias entre un personaje y otro se aclaren. Además, el uso de un narrador suele marcar un salto desde un protagonista que actúa (normalmente un luchador) a un protagonista que crea (un artista). El acto de contar una historia ahora se convierte en el centro; por lo tanto, el camino a la “inmortalidad” comienza desde un protagonista emprendiendo una acción gloriosa a un narrador que lo cuenta.

Emplear un narrador es algo tremendamente liberador en cuanto a la construcción de la trama. Dado que las acciones de la trama están enmarcadas dentro de los recuerdos de alguien, podemos dejar de lado la cronología y secuencias las acciones de manera que funcione estructuralmente lo mejor posible. Un narrador también ayuda a hilar acciones y acontecimientos que abarcan largos tramos de tiempo y espacio o viajes que pueda emprender el protagonista. Como ya hemos comentado, estas tramas suelen dar la impresión de estar fragmentadas. Pero si están armadas por un narrador que recuerda, las acciones y los acontecimientos tienen de repente una unidad mayor y los enormes intervalos entre los acontecimientos de la historia desaparecen.

Antes de comentar qué técnicas son las mejores para utilizar un narrador, hablaré de lo que deberíamos evitar. No utilicemos el narrador como un simple marco. La historia arranca con el narrador que dice: “Me gustaría contarles una historia”. Después cuenta los acontecimientos de la trama en orden cronológico y termina diciendo: “Esto es lo que pasó. Fue una historia increíble”.

Este tipo de recurso es bastante común y es peor que inútil. No sólo llama la atención del narrador sin motivo alguno, sino que también falla al no aprovechar cualquiera de las repercusiones o fuerzas de la técnica del narrador. Parece que existe sólo para que el público se entere de que debe valorar esa historia por estar contada de manera “artística”.

Sin embargo, hay muchas técnicas que nos permitirán aprovechar al máximo el uso del narrador. Este método tiene fuerza porque es inherente a la estructura de una historia que necesita ser contada. Pero no pensemos que debemos utilizarlas todas a la vez. Cada historia es única. Escojamos las técnicas que nos útiles a nosotros.

1. Reparar en que nuestro narrador es probablemente el propio personaje principal real de nuestra historia.

Aunque empleemos la primera persona o la tercera para narrar el noventa y nueve por ciento de las veces, el narrador es nuestro mismo protagonista. La razón es de índole estructural. El acto de contar la historia es el equivalente a dar el paso de la autorrevelación y dividirla por el medio. Al principio, el narrador mira hacia atrás tratando de entender el impacto que sus propias acciones o las de otro han causado en él. Al narrar esas acciones, de otro personaje o de él mismo en el pasado de la historia, el narrador ve un modelo de acción externo y cobra una perspectiva profunda y personal que cambia su vida en el presente.

2. Introducir al narrador en una situación dramática

Pongamos por caso que acaba de producirse una batalla, o que tiene que tomarse una decisión importante. Esto coloca al narrador dentro de la historia creando suspenso sobre el mismo narrador y confiriendo un arranque rápido al cuento que está narrando.

-El crepúsculo de los dioses: El narrador, el muerto Joe Gillis, acaba de ser asesinado por su amante, Norma Desmond.

-Cuerpo y alma: El narrador está a punto de entrar en el cuadrilátero de boxeo donde de inmediato se va a celebrar un torneo.

-Los sospechosos de siempre: El narrador es tal vez el único superviviente de un asesinato en masa y está siendo interrogado por la policía.

3. Encontrar un buen detonante que incite a contar una historia al narrador.

En lugar de “voy a contaros una historia”, el narrador está personalmente motivado por un problema narrativo en el presente. Y ese problema narrativo junto a la motivación personal están directamente ligados a por qué el narrador tiene que contar esa historia ahora.

-Cuerpo y alma: El protagonista es un boxeador corrupto. Está a punto de participar en la pelea y por ello tiene que comprender cómo ha llegado hasta ese punto antes de embarcarse en la lucha.

-Los sospechosos de siempre: El interrogador amenaza con ponerle precio a la vida de Verbal si no habla.

-Qué verde era mi valle: El protagonista está deshecho por haber sido expulsado de su amado valle. Tiene que saber por qué ha ocurrido antes de marcharse.

4. El narrador no debería saberlo todo desde el principio

Un narrador que lo sabe todo no tiene interés dramático en el presente. Ya sabe todo lo que ocurrió, por lo tanto, se convierte en un recurso fílmico muerto. En su lugar, el narrador debería tener una gran debilidad que se resolverá contando la historia y pensando en retrospectiva y reconociendo que la historia sería una lucha para él. De esta manera, el narrador es dramático e interesante a nivel personal en el presente, y el acto de contar la historia ya es heroico de por sí.

-Cinema Paradiso: El protagonista, Salvatore, es rico y famoso pero también está triste y desesperado. Ha conocido a muchas mujeres, pero, en realidad, nunca ha querido a ninguna. Y no ha visitado su pueblo natal en Sicilia desde hace más de treinta años. Cuando se entera de que su viejo amigo Alfredo ha muerto, empieza a recordar cómo creció en aquel lugar adonde juró no regresar jamás.

-Sueños de Fuga: A “Red” Reding, que cumple una sentencia de muerte por haber matado, le llaman a declarar. Es un hombre desesperanzado y cree que necesita las paredes de la prisión para sobrevivir. Un día llega Andy y camina por el pasillo flanqueado por presos que lo abuchean, el pasillo que todos los presos deben atravesar. Red se apuesta algo a que Andy será el preso que esa noche llorará primero. Andy no emite un solo sonido.

-El corazón de las tinieblas: Ésta es, sobre todo, una historia de detectives en la que el “crimen”, el “horror” de lo que Kurtz pueda haber hecho y dicho nunca se descubre ni se resuelve. Parte del misterio es el móvil real de Marlow para contar y volver a contar su cuento. Una pista serían sus últimas palabras a la “Pretendida” de Kurtz, cuando ella le formula la última pregunta a Kurtz antes de morir. En lugar de sus palabras reales “¡El horror! ¡El horror!”, Marlow miente y dice: “La última palabra que pronunció fue tu nombre”. Marlow se siente culpable por haberle mentado al contarle una historia que promete una respuesta sencilla y una emoción falsa, y esto es algo reprochable. Y, por lo tanto, está condenado y se ve impulsado a contar su historia una y otra vez hasta que pueda contarla correctamente, aunque la experiencia de Kurtz y el corazón mismo de las tinieblas son incognoscibles.

5. Intentar encontrar una estructura particular para contar la historia en lugar de hacerla meramente cronológica.

La manera en que contamos la historia (a través del narrador) ha de ser excepcional. De lo contrario sería sólo un marco que encuadra la historia y eso no es lo que necesitamos. Una forma única de contar una historia justifica el uso del narrador y afirma: esta historia es tan única que sólo un narrador muy especial podría hacerle justicia.

-Qué bello es vivir: Dos ángeles le cuentan a un tercer ángel los acontecimientos de la vida de un hombre que le han llevado al extremo de cometer suicidio. El tercer ángel le muestra al hombre un presente alternativo: cómo sería el mundo si él no hubiera existido.

-Los sospechosos de siempre: Un número de hombres son asesinados en un barco fondeado. El agente de aduanas Kujan interroga a un hombre tullido llamado Verbal quien le explica cómo empezó todo seis semanas atrás cuando los policías interrogaron a cinco hombres por un atraco. La historia va de atrás a delante entre el interrogatorio de Kujan a Verbal y los acontecimientos que relata Verbal. Después de dejar marchar a Verbal, Kujan mira el tablero de noticias en la sala de interrogatorios y ve todos los nombres que Verbal mencionó en su confesión. Verbal se ha inventado todos sus acontecimientos del “pasado” en el presente. Es el asesino y el narrador a la vez.

6. El narrador tiene que probar diferentes versiones de cómo narrar la historia mientras lucha para encontrar y expresar la verdad.

Una vez más, no es algo fijo ni conocido desde el principio. Es una discusión dramática que el escritor mantiene con el público. El acto de narrar la historia y el acto de escuchar por parte del público y de cuestionarlo en silencio debe, en parte, determinar cómo ésta se resuelve.

El narrador crea este dar y recibir dejando huecos mientras lucha para contar la historia lo mejor posible y deja que el público rellene esos espacios. A través de su lucha llega a entender el significado profundo de los acontecimientos e introduciendo el público en el acto y haciéndolo participar desencadena el sentido profundo de su vida, que también contiene una historia.

-El corazón de las tinieblas: ésta es la historia de un antinarrador: emplea tres narradores para mostrar, a nivel estructural, que la “verdadera” historia es totalmente ambigua y no puede ser narrada. Un marinero habla de un narrador (Marlow) que le cuenta a sus camaradas de a bordo una historia que le ha contado un hombre (Kurtz), cuyas palabras en el lecho de muerte, “¡El horror! ¡El horror!”, nunca se explican. Por lo tanto, he aquí un misterio envuelto en un enigma, una regresión infinita de significado, tan oscura como el mismo “¡El horror! ¡El horror!”.

Además, el propio Marlow ha contado su historia varias veces tratando de acercarse más a la verdad en cada narración y terminando siempre por fracasar. Contó que subió río arriba para encontrar la verdad acerca de Kurtz pero que cuanto más se aproximaba, más tenebroso se volvía todo.

-Tristram Shandy: Trescientos años por delante de su época, Tristram Shandy utiliza la misma técnica del narrador de la comedia. Por ejemplo, el narrador en primera persona cuenta una historia que se remonta al pasado al igual que al futuro. Se dirige directamente al lector y lo reprende por no leer con propiedad. Y se queja al lector cuando tiene que explicar algo que dice que ha de producirse más adelante.

7. No cerrar el marco de encuadre del narrador al final de la historia hasta que se vean compelidos los tres cuartos de la historia.

Si el marco de encuadre final de la historia lo ponemos al final de ésta, el acto de recordar y de contar la historia corre el riesgo de no causar impacto dramático ni estructural en el presente. Hemos de dejar un espacio en la historia para el acto de narrar el cambio al mismo narrador.

-Qué bello es vivir: Clarence, el ángel, escucha la historia de la vida de George hasta el momento en que éste está a punto de cometer un suicidio. Esta narración de eventos pasados abarca hasta un tercio de la historia contada. En el último tercio restante, Clarence muestra a George una alternativa y le ayuda a cambiar.

-Cinema Paradiso: El protagonista, Salvatore, se entera de que su amigo Alfredo ha muerto. Se remonta a su infancia, vivida casi toda ella en el Cinema Paradiso en el que Alfredo proyectaba las películas. El recuerdo termina cuando Salvatore deja su pueblo natal de joven y se marcha a Roma a hacerse un nombre. De regreso al presente, vuelve a su pueblo natal para el funeral y ve que Cinema Paradiso se ha convertido en una ruina recubierta de tablas de madera. Pero Alfredo le ha dejado un regalo, una cinta con las escenas de besos más bonitas que fueron censuradas pro el cura cuando Salvatore era un niño.

8. El acto de contar la historia debe llevar al narrador a una autorrevelación

Pensando en retrospectiva, el narrador obtiene mucha perspicacia acerca de sí mismo en el presente. Una vez más, todo el proceso de narrar es, a nivel estructural, un gran paso de autorrevelación para el narrador. Por lo tanto, contar la historia es la manera en que el protagonista-narrador logra cumplir con sus necesidades.

-El gran Gatsby: Nick, al final, dice: “Éste es mi Middle West (...), pertenezco a él, la sensación de aquellos largos inviernos me vuelve un tanto solemne (...). Tras la muerte de Gatsby el este era un lugar embrujado para mí (...). Así que, cuando la humareda azul de hojas quebradizas poblaba el aire y el viento agitaba la ropa mojada que colgaba tiesa en el tendedero, decidí regresar a casa”.

-Sueños de Fuga: Red aprende a ganar esperanzas y a vivir en libertad gracias a la inspiración de su amigo Andy.

-Uno de los nuestros: Esta comedia negra utiliza un narrador en primera persona para destacar el hecho paradójico de que el protagonista no alcanza la autorrevelación al final a pesar de que queda claro que debería alcanzarla.

9. Considerar la posibilidad de que el narrador investigue en cómo el acto de contar la historia puede ser inmoral o destructivo, para él mismo y para los demás

Esto convierte al propio acto de narrar en una cuestión moral, con un interés dramático en el presente.

-Copenhage: Copenhage es, en realidad, una competición entre narradores: tres personajes ofrecen tres versiones diferentes de lo que ocurrió cuando se encontraron en la Segunda Guerra Mundial en el debate de cómo construir la bomba atómica. Cada historia es una visión diferente de la moralidad y cada personaje utiliza su propia historia para atacar la moralidad del otro.

10. El acto de contar una historia debe provocar un acontecimiento dramático final

Este acontecimiento suele ser la decisión moral del protagonista. Contar la historia debe causar un efecto y el más dramático de todos es forzar al protagonista que narra a tomar una nueva decisión moral basada en su autorrevelación.

-El gran Gatsby: Nick decide abandonar la decadencia moral de Nueva York y regresar al “Midwest”.

-Qué bello es vivir: George decide no suicidarse, sino reunirse con su familia y hacer frente a la música.

-Cuerpo y alma: El protagonista narrador, después de mirar atrás, decide no emprender la lucha.

-Sueños de Fuga: Red decide no abandonar una vez fuera de la prisión, como hizo su amigo Brooks. En su lugar, decide vivir y reunirse con Andy, que está empezando una nueva vida en México.

11. No fomentar la falacia de que la muerte de un personaje permite que la historia real sea contada al completo.

Este detonador común para contar una historia permite al narrador afirmar que la muerte de un personaje le permite, finalmente, contar la verdad acerca de él. La escena en el lecho de muerte y sus últimas palabras proporcionan la clave final para que la verdad “encaje”.

Este método es falso. No es nuestra muerte real lo que nos permite entender nuestra vida porque finalmente podemos verla al completo. Lo que realmente da sentido es actuar como si muriésemos y eso nos estimula a tomar decisiones. Encontrar un sentido es un proceso de vida continuado.

De la misma manera, el narrador debe utilizar la muerte del personaje (la de otro o la suya propia) para conferir la apariencia de que ahora sí que es posible contar la historia al completo y entenderla. Pero el sentido llega con el propio acto de la narración, mirando atrás una y otra vez, y cada vez la historia “verdadera” es diferente. Al igual que el principio de incertidumbre de Heisenberg, el narrador puede conocer un sentido en un momento dado pero nunca el sentido.

-Ciudadano Kane: El sentido de “Rosebund”, la última palabra que Kane pronuncia antes de morir, no es resumir toda la vida de Kane, sino que no puede resumirla.

-El corazón de las tinieblas: Las últimas palabras de Kurtz: “¡El horror! ¡El horror!”, no resuelven en absoluto el enigma de su vida. Constituyen el misterio final dentro de un misterio más amplio

acerca del corazón de las tinieblas que existe en todo ser humano, incluyendo al narrador, Marlow, quien cuenta la historia una y otra vez en un vano intento de llegar finalmente a la verdad.

12. El tema más profundo debe tratar de la verdad y la belleza de la creatividad y no ser una acción heroica

Ubicando las acciones dentro del marco de encuadre de la historia que se cuenta y destacando la importancia y la lucha del narrador para narrar esas acciones, hacemos del acto de narrar una acción fundamental y un gran logro.

-Los sospechosos de siempre: Verbal es un criminal experto, pues ha derrotado y matado a todo aquel que ha intentado frenarlo. Pero su logro más grande, he hecho, la razón principal de ser un criminal experto, es la historia que improvisa que hace que todo el mundo piense que es un hombre vulnerable y patético.

-Sueños de Fuga: El gran regalo de Andy a su amigo Red (el narrador) y al resto de presos es enseñarle cómo vivir la vida con esperanza, estilo y libertad, incluso dentro de la prisión.

13. Atención con utilizar varios narradores

Dado su gran poder, utilizar un narrador tiene siempre un precio. El más alto es que coloca un marco de encuadre entre la historia y el público y que suele restarle emoción a la historia. Cuantos más narradores tengamos, más riesgo corremos de distanciar al público y de que contemple la historia desde un lugar frío y clínico.

Las historias que brillan por la utilización de un narrador son: El crepúsculo de los dioses, El conformista, American Beauty, Los sospechosos de siempre, Uno de los nuestros, Sueños de Fuga, Forrest Gump, Presunto inocente, El cuarto mandamiento, El corazón de las tinieblas, Tristram Shandy, Copenhage, Madame Bovary, Ciudadano Kane, Qué verde era mi valle, Cinema Paradiso, Gilgamesh, El gran Gatsby, Qué bello es vivir y Cuerpo y alma.

GÉNEROS

El siguiente elemento estructural principal que afecta a nuestra trama es el género. Un género es una forma narrativa, un tipo particular de historia. La mayoría de las historias que cuentan las películas, novelas y obras se basan en un género como mínimo y suelen ser, normalmente, una combinación de dos o tres géneros. Por lo tanto, es importante qué forma narrativa, si es el caso, estamos utilizando. Cada género consta de unos compases de tramas predeterminados que debemos incluir, de lo contrario, decepcionaríamos al público.

Los géneros son, en realidad, los subsistemas narrativos. Cada género utiliza los pasos universales de la estructura narrativa, los siete y los veintidós pasos, y los ejecuta de diferentes maneras. Podemos contar una gran historia sin utilizar ningún género en concreto. Pero si utilizamos uno tenemos que dominar la técnica de cómo nuestra forma ejecuta esos pasos estructurales y

también aprender cómo cada uno de ellos trata el personaje, el tema, el mundo narrativo y el símbolo. Después hemos de utilizar estos elementos de un modo original de manera que nuestra historia no sea igual que cualquier otra con la misma forma, aunque, en muchos aspectos, es igual a cualquier historia del mismo género. El público de las historias de género quiere ver el esqueleto que le resulta familiar en su forma, pero con una nueva piel que confiera frescura a la historia.

Los detalles de los diversos géneros se hallan más allá del espectro de este libro, y ya he escrito sobre ellos de manera muy amplia en otros textos. Son muy complejos, y, si queremos llegar a dominar su uso, hemos de comprometernos con uno o dos de ellos. La ventaja es que, con la práctica, como saben todos los buenos escritores, es posible aprenderlos.

CREAR LA TRAMA – EJERCICIO DE ESCRITURA 7

-Principio fundador y trama: Repasar el principio fundador y el tema de nuestra historia. Asegurarse de que nuestra trama se atiene a estas bases.

-Símbolo de la trama: Si utilizamos un símbolo narrativo, asegurémonos de que nuestra trama es una expresión de ese símbolo.

-Narrador: Decidir si queremos utilizar un narrador y, si es así, de qué tipo. Recordar las técnicas estructurales que nos permiten obtener todas las posibilidades que ofrece un narrador.

-Veintidós pasos: Describir los veintidós pasos de nuestra historia detalladamente. Asegurémonos de empezar por el paso 1, el marco de encuadre de la trama, de manera que los pasos restantes se cumplan de manera natural.

-Secuencia de revelares: Centrarse en la secuencia de “revelares”. Enumerar “revelares” de manera independiente y separada del resto de los pasos. Considerar los siguientes elementos para hacer los “revelares” lo más dramáticos posible:

1. Asegurarse de que la secuencia es lógica
2. Tratar de que cada “revelar” sea más intenso que el anterior.
3. Revisar que cada “revelar” provoque que nuestro protagonista cambie su deseo original en algún aspecto.
4. Hacer que los “revelares” adquieran un ritmo más veloz a medida que avanzamos hacia el final de la historia.

Analícemos los veintidós pasos desglosados con la película El Padrino de manera que podamos ver de qué manera los veintidós pasos añaden los detalles cruciales de la trama a los siete pasos clave estructurales que ya hemos establecido.

El Padrino

-Protagonista: Michael Corleone

-Autorrevelación: Michael no tiene una autorrevelación. Se ha convertido en un asesino en serie, pero su esposa, Kay, es la única testigo de su decadencia moral.

- Necesidad:** Evitar convertirse en un asesino despiadado
- Deseo:** Vengarse de los hombres que mataron a su padre
- Error inicial:** Michael cree que es diferente a su familia y que está por encima de su actividad delincuente.

2. Fantasma y mundo narrativo

-**Fantasma:** El fantasma de Michael no es un evento aislado de su pasado, sino un legado familiar de delincuencia y asesinato que él desprecia.

-**Mundo narrativo:** El mundo narrativo es el sistema de la mafia familiar de Michael. Es un sistema extremadamente jerárquico, al estilo militar y con normas muy estrictas. El Padrino es el soberano absoluto que impone la justicia si lo cree apropiado y la familia se sirve del asesinato para obtener lo que quiere. El funcionamiento de este mundo se pone en preparación en la boda de la hermana de Michael, a la que están invitados todos los personajes de la historia incluyendo al adversario oculto, Barzini.

El alcance nacional que tiene el poder de la familia se pone de manifiesto cuando un productor de Hollywood no consigue llegar a término lo que le ha pedido el Padrino. El hombre se despierta con la cabeza de su caballo favorito cortada a su lado.

3. Debilidad y necesidad

- Debilidad:** Michael es joven, inexperto, nunca le han puesto a prueba y es demasiado confiado.
- Necesidad psicológica:** Superar su sentido de superioridad y sus pretensiones.
- Necesidad moral:** Evitar convertirse en alguien despiadado como los otros jefes de la mafia mientras sigue protegiendo a su familia.

4. Acontecimiento incitador

La distancia que separa a Michael de su familia se hace pedazos cuando lee que su padre ha sido asesinado.

5. Deseo

Vengarse de los hombres que mataron a su padre y, por lo tanto, proteger a su familia.

6. Aliado o aliados

Michael cuenta con un amplio despliegue de aliados de su familia. Entre ellos se incluye su padre, Don Corleone; sus hermanos, Sonny y Fredo; Tom; Clemenza y su esposa Kay.

6. Adversario y/o misterio

El primer adversario de Michael es Sollozzo. Sin embargo, su verdadero adversario es el más poderoso Barzini, la fuerza oculta detrás de Sollozzo que quiere destruir a la familia Corleone entera. Michael y Barzini compiten por la supervivencia de la familia Corleone y controlan la delincuencia de Nueva York.

8. Adversario impostor-aliado

Michael tiene una larga serie de adversarios impostores-aliados poco común que va haciendo avanzar significativamente la trama. Esta serie incluye al conductor del coche el día que su padre fue asesinado de un disparo; a su guardaespaldas siciliano Fabrizio, quien intenta matarlo pero que se carga a su mujer en su lugar; su cuñado Carlo, que hace caer a Sonny en la trampa causándole la muerte; y Tessio, que se pasa al bando de Barzini.

9. Primera revelación y decisión: deseo cambiado y móvil

-Revelación: En el hospital donde se recupera su padre no hay vigilancia y está prácticamente vacío. Michael se da cuenta de que unos hombres acuden a matar a su padre.

-Decisión: Decide proteger a su padre arrastrando la cama de ruedas hasta otra habitación y haciendo guardia afuera.

-Deseo cambiado: En lugar de apartarse de la familia, ahora Michael dese proteger a su padre y salvar a su familia

-Móvil cambiado: Quiere a su familia profundamente y su impulso por competir y triunfar no le permitirá perder.

10. Plan

El primer plan de Michael es matar a Sollozzo y a su protector, el jefe de policía. Su segundo plan es matar al cabecilla de las otras familias de un solo golpe.

11. Plan del adversario y contraataque principal

El adversario principal de Michael es Barzini. El plan de Barzini es utilizar a Sollozzo como testaferrero en su lucha para matar a Don Corleone. Una vez que Don Corleone se ve incapacitado, soborna a Carlo para hacer caer en la trampa a Sonny y paga al guardaespaldas de Michael en Sicilia para que lo mate.

12. Impulso

1. Clemenza le enseña a Michael cómo matar a Sollozzo y a McCluskey
2. En el restaurante, Michael dispara a Sollozzo y a McCluskey
3. Se monta una secuencia veloz de artículos de periódicos
4. Sonny y Tom discuten porque Sonny quiere matar al viejo Tattaglia
5. En Sicilia, Michael ve a una chica guapa en la carretera y le dice que su padre quiere conocerla
6. Michael conoce a Apollonia
7. Sonny se encuentra a Connie con un ojo amoratado. Golpea a Carlo, el marido de Connie, en plena calle
8. Michael y Apollonia se casan
9. Tom no aceptará la carta de Key a Michael
10. Michael enseña a conducir a Apollonia; se entera de que Sonny está muerto

-Revelación añadida: Michael ve a una guapa chica italiana en la carretera en Sicilia

- Decisión:** Decide conocerla
- Deseo cambiado:** La quiere
- Móvil cambiado:** Se enamora de ella

13. Ataque del aliado

- Crítica del aliado:** Cuando Michael regresa de Sicilia, Kay lo critica por trabajar para su padre. Ella le dice que él no se parece a su padre.
- Justificación del protagonista:** Le promete a ella que su familia será legítima en el plazo de cinco años

14. Derrota aparente

La derrota aparente de Michael es un golpe a dos tiempos. Se entera de que su hermano Sonny ha sido asesinado y poco después ve estallar una bomba que mata a su mujer supuestamente hacia él.

15. Segunda revelación y decisión: impulso obsesivo, deseo cambiado y móvil

- Revelación:** Michael se da cuenta de que han colocado una bomba en su cocha y que su mujer está a punto de arrancar el motor.
- Decisión:** Trata de frenar a su mujer pero llega tarde
- Deseo cambiado:** Michael quiere regresar a casa con su familia
- Impulso obsesivo:** Está decidido a vengarse de los hombres que mataron a su mujer y a su hermano
- Móvil cambiado:** Deben pagar por el asesinato de la gente que quiere

16. Revelación del público

El público ve a Luca Brasi asesinado, el aliado más poderoso de Don Corleone, cuando se encuentra con Tattaglia y Sollozzo.

17. Tercera revelación y decisión

- Revelación:** Michael se da cuenta de que Tessio se ha pasado al otro bando y de que Barzini tiene planeado matarlo
- Decisión:** Decide atacar primero
- Deseo cambiado:** Quiere matar a todos sus enemigos de un solo golpe
- Móvil cambiado:** Quiere ganar la guerra de una vez por todas

18. Puerta

Dado que Michael es un luchador de tanta calidad, incluso cuando engaña al público no pasa a través de la puerta ni del pasillo de desafíos antes de la lucha final. Su visita a la muerte se produce cuando ve a su mujer muerta por la bomba que iba dirigida hacia él.

19. Lucha

La lucha final es una encrucijada entre la aparición de Michael en el bautizo de su sobrino y el asesinato de los cabecillas de las cinco familias de la mafia. En el bautismo, Michael dice que cree en Dios. Clemenza dispara a unos hombres que salen de un ascensor. Moe Green recibe un disparo en el ojo. Michel, siguiendo la liturgia del bautismo, renuncia a Satán. Otro hombre dispara a un cabecilla de las familias en una puerta giratoria. A Barzini le disparan. Tom manda asesinar a Tessio. Michael hace estrangular a Carlo.

20. Autorrevelación

-Autorrevelación psicológica: Ninguna. Michael sigue creyendo que su sentido de superioridad y sus pretensiones están justificados.

-Autorrevelación moral: Ninguna. Michael se ha convertido en un asesino despiadado. Los escritores utilizan una técnica narrativa elaborada confiriendo la autorrevelación a la mujer del protagonista, Kay, que ven en qué se ha convertido cuando le cierran la puerta en las narices.

21. Decisión moral

La decisión moral más importante de Michael se produce justo antes de la lucha cuando él decide matar a todos sus rivales incluyendo a su cuñado después de haberse convertido en el padrino del bebé de éste.

22. Nuevo equilibrio

Michael ha matado a sus enemigos y ha alcanzado la posición de Padrino. Pero a nivel moral ha decaído y se ha convertido en el diablo. Este hombre que antaño no quiso tener nada que ver con la violencia y la delincuencia de su familia es ahora el líder y matará al primero que intente traicionarlo u obstaculizar su camino.

9. EL TEJIDO O ENTRAMADO DE ESCENAS

¿Por qué Jane Austen y Charles Dickens son unos narradores tan geniales y siguen deleitando a los lectores incluso en estos tiempos tan frenéticos y de alta tecnología? Uno de los motivos es porque son dos de los grandes tejedores de escenas de todos los tiempos.

Una escena suele ser una acción en una época y en un lugar. Es la unidad básica de lo que sucede realmente en la historia, ahora, mientras el público lo experimenta. El tejido o entramado de las escenas es la secuencia de estas unidades. Para ser un gran narrador debemos crear un entramado de escenas parecido a un tapiz muy elegante, sujetando una hebra en un momento dado antes de coserla debajo de la superficie para que aparezca de nuevo un poco más tarde.

El tejido de escenas es, en realidad, una prolongación de la trama. Es nuestra trama detallada al minuto. El objetivo del tejido de escenas es echarle un último vistazo a la arquitectura de la historia general antes de escribirla. Por lo tanto, no ahondaremos en demasiado detalle porque eso ocultaría la estructura. Tratemos de escribir cada escena en una frase. Por ejemplo, una descripción de cuatro escenas de *El Padrino* sería la siguiente:

- Michael salva a Don del asesinato en el hospital.
- Michael acusa al jefe de policía McCluskey por trabajar par Sollozzo. El jefe le da un puñetazo.
- Michael le sugiere que mate al jefe y a Sollozzo.
- Clemenza le enseña a Michael cómo ejecutar a Sollozzo y al jefe.

Fijémonos en que sólo enumarmos la acción esencial y única. Si logramos que nuestra descripción tenga una o dos frases, podremos enumerar nuestro tejido de escenas en pocas páginas. Lo siguiente es hacer después de la descripción de escenas es enumerar cualquier paso estructural (véase dese, plan o derrota aparente) que se lleve a término durante esa escena. Algunas escenas estarán marcadas por haber cumplido el paso estructural, pero muchas de ellas no.

PUNTO CLAVE: Hemos de estar preparados para cambiar nuestro entramado de escenas cuando empecemos a escribir las escenas individualmente.

Cuando llegue el momento de escribir una escena nos encontraremos seguramente con que la acción básica que se desarrolla en esa escena no es lo que pensábamos. Sólo sabremos esto con certeza cuando nos “metamos” en la escena y la escribamos. Por lo tanto, seamos flexibles. Lo más importante en este punto del proceso es obtener una perspectiva general de lo que creemos que será la acción principal y única de cada escena.

Nuestra historia puede tener subtramas o subdivisiones. Éstas, cuando se entretajan, forman la trama. Si tenemos más de una subtrama o subdivisión, etiquetemos cada escena con una frase de

la trama y un número de subdivisión. Esto nos permitirá mirar las escenas de cada subtrama como una unidad separada y asegurarnos de que cada subtrama se construya correctamente.

Una vez que tenemos el entramado de escenas completo ante nuestros ojos, veamos si necesitamos hacer alguno de los siguientes cambios:

-Reordenar escenas: En primer lugar, centrarse en resolver la secuencia general de la historia. Después estudiar las yuxtaposiciones entre las escenas por separado.

-Cambiar escenas: Los escritores suelen crear una nueva escena sólo porque han conseguido un buen diálogo. Cuando sea posible, combinemos escenas de manera que la escena tenga contenido, pero asegurémonos de que cada escena cumple esencialmente una acción.

-Eliminar o añadir escenas: Sacar siempre la paja. No olvidemos que el ritmo de la historia tiene que ver no sólo con la extensión de una escena, sino con la selección de escenas. Una vez que hemos eliminado todo el relleno es posible que encontremos huecos en el entramado de escenas que requieran una nueva escena completa. En ese caso, añadámosla a la lista en el lugar adecuado.

PUNTO CLAVE: Ordenas las escenas por la estructura y no cronológicamente.

La mayoría de los escritores escogen la escena de acuerdo con qué acción (escena) va a seguir en el tiempo. El resultado es una historia acolchada de muchas escenas inútiles. El lugar de eso, queremos escoger una escena por cómo favorece el desarrollo del protagonista. Si no favorece al desarrollo de la historia o no le da una buena preparación, eliminaremos la escena.

Este método garantiza que cada escena en la historia sea esencial y tenga el orden adecuado. Es muy común que terminemos con una secuencia de escenas cronológicas, pero no siempre es así.

PUNTO CLAVE: Prestar una atención particular a la yuxtaposición de escenas.

Concretamente en cine y televisión, donde el cambio de escenas o del hilo narrativo es instantáneo, la yuxtaposición de dos escenas puede ser más importante de lo que ocurre en una sola escena. En estas yuxtaposiciones, de entrada estudiaremos el contraste de contenido. ¿De qué manera, si es que ocurre, la escena siguiente comenta cosas sobre la escena anterior?

Después estudiemo el contraste de proporción y ritmo. ¿La siguiente escena, o sección, tiene la importancia y la extensión correctas comparada con la escena o sección anteriores?

Una buena regla general es la siguiente: encontrar el hilo y no perderlo.

Hay algunas escenas, como las escenas de la subtrama, que sólo establecen el impulso narrativo. Vayamos adelante e introduzcámoslas. Pero nunca podemos escapar del hilo narrativo durante demasiado tiempo sin que nuestra historia colapse.

Podemos crear unas yuxtaposiciones poderosas de muchas maneras. Una de las mejores, concretamente en cine y televisión, es la yuxtaposición entre vista y sonido. Con este método dividimos estas dos pistas de comunicación a fin de crear un tercer significado.

M

Un ejemplo de este método está presente en la gran película alemana *M. en M*, un asesino de un niño compra un globo a una niña. En la siguiente escena, una mujer prepara la cena y después llama a su hija, Elsie. Mientras sigue llamando a gritos a su niña pequeña por su nombre, la pista de imagen se divide de la pista de sonido y el público ve un hueco de escalera vacío, un bloque de apartamentos, la silla vacía de Elsie y un plato y una cuchara en una mesa de cocina, mientras los gritos desesperados de la madre “¡Elsie! ¡Elsie!” siguen oyéndose. El hilo visual acaba con el plano de un globo que se engancha a unos cables eléctricos y después se va volando. Este contraste entre el hilo de sonido y el visual produce uno de los momentos más desgarradores de la historia de cine.

Tal vez la técnica más común de yuxtaposición en el tejido de escenas es la de entrecruzar. En este entretejido saltamos atrás y adelante entre dos o más líneas de acción. Esta técnica tiene dos efectos principales:

1. Crea suspenso, concretamente cuando cortamos atrás y adelante a un ritmo cada vez más veloz, como cuando alguien se precipita a salvar a una víctima en peligro.
2. Compara dos líneas de acción, dos bloques de contenido y les confiere la misma importancia. Esto expande nuestro modelo temático. Cada vez que saltamos atrás y adelante entre dos líneas de acción, pasamos de un desarrollo lineal de nuestra historia sencilla (normalmente de un solo personaje) a presentar un modelo más profundo dentro de una sociedad global.

Un ejemplo de contraste de contenido es una secuencia de *M en M* en la que la historia salta de atrás adelante entre un grupo de policías y un grupo de delincuentes. Cada uno trata de descubrir cómo dar con el asesino del niño, por lo tanto, el entrecruzado muestra al público cómo dos tipos de personas consideradas normalmente opuestas son idénticas en muchos aspectos.

El Padrino

Un ejemplo todavía mejor de un entrecruzado de contenido se produce en la escena de la lucha de *El Padrino*. El reto es crear una escena de lucha que exprese el carácter de Michael, y quién es ahora después de convertirse en el Padrino. Entrecruzando entre una serie de hombres de Michael que asesinan a los cabecillas de las cinco familias de criminales, los escritores no sólo proporcionan una densa serie de golpes dramáticos, sino que expresan también la posición de Michael como jefe de una empresa de delincuencia. No mata a esos hombres él solo al estilo de crimen pasional. Contrata a unos hombres de su empresa expertos en matar.

A esto los escritores añaden otro entretejido, entre los asesinatos en masa y la renuncia de Michael de Satán desde que se presenta como padrino de un niño, a cuyo padre está a punto de

asesinar. A través de este entretrejo, el público ve cómo Michael se convierte en Satán en el momento en que asciende al nivel de poder en tanto que Padrino.

Me gustaría comparar el entramado de escenas entre un primer borrador de El Padrino y su última versión. Veremos cómo una yuxtaposición correcta de escenas (y, en este caso, de secciones enteras) puede suponer una gran diferencia en cuanto a la calidad de la historia. La diferencia clave entre dos entramados de escenas llega poco después de que Michael haya disparado a Sollozzo y al jefe McCluskey en el restaurante. En el primer borrador veremos que los escritores enumeran todas las escenas que pertenecen a la muerte de Sonny y al final de la guerra entre familias (subrayado). Después enumeran todas las escenas de Michael en Sicilia, y terminan con el asesinato de su mujer (en cursiva).

El Padrino: Primer borrador

1. En un restaurante, Michael, Sollozzo y McCluskey están hablando; Michael saca un arma y les dispara.
2. Montaje de artículos de periódicos.
3. Sonny acaba su devaneo sexual con una chica y se va a casa de su hermana Connie.
4. Sonny se encuentra a Connie con un ojo morado.
5. Sonny golpea al marido de Connie, Carlo, en la calle.
6. Tom no aceptará la carta de Kay a Michael.
7. Devuelven a Don Corleone a casa desde el hospital.
8. Tom le explica a Don Corleone lo que ha ocurrido; Don está triste.
9. Sonny y Tom discuten porque Sonny quiere matar al viejo Tattaglia.
10. Estalla una lucha brutal entre Connie y Carlo; Connie llama a su casa; Sonny está furioso.
11. Sonny es acribillado en la cabida de peaje.
12. Tom le dice a Corleone que Sonny está muerto. Don Corleone decide frenar la guerra.
13. Don Corleone y Tom llevan el cuerpo de Sonny a la funeraria Bonasera.
14. Don Corleone hace las paces con los cabezas de familia.
15. Don Corleone sabe que fue Barzini el que era líder.
16. *En Sicilia, Michael ve a una chica guapa en la carretera y le dice a su padre que quiere conocerla.*
17. *Michael conoce a Apollonia.*
18. *Michael y Apollonia se casan.*
19. *Noche de bodas.*
20. *Michael enseña a Apollonia a conducir; él se entera de que Sonny ha muerto.*
21. *El coche de Michael explota con Apollonia al volante.*

Esta secuencia de escenas tiene unos cuantos problemas. Coloca las escenas más dramáticas y de trama más densa del asesinato de Sonny y la revelación de Barzini al principio. Por tanto se produce una gran decepción cuando la trama se traslada a Sicilia. Además, la estancia de Michael en Sicilia forma una secuencia larga y bastante lenta, de manera que la historia en general se detiene bruscamente y los escritores tienen mucha dificultad para arrancar de nuevo el “tren”

después de que concluya la sección. Juntar todas las escenas donde aparece Apollonia también enfatiza la súbita y de alguna manera increíble boda de Michael con una campesina siciliana. El diálogo trata de quitarle importancia a este hecho afirmando que Michael ha sido alcanzado por un rayo. Pero cuando el público ve todas esas escenas de una vez, la explicación no es convincente.

El Padrino: Versión Final

En el guión final los escritores superan este error fatal potencial en su entramado de escenas entrecruzando el hilo narrativo de Sonny y el de Michael.

1. En un restaurante, Michael, Sollozzo y McCluskey están hablando; Michael saca un arma y les dispara.
2. Montaje de artículos de periódicos.
3. Devuelven a Don Corleone a casa desde el hospital.
4. Tom le explica a Don Corleone lo que ha ocurrido; Don está triste.
5. Sonny y Tom discuten porque Sonny quiere matar al viejo Tattaglia.
6. *En Sicilia, Michael ve a una chica guapa en la carretera y le dice a su padre que quiere conocerla.*
7. *Michael conoce a Apollonia.*
8. Sonny acaba su devaneo sexual con una chica y se va a casa de su hermana Connie.
9. Sonny se encuentra a Connie con un ojo morado.
10. Sonny golpea al marido de Connie, Carlo, en la calle.
11. *Michael y Apollonia se casan.*
12. *Noche de bodas.*
13. Tom no aceptará la carta de Kay a Michael.
14. Estalla una lucha brutal entre Connie y Carlo; Connie llama a su casa; Sonny está furioso.
15. Sonny es acribillado en la cabina de peaje.
16. Tom le dice a Corleone que Sonny está muerto. Don Corleone decide frenar la guerra.
17. Don Corleone y Tom llevan el cuerpo de Sonny a la funeraria Bonasera.
18. *Michael enseña a Apollonia a conducir; él se entera de que Sonny ha muerto.*
19. *El coche de Michael explota con Apollonia al volante.*
20. Don Corleone hace las paces con los cabezas de familia.
21. Don Corleone sabe que fue Barzini el que era líder.

Entrecruzando estos dos hilos narrativos, el hilo siciliano más lento no aparecerá en pantalla el tiempo suficiente como para matar el impulso narrativo de la historia. Además, ambos hilos encauzan en un solo punto, que es la derrota aparente del protagonista, su punto más bajo en la historia (véase el capítulo 8, La trama), donde el asesinato de Sonny va inmediatamente seguido del de Apollonia. Este golpe a dos tiempos queda eclipsado por la gran revelación de que Barzini estaba detrás de todo esto. Esta revelación de Barzini como adversario verdadero precipita la trama hasta su contundente resolución.

De todas las técnicas que hemos presentado, la del entramado de escenas es la que mejor se entiende si hacemos con ella un ejercicio de análisis. Empezaremos por un ejemplo muy sencillo, la serie ER de televisión, pues todas las series de televisión realizan un entretejido hasta formar un gran tapiz en el que se yuxtaponen multitud de hilos narrativos.

ENTRAMADO DE ESCENAS DE TRAMAS MULTIARGUMENTALES

Las tramas multiargumentales de televisión entrecruzan desde tres hasta cinco hilos narrativos principales, cada una con su propio protagonista. Contar estas diversas historias en unos cuarenta y cinco minutos (sesenta minutos menos los anuncios) significa que ni un solo hilo dramático puede ser profundo en ningún episodio. Los escritores intentan compensar este desequilibrio en el transcurso de toda la temporada y de las diversas temporadas durante las que vuelve a transmitirse.

PUNTO CLAVE: En un tejido multiargumental, la calidad de la historia en general proviene principalmente de la yuxtaposición de hilos de la trama. Comparamos qué tipo de cosas se enfrenta al mismo tiempo en serie de personas que pertenecen a una minisociedad. El público logra ver, en una forma comprimida, cómo los personajes líderes utilizan diferentes soluciones cuando tratan de resolver generalmente el mismo problema.

PUNTO CLAVE: Con tres y hasta cinco tramas no podemos abarcar los veintidós pasos para un solo hilo, pero cada una ha de abarcar los siete pasos estructurales principales. Todo lo que no abarquen los siete pasos significará que el hilo no podrá ser una historia completa y el público lo encontrará innecesario y pesado.

PUNTO CLAVE: Con personajes principales múltiples y diversos hilos podemos darle forma a la historia en general y mantener el impulso narrativo convirtiendo al protagonista de uno de los hilos en el adversario de otro. Esto hace que la historia siga expandiéndose hacia el exterior con, por ejemplo, cinco protagonistas, cinco adversarios, muchos personajes secundarios, etc.

Una de las razones por las que ER y otras series de televisión utilizan el entrecruzado multiargumental es porque confiere a los episodios una densidad dramática. En estas historias no hay calma. El público sólo ve las escenas con garra dramática de cada hilo de la trama. En el caso de ER, el creador Michael Crichton, el escritor de premisas más genial de Hollywood, descubrió cómo combinar las ventajas de las series de televisión de hospitales con las del género de acción en un solo programa. A este combinado, Crichton añadió una red de personajes que abarcaba un amplio abanico de clases, razas, etnias, nacionalidades y género. Ésta es una combinación muy potente y muy popular.

ER: The dance we do (Nuestro baile)

El episodio que queremos analizar consta de cinco hilos argumentales narrativos y cada uno de ellos se remonta hacia atrás y construye una serie de episodios previos:

-Trama 1: La madre de Abby, Maggie, llega de visita. Es bipolar y es conocida por abandonar la medicación, por perder el juicio y por desaparecer por largos períodos.

-Trama 2: La doctora Elizabeth Corday atiende a un juicio y se somete a una declaración ante el juez. El abogado contrario sostiene que se equivocó en una operación al causar una parálisis en el paciente.

-Trama 3: Una pandilla de violadores mató al sobrino del doctor Benton en un episodio anterior. La novia del chico, Kynasha, se presenta en el hospital con el rostro apaleado.

-Trama 4: El doctor Mark Greene ha guardado un secreto de su novia, Elizabeth (doctora Corday) y de otros doctores. Hoy descubrirá si tiene un tumor maligno en el cerebro.

-Trama 5: Debido a un problema de drogadicción anterior, al doctor Carter le obligan a pasar regularmente unas pruebas si desea continuar trabajando en el hospital.

Lo primero que notamos en este episodio es que los hilos de la trama tienen una unidad subyacente. Todos son variaciones del mismo problema. Esto hace que las yuxtaposiciones tengan su compensación. A nivel superficial, muchas de estas tramas tratan de personajes con problemas de drogas. Y todavía más importante, las cinco tramas muestran efectos diferentes de mentir y decir la verdad.

La fuerza del entramado de “The dance we do” proviene de dos principios de la narración: en qué medida cada trama es una variación de la verdad y de la mentira y en qué medida las cinco historias convergen en la revelación o autorrevelación más potente posible en un personaje principal y en una trama.

Rompecabezas

1. La madre de Abby, Maggie, que es bipolar, se encuentra a Abby contando sus pastillas. Abby quiere hacer un análisis de sangre a su madre para comprobar que se toma la medicación. *Trama 1: debilidad y necesidad, adversario.*

(Anuncio)

Acto I

2. El doctor Greene asegura a su novia, Elizabeth Corday, que ella no pecó de negligente y que su declaración irá bien. Ella le dice que no haga más footing entre las señales de tráfico. *Trama 2: debilidad y necesidad, Trama 4: problemas y necesidad.*

3. En el hospital, Maggie le ruega a Abby que no le haga el análisis de sangre porque sólo conseguirá que las dos se sientan mal. *Trama 1: deseo, adversario.*

Si observamos este entramado de escenas en detalle, veremos que cada hilo de la trama cumple los siete pasos. Por lo tanto, cada historia tiene fuerza propia. Con esta base, el escritor puede jugar con la yuxtaposición de las escenas individuales en diferentes hilos de la trama.

4. Una mujer llamada Stephanie busca al doctor Malucci. Maggie entra corriendo para explicar que alguien ha lanzado a una niña al exterior desde el interior de un coche. *Trama 3: debilidad y necesidad.*

5. El doctor Cleo Finch, Abby y Maggie ayudan a la niña herida, Kynasha. Abby hace salir a su madre. *Trama 3: debilidad y necesidad.*

6. El abogado contrario, Bruce Resnik, es demasiado amable cuando se encuentra con Elizabeth en la declaración. *Trama 2: adversario.*

7. Cleo le dice al doctor Peter Benton que no debería aceptar a esa paciente porque es la novia de su difunto sobrino. Él acepta el caso. *Trama 3: fantasma, deseo.*

8. Greene se entera por su doctor que tiene un tumor inoperable. *Trama 4: revelación.*

(Anuncio)

Acto 2

9. Carter corrige el diagnóstico incorrecto de Greene. Greene le recuerda a Carter que deben hacerle un análisis de sangre y de orina por su problema de drogadicción. *Trama 5: debilidad y necesidad, adversario. Trama 4: deseo*

10. Peter, Cleo y Abby averiguan si Kynasha ha sido violada. Ella insiste en que sólo fue golpeada por un grupo de chicas. *Trama 3: adversario.*

11. En la declaración, Elizabeth dice que tuvo que operar en primer lugar al sobrino de su anterior amante, Peter (el doctor Benton). Ella sintió mucho la muerte del chico cuando operó al cliente del abogado contrario. *Trama 2: impulso, adversario.*

12. Carter bromea mientras Abby le saca sangre. A Greene no le hace gracia. Abby se entera de que su madre ha tenido un problema en una tienda de ropa. *Trama 5: adversarios. Trama 1: revelación.*

En la escena 10 (Trama 3), Kynasha llega al hospital golpeada y posiblemente violada. Es la novia del sobrino que murió hace un tiempo. En la escena contigua (11, Trama 2), el abogado pregunta al doctor Corday si ella había sentido la muerte del chico cuando operaba a su cliente. Por tanto, la escena 10 (Trama 3) sucede un momento más tarde del mismo hilo de la trama a la que se hace referencia en la escena 11 (Trama 2).

14. Abby tiene que ayudar a su madre a impedir una acusación por hurto. *Trama 1: revelación.*

15. Greene dice que Carter no ha tomado su medicina y que está estipulado en el contrato. Carter dice: ya basta. Greene se derrumba y convulsiona. Trama 4 y 5: combinar historias personales a través de la oposición entre los médicos.

(Anuncio)

Acto 3

16. Greene se despierta y se niega a la petición de Carter de que se haga una tomografía de cabeza. *Trama 4: impulso.*

17. El abogado contrario, Resnik, declara que Elizabeth operó a su cliente muy rápido y que salió corriendo para acudir a una cita. *Trama 2: adversario.*

18. Maggie insiste en que estaba en su derecho. Abby le dice a su madre que necesita que le cosan unos puntos. *Trama 1: adversario.*

19. Los policías dicen que deben oír a Kynasha decir quién mató al sobrino de Peter o de lo contrario no pueden arrestar a nadie. Kynasha no hablará con los policías. *Trama 3: adversario.*

20. Greene le dice a Carter que tiene un tumor cerebral y que probablemente no será capaz de trabajar a partir de ese momento. *Trama 5: revelación.*

21. El abogado de Elizabeth le dice que limite sus respuestas a sí o no para reducir la información. Ella dice que eso es ocultar la verdad. *Trama 2: adversario.*

22. Maggie flirtea con el novio de Abby, el doctor Kovac, mientras le cose los puntos. Ella se emociona. Abby se excusa. Su madre la ataca y sale corriendo. Kovac se la lleva gritando hasta la mesa mientras Maggie ruega

Las escenas 16 (Trama 4), 17 (Trama 2) y 18 (Trama 1) muestran cada una de ellas a un personaje: Greene, Elizabeth y Maggie, personajes que se mienten entre ellos y que niegan la envergadura de un problema incluso ante ellos mismos.

En la escena 20 (Trama 5), Greene dice finalmente la verdad sobre él a alguien. Va inmediatamente seguida de la escena 21 (Trama 2) en la que el abogado le dice a su novia, Elizabeth, que debe ocultar la verdad.

La escena final y el efecto embudo del acto 3, escena 22 (Trama 1), muestra el horrible resultado de la mentira, de "seguir el baile". En su lugar de trabajo, Abby vive la humillación pública más intensa cuando se ve degradada

a Abby que deje de hacer eso. *Trama 1: adversario.*

(Anuncio)

23. Elizabeth acude a la sesión final de su declaración y ve a su ex paciente paralizado en una silla de ruedas. Su abogado le dice que no deje que le ponga nerviosa. *Trama 2: revelación, impulso.*

24. El psicólogo del hospital le dice a Abby que admitirá a su madre si ella quiere, pero a Abby no le importa. Ella se va. *Trama 1: impulso.*

25. Peter mete a Kynasha en un taxi aconsejándola que cuide de sus heridas. Ella le extiende un dedo. *Trama 3: adversario.*

26. El abogado contrario dice que el anestesista le dijo a Elizabeth que podría haber una pérdida de líquido lumbar. Ella miente cuando insiste en que hizo una inspección completa. *Trama 2: lucha, revelación del público.*

27. Carter le dice a Abby que su madre despegó. Abby dice que desaparecerá durante cuatro meses y que después regresará: éste es “nuestro baile”. *Trama 5 y 1: combinar las historias personales mientras un drogadicto se entera de las cosas de otro. Trama 1: autorrevelación.*

28. Kynasha le dice a Peter que los policías acudieron a su casa y que ahora la banda va a matarla. Peter la mete en su coche. *Trama 3: adversario.*

29. Elizabeth le dice a Greene que las cosas han ido mal. Ella dice que ha mentado. Que se precipitó durante la operación. Greene dice: “Dios nos debe una”. Le dice que sus dolores de cabeza no provenían del hockey. Se abrazan. *Trama 2: autorrevelación y revelación.*

30. Abby sale de la cama que comparte con Kovac, abre el grifo de la bañera y grita. *Trama 1: viejo equilibrio.*

por su madre.

En la escena 23 (Trama 2), el principio del acto final, Elizabeth tiene que confrontar los efectos de su trabajo negligente cuando el paciente que la lleva a juicio se presenta en la declaración en su silla de ruedas.

A estas alturas de la historia, las lucas y las autorrevelaciones se producen rápida y bruscamente, y eso es una de las grandes ventajas de la narración del método multiargumental. En la escena de la lucha de la Trama 2 (escena 26), en su declaración, Elizabeth toma su gran decisión moral y miente. Entonces Abby, desde la Trama 1, explica a Carter quien ha estado mintiendo acerca de su consumo de drogas en la Trama 5, cómo ella y su madre se embarcan en una interminable danza de drogas, mintiendo e hiriéndose la una a la otra.

En la escena contigua a la escena final del episodio, tanto Greene como Elizabeth se ayudan a confrontar la verdad negativa.

La escena final es un giro dramático brillante debido al primer hilo de la trama. Empezando y terminando con una escena de la Trama 1, el escritor enmarca el episodio entero y ayuda a

unificar todos los hilos de la trama de la historia. Abby se levanta en medio de la noche y abre el grifo de la bañera para poder gritar en el lavabo sin despertar a su novio. Para estas personas, que viven esos “bailes” de esa manera, las cosas siempre permanecerán igual. Para Abby, esa comprensión acerca de sí misma y de su madre es trágica. El público entiende de repente que la vida real no es una historia en la que la gente cambia y crece al final. Y eso duele. Este entramado de escenas es muy bello.

ENTRAMADO DE ESCENAS – EJERCICIO DE ESCRITURA 8

-Lista de escenas: Enumerar cada escena de nuestra historia. Tratar de escribir la escena en una frase.

- Etiquetas para los veintidós pasos: Etiquetar cada escena que incluya uno de los veintidós pasos estructurales. Si nuestra historia tiene más de un hilo de trama o subdivisión, etiquetemos cada escena con su hilo de trama propio.

-Ordenar las escenas: Estudiar el orden de las escenas. Comprobaremos que la secuencia de escenas se construye según la estructura y no cronológicamente.

Dado que el entramado de escenas puede entenderse mejor practicándolo, me gustaría cambiar nuestro modelo común de terminar el capítulo con un ejemplo y analizar cada entramado de escenas de unas cuantas historias. Es evidente que cada entramado de escenas es único a esa historia y a sus requisitos. Pero conforme estudiemos ejemplo por ejemplo, reparemos en cómo los diferentes géneros presentan distintos desafíos de entramado de escenas que el escritor debe resolver.

ENTRAMADO DE ESCENAS EN LAS HISTORIAS DE DETECTIVES O POLICÍACAS.

L.A. Confidential

L.A. Confidential contiene uno de los mejores y más elaborados entramados de escenas de los últimos años. La historia tiene la forma de un gran embudo. Arranca con tres policías protagonistas moviéndose en el mundo corrupto del Departamento de Policía de Los Ángeles. En el transcurso de la historia, los escritores entretejen estos tres hilos en uno solo. El impulso narrativo avanza hacia delante haciendo de los protagonistas adversarios entre ellos en su búsqueda del asesino al final del embudo.

Este método permite a los escritores comparar, a través del entretejido, a los tres protagonistas y sus diferentes enfoques hacia cómo resolver la delincuencia y cómo lograr la justicia. También les

permite crear una densa serie de revelaciones conforme se estrecha el embudo hacia una sola salida.

En el siguiente entramado de escenas, Bud White es el protagonista 1, Jack Vincennes es el protagonista 2, Ed Exley es el protagonista 3 y el capitán Smith es el adversario principal, aunque parece que sea el aliado.

1. Como escritor de la revista de cotilleo Hush Hush, Sid Hudgens realiza un montaje con voz en off sobre Los Ángeles pintándolo como un paraíso, pero dice que es sólo una imagen. Bajo su superficie, el gánster Mickey Cohen dirige un crimen organizado. Cohen ha sido arrestado y ahora se ha de llenar el vacío del delincuente.
Mundo narrativo

2. El oficial Bud White arresta a un violador que está en libertad condicional por pegar a su mujer. *Protagonista 1.*

3. Sid accede a pagar al sargento Jack Vincennes, consejero técnico del programa de televisión Badge of Honor (Placa de honor) para que arreste a un actor por posesión de marihuana a fin de que Sid consiga las fotos. *Protagonista 2: necesidad, adversario impostor-aliado.*

4. El sargento Ed Exley responde a unas preguntas de un periodista acerca de su prometedora carrera como policía. El capitán Dudley Smith sugiere que Ed no tiene suficiente estómago para trabajar como detective porque Ed se niega a quebrantar la ley para capturar a criminales. Ed insiste en ser el lugarteniente de detectives. *Protagonista 3: deseo, adversario principal, adversario impostor-aliado.*

5. Bud compra licor para la fiesta de Navidad y se encuentra a Lynn Bracken, con aspecto parecido a Verónica Lake. *Protagonista 1: deseo.*

6. Fuera, Bus le da una paliza a Leland Meeks, un ex policía que ahora es el chofer de Pierce Pratchett. Una mujer vendada que se parece a Rita Hayworth le dice a Bud que ella está bien. El acompañante de Bud Dick Stensland dice

En la escena que abre una voz en off describe el mundo de la historia (Los Ángeles en los años 50) y la oposición temática elemental: una aparente utopía que está corrupta por debajo de la superficie.

Las siguientes escenas introducen a los tres protagonistas y al capitán, el adversario impostor-aliado.

-Bud es un policía duro que protege a las mujeres (escenas 2, 5, 6). En una de sus primeras escenas (escena 6) los escritores introducen poco a poco a Prachett, el segundo adversario principal. Pero todavía no actúa como adversario.

-Jack es el policía hábil pero corrupto, consejero técnico de un programa de televisión y ejecuta arrestos por dinero extra (escenas 3, 7, 8).

-Ed es el policía joven y prometedor que insiste en ejercer un trabajo limpio y atenerse a una moral (escena 4).

que reconoce a Meeks pero que no lo conoce.
Protagonista 1: adversario, mundo narrativo, aliado.

7. Jack arresta al actor Matt Reynolds y a una chica mientras Sid los fotografía para la revista Hush Hush.

8. Mientras se hacen con muestras de marihuana en el apartamento de Matt, Jack encuentra una tarjeta para "Flor de Lis". Sid redacta el artículo y le paga. *Protagonista 2: revelación*

9. Stensland le dice a unos policías de la estación que llegan tarde porque Bud ha tenido que ayudar a una señorita en apuros.

10. Cuando Jack entra con Matt y la chica, le da a Ed 10 dólares por hacer de jefe de vigilancia. Ed los rechaza. *Protagonista 2 versus Protagonista 3: adversario.*

11. Los policías entran con unos mexicanos que han apaleado a dos policías esa noche. Lso policías, borrachos, liderados por Stensland, empujan a Ed apartándolo del camino y aporrean a los mexicanos. Bud y Jack se unen a la pelea. *Protagonistas 1 y 2: adversario.*

12. Bud se niega a testificar acerca de los otros policías en la reyerta y se le cesa como profesional.

13. Ed accede a declarar y sugiere que el jefe ascienda a Ed a lugarteniente, Ed les dice cómo forzar a Jack para que testifique. *Protagonista 3: impulso, mundo narrativo.*

14. El jefe amenaza con expulsar a Jack del programa si no testifica. Él accede.

15. Antes de hacer su declaración, Jack le pregunta a Ed cómo ha sido sobornado. Advierte a Ed que vigile con sus policías, concretamente con Bud. *Protagonista 2 versus Protagonista 3: adversarios.*

Estas primeras escenas conducen a un acontecimiento decisivo que define a los tres protagonistas y el mundo corrupto de la policía. Todos los policías, excepto Ed, aporrean a unos presos mexicanos (escena 11). En esta y en las escenas siguientes, Ed se convierte en el adversario de Bud y de Jack (escenas 10-15).

16. El capitán devuelve la placa y el arma a Bud y le pide que le acompañe en una misión especial, un “trabajo de bíceps”, para el departamento de homicidios. *Protagonista 1: deseo.*

17. Dos de los gánster de Cohen son asesinados en su coche. *Plan del adversario.*

18. El hombre de la brigada de narcóticos del equipo de Cohen muere a tiros en su casa. *Plan del adversario.*

19. En el aislado motel Victory Bud golpea a un gánster y el capitán le dice al hombre que ha llegado la hora de salir de la ciudad. *Protagonista 1: impulso.*

20. En su nueva misión de drogadicción, Jack ve la firma de “Flor de Lis” en la foto pornográfica que corre por la ciudad. *Protagonista 2: revelación.*

21. Jack intenta averiguar acerca de una organización llamada Flor de Lis pero no consigue nada. Sid no sabe nada acerca de la organización. *Protagonista 2: impulso.*

22. Stensland coge su placa y su arma, se despide de sus colegas policías y de un golpe tira la caja que tiene Ed en las manos saliendo del departamento.

23. Stensland le dice a Bud que tiene una cita confidencial esa noche pero que más adelante esa semana se tomarán una copa juntos: *Protagonista 3: adversario.*

24. Solo en la estación, Ed atiende una llamada de homicidios y le comunican que ha de acudir al café Nite Owl. *Protagonista 3: acontecimiento incitado,*

25. Ed investiga en el lugar del crimen y encuentra una pila de cadáveres en el lavabo de hombres. *Protagonista 3: deseo.*

26. El capitán se ocupa del caso y nombra a Ed

Desde la escena 16 hasta la 23, la historia se fragmenta en tres hilos que se entrecruzan: Bud asciende de cargo y trabaja de hombre de mano dura el capitán, el adversario oculto mata a una serie de gansters y Jack da con una pista que finalmente le conducirá a uno de los adversarios.

Ahora se produce el acontecimiento incitador, un caso en el que una serie de personas son asesinadas en el café Nite Owl, incluido el ex compañero de Bud (escenas 24-26). Éste es el comienzo del efecto embudo mediante el que los tres hilos se entretajan en uno solo. Cada protagonista sale en busca de los sospechosos, quienes, de nuevo, son una minoría.

su segundo oficial. Una de las víctimas del asesino es Stensland. *Protagonista 3: revelación.*

27. Bud encuentra el cuerpo de Stensland en la morgue. Ed le explica lo que cree que ha ocurrido.

28. Una mujer tiene dificultades en identificar el cuerpo de su hija porque está deformado. Pero la reconoce como Susan Lefferts, la mujer que se parecía a Rita Hayworth del coche. *Protagonista 1: revelación.*

29. El capitán le dice a sus hombres que han visto a tres jóvenes negros disparando desde un coche granate en las inmediaciones de los asesinatos. El jefe dice a sus hombres que empleen los métodos que sean necesarios. *Plan del adversario impostor-aliado; Protagonista 1, 2 y 3; impulso.*

30. Bud se va a investigar algo por su cuenta. Ed acepta ayudar a Jack en una investigación sobre algo que ha presentido. *Protagonista 1, 2 y 3; impulso.*

31. Bud le pide al dueño de la tienda de bebidas la dirección de Susan. *Protagonista 1: impulso.*

32. Pratchett le dice a Bud que la chica muerta aquella noche parecía herida porque le habían aplicado la cirugía plástica para que se pareciera a Rita Hayworth. Susan formaba parte del elenco de dobles de estrellas de cine en alquiler. *Protagonista 1: revelación.*

33. Bud le dice a un cliente concejar de Lynn que se vaya. Ella le cuenta su trato con Prachett. Bus le pregunta si podrá volver a verla y después se desdice. *Protagonista 1: deseo.*

34. Un boxeador negro que tiene un hermano en la cárcel le dice a Jack y a Ed dónde podrán encontrar a un hombre conduciendo un auto granate. *Protagonistas 2 y 3: revelación.*

Las siguientes escenas representan un impulso falso en el que los tres protagonistas, guiados por el adversario impostor-aliado (el capitán) persiguen a los hombres equivocados (escenas 29, 30, 34-38). Una vez más, los que imponen la ley son corruptos. Jack y Ned pillan a los sospechosos y Ed hace un interrogatorio brillante. Pero su policía adversario, Bud, se presenta de repente en la sala, se toma la justicia por su mano y asesina al principal sospechoso en su nombre (escenas 37 y 38).

35. Jack y Ed ven a dos detectives ya dentro del coche granate. Conforme se acercan para arrestarlos, Ed advierte a los otros dos policías que no disparen a los tres negros.

36. El capitán le dice a Ed que los cartuchos de las balas que hay en la parte trasera del coche granate son idénticos a los que encontraron en el lugar del asesinato. Mientras dirige el interrogatorio, Ed utiliza el sistema de sonido que canaliza la información en varias direcciones entre los tres sospechosos para lograr que hablen. *Protagonista 3: revelación.*

37. Ed consigue que uno de los hombres acepte que ha perjudicado a una chica y Bud entra a empujones y amenaza con matar al hombre para conseguir la dirección. *Protagonista 1 y 3: revelación.*

38. Bud entra el primero en la casa y se encuentra a una chica atada a la cama. Dispara a un hombre negro en el pecho y después coloca un arma para aparentar que fue ese hombre quien disparó en primer lugar. *Protagonista 1: impulso.*

39. Ed le dice a Bud que no cree que el chico desnudo tuviera un arma. Bud responde que al hombre le protegió la justicia y golpea a Ed. Se enteran de que los sospechosos del café Nite Owl han escapado. *Protagonista 1 versus protagonista 3: oposición.*

40. Ed revisa el expediente para ver dónde consiguieron la droga los tres negros y le pide a uno de los hombres del capitán que le ayude. *Protagonista 3: revelación.*

41. En el tiroteo, todos mueren excepto Ed. *Protagonista 3: impulso.*

42. El capitán y los otros policías felicitan a Ed por su buen trabajo y le llaman "Ed el Pistolero".

43. Ed se gana una medalla por la valentía demostrada en su misión.

En esta sección del guión los escritores evitan un flujo narrativo fragmentado centrándose en la oposición entre los protagonistas Bud y Ed (escena 39). Ed sigue la pista de los sospechosos que se han fugado. En el tiroteo todos mueren excepto él (escena 40 y 41). Una sección más importante de la historia termina con el impulso aparentemente conseguido (escena 42-44).

44. Jack recibe una calurosa bienvenida al regresar al plató del programa Placa de Honor.

45. Lynn ve a Bud mirándola desde su coche.

46. El concejar le dice a un hombre que no votará por el proyecto Patchett. Ese hombre le enseña al concejar fotos de él mismo en la cama con Lynn. *Plan adversario.*

47. El concejar anuncia que votará por el proyecto.

48. Patchett está presente en la inauguración de la construcción de la nueva autopista de Santa Mónica.

49. Patchett sonríe mientras Lynn flirtea con un cliente en una de sus fiestas.

50. Bus se siente mal cuando el capitán manda apalea a un gánster en el motel Victory. El capitán ve cómo Bud se aleja en su coche.

51. Bud llama a la puerta de Lynn y ella le invita a entrar. Se besan en la cama. *Protagonista 1: impulso (segundo).*

52. Sid le paga a Jack 50 dólares por capturar al abogado del distrito (DA) en una cita con el joven actor Matt Reynolds, tarde en la noche. Matt le pregunta a Jack si se conocieron en la fiesta de "Flor de Lys". Sid y Jack le prometen a Matt un papel en el programa si piensa continuar compartiendo experiencias sexuales con DA. *Protagonista 2: impulso.*

53. Bud y Lynn ven una película juntos.

54. Jack está decepcionado con él mismo y deja el billete de 50 dólares que le ha pagado Sid en la barra del bar. *Protagonista 2: autorrevelación, decisión moral.*

55. Jack se encuentra a Matt ya muerto en el motel. *Protagonista 2: revelación.*

56. La víctima violada le dice a Ed que ella

Los escritores trasladan ahora al adversario desde el fondo hasta el plano principal mediante una serie de escenas que muestran su poder en la ciudad (escenas 46-49).

La historia regresa a unas líneas de acción simultáneas entrecruzándose de nuevo entre los tres protagonistas. El elemento unificador de las tres líneas de acción es que cada personaje se ve decepcionado por su deseo básico:

-Bud está decepcionado como refuerzo del capitán y se enamora de la prostituta Lynn que también está relacionada con el adversario Patchett (escenas 50, 51, 53 y 57)

-Jack es responsable de la muerte de un joven actor ayudando a Sid a montar una cita sexual entre el actor y el DA (escenas 52, 54 y 55)

-Ed se da cuenta de que mató a los chicos equivocados la noche del café Nite Owl (escenas 56 y 60)

mintió acerca de los tres hombres negros que la dejaron esa noche. *Protagonista 3: revelación.*

57. Lynn le dice a Bud en la cama que regresará a su pueblo natal donde abrirá una tienda de ropa en un par de años. Él le dice a ella que se hizo la cicatriz intentando salvar a su madre, pero que su padre la mató de una paliza. Bud quiere abandonar los trabajos de mano dura en el departamento de homicidios. Sospecha que algo va mal en el caso del café Night Owl. Lynn le dice que tiene la inteligencia suficiente para hacerlo. *Protagonista 1: fantasma, deseo (nuevo).*

58. Bud revisa las fotos de las pruebas del café Nite Owl. Recuerda que tanto Stensland como Susan fueron asesinados allí. *Protagonista 1: revelación.*

59. La madre de Susan identifica a Stensland como el novio de su hija. Bud sigue el rastro de un mal olor y descubre el cadáver de Meeks debajo de la casa. *Protagonista 1: revelación.*

60. Ed está preocupado por el caso del café Nite Owl y descubre que Bud preguntaba por el caso esa mañana. *Protagonista 3: revelación.*

61. Ed se entera por la madre de Susan de que Bud ya había inspeccionado debajo de la casa. *Protagonista 3: revelación.*

62. Ed entrega el cadáver a la morgue y les pide que sólo le comuniquen las cosas a él.

63. Ed le pide a Jack que siga a Bud porque no puede fiarse de otro policía del departamento de homicidios. Explica que "Rolo Tomasi" fue el nombre que le dio al hombre que mató a su padre policía y que escapó. Es por eso que Ed se hizo policía, pero ha perdido el sentido de la justicia. Jack dice que no recuerda por qué se hizo policía. Acepta ayudar a Ed con el caso del café Nite Owl y Ed le ayuda a resolver el asesinato de Matt. *Protagonistas 2 y 3: fantasma, deseo, autorrevelación y decisión*

Desde ese momento en adelante la historia gana atención e impulso narrativo conforme los protagonistas persiguen al asesino real del caso. Al principio, cada protagonista busca por separado empleando sus propias técnicas y respondiendo a sus propios motivos de redención (escenas 58-62)

El efecto embudo adquiere velocidad cuando Ed y Jack montan un equipo (escena 63). Esta sección incluye el momento en que Ed mantiene una relación sexual con la novia de Bud, Lynn (escena 72). La encendida oposición entre esos dos hombres se intensifica.

moral.

64. El gánster Johnny Stompanato le dice a Bud que Meeks tenía supuestamente una provisión de heroína pero que se escabulló. Jack los vigila. *Protagonista 1: revelación.*

65. Jack y Ed ven a Bud besando a Lynn en el apartamento de ella. *Protagonistas 2 y 3: revelación.*

66. Jack le dice a Ed que tomados los cabos están conectados a "Flor de Lys".

67. Ed intenta interrogar a Stompanato. Confunde a la verdadera Lana Turner con una prostituta parecida a ella. *Protagonista 2 y 3: impulso.*

68. Jack y Ed interrogan a Patchett acerca de Matt y sobre por qué Bud se ve con Lynn, pero no responde.

69. Cuando Ed y Jack se van, Patchett llama a Sid. *Plan del adversario.*

70. El juez de instrucción le dice a Jack que el hombre muerto era Meeks. *Protagonista 2: revelación.*

71. Jack pide revisar los documentos de la detención de Meeks cuando trabaja en narcóticos.

72. Lynn le dice a Ed que le gusta Bud por lo distinto que es de Ed, un animal político que se vendería a sí mismo por seguir adelante. Ed empieza a besarla. Ella se desplaza para que Sid le saque buenas fotos mientras practican. *Protagonista 3: deseo (segundo).*

73. Jack va a la casa del capitán. Descubre que, unos años antes, el capitán había supervisado un caso en el Stensland y Meeks investigaban a Patchett. El capitán dispara a Jack. Las últimas palabras de Jack son: "Rolo Tomasi". *Ataque del adversario impostor-aliado. Protagonista 2: revelación.*

Describiendo meticulosamente el mundo narrativo y creando tres hilos narrativos aparentemente diferentes al principio de la historia, los escritores ya pueden ahora impactar al público con una serie de revelaciones. La labor del equipo que forman Ed y Jack concluye con la revelación más

74. El capitán le dice a la brigada que capturen sin piedad al asesino de Jack. El capitán le pregunta a Ed por "Rolo Tomasi", un socio de Jack. *Plan del adversario impostor-aliado; Protagonista 3: revelación.*

75. El capitán quiere que Bud se reúna con él en el motel Victory para que le ayude a derribar al hombre que probablemente ha matado a Jack.

76. El juez de instrucción le dice a Ed que le dijo a Jack que el cadáver era del ex policía Meeks. *Protagonista 3: revelación.*

77. El capitán interroga a Sid acerca de Patchett mientras Bud le golpea. Cuando Sid dice que tiene unas fotos de Lynn follando con un policía, Bud se vuelve loco, agarra las fotos y se larga. *Ataque del adversario impostor-aliado. Protagonista 1: revelación.*

78. El capitán se acerca a la verdad del asesinato mientras Sid le ruega que él, Patchett y el capitán formen un equipo. *Revelación del público.*

79. Ed le pide a un oficinista del departamento que busque los informes de datos diarios para comprobar a quién arrestó Meeks cuando trabajaba como policía de narcotráfico.

80. Lynn le dice a Bud que creía que le estaba ayudando cuando se acostó con Ed. Bud la golpea. *Protagonista 1: adversario.*

81. Ed lee en la lista de informes que Meeks y Stensland informaron al capitán. Bud golpea a Ed. Ed saca un arma y le dice que el capitán mató a Jack y que quiere que Bud lo mate. Bud cree que Stensland mató a Meeks por heroína. Ed explica que los policías de Dudley debieron de urdir el falso plan de los tres negros y que de alguna manera todo está relacionado con Patchett. *Protagonista 3: revelación. Protagonista 1 versus Protagonista 3: oposición.*

importante de todas, la que maravilla al público: el capitán asesina a Jack. (escena 73).

Bud y Ed prolongan la búsqueda por separado hasta que se enfrentan en una pequeña pelea después de la cual pactan para trabajar juntos (escena 81). Este equipo será el conductor del resto de la historia.

82. Ed le dice al DA que quiere que se investigue al capitán y a Patchett. Cuando DA se niega, Bud le introduce la cabeza a la fuerza en el retrete y lo cuelaga por la ventana. El DA confiesa que el capitán y Patchett se ocupan ahora del tinglado de Cohen pero que el DA ha sido incapaz de procesarlos por unas fotos que le comprometían. *Adversario; Protagonista 1 y 3: revelación.*

83. Ed y Bud encuentran a Patchett muerto junto a una nota de suicidio falsa. *Protagonista 1 y 3: revelación.*

84. Ed ordena a unos policías locales que lleven a Lynn a la estación bajo un nombre falso para protegerla del capitán.

85. Lynn le dice a Ed que no sabe nada del capitán.

86. Bud encuentra a Sid muerto en su oficina. Se cita con Ed para encontrarse en el motel Victory. *Protagonista 1: revelación.*

87. Cuando llega Bud, ambos se dan cuenta de que han sido engañados. Bud y Ed matan a unos hombres del capitán en un tiroteo. Bud va a caer sobre unas tablas de la casa. A Ed le hieren de un disparo. Llegan dos hombres a rematarlo pero Bud sale de su escondite y los mata. El capitán dispara dos veces sobre Bud. Ed llama al capitán Rolo Tomasi, el hombre que se salió con la suya. Bud apuñala al capitán en la pierna. El capitán dispara de nuevo sobre Bud pero Ed le amenaza a punta de pistola. El capitán le promete a Ed que será el jefe de detectives si Ed lo arresta y no lo mata. Se oyen las sirenas que se acercan. Ed dispara al capitán en la espalda. *Protagonista 1 y 3: revelación, lucha. Protagonista 3: autorrevelación, decisión moral.*

88. En el interrogatorio, Ed explica que el capitán estaba detrás de los asesinatos de Susan, Patchett, Sid y Jack y que se estaba haciendo cargo de la delincuencia de Los Ángeles. Fuera de la habitación, el DA le dice al

Más revelaciones van estrechando el embudo donde los dos líderes se enfrentan en una batalla con el capitán y sus hombres que concluye con el tiro de Ed sobre la espalda del capitán (escena 87).

jefe que podrían salvar la reputación del departamento haciendo un héroe del capitán. Ed les dice que necesitarán más que un héroe para que el departamento funcione. *Mundo narrativo.*

89. El jefe le entrega otra medalla a Ed. Lynn mira desde el fondo de la sala.

90. Ed da las gracias a Bud, sentado en la parte de atrás del coche de Lynn con todo el cuerpo vendado, y se despide de Lynn. Ella arranca el motor y se van de regreso a su pueblo natal. *Nuevo equilibrio, Protagonista 1 y 3.*

Político como de costumbre, Ed convierte su asesinato en otra de sus medallas personales (escena 89). Se despide de Bud, su contrario totalmente opuesto, el chico sencillo que se va a vivir a un pueblecito con Lynn (escena 90).

ENTRECruZAR EL ENTRAMADO DE ESCENAS

El imperio contraataca

El imperio contraataca es un clásico ejemplo de cómo entretrejer las escenas. Para entender por qué los escritores prefieren tal vez utilizar este método durante gran parte de la trama (escenas 25-28) hemos de estudiar los requisitos estructurales de la historia. De entrada, El imperio contraataca es el episodio central de una trilogía que empieza con La guerra de las galaxias y termina con El retorno del jedi, por lo tanto, no contiene el foco de apertura del primer episodio, cuando se presenta el personaje principal, ni el foco de clausura del último cuando todo converge en la lucha final. La estrategia de entrecruzado permite a los escritores utilizar el episodio central para ampliar la trilogía hasta su máximo espectro, en este caso, el universo. Pero deben mantener el impulso narrativo. Y esto es todavía más engañoso por el hecho de que es el episodio de en medio de una trilogía que de alguna manera ha de sostenerse por sí misma.

La aptitud más profunda del entrecruzado es la de comparar el contenido yuxtaponiendo los personajes o las líneas de acción. Eso aquí no se produce. Pero la película sí que aprovecha las capacidades de la trama para realizar el entrecruzado, que son las de intensificar el suspenso, determinar las situaciones de tensión y rellenar de acción el tiempo limitado que suele tener una película.

La razón más importante por la que los escritores utilizan el entrecruzado del entramado de escenas en este caso tiene que ver con el desarrollo del personaje, como es debido. En El imperio contraataca, Luke debe pasar unas pruebas muy importantes para conocer la conducta de “La Fuerza” si quiere convertirse en Caballero Jedi y derribar al imperio malvado. Pero esto crea un problema enorme a los escritores. Las pruebas sólo son un paso de la estructura y ni siquiera conforman uno de los pasos cruciales de los veintidós pasos. Por lo tanto, haciendo que la larga secuencia de las prácticas forme parte de un entramado de escenas lienal (siguiendo sólo el hilo de Luke) podría detener el desarrollo de todos los hilos de la trama. Pero entrecruzando las escenas de las prácticas de Luke (enumeradas en cursiva) con las largas escenas de acción de Han

Solo, la princesa Leia y Chewbacca huyendo de los hombres de Darth Vader (enumerados más abajo con subrayado), los escritores lograr conferir al entrenamiento de Luke y a su desarrollo de personaje el tiempo que necesitan sin detener bruscamente el transcurso de la trama.

1. Luke y Han patrullan el planeta de hielo de Hoth. Una bestia de hielo destroza el taun taun de Luke y lo aparta del camino. **Problema.**
2. Han regresa a la base de los rebeldes. Chewbacca repara el Halcón. **Aliados.**
3. Han reclama el despido para compensar una gran deuda con Jabba de Hutt. Han se despide de Leia. **Aliados.**
4. Leia y han discuten sobre sus sentimientos mutuos reales e imaginarios.
5. C-3PO y R2-D2 informan de que Luke sigue perdido. Han reclama un informe desde la oficina central. **Aliados.**
6. A pesar de las advertencias de los niveles fatales de helada de la oficina central, Han jura que irá en busca de Luke.
7. Luke huye de la guarida de hielo de las bestias.
8. C-3PO y R2-D2 se preocupan por Luke en la base de los rebeldes.
9. Luke lucha para sobrevivir al frío helado. Han lo busca. **Visita a la muerte.**
10. Leia accede de mala gana a cerrar las puertas programadas de la base. Chewbacca y los androides temen por la vida de Han y Luke.
11. Obi-Wan Kenobi recomienda a Luke que practique con Yoda. Han llega a salvar a Luke. **Acontecimiento incitador.**
12. Los pequeños aviones guerreros de los rebeldes buscan a Luke y a Han y los encuentran.
13. Luke le agradece a Han que le haya salvado la vida. Han y Leia continúan su juego romántico.
14. El general informa de una extraña señal que proviene de una nueva sonda del planeta. Han decide investigar.
15. Han Chewbacca destruyen la sonda imperial del androide. El general decid evacuar el planeta. **Revelación.**
16. Darth Vader se entera de la información a través de Hoth. Ordena una invasión. **Adversario.**
17. Han y Chewbacca reparan el Halcón. Luke se despide de ellos.
18. El general rebelde se entera de que se acercan las fuerzas imperiales. El general utiliza un escudo de energía para protegerse.
19. Vader mata al almirante dubitativo y ordena un ataque terrestre a Hoth. **Plan y ataque del adversario.**
20. Las fuerzas imperiales atacan la base de los rebeldes. Luke y su equipo espacial contraatacan. **Lucha.**
21. Han y Chewbacca discuten mientras reparan el Halcón. C-3PO se despide de R2-D2 que se va a acompañar a Luke.
22. El avión de guerra de Luke se estrella. Se escapa del caminante antes de que este derribe su acción. **Lucha.**
23. Han ordena a Leia que suba a bordo de la última nave antes de que despegue. Las fuerzas imperiales entran en la base.
24. Luke derriba a un caminante imperial mientras otro destroza el generador de fuerza principal.

25. Han, Leia y C3-PO quedan desconectados de la nave transportadora. Ahora corren al Halcón.
26. Vader y las fuerzas imperiales entran en la base de los rebeldes. El Halcón se escapa.
27. Luke y R2-D2 huyen de Hoth. Luke informa a R2-D2 que van de viaje a Dagobah. **Deseo.**
28. Al verse perseguido por los vehículos TIE, Han intenta ejecutar en vano la hiperconducción. Han conduce el Halcón hacia un campo de asteroides.
29. Luke aterriza en un pantano yermo y desolado. **Plan.**
30. Vader ordena a la flota imperial que siga al Halcón hasta el campo de asteroides.
31. C-3PO hace funcionar la hiperconducción. Han y Leia continúan su romance.
32. Yoda encuentra a Luke pero oculta su propia identidad. Yoda le promete a Luke llevarlo hasta Yoda. **Aliado.**
33. C-3PO descubre un mal funcionamiento de la hiperconducción. Han y Leia finalmente se besan.
34. El emperador anuncia que Luke Skywalker es su nuevo enemigo. Vader jura devolver a Luke al Lado Oscuro. **Plan del adversario.**
35. Yoda se presenta a sí mismo ante Luke como el Maestro Jedi. Yoda se preocupa por la impaciencia de Luke y su responsabilidad. **Revelación.**
36. Los vehículos TIE buscan el Halcón en el campo de asteroides.
37. Han, Leia y Chewbacca buscan vida fuera del Halcón. Han aparta al Halcón en su vuelo de una serpiente gigante. **Revelación, adversario.**
38. Luke entrena con Yoda en el pantano. Luke lo abandona para enfrentarse a un extraño reto que proviene de la Fuerza. **Necesidad, impulso.**
39. Luke entra en una cueva y lucha contra el espectro de Darth Vader. Luke corta la cabeza del espectro y ve su propia cara. **Necesidad, revelación.**
40. Vader ordena a los cazadores pródigos para que busquen al Halcón. El almirante anuncia que han encontrado al Halcón.
41. Los vehículos TIE cazan al Halcón fuera del campo de asteroides. Han dirige el Halcón directamente hacia el crucero estrella.
42. El almirante ve cómo el Halcón avanza directamente hacia el crucero. El hombre del radar pierde al Halcón de la pantalla del radar.
43. Luke continúa con sus prácticas. Fracasa en la elevación de su vehículo X-wing desde el pantano. Yoda lo eleva sin problemas. **Derrota aparente.**
44. Vader mata a otro almirante por haber cometido un error y promociona a otro oficial.
45. El Halcón se esconde en la rampa vertedora del crucero estrella. Han decide hacer reparaciones en la colonia minera de Lando Carlrissian.
46. Luke prevé que Han y Leia sufrirán en una ciudad en la neblina. Luke quiere ir a salvarlos. **Revelación.**
47. Han tiene problemas para aterrizar en la colonia de Lando. Leia se preocupa por el pasado problemático de Han con Lando.
48. Lando da la bienvenida a Han y a los demás. Hablan sobre su tormentosa historia. Unas tropas de asalto ocultas hacen estallar a C-3PO. **Adversario impostor-aliado.**
49. Yoda y Kenobi ruegan a Luke que no abandone sus prácticas. Luke les promete que regresará cuando haya salvado a sus amigos. **Ataque aliado.**
50. El Halcón está casi reparado. Leia se inquieta por perder a C-3PO.

51. Chewbacca encuentra a C-3PO en una pila de chatarra. Lando flirtea con Leia.
52. Lando explica sus operaciones a Han y a Leia. Lando conduce a la pareja que ignora la situación hasta Darth Vader.
53. *Luke se acerca a la colonia minera. **Impulso.***
54. Chewbacca repara a C-3PO en una celda de la prisión.
55. Vader promete entregar el cuerpo de Han al cazador pródigo. Lando se queja de los cambios en su trato inicial. **Ataque y plan del adversario.**
56. Lando explica el pacto a Han y a Leia. Han ataca a Lando. Lando alega que hizo lo que pudo.
57. Vader inspecciona una celda de congelación preparada para Luke. Vader promete probarla primero con Han. **Plan del adversario.**
58. *Luke se acerca a la colonia.*
59. Vader prepara la congelación de Han. Leia le dice a Han que lo ama. Han supera el proceso de congelación. **Ataque del adversario.**
60. *Luke se enfrenta a las tropas de asalto. Leia advierte a Luke de la trampa. Luke explora el pasadizo.*
61. *Luke se enfrenta a Vader en una cámara de congelación. Luchan con sus sables láser. Lucha.*
62. Los hombres de Lando liberan a Leia, Chewbacca y C-3PO. Lando intenta explicar el aprieto. Corren a salvar a Han.
63. El cazador pródigo carga el cuerpo de Han en su nave y se va. Los rebeldes luchan contra los soldados imperiales.
64. Luke y Vader siguen luchando. Luke huye de la cámara de congelación. El aire a presión absorbe a Luke y lo introduce en un conducto de ventilación. **Lucha.**
65. Lando y los demás se dirigen hacia el Halcón. Ordena que evacúen la ciudad. Huyen en el Halcón.
66. Luke lucha contra Vader en el pasadizo del conducto de ventilación. Vader le confiesa a Luke que es su padre. Luke rechaza el Lado Oscuro y cae. **Lucha y autorrevelación.**
67. Leia presiente que Luke necesita ayuda. Chewbacca dirige el Halcón de regreso a la colonia para rescatar a Luke. Los vehículos TIE se acercan.
68. El almirante confirma que ha desactivado la hiperconducción del Halcón. Vader se prepara para interceptar el Halcón.
69. Luke se pregunta por qué Obi-Wan nunca le dijo lo de su padre. R2-D2 repara la hiperconducción. El Halcón escapa.
70. Vader ve cómo el Halcón desaparece.
71. Lando y Chewbacca prometen salvar a Han de Jabba de Hutt. Luke, Leia y los androides ven cómo se marcha. **Nuevo equilibrio.**

ENTRAMADO DE ESCENAS EN HISTORIAS ROMÁNTICAS

Orgullo y Prejuicio

1. Escrito en la pantalla: "Ocurrió en la vieja Inglaterra en el pueblo de Meryton". *Mundo narrativo.*

2. De compras, una madre y dos de sus hijas, Lizzy y Jane, se enteran de dos nuevas visitas en su pueblo: el rico Mr. Bingley y su hermana, y el más rico todavía Mr. Darcy. *Acontecimiento incitador, deseo, adversario principal.*

3. La madre le comunica a las hijas que han de correr a casa para que avisen a su padre de que acuda a recibir a los Bingley antes de que lo haga otro padre.

4. La madre se reúne con sus otras hijas: la lectora Mary, Lydia y Kitty, que están con dos oficiales, uno de los cuales es Mr. Wickham. *Aliados, subtramas 2, 3 y 4.*

5. El carruaje de la madre y las chicas pasa al lado del carruaje de Lucas mientras las dos matronas se apresuran en mostrar la disponibilidad de sus hijas. *Adversario segundo.*

6. La madre insiste en que el padre, Mr. Bennet, llame a Mr. Bingley enseguida para que conozca a sus hijas. El padre le recuerda que su propiedad ha de pasar a las manos de un heredero varón, su primo Mr. Collins. También le dice que conoció a Mr. Bingley la semana anterior y que ya está invitado al próximo baile. *Mundo narrativo.*

7. En el baile, Wickham flirtea con Lizzy. *Adversario impostor-aliado.*

8. Cuando llegan Darcy, Bingley y Miss Bingley, Lizzy llama a Darcy altanero. Mientras bailan, Bingley se queda impresionado de la amabilidad de Jane. *Subtrama 1: deseo.*

9. Mientras Lydia y Kitty toman una copa con Wickham y el otro oficial, Miss Bingley le comunica a Jane su temor de ser abandonada en medio del campo. *Adversario secundario.*

10. Lizzy y su mejor amiga, Charlotte Lucas, oyen a Darcy hablando acerca de la baja clase de las chicas del lugar y de cómo Bingley ha pescado a la más bonita de todas. Darcy no quiere saber nada del ingenio provinciano de

En la primera escena después de la cartela escrita, los escritores van directamente al deseo: encontrar un marido. Esto le confiere a la historia un hilo a través del cual los escritores describirán el mundo narrativo (escena 3-6)

En el baile (escenas 7-11), los escritores se remontan a la escena que determina la columna vertebral de la historia de amor entre la protagonista, Lizzy y Darcy. Pero los escritores, al darle a la familia cinco hijas, entretienen también las cinco subtramas (cuatro hermanas y Charlotte) para comparar a las mujeres entre ellas y ver cómo se las arreglan para encontrar marido. Historias de Filadelfia utiliza un método similar cuando una mujer debe escoger entre tres pretendientes. Las cinco subtramas dan a la historia una densidad y una textura muy potentes sin dejar por ello de ser entretenida. De hecho, las subtramas son una gran parte del deleite mayor del público de esta película. A éste le gusta disfrutar de pequeños momentos en cada personaje secundario cuando cada uno de ellos aborda el

Lizzy ni de su insufrible madre. *Revelación, subtrama 5.*

11. Lizzy rechaza la petición de bailar con Darcy y en su lugar baila con Wickham, con quien Darcy no se lleva bien. *Adversario.*

12. Todos están entusiasmados de que Jane vaya a Netherfield Park a comer con Bingley. La madre le aconseja cómo comportarse.

13. La madre le dice a Jane que se cambie de ropa y que se lleve un caballo porque si llueve podrá quedarse toda la noche. *Subtrama 1: impulso.*

14. Jane cabalga bajo un chaparrón.

15. Jane y Bingley se alegran cuando el doctor le dice que el resfriado de Jane la obligará a quedarse una semana en casa de Bingley. Miss Bingley se sorprende de que Lizzy haya ido y vuelto a casa andando sola, pero Darcy no está de acuerdo.

16. Lydia y Kitty quieren ir al pueblo mientras su madre practica el canto y el padre bromea acerca de enviarlas a todas a casa de Bingley.

17. Darcy y Miss Bingley tiene la sensación de que las chicas no tienen una buena formación, pero Lizzy no está de acuerdo. Miss Bingley sugiere que ella y Lizzy paseen por la sala y Darcy hace un comentario ingenioso diciendo que él no se va a unir al paseo. *Adversario.*

18. El aburrido Mr. Collins le dice a la madre que su patrocinadora, Lady Catherine de Bourgh, le ha aconsejado casarse. Cuando se lo sugiere a Jane, la madre le dice que está casi comprometida y entonces Mr. Collins pone el ojo en Lizzy. *Adversario tercero, segundo pretendiente.*

19. Llega una invitación de Bingley a una fiesta en un jardín en su casa de Netherfield Park.

20. En la fiesta, Collins va en busca de Lizzy.

mismo problema al enfrentarse al personaje principal.

Este entramado de escenas tiene otra gran ventaja: establecer el mundo narrativo, el hilo del protagonista y las cinco subtramas conferirá a los escritores una densa sucesión de revelaciones más adelante. Tener tantas revelaciones es poco común y vienen de maravilla a las historias de amor que suelen carecer de trama. Aún mejor (para el público) es el uso de las cinco hijas, cada una con su subtrama permite a los escritores terminar esta comedia romántica no con una sola boda, sino con muchas, incluyendo una mala.

En el primer planteamiento del mundo narrativo, los escritores explican la lógica en la que el sistema está basado: la propiedad pasará a manos de un heredero varón; por lo tanto, las mujeres han de casarse y casarse bien. Esta lógica da forma a cada una de las tramas. De esta manera los escritores crean un número de personajes diferentes para comparar. Con Miss Bingley y Charlotte, el adversario y el aliado del protagonista, los escritores comparan a las mujeres. Con Mr. Wickham y Mr. Collins comparan a los pretendientes. Veamos que las comparaciones empiezan en la primera fiesta (escenas 7-11).

La fiesta es donde los escritores introducen una fuerte oposición inicial entre los amantes eventuales, Lizzy y Darcy (escenas 8, 10 y 11). Pero en lugar de desarrollarla mantienen este hilo a la espera y desarrollan la subtrama 1 de la hermana Jane y Mr. Bingley (escenas 12-15). Centrándose en la subtrama, los escritores dejan que Lizzy pase más tiempo conociendo a Darcy aunque sigue manteniendo la oposición entre los dos (escena 17).

Aquí arranca el hilo del segundo pretendiente que compite, Mr. Collins, que es también un adversario de la familia entera puesto que heredará sus propiedades (escena 18). Es un tonto estirado y eso subraya el conflicto central que viven Lizzy y las otras mujeres de este mundo, que es la necesidad de casarse bien (aunque él sea aburrido) versus el deseo de casarse por amor.

Tras la sugerencia de Lizzy, Darcy lo envía hacia una dirección equivocada. *Adversario tercero.*

21. Darcy le da a Lizzy una clase de arco y descubre que ella es mejor que él. Refiriéndose a Wickham, Lizzy le pregunta a Darcy qué pensaría de un hombre rico y de buen ver que se negara a aceptar que un hombre pobre le presentara en sociedad. Darcy le dice que un caballero no debería justificar sus acciones. *Adversario.*

22. De regreso a la casa principal, Lizzy ve a Mary cantando fatal delante de todo el mundo. Miss Bingley expresa unos cumplidos muy sarcásticos a Lizzy y a su familia. *Revelación, adversario segundo.*

23. Darcy se encuentra a Lizzy llorando en la galería y admira su lealtad por Wickham. Pero cuando ella y Darcy oyen a la madre decir que Jane está convencida de casarse con Bingley, Darcy se va y Lizzy le acusa de condescendiente por haberle faltado en la primera prueba de lealtad. *Adversario, revelación.*

24. Mr. Collins le hace proposiciones a Lizzy. Ella le dice que no, pero él piensa que quiere decir que sí. *Revelación.*

25. La madre quiere que el padre convenza a Lizzy pero éste no quiere que se case con Mr. Collins.

26. La madre abre la carta de Bingley a Jane y se queda destrozada al enterarse de que Bingley y Darcy se han marchado a Londres. Jane llora. *Revelación.*

27. Wickham le dice a Lizzy que su futuro estaba en la iglesia pero que Darcy no contempló los deseos de su padre y no permitió que Wickham recibiera su renta. *Falsa revelación.*

28. Lizzy ve a Jane llorando porque una carta de Miss Bingley afirma que Bingley se va a encontrar con otra mujer. *Revelación.*

La segunda fiesta (escenas 20-23) permite a los escritores que la serie de hilos converjan en un nudo donde se unen todos los cabos: Darcy y sus pretendientes competidores, Wickham y Mr. Collins; el argumento moral entre Lizzy y Darcy; la subtrama 1 de Jane y Bingley; el adversario femenino Miss Bingley; y las subtramas de las hermanas de Lizzy que se convierten en una oposición cuando la violentan delante de Darcy. Estas escenas combinadas son muy importantes y en ellas se juntan toda la comunidad y sus personajes.

La ruptura entre Bingley y Jane de la subtrama 1 (escenas 26 y 28) va seguida por una derrota aparente para Lizzy (escena 29); la boda entre su mejor amiga y aliada, Charlotte y el segundo pretendiente, el tonto de Mr. Collins (subtrama 5).

29. Cuando Mrs. Lucas y Charlotte llegan con noticias de que Charlotte se va a casar con Mr. Collins, la madre se enfada porque Charlotte se va a convertir en la dama de esa casa. *Subtrama 5: revelación.*

30. Lizzy le ruega a Charlotte que interrumpa la boda durante unos días, pero Charlotte se niega.

31. Después de la boda de Charlotte y Mr. Collins, Lizzy los visita. Llega Lady Catherine de Bourg. *Aliado adversario-impostor.*

32. Lady Catherine le da órdenes a Collins. Es muy severa y Charlotte le teme.

33. Darcy se reúne con ellos para la cena. Lady Catherine se queda impactada de la dedicación de Lizzy y sus hermanas.

34. Mientras Lizzy toca el piano, lady Catherine sugiere a Darcy que el destino de él y su hija Anne es unirse.

35. Lizzy le dice a Charlotte enfadada que Bingley dejó a Jane porque Darcy quería salvarlo de una boda imposible.

36. Darcy le pide a Lizzy en matrimonio aunque su familia no sea la pertinente. Lizzy lo rechaza por sus duras maneras, su manera de tratar a Wickham y por haber hecho infeliz a su hermana. *Revelación, ruptura.*

37. Lizzy regresa y se entera por Jane de que Lydia ha huido con Wickham y de que no se han casado. El padre se ha ido a Londres a buscarlos. Llega Darcy. *Revelación, subtrama 2.*

38. Darcy le dice que Lizzy que Wickham le ha hecho eso a su propia hermana. Él se ofrece a ayudarla pero ella le dice que ya está hecho, y él se marcha. Lizzy le dice a Jane que ahora se da cuenta de que quiere a Darcy. *Revelación, autorrevelación parcial.*

39. Miss Bingley lee muy contenta una carta

Acto seguido llega la revelación sorpresa; Darcy expresa su amor por Lizzy y le hace proposiciones (escena 36). Esto va seguido de una ruptura (aunque de entrada la relación ya estaba inconexa) porque ambos personajes sufren debilidades psicológicas y morales de orgullo y prejuicio. El entramado concluye con una densa serie de revelaciones, empezando por la del público, que revela que Wickham es en realidad un adversario (escena 37), la revelación de que Darcy es bueno (escena 38), la boda entre Wickham y la hermana Lydia de la subtrama 2 (escena 41), la "boda" de la subtrama 1 entre Jane y Bingley (escena 45) y la promesa de matrimonios de las hijas de las subtramas 3 y 4 (escena 47). Ésta es la misma serie de revelaciones de efecto ciclónico que mencioné en la trama de Tootsie. Este tipo de trama de amor es poco común en las historias

que dice que no han encontrado a Lydia y que Mr. Bennet ha abandonado su búsqueda. A Bingley le decepciona la noticia.

de amor y constituye un gran extra para el público.

40. La familia se prepara para el traslado. El padre oye decir que su tío ha encontrado a Lydia y que Wickham, sorprendentemente, ha pedido una reducida suma de dinero. *Revelación.*

41. Lydia y Wickham llegan y anuncian que se han casado. Wickham dice que sus nuevas riquezas se deben a la muerte de su tío. *Revelación.*

42. Lizzy se niega a prometerle a lady Catherine que no se casará con Darcy y no le importa que lady Catherine desherede a Darcy. Lady Catherine informa a Lizzy de lo que Darcy le ha hecho a su hermana. *Revelación.*

43. Afuera, lady Catherine le cuenta a Darcy los comentarios de Lizzy. Ella cree que Lizzy es buena para él porque él necesita a alguien que no se deje someter. Darcy está encantado. *Revelación del público.*

44. Darcy entra en la casa con noticias de Bingley.

45. En el jardín, Darcy y Lizzy ven a Bingley besando la mano de Jane. Lizzy se da cuenta de que ha juzgado mal a Darcy; pero él le dice que es él quien debería avergonzarse de su arrogancia. Él le propone de nuevo matrimonio y se besan. *Subtrama 1; autorrevelación, doble inversión.*

46. en la ventana, la madre le muestra al padre que Lizzy y Darcy se están besando e imagina las 10.000 libras esterlinas anuales de que dispondrá Lizzy mientras la pobre Jane tendrá que arreglárselas con 5.000. *Nuevo equilibrio.*

47. En la habitación contigua, Kitty flirtea con un hombre mientras Mary canta acompañada de un hombre que toca la flauta. La madre está emocionada porque sus tres hijas están

casadas y dos de ellas se lo están pensando.
Subtrama 3 y 4: bodas, nuevo equilibrio.

ENTRAMADO DE ESCENAS EN LAS FANTASÍAS SOCIALES

Qué bello que es vivir

1. Toda la ciudad está rezando. Dos ángeles llaman a un ángel del nivel inferior, Clarence, para ayudar a George. Si él lo consigue, Clarence podrá tener sus propias alas. *Fantasma, mundo narrativo, debilidad y necesidad.*

2. De niño, en 1919, George salva a su hermano pequeño, Harry, de hundirse en el hielo. *Mundo narrativo.*

3. George de joven trabaja en la droguería de Gower. Violet y Mary están allí. George lee que el hijo de Gower ha muerto. Gower le dice a George que traiga pastillas, pero George ve que están envenenadas. *Mundo narrativo.*

4. George intenta pedir consejo a su padre pero él está ocupado pidiendo a Potter que conceda más tiempo a la gente para pagar sus hipotecas. George discute con Potter. *Adversario principal.*

5. Gower abofetea a George, pero George le explica el error de Gower.

6. Es el año 1928. George adulto consigue de Gower una maleta gratis para su viaje. *Deseo.*

7. En la calle, George le saluda al policía, Bert, al taxista y a Violet. Aliados.

8. George y Harry se divierten antes de cenar. George le dice a su padre que no quiere trabajar en Building and Loan. *Fantasma, mundo narrativo.*

9. En el baile de graduación de Harry, George ve a Sam y conoce a Mary, una chica y crecida y bella. Bailan y caen a la piscina. *Deseo (segundo)*

Los escritores empiezan con un narrador (un ángel) en el cielo que habla de un momento de crisis del protagonista (escena 1). Esto les permite introducir todo el escenario de la historia, la ciudad y arrancar con intensidad dramática. Esto también les permite ir hacia atrás y explicar el pasado del protagonista porque han prometido que el público será recompensado con una intensidad dramática mayor más adelante (el suicidio). Lo más relevante es que establece la compensación de la fantasía al final cuando George logra ver lo que sería la ciudad si él nunca hubiese existido.

Esta apertura a modo de paraguas, que envuelve a toda la ciudad, está seguida de una serie de escenas del protagonista de niño (escenas 2-5). No sólo describen el carácter esencial del protagonista, sino también el carácter de los habitantes clave de la ciudad. Las escenas de infancia también establecen la intrincada red de conexiones de personajes y acciones que los escritores recompensarán en la última sección de la historia.

El entramado de escenas salta ahora al protagonista de adulto declarando abiertamente su hilo de deseo que es el de abandonar la ciudad y ver mundo (escena 6). Muchos de los personajes secundarios ahora aparecen de adultos (escenas 7-9) y el público ve cómo esas personas son esencialmente las mismas que eran antes de pequeñas.

Se presenta ahora las secuencias en la que cada escena desarrolla el mismo modelo: 1) el protagonista declara su deseo de marcharse, 2) la frustración lo mantiene en la ciudad y 3) un segundo deseo conflictivo lo ata todavía más a la ciudad.

Por ejemplo:

-George quiere marcharse de la ciudad pero su padre se muere y tiene que dirigir Building and

10. George y Mary pasean hacia casa, cantan y tiran piedras a una casa vieja en Sycamore. George está a punto de besar a Mary pero ella se le cae la ropa y se esconde desnuda entre los matorrales. George se entera de que su padre ha tenido un infarto. *Deseo 1 y 2, plan.*

11. En una reunión del consejo, Potter quiere cerrar Building and Loan. George defiende la empresa. George se entera de que Building and Loan puede seguir funcionando si la dirige él. *Adversario, revelación, deseo y plan 1 descarrilados.*

12. George y tío Billy recogen a Harry en la estación de tren. Harry se presenta con su mujer y una oferta de trabajo. *Revelación.*

13. George está sentado con Billy en el porche. Su madre le sugiere que vea a Mary.

14. George se encuentra a Violet en la calle y se dirige a ella pero ella no quiere ir a pasear al bosque.

15. George entra en casa de Mary de mala gana. Discuten. Llama a Sam. George sugiere construir la fábrica en Bedford Falls. George besa a Mary. *Revelación.*

16. George y Mary se casan.

17. En un taxi de camino a su luna de miel, presencia una situación de pánico bancario. En Building and Loan el tío Billy dice que el banco pide que devuelvan los préstamos. Potter ofrece a los clientes de George 50 céntimos por un dólar. George les ruega a todos que no acepten la oferta de Potter. En su lugar, cada uno podrá recibir algo de dinero privado del propio George. *Revelación, impulso.*

18. George y los demás celebran que al final del día han recibido 2 dólares. Reciba una llamada de Mary para citarse con él en Sycamore.

19. Bert y Ernie cuelgan pósteres en la casa vieja. Mary ha arreglado la casa. *Revelación.*

Loan (escenas 10 y 11).

- *George está a punto de marcharse pero su hermano Harry llega a casa comprometido con una gran oferta de trabajo en otra ciudad (escenas 12 y 13).*

-*George se enamora de Mary, ayuda a la ciudad a pasar la Depresión, vence a Potter, construye Bailey Park y tiene hijos (escenas 15-25).*

20. George ayuda a la familia Martini a dejar el barrio Field de Potter y trasladarse a una casa nueva en Bailey Park. *Plan 2*

21. El cobrador de impuestos le dice a Potter que está perdiendo dinero en sus negocios con George.

22. George y Mary saludan a Sam, el hombre rico y a su mujer.

23. Potter ofrece un trabajo a George por 20.000 dólares anuales. George, encantado al principio, dice que no. *Revelación*.

24. George piensa en la oferta de Potter y en sus sueños. Mary dice que está embarazada. *Revelación*

25. Montaje de más bebés, de arreglos de la casa, de George desanimado, de guerra, de hombres luchando. Harry es un héroe y salva un barco. George es un guardián del bombardeo aéreo. *Impulso (perdiendo)*

26. Esta mañana, George reparte periódicos de Harry ganando la Medalla de Honor. Habla por teléfono con Harry en Washington D.C. El inspector bancario viene a revisar los libros.

27. Al mismo tiempo, en el banco el tío Billy está depositando 8.000 dólares mientras acusa a Potter. El tío Billy le entrega accidentalmente el dinero a Potter. *Revelación del público*.

28. En Building and Loan, George ayuda a Violet económicamente. El tío Billy dice que ha perdido 8.000 dólares. *Revelación, adversario impostor-aliado*.

29. George y el tío Billy buscan el dinero en la calle.

30. George está desesperado en casa del tío Billy. Dice que uno de los irá a la cárcel y que él no va a ser.

31. En casa, George se irrita con los niños, se

Ahora el entramado hace algo excepcional: después de varias escenas que abarcan casi tres décadas, los escritores se lanzan a una serie de escenas que abarcan un día (escenas 26-34). Éstos son los acontecimientos que conducen a la crisis que hace referente a la escena inaugural, el suicidio de George. Las escenas concluyen en el momento que empieza la voz en off del ángel, cuando los escritores confieren la emoción prometida al principio (escena 34).

entera de que la hija Zuzu está enferma, la va a visitar, riñe a la profesora de ella por teléfono y después riñe al marido de la profesora. *Ataque del aliado.*

32. George ruega a Potter que le ayude. Potter le dice que le pida ayuda a sus amigos. George no tiene otra garantía que su póliza de seguro de vida. *Impulso.*

33. En casa de Martini, el marido de la profesora le da un tortazo a George después de que él le pidiera ayuda.

34. George choca contra un árbol con su coche. Camina hacia un puente. Cuando está a punto de suicidarse, un hombre se precipita al agua. George se zambulle y lo salva. *Derrota aparente, revelación.*

35. En la casa del apuntador, Clarence dice que es un ángel que ha salvado a George. Clarence puede ganarse unas alas ayudando a George. Se da cuenta de que puede enseñarle a George cómo sería el mundo si él nunca hubiese nacido. George se da cuenta de que su labio no sangra, de que su oído ha mejorado y de que su ropa está seca. *Revelación.*

36. George no encuentra su coche junto al árbol. *Desafío, revelación*

37. Ahora, Martini está en el bar de Nick. Nick está a punto de deshacerse de George y de Clarence. Éste es Mr. Gower, que pasó veinte años en la cárcel por envenenar a un niño. Nick se deshace de ellos y los deja en la nieve. *Desafío, revelación.*

38. Afuera, George llama a Clarence chiflado. Se va a ver a Mary.

39. George corre a través de la fea Pottersville, Violet es una mujerzuela; Ernie, un taxista amargado. La casa de George en Sycamore es una casa de fantasmas. George lucha contra Bert el policíay se va corriendo. *Desafío, revelación.*

Ahora llega la escena clave de la historia: Clarence le enseña a George cómo serían un presente alternativo y una ciudad alternativa si él nunca hubiese existido (escenas 35-42). He aquí la recompensa de haber invertido el tiempo en plantear la historia (la conexión de George con la gente de la ciudad).

Los escritores presentan una serie de revelaciones en las que George ve a todos los personajes secundarios en su forma más negativa (escenas 37, 39, 40, 42). Él y el público ven también la red de conexiones que ha hecho George, y es una red considerable.

40. La madre de George es vieja y sospechosa de él. Dice que el tío Billy está loco. *Desafío, revelación.*

41. George visita Bailey Park, ahora un cementerio. Ve la tumba de Harry. Visita a la muerte.

42. En la biblioteca George intenta hablar con Mary, que es una solterona, pero ella huye aterrorizada. George corre cuando Bert dispara. *Lucha.*

43. De nuevo en el puente, George ruega volver a vivir. Llega Bert y lo reconoce como George. George está eufórico. Todavía tiene la flor de Zuzu. *Autorrevelación.*

44. George corre alegremente a través de Bedford Falls. *Revelación*

45. En casa, el sheriff está esperando. George abraza a Mary y a los niños. Entran unos amigos con una cesta de dinero. Llega a Harry. Suena una campana y George felicita a Clarence por haberse ganado las alas. *Nuevo equilibrio, nueva comunidad.*

La historia termina con el regreso de George al presente real, pero ahora feliz a pesar del hecho de que haya perdido toda esa suma de dinero. La red de conexiones de George es de nuevo la recompensa cuando la ciudad lleva a cabo su rescate (escenas 43-45)

Éste es uno de los entramados de escenas que produce uno de los contrastes sociales más grandes en los que se basa la fantasía social. Toda la secuencia en general es densa y la yuxtaposición de escenas es inmejorable.

10. LA CONSTRUCCIÓN DE ESCENAS Y EL DIÁLOGO SINFÓNICO

Las escenas están donde se ubica la acción, literalmente. Mediante la descripción y el diálogo traducimos todos los elementos de la premisa, la estructura, el personaje, el argumento moral, el mundo narrativo, el símbolo, la trama y el entramado de las escenas a la historia que el público vive en su carne. Es aquí cuando conseguimos que la historia cobre vida.

Una escena se define como una acción en un momento dado y en un lugar. Pero ¿de qué está hecha una escena? ¿Cómo funciona?

Una escena es una minihistoria. Esto significa que una buena escena contiene seis de los siete pasos estructurales: la excepción es la autorrevelación, que queda reservada para el protagonista hacia el final de la historia. El paso de la autorrevelación dentro de una escena suele estar sustituido por algún giro, sorpresa o “revelar”.

CONSTRUCCIÓN DE LA ESCENA

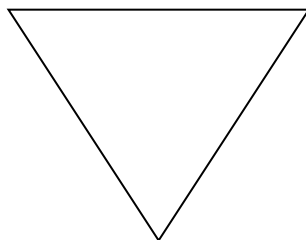
Para construir cualquier escena siempre debemos llevar a cabo dos objetivos:

- Determinar cómo encaja y favorece el desarrollo general del protagonista.
- Hacer que sea una minihistoria.

PUNTO CLAVE: Pensar en una escena como en un triángulo invertido.

El principio de una escena debe enmarcar todo su contenido. Por lo tanto, la escena debe estrecharse triángulo abajo hasta un punto concreto y con la palabra más importante o la frase de diálogo pronunciadas al final:

Amplio marco de inicio de la escena



Palabra clave final o diálogo final

Analicemos la secuencia ideal con la que deberíamos trabajar a fin de construir una buena escena. Formulémonos las siguientes preguntas:

1. Posición en el arco del personaje: ¿Dónde encaja esta escena dentro del desarrollo del personaje (también conocido como arco de personaje) y cómo favorece este desarrollo?

2. Problemas: ¿Qué problemas deben ser resueltos en la escena o qué debe conseguirse?

3. Estrategia: ¿Qué estrategia debemos emplear para resolver los problemas?

4. Deseo: ¿Qué deseo del personaje conducirá la escena? (este personaje puede ser el protagonista y otro personaje). Este deseo constituye la columna vertebral de la escena.

5. Punto final: ¿Cómo resuelve el deseo del personaje? Sabiendo nuestro punto final por adelantado podemos dirigir la escena entera hacia ese punto.

El punto final del deseo coincide también con el punto del triángulo invertido en el que la palabra o frase más importante de la escena ha tomado posición. Esta combinación del punto final del deseo con la palabra o frase clave genera una fuerza fulminante que además propulsa al público hacia la siguiente escena.

6. Adversario: Descubramos quién se opone al deseo y por qué causa los dos (o más) personajes luchan.

7. Plan: El personaje con su deseo urde un plan para conseguir su objetivo. El personaje puede aplicar dos tipos de plan dentro de una escena: el directo y el indirecto.

En un plan directo, el personaje con su objetivo declara abiertamente qué quiere. En el plan indirecto finge querer una cosa cuando en realidad quiere otra. El personaje que se opone tendrá una reacción entre dos posibles: reconocerá la decepción y jugará el juego o será engañado y acabará dando al personaje principal exactamente lo que éste quiere.

Una regla general muy sencilla nos puede ayudar a decidir qué tipo de plan debe emplear el personaje. Un plan directo aumenta el conflicto y separa a los personajes. Un plan indirecto disminuye el conflicto y junta a los personajes, pero puede crear un mayor conflicto después, cuando la decepción queda clara.

Recordemos que el plan se refiere a cómo el personaje trata de conseguir un objetivo dentro de la escena y no en la historia en general.

8. Conflicto: Hagamos que el conflicto se desarrolle hasta un punto de ruptura o de solución.

9. Giro o “revelar”: Ocasionalmente, los personajes o el público (o ambos) se sorprenden de lo que ocurre en la escena. O un personaje reprende al otro. Éste es uno de los tipos de momento de autorrevelación en la escena, pero no es definitivo e incluso puede ser erróneo.

Veamos que muchos escritores, al tratar de ser “realistas”, empiezan la escena muy pronto y la desarrollan lentamente hacia el conflicto principal. Esto no hace que la escena sea realista, sino que la hace aburrida.

PUNTO CLAVE: Empezar la escena lo más tarde posible sin perder ni un solo elemento clave de la estructura que necesitamos.

ESCENAS COMPLEJAS O CON SUBTEXTO

La definición clásica de subtexto se explica en una escena en la que los personajes no dicen lo que realmente quieren decir. Esto puede ser cierto, pero no nos explica cómo escribirlo.

Lo primero que hay que entender acerca del subtexto es que la sabiduría convencional está equivocada: no siempre es la mejor manera de escribir una escena. Los personajes de subtexto suelen ser temerosos, sufrientes o simplemente se sienten violentos si dicen lo que piensan o lo que quieren de verdad. Si queremos una escena con el máximo conflicto posible, no utilicemos el subtexto. Al contrario, si funciona para nuestros personajes en concreto y para la escena que están representando, entonces usémoslo sin dudar.

Una escena de subtexto está basada en dos elementos estructurales: deseo y plan. Para el máximo de subtexto posible, intentemos aplicar estos métodos:

-Conferirles un deseo oculto a varios personajes de la escena en concreto. Estos deseos deberían estar en conflicto directo entre ellos. Por ejemplo, A está secretamente enamorado de B, pero B está secretamente enamorado de C.

-Los personajes con deseos ocultos deben diseñar un plan indirecto para obtener lo que quieren. Dicen una cosa cuando en realidad quieren otra. Tal vez intentan engañar a los demás o servirse de subterfugios que saben que son evidentes pero con la esperanza de que el artificio seduzca lo suficiente para conseguir lo que quieren.

DIÁLOGO

Una vez que la escena ya está construida, utilizamos la descripción y el diálogo para construirla. El gran arte de la descripción no entra dentro del ámbito de los libros sobre guiones, pero el diálogo sí.

El diálogo es una de las herramientas de escritura más malinterpretada. Una de las interpretaciones erróneas tiene que ver con la función del diálogo en la historia: la mayoría de los escritores pretenden que su diálogo realice el trabajo más pesado de la película, es decir, el trabajo que en realidad ha de hacer la estructura narrativa. El resultado es un diálogo que suena poco natural, falso y forzado.

Pero la mala interpretación más peligrosa del diálogo es lo contrario, es decir, exigirle que cumpla con lo mínimo. Esto se explica con la falsa creencia de que el buen diálogo es una conversación real.

PUNTO CLAVE: El diálogo no es una conversación real; es un lenguaje altamente selectivo que suena como si fuese real.

PUNTO CLAVE: Un buen diálogo es siempre más inteligente, más metafórico y está mejor argumentado que las conversaciones reales.

Incluso el personaje menos inteligente o de poca formación habla a un nivel muy alto, el nivel más alto que una persona es capaz. Incluso cuando un personaje está equivocado, está más elocuentemente equivocado que en la vida real.

Como el símbolo, el diálogo es una técnica de lo pequeño. Dado que se añade a la capa superior de la estructura, personaje, tema, mundo narrativo, símbolo, trama y entramado de escenas, es una de las herramientas más sutiles del narrador. Pero además arrastra con él una fuerza tremenda.

El diálogo es más fácil de entender como una forma de música. Como la música, el diálogo es mejor cuando combina una serie de “pistas” a la vez. El problema con que se encuentra la mayoría de los escritores es que escriben su diálogo de una sola pista, la “melodía”. Éste es el diálogo que explica lo que ocurre en la historia. Un diálogo de una sola pista es señal de escritura mediocre.

Un buen diálogo no es una melodía, sino una sinfonía que ocurre simultáneamente en tres pistas principales. Las tres pistas son el diálogo narrativo, el diálogo moral y las palabras o frases clave.

Pista 1: Diálogo narrativo-melodía

El diálogo narrativo, como la melodía en música, es la historia que se expresa hablando. Este diálogo habla de lo que hacen los personajes. Solemos pensar en el diálogo como algo opuesto a la acción: “Las acciones valen más que las palabras”, se dice. Pero hablar es una forma de acción. Utilizamos el diálogo narrativo cuando los personajes hablan de la línea principal de acción. Y el diálogo incluso puede contener la historia misma, al menos durante breves períodos.

Escribimos el diálogo narrativo de la misma manera que construimos una escena:

-El personaje 1, líder de la escena (no necesariamente el protagonista de la historia), manifiesta su deseo. Como escritores, deberíamos saber el punto final de este deseo porque eso nos conferirá la línea que seguirá el diálogo de la escena (la columna vertebral).

-El personaje 2 habla en contra del deseo.

-El personaje 1 responde con un diálogo que diseña un plan directo o indirecto para conseguir lo que quiere.

-La conversación entre los dos se va encendiendo a medida que la escena progresa y acaba con unas palabras finales de rabia o de resolución.

Una técnica elaborada de diálogos es conseguir que la escena progrese desde el diálogo sobre la acción hasta el diálogo sobre la identidad del personaje. O dicho de otra manera, va desde el diálogo sobre qué hacen los personajes hasta el diálogo sobre quiénes son en realidad esos personajes. Cuando la escena alcanza su punto álgido, uno de los personajes dice algo así como “Eres un...”. Después ofrece unos detalles acerca de lo que piensa sobre otra persona, como “Eres un mentiroso” o “Eres un ser maldito, sórdido...” o “Eres un triunfador”.

Fijémonos en que este cambio da una profundidad inmediata a la historia porque los personajes se ven de repente como seres humanos. El personaje que hace la declaración “Eres un...” no está necesariamente en lo cierto. Pero con su mera afirmación hace que el público resuma lo que piensa de esos personajes hasta esa altura de la historia. Esta técnica es un tipo de autorrevelación dentro de la escena y a menudo incluye diálogos sobre valores (véase la Pista 2, diálogo moral). Este cambio desde la acción hasta el ser no está presente en la mayoría de escenas, pero está normalmente presente en las escenas clave. Analicemos ahora un ejemplo de este cambio en la película Veredicto final.

Veredicto final

En esta escena, Mr. Doneghy, cuñado de la víctima, aborda al abogado Frank Galvin por rechazar una oferta sin consultarle primero. Cogemos la escena de entrada, hacia la mitad de la escena:

INT PASILLO JUZGADO-DÍA

DONEGHY

... Cuatro años... mi esposa ha llorado noches y noches por lo que, lo que, lo que hicieron a su hermana.

GALVIN

Te juro que no hubiera rechazado la oferta si hubiese pensado que ganaría el caso...

DONEGHY

¡¿Hubieses pensado?! Hubieses pensado... Soy un trabajador, estoy intentando sacar a mi mujer de la ciudad, te hemos contratado, te estamos pagando y me entero de que la otra parte ofreció doscientos...

GALVIN

Voy a ganar el caso... Mr... Mr. Doneghy... Voy a ir al tribunal con un caso sólido, un médico famoso como testigo experto, y voy a ganar ochocientos mil dólares.

DONEGHY

Vosotros, tíos, sois todos iguales. Los médicos del hospital, tú... la cosa es “Lo que voy a hacer por ti”; pero la cagasteis con “Hicimos lo que pudimos. Lo siento muchísimo...”. Y la gente como yo vive con vuestros errores toda la vida.

Pista 2: Diálogo moral/Armonía

El diálogo moral trata de hablar sobre las buenas y malas acciones y sobre los valores, o aquello que hace que una vida sea valiosa. Su equivalente en música es la armonía, en cuanto a que proporciona profundidad, textura y campo a la línea melódica. En otras palabras, el diálogo moral no habla de los acontecimientos. Habla de las actitudes de los personajes hacia estos acontecimientos.

He aquí una secuencia de diálogo moral:

- El personaje 1 propone o emprende una acción.
- El personaje 2 se opone a esta acción manifestando que con ella se hiera a otra persona.
- La escena continúa mientras uno ataca y el otro defiende y cada uno presenta razones que apoyan su postura.

Durante el diálogo moral los personajes expresan siempre sus valores, sus gustos o aversiones. Recordemos que los valores de un personaje son en realidad la expresión de una visión más profunda de la manera correcta de vivir. El diálogo moral nos permite, a un nivel elaborado, comparar razonadamente no sólo dos o más acciones sino dos o más maneras de vivir.

Pista 3: Palabras, frases, coletillas y sonidos clave/Repetición, variación y Leitmotiv

Las palabras, frases, coletillas y sonidos clave conforman la tercera pista de diálogo. Éstas son palabras con potencial para acarrear consigo un significado especial, de manera simbólica o temática, al igual que una sinfonía utiliza determinados instrumentos como el triángulo, poniendo énfasis aquí y allá. El truco para construir este significado es haciendo que nuestros protagonistas digan la palabra en cuestión más veces de lo normal. La repetición, concretamente en contextos múltiples, tiene un efecto acumulativo en el público.

Una coletilla es una línea particular de diálogo que repetimos varias veces en el transcurso de la historia. Cada vez que la empleamos cobra un nuevo sentido hasta que se convierte en una especie de rúbrica en la historia. La coletilla es ante todo una técnica para expresar el tema. Algunas coletillas clásicas son, de *Los sospechosos de siempre*, “No me jugaría la vida por nadie”, “Brindo por mirarte, muñeca”, de *Casablanca*. De *La leyenda del indomable*, “Aquí el problema es la falta de comunicación”. De *La guerra de las galaxias*, “Que la Fuerza esté contigo”. De *Campo de sueños*, “Si lo construyes, él vendrá”. El *Padrino* utiliza dos coletillas: “Le haré una oferta que no podrá rechazar” y “No es una cuestión personal, es el negocio”.

Dos hombres y un destino es un ejemplo clásico de cómo utilizar una coletilla. Cuando se expresa la frase por primera vez no tiene un sentido especial. Después de atracar un tren, Butch y Sundance no pueden zafarse de la pandilla. Butch mira hacia atrás a los hombres a lo lejos y dice: “¿Quiénes son esos?”. Un poco después, la pandilla está más cerca y Sundance repite la misma frase, esta vez con un toque de desesperación. Conforme la historia avanza queda claro que la labor principal de Butch y Sundance es averiguar la identidad de “esos”. “Ésos” no son simplemente otra pandilla de la que nuestros protagonistas puedan zafarse. Simbolizan el escalón

futuro de la sociedad. Son todos agentes estelares del orden, procedentes de todo el Oeste Americano, contratados por un jefe de una corporación legislativa de la Costa Este que Butch y Sundance y el público ni siquiera conocen. Pero si Butch y Sundance no averiguan quiénes son “esos”, morirán.

ESCENAS

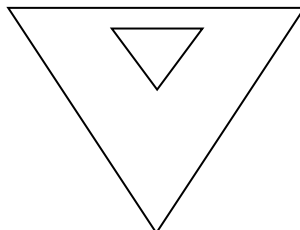
Estudieemos qué tipo de escenas en concreto ejecutan y modifican los principios básicos de la construcción de escenas y del diálogo sinfónico.

La escena de apertura

Sienta las bases de cada personaje y cada acción de la historia y por eso es la que más cuesta escribir. Al igual que la primera escena del triángulo invertido es la historia al completo, debe determinar un marco de encuadre alrededor del espectro más amplio de la historia. La primera escena cuenta al público de qué va la historia en general. Pero, al mismo tiempo, tiene que ser una minihistoria en sí misma con personajes y acciones dramáticamente convincentes y con un arranque poderoso.

Por ello ayuda pensar en la primera escena como un triángulo invertido dentro del triángulo invertido más amplio de la historia:

Amplio marco de inicio de la escena



Palabra clave final o diálogo final

Al conferir un marco de encuadre alrededor de la historia, la escena de apertura también sugiere los modelos temáticos, de identidad y oposición, que el público quiere entretejer a lo largo de la historia. Pero estos grandes modelos han de estar basados en personajes particulares para que la escena no se convierta en una teoría o un sermón.

La mejor manera de dominar estos principios de la escena de apertura es verlos en acción. Para comprobarlo desglosaremos las dos primeras escenas de *Dos hombres y un destino*.

Dos hombres y un destino

Las dos primeras escenas de *Dos hombres y un destino* constituyen una de las grandes aperturas de la historia del cine. La construcción de escenas y el diálogo del autor William Goldman no sólo deleitan y captan la atención del público, sino que presentan los modelos y las oposiciones que definen la historia al completo:

Escena 1: Butch en el banco

En la primera escena, un hombre (el público todavía no sabe quién es) tantea el terreno de un banco mientras éste cierra su establecimiento.

-Posición en el arco de personaje: Éste es la escena de apertura y la primera mirada a Butch, el personaje principal. También es el Paso 1 del proceso del protagonista: un ladrón en el Viejo Oeste que acaba muriendo.

-Problemas

1. Presentar el mundo de la historia, en especial a los forajidos del Oeste Americano casi en vías de extinción.
2. Presentar al personaje principal, que es el primer de los dos compañeros.
3. Sugerir que los protagonistas, como el mismo Oeste, están haciéndose viejos y están a punto de desaparecer.

-Estrategia

1. Crear una experiencia de Butch y Sundance prototípica que presente sus modelos temáticos clave.
2. Indicar el proceso básico de la historia al completo en una sola escena, y éste es: todo se cierra.
3. Hacerla ligera y divertida insinuando al mismo tiempo un futuro oscuro y vulnerable.
4. Mostrar a un tipo tratando de robar un banco pero viendo que es mucho más difícil que en tiempos pasados.
5. Enredar al público ocultándole la identidad de este hombre de entrada. Obligando al público a averiguar si éste es un ladrón de verdad que tantea el territorio de un banco, el autor hace que la broma final sea más divertida y además define al protagonista como un embaucador seguro de sí mismo y a un hombre de palabra.

-Deseo: Butch quiere otear el terreno de un banco para robar.

-Punto final: Comprueba que el banco es un lugar muy seguro y que cierra porque es de noche.

-Adversario: El guarda y el banco mismo

-Plan: Butch se sirve del engaño fingiendo estar interesado en el banco por su estética.

-Conflicto: El banco, como algo vivo, cierra cuando Butch está en sus inmediaciones.

-Giro o "revelar": El hombre que mira el banco está tanteando el terreno para después robar en él.

-Razones y valores morales: Estética versus funcionalidad. Es evidente que parece una broma aplicar una estética a un banco, concretamente un hombre cuya intención es robar. Pero esta oposición no sólo sirve para la carcajada del final de la historia. Este mundo narrativo se hace más

funcional, pero Butch y Sundance son, ante todo, dos hombres de clase y enamorados de un estilo de vida que está desapareciendo.

-Palabras e imágenes clave: Bares en declive, tiempo que se acaba, luces que se apagan, espacios que se cierran.

El diálogo en la escena apunta a una línea poderosa con la palabra y frase clave de la última escena. Pero el truco de la escena es que la línea poderosa llega en el mismo momento que el “revelar” del personaje principal: este hombre es un embaucador (ladrón de bancos) muy elocuente. La línea tiene dos significados contrarios. Por una parte, a este hombre no le interesa la belleza del banco, quiere robar. Pero por otra parte, la línea sí que define realmente al hombre: es un hombre sencillo con estilo y eso eventualmente le llevará a la muerte.

Escena 2: Sundance y la partida de póquer

En esta escena un hombre llamado Macon le dice a otro que es un tramposo, que deje el dinero y que se vaya. El hombre resulta ser el famoso Sundance Kid y Maco, a duras penas, escapa con vida.

-Posición en el arco de personaje: Esta escena señala la posición de Sundance en el arco, un ladrón que acabará muerto y también añade detalles de la presentación del personaje Butch.

-Problemas

1. Presentar al segundo cabecilla de los dos compañeros y mostrar las diferencias que muestra respecto a Butch.
2. Mostrar a los dos hombres como amigos en acción; por encima de todo, mostrar que forman un equipo.

-Estrategia: Goldman crea una segunda escena prototípica que no tiene efecto en la trama. Su único objetivo es definir claramente a estos hombres con una instantánea.

1. En contraste con la primera escena, ésta define a los personajes a través del conflicto y de la crisis, dado que la crisis clarifica la escena de inmediato.
2. Esta segunda escena define a Sundance en primer lugar pero también define a Butch al mostrar su comportamiento en contraste con el de Sundance.
3. Muestra a ambos hombres trabajando en equipo, como hacen los grandes músicos. Sundance crea el conflicto; Butch trata de mitigarlo. Sundance es un hombre de pocas palabras; Butch es un hablador, un embaucador y timador clásico.
4. Para crear una escena de crisis, Goldman empieza con un pasaje narrativo del western clásico, una partida de póquer, con las expectativas que se ha formado el público, y después le da la vuelta. En lugar de una confrontación normal, ésta es una manera tonta en que un hombre define su honor cuando le han llamado estafador. Entonces Goldman invierte la escena clásica de nuevo y crea un protagonista del western todavía más genial: resulta que este bobalicón es tan bueno como parece.

5. La estrategia clave de Goldman para la escena es enredar al público respecto a quién es Sundance al mismo tiempo que Sundance engaña a su adversario. Más material sobre esto en breve.

-Deseo: Macon quiere quedarse con todo el dinero de Sundance y expulsarlo del bar salón con la cola entre las piernas.

-Punto final: Macon es humillado pero logra ver que tomó la buena decisión cuando Sundance le demuestra su agilidad con las armas.

-Adversario: Sundance y después Butch

-Plan: Macon no se sirve del engaño. Le dice directamente a Sundance: vivir o morir.

-Conflicto: Cuando Macon y Sundance saldan cuentas respecto a la partida de cartas, el conflicto aumenta hasta que se produce una lucha armada con un hombre muerto como resultado. Butch intenta mitigar el conflicto proponiendo un trato, pero fracasa.

-Giro o “revelar”: La clave de la escena al completo es la manera en que Goldman la construye alrededor de las revelaciones. Veamos cómo esconde información de manera que sorprende al público al tiempo que sorprende a Macon. El autor arranca con Sundance en una posición aparentemente más débil y la agrava cuando, como un niño pequeño, Sundance insiste en que no engañaba a nadie. Sundance se hace todavía más débil a los ojos del público cuando Butch le recuerda que está envejeciendo y casi siempre para el arrastre.

Por lo tanto, cuando los términos se invierten, el efecto de Sundance en el público es mucho más grande. Evidentemente han visto que es un hombre de acción por cómo utiliza su arma al final de la escena. Pero lo que de hecho muestra genialidad es la capacidad que tiene de engañar al público y ese deseo de aparentar que puede ser el perdedor. Él es tan bueno como parece.

-Argumento moral y valores: Esta situación es un ejemplo extremo de la cultura guerrera: la confrontación en público, la contienda de capacidad física y valentía, la fuerza del nombre y la reputación de un hombre. Butch nunca se metería en este aprieto; es de una época más avanzada que Sundance. Sólo quiere que todos sigan viviendo y haciendo sus vidas.

-Palabras e imágenes clave: Envejecer, el tiempo se acaba para ellos, pero todavía les queda un poco.

El diálogo en la confrontación es muy escaso, a veces una sola frase para cada personaje y ello ensalza el sentido de bombardeo verbal que intercambian estos combatientes. Y más importante aún es el lenguaje estilizado e ingenioso que utilizan, con un ritmo preciso y un sentido de la oportunidad digno de cómico profesional. Incluso Sundance, el hombre de acción, es el maestro de la brevedad verbal. Cuando Macon le pregunta “¿Cuál es el secreto de tu éxito?”, él responde sencillamente: “Rezar”. La primera frase de Sundance en la película es una palabra y su insolencia elegante y confiada lo define a la perfección.

Comprobemos que la segunda sección de la escena da un cambio hacia un conflicto entre Sundance y Butch. Estos amigos son tan cercanos que discutirán incluso cuando uno de ellos se enfrenta a una situación de vida o muerte. El diálogo de Butch también es escaso y elegante pero muestra valores particulares de Butch como conciliador junto al tema principal de la historia de envejecer y estar casi para el arrastre.

El núcleo de la escena respresenta lo absurdo de la solución que Butch y Sundance preparan para este aprieto aparentemente funesto. Aunque parece estar en una posición débil, Sundance dice: “Si nos invita a quedarnos, entonces nos iremos”. Aunque parezca increíble, Butch hace esta proposición a Macon pero trata de suavizar la humillación diciendo: ¿Qué te parece si nos pidieras que nos quedáramos por aquí?” y “No tienes porque decirlo de corazón, ni nada parecido”. Además de mostrar al público su fuerza dando la vuelta elegantemente a esta situación típica del western, Butch y Sundance demuestran su genialidad como equipo y lo hacen formando un equipo de comedia.

Tras este largo planteamiento, Butch pronuncia bruscamente la frase que remata la anterior cuando dice: “No puedo ayudarte, Sundance”. Y de nuevo veamos que Goldman añade la palabra clave de la frase, “Sundance”, al final. De repente, las posiciones de poder se invierten, el aterrador Macon ahora está aterrorizado y el trabajo en equipo de comedia entre Butch y Sundance avanza rápidamente hasta el momento final. Macon dice: “Quedaos por aquí, ¿no os parece?” y Butch, siempre afable y considerado, responde: “Gracias, pero tenemos que irnos”.

La escena termina con un planteamiento obvio cuando Macon le pregunta a Sundance si es bueno y Sundance responde con un despliegue sorprendente de capacidad física, confirmando con acciones lo que el público ya ha adivinado a través de las palabras de Sundance. Pero veamos de nuevo que el hilo temático clave de la historia llega al final, conformando un vértice final del triángulo de esta escena de apertura y sugiriendo el momento final de toda la película. Butch dice: “Como te he ido diciendo, para el arrastre”. Este claro comentario sarcástico es evidentemente erróneo en vista del reciente despliegue físico de Sundance y del despliegue verbal anterior cuando Butch y Sundance estafaron a Macon y al público. Sólo a posteriori el público ve que estos dos están para el arrastre, pero no lo saben y, por lo tanto, muerden. Esta escritura de escena es brillante.

TÉCNICA DE ESCRITURA DE ESCENAS: LA PRIMERA FRASE

La frase de apertura de una historia aplica los principios de la escena de apertura y los comprime en una sola frase. La primera frase es la declaración más amplia de la historia y enmarca todo aquello de lo que trata la historia. Al mismo tiempo, debe tener fuerza dramática, un tipo de garra especial. Estudiemos ahora tres frases de apertura clásicas. He concluido un número de frases que siguen la frase de apertura de modo que podemos ver cómo la frase encaja en la estrategia general del autor de la escena y de la historia.

Orgullo y Prejuicio

-Posición en el arco de personaje: Incluso antes de que el protagonista sea presentado, está el mundo de la historia, concretamente, el mundo de las mujeres buscando marido.

-Problemas:

1. Jane Austen necesita que el lector sepa que esto es una comedia.
2. Ha de ofrecer una teoría del mundo de esta historia y sus reglas de funcionamiento.
3. Ha de comunicar al público que esta historia será contada desde el punto de vista de una mujer.

-Estrategia: Empezar con una primera frase seria y paródica que parezca afirmar un hecho universal y un acto de altruismo pero en realidad es una opinión sobre un acto de puro interés. El contenido de esta primera frase comunica al lector que la historia trata del matrimonio, de mujeres y de sus familias buscando hombres y la conexión esencial matrimonio con el dinero que existe en este mundo.

Una vez que se ha presentado la arena general de la historia en clave cómica mediante la primera frase, el autor procede a describir una familia en particular que desarrollará el principio de apertura en el transcurso de la historia. Vamos a comprobar que en estas frases de apertura no hay ni un gramo de paja.

Es una verdad universalmente conocida, que un hombre soltero con una buena fortuna necesita una esposa.

Por poco se sepa de los sentimientos u opiniones que un hombre semejante pueda tener la primera vez que es presentado en una comunidad vecinal, esta verdad está tan fijada en las mentes de las familias vecinas que se le consideran como la propiedad legítima de una o cualquiera de las hijas de éstas.

-Mi querido Mr. Bennet –le dijo su mujer un día-, ¿has oído que finalmente Netherfield Park ya tiene propietario?

Mr. Bennet respondió que no sabía.

-¿No te interesa saber quién se lo ha quedado? –gritó su mujer impacientemente.

-Tú quieres decírmelo, y yo no tengo objeción en escucharlo.

Ésta fue una invitación suficiente.

David Copperfield

-Posición en el arco de personaje: Mediante el uso de un narrador el escritor crea un protagonista que se encuentra al final del arco pero que está hablando del principio del arco. Por lo tanto, el protagonista en la apertura será muy joven pero estará dotado de una cierta sabiduría.

-Problemas:

1. Al contar la historia de la vida de un hombre, ¿dónde empezamos y dónde acabamos?
2. ¿Cómo narramos al público el tipo de historia que vamos a contar?

-Estrategia: Utilizaremos un narrador en primera persona. Haremos que diga, en el título del capítulo, “He nacido”. Dos simples palabras, pero con una garra tremenda. El título del capítulo, efectivamente, es la frase de apertura del libro. El narrador está plantando la bandera de su propia vida. “Soy importante y ésta será una historia genial”, dice. También está indicando que está contando una historia de la edad adulta en forma de mito que empieza con el nacimiento del protagonista. Esta historia es muy ambiciosa.

Dickens sigue esta línea breve pero potente con “Si tengo que convertirme en el protagonista de mi propia vida...”. Está contando al público, de inmediato, que su protagonista piensa en términos de historias (y es, de hecho, un escritor) y se ocupa de realizarse en la vida con todo su potencial. Después se remonta al momento exacto de su nacimiento, que es extremadamente impertinente. Pero lo hace porque éste contiene un elemento dramático: de bebé despertó a la vida en la campanada de medianoche.

Veamos otro resultado de esta estrategia de apertura: el público se acomoda en la historia. El autor dice: “Te voy a llevar de viaje; es un viaje largo pero fascinante. Así que siéntate y relájate y deja que te lleve a este mundo. No te arrepentirás”.

He nacido

Si tengo que convertirme en el protagonista de mi propia vida o si este estadio lo adquirirá otra persona es algo que deben mostrar estas páginas.

Para contar mi vida desde el inicio, hago constar que nací (tal y como he sido informado y creo) un viernes a las doce en punto de la noche. Quedó anotado que las campanas empezaron a sonar y yo empecé a llorar, simultáneamente.

En cuanto al día y a la hora de mi nacimiento, mi enfermera declaró, junto con alguna mujer sabia del vecindario que había mostrado un gran interés por mí unos meses antes de que se diera la más mínima posibilidad de un encuentro personal entre nosotros, en primer lugar, que estaba destinado a una vida desafortunada; y en segundo lugar, que tenía el privilegio de ver fantasmas y espíritus; y ambos dones inevitablemente estaban destinados, como todos creían, a todos los niños desafortunados de ambos sexos, nacidos de madrugada un viernes por la noche.

El guardián en el centeno

-Posición en el arco de personaje: Holden Caulfield recuerda en un sanatorio qué le ocurrió el año anterior. Por lo tanto, está cerca del final del desarrollo de la historia pero sin las revelaciones finales que le sorprenderán revisando y contando su propia historia.

-Problemas

1. Tiene que averiguar dónde empezar su historia acerca de sí mismo y qué incluir en ella.
2. Quiere explicarle al lector quién es en realidad en la manera en que cuenta su propia historia y no sólo por lo que dice acerca de sí mismo.

3. Debe expresar el tema básico y el valor que servirá de orientación a la historia y al personaje.

-Estrategia:

1. Escribiremos en primera persona, poniendo al lector en la mente del protagonista y diciendo al lector que esta historia es de edad adulta. Pero como el protagonista habla desde un sanatorio y habla en una lengua de “chico malo”, el público sabrá que eso es lo contrario a la típica historia de adultos.

2. Sorprenderemos al lector haciendo al narrador un antagonista de éste. Advertimos al lector, francamente, de que ésta no será la típica historia de niños blanda y artificial y que él (Holden) no va a “lamerle el culo” al lector para obtener su simpatía. La implicación aquí es que ese narrador será brutalmente honesto. En otras palabras, decir la verdad tal y como la ve es un imperativo moral para él.

3. Hagamos que la frase sea larga y laberíntica de manera que la forma de la frase exprese quién es el protagonista y cómo será la trama.

4. Hagamos referencia de inmediato y con un cierto desprecio a David Copperfield, la versión más importante del siglo XIX de historias de la edad adulta. Eso permitirá al público saber que todo lo que diga el narrador será contrario a David Copperfield. En lugar de una gran trama y un gran viaje, esta historia será de trama breve, incluso de antitrama y de viaje breve. También insinúa una ambición: el autor implica que va a escribir una historia de la edad adulta para el siglo XX que es tan buena como las mejores del siglo XIX.

Y lo más importante, el lector sabrá que el valor orientativo del protagonista y cómo éste cuenta su historia no es “nada artificial”. Preparémonos para personajes reales, emociones reales y cambios reales, en el caso de que los haya.

Si de verdad queréis saber sobre esto, lo primero que querréis saber es dónde nació y cómo transcurrió mi asquerosa infancia, y cuán ocupados estaban mis padres y mucho antes de tenerme, y toda esa mierda tipo David Copperfield, pero no tengo muchas ganas de meterme en eso, para ser honesto (...). Sólo os contaré estas locuras que viví alrededor de las Navidades pasadas, justo antes de que cayera en decadencia y tuviera que venirme aquí y tomarme las cosas con calma.

Valores en conflicto

Un gran drama no es el producto de dos individuos dándose corneadas; es el producto de los valores y las ideas de individuos que se enfrentan en una batalla. El conflicto de valores y el argumento moral son dos formas de diálogo moral (Pista 2). El conflicto de valores conlleva una lucha sobre las creencias de las personas. El argumento moral en el diálogo conlleva una lucha sobre las acciones correctas o incorrectas.

La mayoría de las veces, los valores entran en conflicto indirectamente a través del diálogo narrativo (Pista 1) porque esto impide que la conversación sea demasiado obvia a nivel temático.

Pero si la historia alcanza el nivel de competición entre dos modos de vida, se impone una confrontación de valores de tú a tú en el diálogo.

En una confrontación de valores de tú a tú, la clave está en basar el conflicto en un curso de la acción concreto acerca del que los personajes pueden luchar. Pero en lugar de centrarse en lo positivo o negativo de una acción en particular (argumento moral), los personajes luchan en primera instancia por la cuestión más amplia de cuál es la manera buena o valiosa de vivir.

Qué bello es vivir

Qué bello es vivir es genial no sólo en su capacidad de presentar la textura de una ciudad en espléndido detalle, sino en su capacidad de presentar los valores de dos modos de vida. La escena en que George y Potter discuten sobre el futuro de Building and Loan es la polémica más importante de la película. Los escritores hacen de Potter un adversario todavía más importante permitiéndole que exprese en detalle los valores y, de hecho, el sistema lógico según el cual vive. Y estos valores están en conflicto directo con los valores de George.

Como fantasía social, ésta no es sólo una discusión entre dos personas a nivel personal. Es una historia acerca de cómo una sociedad global debe vivir. Por lo tanto, ese diálogo es también político. No es político de manera muy concreta, por que si no enseguida caducaría. Hablamos de política humana, de cómo la gente vive dirigida por sus líderes. Aquí, lo más conseguido es la manera en que los escritores hacen que esta película hable de manera extremadamente personal y emocional. Se centran en una acción única, la de cerrar la empresa Building and Loan, y la personalizan con la muerte del padre del protagonista.

Veamos que, con excepción de un breve intercambio en medio de la escena, ésta se compone de dos monólogos. Ambos monólogos son bastante largos y rompen con la sabiduría convencional de Hollywood porque ésta requiere fragmentos cortos de diálogos. Esto ocurre porque cada personaje necesita tiempo para construir su caso de una manera de vida al completo. Si los escritores no basaran eso en una lucha personal entre dos personas que se desprecian, el resultado sería una filosofía política árida.

-Posición en el arco de protagonista: Con la muerte de su padre, George vivió la primera frustración del deseo de su vida (ve el mundo y construir cosas) e hizo después su primer autosacrificio por su familia y amigos. Ahora está a punto de entrar en la universidad para perseguir su sueño.

-Problema:

1. El protagonista y el adversario principal deben discutir acerca del futuro de Building and Loan, una institución que financia todo lo demás en la ciudad, y también acerca del hombre que fundó esta institución pero que ahora ha muerto.
2. Resumir el argumento filosófico entero en una sola palabra “más rico”, en la última frase del monólogo del protagonista.

-Deseo: Potter quiere cerrar la empresa Building and Loan.

-Punto final: Fracasa en el cierre porque George lo frena.

- Adversario: George

-Plan: Potter exige el cierre de Building and Loan y George se opone a él directamente.

-Conflicto: El conflicto se intensifica cuando Potter pasa de hablar de la institución a hablar del padre de George.

-Giro o “revelar”: El joven George es capaz de confrontarse a este hombre que acosa a todo el mundo.

-Argumento moral y valores: Vale la pena inspeccionar de cerca el intercambio entre estos hombres porque es un ejemplo clásico de valores en conflicto. Veamos la manera en que estos monólogos se ordenan por secuencias y qué buen orden mantienen. Estos hombres exponen razones muy concretas representando dos sistemas políticos y filosóficos opuestos.

Razones y valores de Potter

1. Hay una diferencia importante entre ser un hombre de negocios y ser un hombre de altos ideales.
2. Los altos ideales sin sentido común pueden arruinar a una ciudad entera. Desde este prisma, el público sabe que la ciudad misma es el campo de batalla y que la cuestión central de la película será: ¿Qué tipo de vida hará de ese campo de batalla, de ese mundo, un lugar en donde vivir mejor?
3. Potter plantea un ejemplo en concreto, Ernie Bishop, el taxista simpático, alguien que el público conoce y aprecia. Ernie ya ha demostrado al público que no es un hombre de riesgos pero Potter alega que Ernie consiguió dinero para construir una casa sólo gracias a la relación personal que mantuvo con George.
4. Las consecuencias de un negocio semejante, afirma Potter, es una muchedumbre perezosa y descontenta en lugar de una clase trabajadora ahorrativa. He aquí la siniestra implicación del sistema de valores de Potter: Potter no es sólo el clásico patriarca sino también un capitalista malvado.
5. Potter acaba atacando la esencia de lo que George representa: el soñador iluso y la clase de contacto personal, comunitario que hace que una ciudad sea un lugar donde valga la pena vivir.

Razones y valores de George

PUNTO CLAVE: Los escritores plantean las razones de George haciendo que su padre plantee el mismo caso a su hijo unas escenas antes, momento en que George ofrece su visión contraria. Esto hace que la elocuencia de George sea más creíble y conmovedora.

1. George da un paso brillante en su apertura haciendo una concesión a Potter: su padre no era un hombre de negocios y él mismo no tiene interés por una empresa de pacotilla como Building and Loan.

2. Después cambia de argumento y pone el énfasis sobre su padre. Su padre era un hombre desinteresado, aunque su desinterés tuvo por consecuencia que ni George ni Harry pudieran formarse en la universidad.

3. Ataca a Potter en su terreno: los negocios. Dice que su padre ayudó a otros a abandonar las pocilgas de Potter y que hizo de ellos mejores ciudadanos y mejores clientes, capaces de generar riqueza y bienestar para toda la comunidad.

4. Aumenta el debate exponiendo sus razones acerca del heroísmo del hombre pequeño. La gente que Potter tildó de “muchedumbre perezosa” es la gente que trabaja, paga, vive y muere más en la comunidad. Son, en resumen, la fuerza de la comunidad, el corazón y el alma de ésta. Y si la comunidad ha de ubicarse en un lugar donde la gente pueda tener vida plena, nadie puede ser tratado como miembro de una clase más baja.

5. George concluye con el argumento más esencial de todos, el de los derechos inalienables del ser humano. Su padre trataba a las personas como seres humanos, como fines en sí mismos; mientras que Potter trata a la gente como ganado, como animales dementes para trasladar como rebaños allá donde él decida. En otras palabras, Potter los trata como el medio para su propio fin, el de ganar dinero.

PUNTO CLAVE: Al mismo tiempo que los escritores establecen el argumento que más abarca, es decir, los derechos del hombre corriente, se centran también en el nivel más personal, añadiendo la frase clave y la palabra clave al final de la historia.

Potter hace todo esto, dice George, porque es “un viejo retorcido y frustrado”. Esta frase es de vital importancia para la película no sólo porque describe a Potter, sino porque la frustración es una de las características más evidentes de George.

Y he aquí la frase final, el punto final de la escena: “¡Pues a mi parecer (mi padre) murió como un hombre más rico de lo que jamás llegaré a ser usted!”. Una palabra, “más rico”, tiene dos valores diferentes. El más obvio: cuánto dinero gana una persona, define a Potter. Pero el más profundo, el que significa una contribución personal para los demás y de los demás, es el que define a George.

-Palabra clave: más rico.

INT DESPACHO DE BAILEY EN BUILDING AND LOAN – DIA

POTTER

Peter Bailey no era un hombre de negocios. Esto fue lo que lo mató. Era un hombre de altos ideales, por así decirlo, pero los ideales sin sentido común pueden arruinar a esta ciudad. (Cogiendo los papeles de la mesa).
Ahora aceptas este préstamo para Ernie Bishop... ¿Sabes?, este amigo que se pasa todo el día adormilado

metido en su taxi. ¿Sabes?... me enteré por casualidad de que el bando rechazó hacerle el préstamo, pero él se planta aquí y construimos una casa para él de cinco mil dólares. ¿Por qué?

George está junto a la puerta del despacho, con su abrigo y sus papeles a punto de marcharse.

GEORGE

Bien, me he ocupado de ello, Mr. Potter. Ahí están todos sus papeles. Su salario, su seguro. Respondo personalmente de su carácter.

POTTER

(En tono sarcástico)

¿Amigo suyo?

GEORGE

Sí, señor.

POTTER

¿Sabe?, si juega al billar con algún empleado de aquí, venga y pida un préstamo. ¿Qué conseguimos con eso? Una muchedumbre perezosa y descontenta en lugar de una clase trabajadora ahorrativa. Y todo porque un soñador iluso como Peter Bailey los incita y lava sus cerebros con su caso de ideas inverosímiles. Ahora digo...

(George deja su abrigo y se acerca a la mesa, indignado por lo que Potter dice de su padre)

GEORGE

Un segundo, sólo un segundo. Ahora espere, Mr. Potter. Está en lo cierto cuando dice que mi padre no era un hombre de negocios. Ya lo sé. Por qué montó Building and Loan, esta empresa barata y de pacotilla, nunca lo sabré. Pero ni usted ni nadie puede decir nada en contra de este personaje, porque toda su vida fue... Por qué, en los veinticinco años que él y el tío Billy empezaron esto, no pensó en él ni una sola vez. ¿Es cierto, el tío Billy? No ahorró suficiente dinero para el colegio de Harry, por no hablar de mí. Pero sí que ayudó a alguna gente a salir de sus pocilgas, Mr. Potter. ¿Y qué hay de malo en ello? Aquí, quí todos sois hombres de negocios.

¿No les hace ser mejores ciudadanos? ¿No les hace ser mejores clientes? Usted... usted ha dicho... ¿Qué ha dicho hace un minuto?... ¿Tuvieron que esperar y ahorrar su dinero antes de que ni siquiera poder pensar en una casa decente? ¡Esperar! ¿Esperar para qué? ¿Hasta que sus hijos crezcan y les dejen? Hasta que sean viejos y se queden sin blanca que... ¿Sabe usted cuánto tiempo tarda un trabajador en ahorrar cinco mil dólares? Recuerde esto, Mr. Potter, que esta muchedumbre de la que está hablando... es la que más trabaja, paga, vive y muere en esta comunidad. Pues bien, ¿es demasiado lograr que trabajen, paguen, vivan y mueran en un par de habitaciones decentes con un baño? En fin, mi padre creía que no. Para él, la gente era seres humanos pero para usted, un viejo retorcido y frustrado, las personas son ganado. Bien, ¡a mi parecer murió como un hombre más rico de lo que jamás llegara a ser usted!

La sombra de una duda

La sombra de una duda es probablemente el mejor guión de suspenso de todos los tiempos. Es la historia del atildado tío Charlie que se instala en la casa familiar de su hermana en un pueblo estadounidense. Su sobrina, la joven Charlie, lo adora pero acaba creyendo que es el asesino en serie conocido como el Asesino de la Viuda Alegre.

El guión de Thornton Wilder es una combinación de la técnica del drama y del género de suspenso que trasciende la forma. Este método puede apreciarse en la famosa escena en la que el tío Charlie insinúa su justificación moral de los asesinatos. Un escritor menor hubiera descrito al asesino como un ser más opaco, como un monstruo malvado que no necesita justificarse porque es inherentemente monstruoso. Pero eso reduciría la historia a una crónica de una máquina asesina.

En su lugar, Wilder confiere al asesino un argumento moral detallado y comprensible, lo que hace a ese hombre mucho más aterrador. El tío Charlie ataca la oscura y vulnerable vida estadounidense, la codicia por el dinero y su vasta mayoría que nunca verá realizado su sueño americano, ese tipo de vida que el resto de nosotros trata de ocultar debajo de la alfombra.

-Posición en el arco de personaje: El adversario no tiene un arco de personaje propio en la historia. Pero esta escena es un momento crucial en el desarrollo del personaje. La joven Charlie ya sospecha profundamente del tío que adoró una vez. Pero en ese momento está calibrando su antigua atracción con su nueva repulsión. Y está desesperada por entender cómo y por qué ha pasado eso.

-Problema: ¿Cómo hacemos que el adversario insinúe su motivo de asesinato sin destaparle de entrada y aceptarlo?

-Estrategia: Coloquemos a la familia alrededor de la mesa del comedor de manera que la justificación se halle dentro de la familia y, por lo tanto, hacer que la situación forme parte de la vida estadounidense normal y corriente. Lograr que la hermana del tío Charlie, Mrs. Newton, haga un discurso en el club de las mujeres de manera que el tío Charlie obtenga una razón orgánica para reflexionar acerca de las mujeres mayores. Después de conseguir que de lo que más prosaico salga lo más horroroso.

-Deseo: El tío Charlie quiere justificar su aversión a las mujeres, especialmente hacia las mujeres mayores, frente a su sobrina y aterrarla también a ella.

-Punto final: Ve que ha ido demasiado lejos.

-Adversario: Su sobrina, la joven Charlie.

-Plan: El tío Charlie se sirve un plan indirecto filosofando acerca de las mujeres urbanas en general, plan que mantiene su tapadera y que a la vez explica sus razones a la persona de la mesa que él sabe que va a entenderle.

-Conflicto: Aunque la joven Charlie contraataca sólo una vez, el conflicto crece con equilibrio a través de la cada vez más odiosa visión del tío Charlie hacia las mujeres.

-Giro o "revelar": El atildado el tío Charlie cree que la mayoría de mujeres mayores no son mejores que los animales que han de ser aniquilados.

-Argumento moral y valores: El argumento moral del tío Charlie es terriblemente preciso. Empieza por llamar inútiles a las mujeres mayores. Después, las degrada llamándolas bestias sensuales devoradoras de dinero. Acaba con el argumento de que es moralmente correcto acabar con la vida miserable de esos animales gordos y viejos. Los valores en oposición son la utilidad versus dinero, sensualidad, inutilidad y animales.

-Palabras clave: Dinero, viudas, inútil, glotón y animales.

Este diálogo es escalofriante porque es simultáneamente mundano y criminal. Empieza con maridos y mujeres corrientes pero después adquiere el punto de vista de considerar a las mujeres como animales. Veamos que la última frase clave tiene la forma de pregunta. El tío Charlie no dice de inmediato que esas mujeres deben ser exterminadas. Le pregunta a su sobrina cuál sería la mejor solución y la fuerza de su terrible lógica no permite a la chica salirse con otra conclusión.

La construcción brillante de las escenas y el diálogo puede apreciarse incluso en el pasaje cómico que Wilder apunta hacia el final. La hermana mayor del tío Charlie, Mrs. Newton, es completamente inconsciente de lo que su hermano pequeño está diciendo. Por lo tanto, hace que la escena se remonte a sus orígenes, el discurso del tío Charlie en su club de mujeres, y el público sabe que es lo mismo que dejar que el lobo cuide del gallinero. Y la hermana mayor de Charlie, que es muy maternal, ya ha escogido a una bella viuda para su hermano.

INT COMEDOR – NOCHE

(El tío Charlie sirve el vino. Lo hace meticulosamente mientras habla con tranquilidad)

TÍO CHARLIE

¿Qué tipo de público habrá?

MRS. NEWTON

Pues mujeres como yo misma. Bastante ocupadas con el hogar, la mayoría.

MRS. NEWTON

¡Clubes de mujeres!

ROGER

Durante un tiempo fueron de astrología

ANN

Cuando monte mi próximo club, será un club de lectura. Yo seré la tesorera y compraré todos los libros.

(El tío Charlie va pasando los vasos de vino)

PRIMER PLANO-LA JOVEN CHARLIE

(Recibe su vaso de vino. Se bebe la mitad de un gesto brusco. Mira de nuevo al tío Charlie)

(El tío Charlie parece inquieto por un momento, después, con un resentimiento profundo dice:)

TÍO CHARLIE

Las mujeres están muy ocupadas en pueblos como éste. En la ciudad es diferente. Las ciudades están llenas de mujeres... de mediana edad... viudas... sus maridos están muertos... maridos que han pasado su vida haciendo millones... trabajando... trabajando... trabajando... y después mueres y dejan los millones a sus mujeres... sus estúpidas mujeres. ¿Y qué hacen las mujeres? ¿Estas mujeres inútiles? Se las ve en... los hoteles, los mejores hoteles, a diario con sus millones... comiéndose el dinero, bebiéndose el dinero, perdiendo el dinero en el bridge... jugando toda la tarde y la noche... oliendo a dinero... orgullosas de sus joyas... orgullosas de nada más...

mujeres horribles, desvaídas, gordas y glotonas.

(De repente, la voz de la joven Charlie entra desde el primer plano)

VOZ DE LA JOVEN CHARLIE

(Con un grito ahogado)

¡Pero están vivas! ¡Y son seres humanos!

TÍO CHARLIE

¿Lo son? ¿Lo son, Charlie? ¿Son humanas o animales gordos y jadeantes? Y ¿qué les pasa a los animales cuando engordan demasiado y se hacen demasiado viejos? (De repente, se calma) (Riendo) Me parece que estoy soltando un discurso.

LA JOVEN CHARLIE

(Coge el tenedor apresuradamente.

Baja la vista. Oímos a Mrs. Newton diciendo)

MRS. NEWTON

Por Dios, Charles, no hables así de las mujeres en frente de mi club. ¡Te arracarán las uñas! ¡Vaya idea! (Bromeándole) Y la simpática Mrs. Potter también estará. Preguntó por ti.

Monólogo

El monólogo es una técnica especialmente valiosa del oficio de narrador. El diálogo permite que el escritor se acerque a la verdad y a la emoción a través del crisol del conflicto entre dos o más personajes. El monólogo alcanza la verdad y la emoción a través del crisol del conflicto que una persona tiene consigo misma.

El monólogo es una minihistoria que vive en la mente de un personaje. Es una forma diferente de miniatura, un resumen de quién es el personaje, la lucha fundamental que emprende y el proceso que experimenta a lo largo de la historia. Podemos emplearlo para mostrar al público la mente de un personaje en detalle y profundidad. O podemos emplearlo para mostrar la intensidad del dolor que vive el personaje.

Para escribir un buen monólogo ante todo hemos de contar una historia entera, lo que significa, como de costumbre, pasar por los siete pasos estructurales y acabar con la palabra clave y la frase clave.

Veredicto final

David Mamet se sirve de un monólogo para cerrar la escena de la lucha de Veredicto Final. Dado que forma parte del argumento de cierre frente al jurado del protagonista, Mamet no tiene que justificar el uso de un monólogo en un medio “realista” como las películas convencionales estadounidenses. Éste monólogo es un texto bellísimo y no solamente porque explica una historia entera. De hecho, cuenta dos historias: el camino que defiende una mujere y el camino de su propia vida.

-Posición en el arco del personaje: Frank ya ha tendio su autorrevelación. Pero éste es el paso final en su arco: demuestra su autorrevelación ganando su caso en el tribunal.

-Problema: ¿Cómo sintetizar el caso de manera que tenga la máxima fuerza dramática?

-Estrategia: Hacer la declaración y requerir la acción moral delante del jurado describiendo secretramente el desarrollo personal de Frank.

-Deseo: Frank quiere convencer al jurado que defienda la justicia.

-Punto final: Se da cuenta de que cada jurado es un ser humano que quiere hacer lo correcto.

-Adversario: Los ricos y poderosos de allá que nos machacan y nos debilitan cada día.

-Plan: Su plan es hablar desde el corazón y lograr que se haga justicia.

-Conflicto: El monólogo muestra a un hombre luchando por saber y hacer lo correcto aunque le esté pidiendo al jurado que haga lo mismo.

-Giro o “revelar”: El público se da cuenta que Frank no habla sólo de su propio caso. Está hablando de sí mismo.

-Argumento moral y valores: El argumento moral de Frank para actuar con justicia es una historia entera de siete pasos. Empieza con gente que está perdida, que se siente víctima sin fuerza (debilidad). La gente sólo quiere ser justa (deseo), a pesar de los ricos y poderosos que los han hundido (adversario). Si conseguimos darnos cuenta de que tenemos la fuerza (plan), si creemos en nosotros mismos (autorrevelación), podemos actuar con justicia (decisión moral, lucha y nuevo equilibrio).

-Palabras clave: Justicia, creencia.

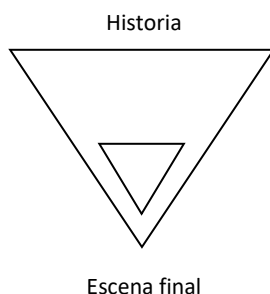
Vale la pena estudiar esta película para comprobar qué puede hacer un gran actor con un monólogo maravillosamente escrito.

Finales

Chéjov dijo que los últimos noventa segundos son los más importantes de una obra. Se debe a que la escena final es el punto donde converge finalmente la historia. De vez en cuando, la última escena incluye un estímulo más en la trama, en forma de revelación. Pero a esas alturas el

funcionamiento de la trama suele estar ya solucionado. La escena final se convierte entonces, como la escena de apertura, en una miniatura de la historia entera. El autor subraya los modelos temáticos una vez más y el público se da cuenta de que esa representación de personajes también puede aplicarse a cómo funcionan las cosas en el mundo en general. En breve, el público tiene una revelación temática.

A fin de escribir una gran escena de cierre hemos de darnos cuenta de que ésta es el vértice del triángulo invertido de toda la historia y de que la escena misma es un triángulo invertido, con la palabra o frase clave al final (de la escena o de la historia entera):



Bien hecha, la escena final nos confiere el efecto embudo definitivo: esa palabra o frase clave al final denota una explosión en el corazón y la mente del público y resuena durante mucho tiempo después de haber finalizado la historia.

Estudiemos ahora algunas escenas finales brillantes para comprobar cómo la construcción de escenas y el diálogo trabajan en este punto preciso de la historia.

Fiesta

Esta historia recorre las tribulaciones de un grupo de amigos en su viaje a Europa y de un hombre en especial que no puede estar con la mujer que quiere por una herida de guerra. Ésta es la historia de un amor imposible y estos personajes caen en una espiral hasta el punto de que la vida no es nada más que irse agarrando sucesivamente a sensaciones. Son gente sin objetivos, conscientes de su trampa pero incapaces de encontrar la salida.

La escena final contiene las acciones más prototípicas de los personajes de la novela. Después de cenar, Jake y lady Brett Ashley se hallan de nuevo en marcha. Alguien los acompaña a algún lugar en taxi. Conforme la escena se estrecha por el pasadizo del embudo hacia el punto final, Brett expresa la frase prototípica: “Oh, Jake, ¡podíamos haber pasado unos días tan felices juntos!”. Esta frase mundana y dicha como si nada simboliza la historia entera. El podía haber-sido de la gran tragedia romántica se reduce a divertirse.

La frase queda coronada por la última de Jake: “Sí. ¿No es bonito creerlo?”. Afligido no sólo por su herida, sino también por una sensibilidad que le permite tener una ilusión y no engañarse al respecto, Jake está condenado eternamente.

Los siete samuráis

En Los siete samuráis, el oficio del narrador se eleva al enrarecido nivel de arte superior. Éste es uno de los guiones más geniales porque emplea con autoridad prácticamente todas las técnicas descritas en este libro. La escena final deja al público deshecho y, aun así, con la extraña inspiración de que la perspicacia en el ser humano es posible.

En esta historia los siete samuráis se han unido por puro altruismo y amor por su oficio de guerrero a fin de proteger un pueblo de los bandidos maleantes. Katsushiro, un joven aprendiz samurái se ha enamorado de Shino, una campesina. Ahora la lucha se acabó y los samuráis y los habitantes del pueblo han ganado. Pero cuatro de los mejores guerreros yacen en sus tumbas en la montaña. Y Shino le ha dado la espalda al joven guerrero y se ha unido a los otros granjeros para plantar la cosecha de la próxima estación.

Con Shichiroji, el otro samurái superviviente, el samurái líder Kanbei, es testigo del desengaño amoroso de Katsushiro, de los granjeros cultivando nueva vida y de las cuatro tumbas de sus camaradas en las montañas. Y tiene una visión perspicaz final. Aunque victorioso, sabe que los samuráis han perdido y que su modo de vida se ha acabado para siempre. Las grandes diferencias entre la gente, por un momento inexistentes, están de nuevo ahí y el heroísmo de los cuatro guerreros muertos tiene la duración de una ráfaga de viento.

Visto en una forma abreviada, este momento puede parecer una autorrevelación planteada lisa y llanamente. Pero por diversas razones no se presenta de esta manera. Para empezar, se produce después de una lucha épica en la que siete samuráis derrotan a cuarenta bandoleros para salvar a nos pocos granjeros que les son extraños. Por lo tanto, he aquí el tremendo giro emocional. En segundo lugar, esto es una revelación enorme y llega en el último momento de la historia, como ocurre con las impactantes inversiones finales de El sexto sentido y de Los sospechosos de siempre. Finalmente es también una revelación temática en la que el protagonista ve la muerte de un mundo social, en muchos aspectos bello.

EXT PUEBLO – DÍA

(Kanbei baja la cabeza y mira hacia el suelo. Avanza unos pasos hacia la cámara y después se para y mira atrás hacia los arrozales. Se gira y retrocede hasta quedarse al lado de Shichiroji de nuevo.)

KANBEI

Hemos perdido otra vez

(Shichiroji está sorprendido. Mira a Kanbei inquisidoramente)

KANBEI

No, los granjeros son los ganadores, nosotros no.

(Kanbei da la espalda a la cámara y mira hacia arriba; Shichiroji hace lo mismo; la cámara se ladea hacia la montaña de tumbas, perdiendo de vista a los dos samuráis y quedándose con las siluetas

de los cuatro montículos de las tumbas de los samuráis a contra luz. La música samurái entra sobre la música que acompaña las plantaciones y el viento arrastra el polvo de los montículos.)

El gran Gatsby

El gran Gatsby es célebre por su clausura. Gatsby está muerto. Nick se ha dado cuenta de la falsedad en su búsqueda hacia el éxito en la gran ciudad y ha decidido regresar a Midwest. En la página final aparece Nick mirando por última vez su rico enclave en la costa Este.

La secuencia final de Fitzgerald es digna de un meticuloso análisis. A través de Nick, dice que las grandes mansiones están cerradas hasta la próxima temporada. Éste es un hecho específico en la historia que también simboliza el final de la falsa utopía de las fiestas de ricos que murieron con Gatsby. Entonces da un salto atrás en el tiempo y más lejos en el espectro y Nick imagina la isla en los inicios de Estados Unidos, cuando ésta era un Edén natural, lleno de posibilidades, “un pecho fresco y verde del nuevo mundo” y “el último y el más grande de todos los sueños posibles del ser humano”. Esto da lugar a una comparación descarnada con la misma isla hoy en día, donde los deseos reales de gente real como Gatsby, Daisy y Tom han convertido los exuberantes bosques en los ídolos falsos de las grandes casas y las fascinantes fiestas sin sentido.

Después de esta comparación de grandes dimensiones, Fitzgerald vuelve a centrar su foco de atención en una persona, Gatsby de nuevo, cuyo propio deseo señalaba, al estilo láser, la luz verde al final del muelle de Daisy. Gatsby es el falso soñador que, como el clásico protagonista del mito no sabe que ya tenía todo lo que quería en los “campos oscuros” del Midwest donde empezó.

Conforme Fitzgerald estrecha su camino en el triángulo al final de la escena y de la historia, habla del símbolo de este deseo falso, la luz verde. A diferencia de muchas historias que terminan falsamente con el deseo del protagonista cumplido y todo establecido para una vida mejor, Fitzgerald termina la historia con el deseo que continúa, es decir, con el esfuerzo que se intensifica conforme nuestro objetivo humano se aleja en la distancia. Su última frase es una revelación temática que podría aplicarse a la sociedad en su totalidad: “Y así seguirnos luchando, como barcas contra la corriente, arrastrados incesantemente hacia el pasado”.

Dos hombres y un destino

Dos hombres y un destino, una película que presenta una de las grandes aperturas de la historia del cine, contiene también un gran final. Y, en muchos aspectos, la escena final es una imagen espejo de las primeras dos escenas.

-Posición en el arco de personaje: La tragedia de estos hombres adorables hasta decir basta es que no pueden cambiar. No pueden aprender. El nuevo mundo que se les avecina como una vorágine es demasiado para ellos. Sólo les queda morir.

-Problema: ¿Cómo crear un final que exprese las cualidades esenciales de los protagonistas y muestre el resultado de no ser capaces de aprender?

-Estrategia: Como ocurre en la primera escena, los personajes se encuentran atrapados en una habitación diminuta donde se ven arrinconados por todos a su alrededor. Al igual que en la segunda escena, los personajes hacen frente a la crisis que los define. Al principio son descritos por la manera en que ambos se enfrentan a la muerte, con una confianza absoluta, sin dudar por un momento que superarán la situación. Y Butch ya está planeando su siguiente episodio. En segundo lugar, la crisis muestra sus diferencias: Butch todavía tiene ideas y Sundance es quien tiene que salirse del apuro que siempre se les presenta a continuación.

De nuevo Goldman exhibe la belleza de su trabajo en equipo cuando Butch va en busca de municiones y Sundance lo defiende. Si Sundance impacta derribando el arma de Macon, deslumbra totalmente cuando de un raudo giro dispara a todos los policías a la vista. Pero lo que hace que el público ame a ese asesino es la comicidad de su funcionamiento en pareja. Sus eternas y cómicas peleas presentes desde el principio, con Butch como el entusiasta y Sundance el escéptico sereno, muestran al público una vez más que éste es un auténtico matrimonio formado en el paraíso.

Pero Goldman plantea otro contraste más en la escena que expresa el tema principal y la ausencia de cambio en el personaje: estos dos chicos no son capaces de ver el mundo que se les avecina. Goldman entretiene sus peleas cómicas con la última idea de Butch de eludir el futuro (Australia) con la llegada de lo que aparenta ser todo el ejército boliviano. El contraste cada vez más radical entre lo que los protagonistas saben y lo que el público sabe subraya lo que siempre ha estado presente desde el principio: Butch y Sundance no pueden ir más allá de su pequeño mundo personal. Son tan adorables como poco listos.

Mediante este contraste se produce una revelación del público final: incluso los superhombres deben morir. ¿Y acaso no es doloroso cuando mueren?

Una vez más, la última frase es la frase clave de la escena y de la historia. Cuando Butch le pregunta a Sundance si vio a su némesis Lafors allá afuera y Sundance dice que no, Butch responde: “Bien. Por un segundo creí que estábamos en apuros”.

OBRAS MAESTRAS EN CONSTRUCCIÓN DE ESCENAS

Me gustaría echar un último vistazo a las técnicas de la construcción de escenas y de diálogo mediante el análisis de si dos grandes películas: Casablanca y El Padrino. Estas películas son dos obras de arte de la narración y su construcción de escenas y su diálogo son brillantes. Dado que gran parte de nuestro éxito en escritura de escenas depende de nuestra capacidad de ubicar una escena en el arco del desarrollo de nuestro personaje, me gustaría estudiar las escenas que se hallan al principio o al final de estas dos películas.

Para apreciar en su totalidad la excelente construcción de escenas y del diálogo, concedámonos el placer de volver a ver estas dos películas.

Casablanca

Primera escena entre Rick y Louis

En esta escena, que se presenta bastante al principio de la historia, Rick y el policía capitán Lois Renault mantienen una agradable conversación antes de que llegue el comandante Strasser y que arresten a Ugarte.

-Posición en el arco de personaje: Ésta es la primera vez en el desarrollo de la relación entre Rick y Louis que se produce un final en que se salvan mutuamente y “se casan” en la escena final de la historia.

Esta escena es un ejemplo perfecto de por qué siempre hemos de empezar construyendo una escena determinando su lugar preciso en el arco general del personaje. Ésta no es la primera escena de la película y, por lo tanto, parece un paso adelante más en el curso de la historia. La única manera de ver que éste es el paso crucial de apertura en el arco de personaje es empezando con el punto final dentro del arco de Rick (convertirse en luchador por la libertad e iniciar en una relación “matrimonial” con Louis).

-Problemas:

1. Mostrar al público que Lois es tan agudo como Rick y que es el amigo que más le conviene a Rick para acabar juntos.
2. Mostrar que Louis tiene tanta necesidad moral como Rick.
3. Aportar más información acerca del fantasma de Rick, información concreta que muestra que ese hombre cínico y duro no sólo fue bueno en el pasado, sino que fue un héroe.

-Estrategia:

1. Louis debe interrogar a Rick y aportar información acerca de su pasado bajo el pretexto de que forma parte del trabajo de Louis de detener a Laszlo. Ésta es una manera excelente de hacer una presentación del personaje principal sin ser ni aburrido ni torpe. Al mismo tiempo, la insitencia de Rick de que estuvo bien pagado por el trabajo que hizo evita que parezca una persona demasiado sentimental o idealista.
2. Rick y Louis deben apostarse algo respecto a si Laszlo escapará o no, esto le conferirá a los dos un hilo de deseo común y mostrará su cinismo y egoísmo mutuos: ambos convertirán la búsqueda de la lucha por la libertad en una contienda por dinero a fin de vencer a los nazis.
3. Aportar información acerca de Laszlo e Ilsa de manera que ambos entren en la escena ya con una reputación inmejorable.
4. Proporcionar mas detalles entre las complejas y confusas relaciones de poder entre Louis, el capitán francés y el comandante Strasser nazi.

-Deseo: Louis quiere saber más cosas sobre el pasado de Rick. Después quiere prevenir a Rick de que no ayude a Laszlo a escapar.

-Punto final: Rick no le dirá nada y dice no importarle si Laszlo debe o no escapar, pero Rick distiende la posibilidad real de conflicto convirtiendo su desacuerdo en una apuesta.

-Giro o “revelar”: Laszlo, el gran luchador por la libertad, a quien todavía no hemos conocido, viaja junto a una mujer excepcional, y Rick, un hombre cínico y endurecido, fue también un luchador por la libertad unos años antes.

-Argumento moral y valores: Este intercambio trata de no actuar a nivel moral. Los dos hombres apuestan algo respecto a si Laszlo escapará o no, pero no respecto a si debería. De hecho, Rick insiste en que no ayudará a Laszlo y que no actuaba por razones morales cuando luchó por el bando “bueno” en Etiopía y en España. Rick también afirma que Laszlo tendrá un visado para salir y que dejará a su compañero en Casablanca.

La clara oposición de valores en la escena la encarna el dinero y el interés personal versus el romance y la lucha desinteresada por el bien.

-Palabras clave: Romántico, sentimentalista.

El diálogo de ambos personajes en esta escena es muy estilizado e ingenioso. Louis no sólo le pregunta a Rick por el fantasma del pasado. Le pregunta: ¿Te fugaste con los fondos de la iglesia? ¿Te fuiste corriendo con la mujer del senador? Me gustaría pensar que mataste a un hombre. Ése es mi lado romántico”. Rick no sólo le está diciendo que se ocupe de sus asuntos. Le dice que “vino a Casablanca por las aguas”. Cuando Louis le recuerda que Casablanca está en el desierto, Rick responde: “Me informé mal”.

Escena de cierre entre Rick y Louis

La escena final de Casablanca es una de las más famosas de la historia del cine. Rick ha sacrificado su amor por Ilsa mandándola fuera a salvar a su marido, Víctor Laszlo. Ahora se enfrenta a su antiguo adversario pero del mismo estilo, Louis.

-Posición en el arco de personaje

1. Éste es el punto final de la conversación de Rick en un luchador y patriota de la libertad.
2. A nivel estructural la escena muestra una doble inversión, un cambio de dos personajes, Louis y Rick también.
3. Éste es el punto final de la relación de Rick con Louis en la que ambos se embarcan en un “matrimonio” amistoso.

-Problemas

1. ¿Cómo conferir el máximo impacto dramático a la escena?
2. ¿Cómo mostrar grandes cambios, en dos personajes, de una manera verosímil pero no aburrida?

-Estrategia

1. Postergar el “revelar” del cambio de Louis y la creación de un nuevo equipo amistoso hasta el final de todo.

2. Emplear una doble inversión de manera que Rick y su par vean ambos la luz pero que mantengan su terco oportunismo. Lo que da forma a la escena es la vuelta a la apuesta. Esto les permite a los dos hacer grandes giros o inversiones morales pero siempre preservando su calidad de tíos duros evitando así un sentimentalismo exagerado.

-Deseo: Louis quiere unirse a la lucha de Rick e iniciar lo que promete ser una gran amistad.

-Punto final: Rick le da la bienvenida al viaje.

-Adversario: Parece que Rick y Louis son todavía adversarios frente a la huida de Rick y la apuesta. Pero Louis se las ingenia para que no se note.

-Plan: Louis oculta su intención verdadera, que es la de hacer ver que todavía puede causar problemas a Rick acerca del visado para salir del país o acerca de la apuesta.

-Conflicto: Los dos hombres negocian la huida de Rick y la suma de dinero que Louis le debe a Rick. Pero Louis se sale con una elegante solución que termina en una amistad.

-Giro o “revelar”: Louis no va a hundir a Rick, va a unirse a él. Pero a Rick le costará los 10.000 francos que ha ganado.

-Argumento moral y valores: Ambos hombres aceptan la idea de que ha llegado el momento de convertirse en patriotas. Pero tampoco se olvidan completamente del factor dinero.

-Palabras clave: Patriota, amistad.

La última escena desemboca en un punto concreto de la escena y de la historia: amistad. Rick tal vez se perderá el amor verdadero pero acaba teniendo un buen amigo y colega. Esta escena está construida para que produzca un gran “revelar”, la elegante manera de Louis de incorporarse a la nueva acción moral de Rick. El diálogo entre los dos hombres es más vigoroso y sofisticado que nunca. Lo que lo hace todavía mejor es que ellos ni siquiera intentan que sea así.

Todavía queda un detalle en que reparar sobre el diálogo. Aunque es muy ingenioso, es a la vez denso. Los escritores apilan las voleteretas o saltos narrativos en unas pocas y breves frases, y esto causa un impacto tremendo en el público. Rick lleva a cabo una hazaña noble. Hay una frase de diálogo para cada uno de los dos y Louis lleva a cabo su hazaña noble deshaciéndose de su botella de agua de Vichy. Louis propone un trato respecto de la huida de Rick. Tres frases cortas. Rick da un salto atrás volviendo a la apuesta. Una frase. Rick se da cuenta de lo que ha pasado. Y una última frase habla de una amistad eterna. Esta serie de combinaciones produce un impacto demoledor al final de todo de la última escena de la película. Evidentemente, estos escritores comprenden cómo aplicar la regla de Chéjov acerca de los últimos noventa segundos de su historia.

El Padrino

Para ver cómo los escritores han construido las escenas y escrito los diálogos de la gran película de El Padrino, hemos de empezar por el planteamiento general, por toda la historia. Éstas son algunas

de las maneras con que podríamos describir la estrategia de la historia o el proceso que quieren desarrollar en el transcurso de la película.

1. La transmisión de poder de un rey al siguiente.
2. Tres hijos, cada uno con atributos diferentes, tratando de ser rey.
3. Una familia que es atacada se defiende para sobrevivir y ganar.

Ahora estudiaremos algunos de los modelos temáticos más importantes que los escritores recorren a lo largo de la historia. En primer lugar tenemos los modelos de identidad. Éstos son los elementos narrativos que solemos considerar diferentes pero que estos escritores quieren mostrar que, a un nivel más profundo, son iguales. Los tres más importantes son los siguientes:

- Familia mafiosa y negocios.
- Familia mafiosa como ejército.
- Lo profano como lo sagrado y lo sagrado como lo profano: "Dios" como el demonio.

A continuación nos centraremos en los modelos de oposición, los elementos clave que los escritores contrastarán y pondrán en conflicto. Éstos son los modelos en oposición más importantes:

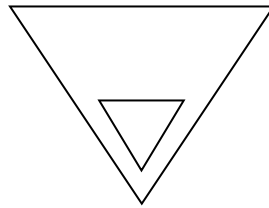
- Familia versus la ley.
- Familia y justicia personal versus justicia legal estadounidense.
- América inmigrante versus América corriente y de élite.
- Hombres versus mujeres.

Al trabajar mediante el procedimiento de escritura de escenas, el último paso que deberíamos dar si escribiéramos estas escenas sería el de clasificar los valores y los símbolos, o palabras clave que entrarán en conflicto a lo largo de la historia. Sólo podemos ver qué objetos o imágenes son centrales o naturales a la historia si analizamos la historia al completo. Después podemos sonsacarlos y subrayarlos mediante la repetición (Pista 3, diálogo). En El Padrino estos valores y símbolos recaen en dos grupos principales: honor, familia, negocios, apariencia y delincuencia versus libertad, país y acción moral y legal.

Escena de apertura

El escritor estándar empezaría El Padrino con una escena cuya trama diese un arranque veloz a esta gran historia de violencia. Escribiría la escena con un diálogo estrictamente narrativo (Pista 1) para ayudar a iniciar la trama. Pero Mario Puzo y Francis Coppola no son escritores estándar. Orientado por el principio del triángulo invertido tanto para la historia como para las escenas han creado una experiencia prototípica para la apertura que enmarca la historia al completo y se concentra en un único punto final de la escena:

Primera escena de la historia



Final de la historia

-Posición en el arco de personaje: Como la historia recorre el final de un rey y el nombramiento de otro, la escena de apertura no se hila el punto de arranque del nuevo rey (Michael). Empieza con el rey vigente (Don Corleone) y muestra lo que hacen él y su sucesor.

-Problemas: En una historia sobre un “rey” en una democracia, gran parte ha de consumarse en la escena de apertura:

1. Presentar al Padrino y ver qué es lo que hace.
2. Empezar mostrando cómo este sistema de la mafia particular funciona, contando con su jerarquía de personajes y las reglas mediante las que se organizan y actúan.
3. Anunciar el alcance épico de la historia de manera que el público sepa enseguida uno de los puntos temáticos principales: el mundo de esta familia no es un gueto que pueda despreciarse sino uno que representa a la nación.
4. Presentar algunos de los modelos temáticos de identidad y oposición que los escritores quieren entretrejer en la historia.

-Estrategia

1. Empezar con la experiencia prototípica del Padrino, en que éste actúa como juez y ejerce el poder sobre su único dominio.
2. Ubicar la escena esencial del Padrino dentro de un mundo narrativo más complejo y amplio, una boda, donde todos los personajes que forman parte de este sistema son reunidos y donde el elemento central de la familia es enfatizado.

-Deseo: Bonasera quiere que Don Corleone mate a los chicos que golpearon a su hija. Bonasera es un personaje menor dentro de este mundo. Pero no conoce el sistema de la mafia. Por lo tanto es el público. Los escritores lo utilizan como conductor de la escena de manera que el público aprende del sistema al tiempo que él y puede percibir qué significa y cómo se vive cuando se entra en conexión con este mundo. Por cierto, su nombre completo, Amerigo Bonasera, se puede traducir como “Buenas tardes, América”.

-Punto final: Bonasera está atrapado por Don.

-Adversario: Don Corleone.

-Plan: Bonasera utiliza un plan directo pidiendo a Don que asesine a los dos chicos y pidiendo la cantidad que quiere cobrar. Este enfoque directo suscita un “no”.

Luchando para enredar a otra persona en su red, Don utiliza un plan indirecto haciendo que Bonasera se sienta culpable por la manera en que ha tratado a Don en el pasado.

-Conflicto: Don, furioso por los desaires que Bonasera le ha dedicado y le sigue dedicando, rechaza su petición. Pero el crecimiento del conflicto de esta escena tiene un límite porque Don es todopoderoso y Bonasera no es tonto.

-Giro o “revelar”: Don y Bonasera llegan a un acuerdo, pero el público se da cuenta de que Bonasera ha pactado con el diablo.

-Argumento moral y valores: Bonasera le pide a Don que mate a dos chicos que han golpeado a su hija. Don dice que no es justo. Después da un giro inteligente al argumento moral hacia Bonasera exponiendo que Bonasera le ha despreciado y le ha faltado al respeto.

-Palabras clave: Respeto, amigo, justicia, Padrino.

La escena de apertura de El Padrino muestra claramente por qué un buen diálogo no es sólo melódico, sino también sinfónico. Si esta escena estuviera compuesta sólo por diálogo narrativo, tendría la mitad de extensión y un décimo de su calidad. En su lugar, los escritores tejen el diálogo empleando tres pistas a la vez y convierten la escena en una obra de arte.

El punto final de la escena es Bonasera pronunciando la palabra “Padrino” en el mismo momento en que está atrapado en el pacto faustiano. El comienzo de la escena y la línea que enmarca la historia al completo es “Creo en América”. Esto es un valor que comunica cosas al público: están a punto de experimentar una épica, la historia tratará de las maneras de triunfar.

La escena abre con un monólogo que se expone en un lugar y apenas sabemos cómo es. El monólogo de Bonasera no expresa únicamente la triste historia de su hija: está repleto de valores y de palabras clave como “libertad”, “honor” y “justicia”. Don Corleone responde con un leve ataque moral que pone a Bonasera a la defensiva. Y entonces, Don Corleone, actuando de Padrino-juez, impone su ley.

Surge un diálogo a ráfagas en su desacuerdo acerca del agradecimiento, en concreto en cuanto a lo que constituye la justicia y entonces, Bonasera, en el papel del público, comete un error porque no conoce las leyes del sistema. No sabe cómo se pagan las cosas en este mundo.

En este punto la escena da un salto y Don conduce la escena. Expone un argumento moral, repleto de valores como el respeto, la amistad y la lealtad, diseñados para que Bonasera se convierta en un esclavo. Aunque Don dice que solamente quiere la amistad de Bonasera, Bonasera ve el objetivo verdadero del plan indirecto de Don. Inclina la cabeza y pronuncia la palabra clave de la escena: “Padrino”. Ésta va seguida de la frase más importante de la escena cuando el Padrino dice: “Algún día, y ese día tal vez no llegue nunca, me gustaría pedirte un favor a cambio”.

Esta frase tiene la misma forma que el pacto que el diablo ha hecho con Fausto. El Padrino y el diablo convergen. Lo “sagrado” equivale a lo profano. Final de la escena ¡Uau!

Escena de cierre

Esta escena, el punto final del triángulo invertido de la historia entera es, simultáneamente, un “juicio” en el que Connie acusa a Michael de asesinato, y una coronación. La última escena casa con la primera. La experiencia prototípica del Padrino que termina en un pacto con el diablo es ahora el nuevo rey diablo coronado.

-Posición en el arco de personaje: Michael es acusado de asesino por su hermana y al mismo tiempo asciende a la posición del nuevo Padrino. Michael, además, alcanza un tipo de punto final en su matrimonio con Kay cuando lo envenena de por vida.

-Problemas: Cómo plantear el argumento moral en contra de Michael sin conseguir que él lo acepte.

-Estrategia:

1. Conferirle a Connie el argumento pero no tenerla en cuenta porque es histérica y porque es mujer.
2. Negarle a Michael la autorrevelación y dársela a Kay en su lugar. Pero no basarla en lo que dice Connie, sino en lo que Kay ve en su marido.

-Deseo: Connie quiere acusar a Michael del asesinato de Carlo.

-Punto final: La puerta se cierra en las narices de Kay.

-Adversario: Michael, Kay.

-Plan: Connie utiliza un plan directo acusando a Michael del asesinato de su marido delante de todo el mundo.

-Conflicto: El conflicto empieza con un nivel intenso y al final se disipa.

-Giro o “revelar”: Michael miente a Kay pero Kay ve en qué se ha convertido Michael.

-Argumento moral y valores: Connie reivindica que Michael es un asesino frío que no muestra interés por ella. Michael no dice nada a Connie y en su lugar le rabate sus acusaciones sugiriéndole que está enferma o que es histérica y que necesita un médico. Después le niega las acusaciones de Connie a Kay.

-Palabras clave: Padrino, emperador, asesino.

ESCRIBIR LAS ESCENAS – EJERCICIO DE ESCRITURA 9

Cambio del personaje: Antes de escribir cualquier escena, explicaremos el cambio del personaje protagonista en una frase.

Construcción de escenas: Construir cada escena formulándonos estas preguntas:

1. ¿Dónde se posiciona la escena en el arco de personaje del protagonista y de qué manera la escena conduce a éste al siguiente paso en su línea de desarrollo?
2. ¿Qué problema hemos de resolver y qué hemos de conseguir en esta escena?
3. ¿Qué estrategia utilizaremos para conseguir nuestro propósito?
4. ¿Qué deseo será el que conduzca la escena?
5. ¿Cuál es el punto final del objetivo del personaje en esta escena?
6. ¿Quién se opondrá al objetivo del personaje?
7. ¿Qué plan, directo o indirecto, utilizará el personaje para conseguir su objetivo en la escena?
8. ¿Terminará la escena en el punto álgido del conflicto o se resolverá con una solución concreta?
9. ¿Habrá un giro, una sorpresa o un “revelar” en la escena?
10. ¿Alguno de los personajes acabará la escena hablando sobre la esencia profunda de otro personaje?

-Escenas sin diálogo: De entrada, tratemos de escribir las escenas sin diálogo. Dejemos que las acciones de los personajes expliquen la historia. Esto nos proporciona la “arcilla” para moldear y perfilar cada borrador que escribamos.

-Escribir un diálogo:

- 1. Diálogo narrativo:** Reescribir cada escena empujando sólo diálogo narrativo (pista 1). No olvidemos que esto es el diálogo acerca de qué es lo que hacen los personajes en la trama.
- 2. Diálogo moral:** Reescribir cada escena, esta añadiendo diálogo moral (pista 2). Éste es un argumento acerca de si estas acciones son correctas o incorrectas o si son comentarios acerca de cuáles son las creencias de los personajes (y sus valores).
- 3. Palabras clave:** Reescribamos cada escena de nuevo, destacando las palabras, frases, coletillas y sonidos clave (pista 3). Son objetos, imágenes, valores o ideas centrales al tema de nuestra historia.

Concibamos este proceso para escribir las tres pistas de diálogo, del mismo modo en que dibujaríamos un retrato. En primer lugar, esbozaríamos la forma general del rostro (diálogo narrativo). Después, añadiríamos las sombras que dan profundidad al rostro (diálogo moral). Por último, añadiríamos las líneas más minuciosas y los detalles que hacen este rostro totalmente original (palabras clave).

-Voces únicas: Asegurémonos de que cada personaje habla de una manera original.

11. LA HISTORIA QUE NUNCA ACABA

Una gran historia vive eternamente. Esto no es una perogrullada ni es una tautología. Una gran historia sigue afectando al público después de ser contada. Sigue hablando por sí misma. ¿Cómo puede conseguir una gran historia ser una cosa viva que no muere nunca?

Una historia interminable no lo es únicamente porque es buena e inolvidable. Una historia interminable sólo se produce si utilizamos técnicas especiales arraigadas en la estructura dramática. Antes de considerar algunas de estas técnicas, analicemos el reverso de la historia interminable: una historia cuya vida y fuerza se interrumpe por un final falso. Hay tres tipos de finales falsos principales: el prematuro, el arbitrario y el cerrado.

El final prematuro puede tener diversas causas. Una es una autorrevelación temprana. Cuando el protagonista experimenta su momento de comprensión o inspiración reveladora, su desarrollo se detiene y todo lo demás es anticlimático. El segundo es un deseo que el protagonista consigue demasiado pronto. Si entonces le damos un nuevo deseo, estamos empezando una historia nueva. La tercera causa de un final prematuro es cualquier acción que emprenda nuestro protagonista que no es verosímil porque no es orgánica en esta persona en particular. Cuando forzamos a nuestros personajes a actuar de una manera inverosímil, concretamente a nuestro protagonista, automáticamente sacamos al público de la historia porque es la “mecánica” de la trama sale a la superficie. El público se da cuenta de que el personaje actúa de una manera determinada porque nosotros necesitamos que así sea (mecánicamente) y no porque él lo necesita (orgánicamente).

Un final arbitrario es uno en el que la historia se detiene. Esto es casi siempre resultado de una trama inorgánica. La trama no recorre el desarrollo de una entidad, sea un solo personaje principal o un miembro de la sociedad. Si no hay desarrollo, el público tiene la sensación de que no hay nada en proceso de cristalización ni de desarrollo. Un ejemplo clásico es el del final de Las aventuras de Huckleberry Finn. Track recorre el desarrollo de Huck pero la trama de viaje que emplea dibuja a Huck literalmente en una esquina del papel. Está obligado a depender de las coincidencias o de un deus ex máquina para terminar la historia decepcionando a aquellos que creen que el resto de la historia es brillante.

El final más común es el final cerrado. El protagonista consigue su objetivo, tiene una autorrevelación sencilla y existe en un nuevo equilibrio en el que todo está en calma. Estos tres elementos estructurales confieren al público la sensación de que la historia está completa y que el sistema se ha detenido. Pero no es cierto. El deseo no acaba nunca. El equilibrio es temporal. La autorrevelación nunca es sencilla y no puede garantizarle al protagonista una vida satisfactoria

desde aquel día en adelante. Puesto que una gran historia es siempre una cosa viva, su final no es más definitivo ni certero que otro pasaje cualquiera de la historia.

¿Cómo conferimos a la historia una sensación de respiración, de pulso, de constante cambio, incluso cuando ya se ha leído la última palabra y la última imagen ha se ha visto? Hemos de regresar donde empezamos, a la característica esencial de una historia como una estructura en el tiempo. Es un núcleo orgánico que se desarrolla con el tiempo y debe seguir desarrollándose incluso después de que el público ya lo haya visto.

Como una historia es siempre un todo y el final orgánico se encuentra en el inicio, una gran historia termina siempre indicando al público que ha de regresar al principio y revivirla de nuevo. La historia es un ciclo interminable, una cinta de Moebius que siempre es diferente porque el público siempre la considera de nuevo en vista de lo que acaba de suceder.

La manera más sencilla de crear una historia interminable es a través de la trama y terminando la historia con un “revelar”. Con esta técnica creamos un equilibrio aparente y después lo despedazamos con una o más sorpresas, esta inversión provoca que el público reconsidere a todos los personajes y todas las acciones que les han llevado a este punto. Como un detective que lee las mismas señales pero interpreta una realidad muy diferente, el público regresa mentalmente al principio de la historia y vuelve a repartir las mismas cartas con una nueva combinación.

Esta técnica se aplica muy acertadamente en *El sexto sentido*, cuando el público descubre que el personaje de Bruce Willis está muerto desde el principio. Esta técnica nos deja más pasmados todavía en *Los sospechosos de siempre*, cuando el debilucho narrador sale del cuartel general de policía y en nuestras narices se convierte en el temible adversario de su propia invención, Kayser Soze.

El “revelar” invertido, aunque impactante, es la vía más limitada de crear una historia interminable. Nos ofrece sólo un ciclo narrativo posible con el público. La trama no era lo que el público pensó al principio. Pero ahora ya lo sabe. Ya no habrá más sorpresas. Mediante esta técnica no conseguiremos una historia interminable sino una historia narrada dos veces.

Algunos escritores debatirían que es imposible crear una historia que nunca acaba si la trama sobresale en fuerza por encima de los demás elementos narrativos. Incluso una trama que termina con una gran inversión da una sensación al público de que todas las puertas de la casa se han cerrado. La llave gira; el puzle se resuelve; el caso está cerrado.

Para contar una historia que parezca diferente una y otra vez no hemos de matar la trama. Pero sí que hemos de utilizar cada uno de los sistemas del cuerpo narrativo. Si tejemos un tapiz muy complejo para el personaje, la trama, el símbolo, la escena y el diálogo, no podremos límite a cuantas veces el público cuente la historia. El público tendrá que considerar tantos elementos narrativos que las variantes serán infinitas y la historia nunca morirá. He aquí algunos de los elementos que podemos incluir para crear un tapiz infinito como historia:

-El protagonista fracasa en la consecución de su deseo y el resto de personajes plantean un nuevo deseo al final de la historia. Esto impide que la historia se cierre y logra mostrar al público que este deseo, aunque sea intenso o imposible, nunca muere (“Quiero, luego soy”).

-Conferir un cambio sorprendente de personaje a un adversario o bien a un personaje secundario. Esta técnica puede llevar al público a ver la historia otra vez con esta persona como protagonista verdadero.

-Colocar un sinfín de detalles al fondo general del mundo de la historia que posteriormente salgan a primer plano.

-Añadir elementos de textura del personaje, argumento moral, símbolo, trama y mundo narrativo, que ganen mucho interés una vez que el público ha visto las sorpresas de la trama y el cambio en el carácter del personaje.

-Crear una relación entre el narrador y el resto de los personajes que sean fundamentalmente diferente una vez que el espectador ha visto la trama por primera vez. Utilizar un narrador poco fidedigno es una manera, la única manera de hacerlo.

-Crear un argumento moral ambiguo o no mostrar lo que el protagonista decide hacer cuando confronta su decisión moral final. Tan pronto como nos movemos entre el simple bien versus el argumento moral malvado, obligamos al público a evaluar de nuevo al protagonista, a los adversarios y a todos los personajes secundarios a fin de descubrir qué es una acción correcta. No revelando la decisión final obligamos al público a cuestionarse las acciones del protagonista de nuevo y a explorar esta decisión en su propia vida.

El problema central al que me he enfrentado en este libro ha sido cómo exponer una poética práctica: el oficio de la narración que existe en toda forma narrativa. Eso comprende enseñarnos a crear una historia viva y compleja que crece en la mente del público y no muere nunca. Significa también superar lo que parece ser una contradicción imposible: contar una historia atractiva a nivel universal que además sea totalmente original.

He optado por enseñarnos los funcionamientos secretos del mundo narrativo. Quiero que descubráis el código dramático, las maneras en que el ser humano crece y cambia en el curso de la vida en todo su esplendor y complejidad. Muchas de las técnicas que expresan el código dramático de una historia poderosa y original aparecen en este libro. Si somos sabios, no dejaremos de estudiarlas y practicarlas.

Pero dominar la técnica no lo es todo. Acabará con un último “revelar”: nosotros somos la historia que no acaba nunca. Si queremos contar la gran historia, la historia interminable, deberemos como nuestro protagonista, enfrentarnos a nuestros siete pasos propios. Y debemos hacerlo cada vez que escribamos una nueva historia. He intentado proporcionarles este plan: estrategias, tácticas y técnicas que nos ayudarán a conseguir nuestro objetivo, a cubrir nuestras necesidades y a abastecernos de un sinfín de revelaciones. Convertirse en un narrador experto es un gran desafío.

Pero si somos capaces de aprender el oficio y hacer de nuestra vida una gran historia, nos quedaremos sorprendidos ante los cuentos fabulosos que tendremos que contar.

Si ustedes son buenos lectores, y no tengo la menor duda que de lo son, ya no son la misma persona que eran antes de leer este libro. Ahora que lo han leído una vez, les sugiero que..., en fin, ustedes mismos saben a qué me refiero.