

EL GUIÓN Y LA TRAMA

Fundamentos de la escritura dramática audiovisual

ROLAND B. TOBIAS

Traducción y notas de
JUAN GOROSTIDI MUNGUÍA

EDICIONES INTERNACIONALES UNIVERSITARIAS MADRID

Primera edición: Marzo 1999

PRÓLOGO

*Nobody can teach the geography of (he undiscovered.
All he can do is encourage the will to explore, plus impress upon
the inexperienced a few of the dos and don'ts of voyaging.*

WALLACE STEGNER

On the Teaching of Creative Writing

Un guionista es en principio— un explorador. Como todo escritor de ficciones que se precie, no siempre anda por caminos trillados. Aunque, si quiere llegar con sus historias al público, también tiene que saber dónde están y dónde llevan esos caminos por los que habitualmente transita casi todo el mundo.

Las exploraciones de lugares distantes y exóticos suelen empezar por caminos atestados. Quien quiera ir a remotos puntos de la tundra siberiana o de la selva amazónica, normalmente tendrá que compartir de entrada autopistas y aeropuertos con miles de personas que quizá se detienen allí donde uno empieza a explorar. Aunque, bien mirado, también hay que tener en cuenta que el explorador y sus aventuras a veces tienen como objetivo espacios vitales ordinarios y cercanos. De hecho, esto suele ser lo más propio de la exploración del escritor, tanto si su trabajo tiene un destino literario como si se dirige de entrada a las pantallas. Willa Cather solía insistir en que la novela es lo que sucede en esta habitación, en este momento.

Un guionista es básicamente un explorador de la condición y naturaleza humana. Algo que es al tiempo cercano y lejano, y siempre cargado del suficiente misterio como para provocar la exploración y el descubrimiento de nuevos brillos y nuevos claroscuros. Y también el guionista es quien primero nos hace llegar esa aventura de escribir. Se trata de aventuras que — todos lo sabemos aún son más cercanas de lo que se sospechaba, porque de ordinario (§ 11) empiezan en la propia vida y experiencia de quien escribe. El escritor genuino moja su pluma en la sangre que corre por sus venas.

En todo caso, el guionista no es un mero escribidor al dictado de las taquillas o los índices de audiencias. No es de entrada ni un despreciable mercenario, un *gun for hire*, ni tampoco un respetable artista genial, un *amateur*. Lo que llegue a ser, tendrá que trabajarlo, desde el respeto y el aprecio que tenga por sí mismo y por los demás, como personas (no sólo como espectadores potenciales), y también por su profesión: la de contar historias que en principio sean dignas de ser tomadas en

cuenta.

DIFERENCIAS ENTRE TRAMAS E HISTORIAS

Cuando se menciona la noción de «trama», como se hace en este libro para traducir el inglés «plot», sucede de ordinario que lo que viene a la mente del lector es la noción de «historia», que en inglés suele recibir el nombre de «story». No es un problema de traducción. También en inglés se puede confundir «plot» y «story» con cierta frecuencia, como si fueran lo mismo. Por eso, lo primero que conviene decir es que este libro no trata acerca de las «historias», sino de las «tramas» que figuran en las pantallas de los cines, las televisiones y los ordenadores.

Las «historias», tomando pie en la aparente semejanza intuitiva de las ficciones con los sucesos de nuestro mundo, consisten en un conjunto lineal de sucesos (el viaje de Ulises desde Troya a Itaca, por ejemplo) mientras que las «tramas» que cuentan algo de esas historias tienen una estructura narrativa y dramática, peculiar de cada autor (Homero o Joyce), que hace que el relato comience *in medias res*, y recomience de nuevo, cuando lo necesite, en el lugar de la historia que más le convenga. La gran diferencia entre «trama» e «historia» se aprecia bien al recordar la paradoja que ofrece el conocido y extenso caso contrario: el de la ficción de la exacta coincidencia –no sólo en la historia, ni sólo en la trama, sino también en la expresión verbal– entre el trabajo de Miguel de Cervantes y el de *Pierre Menard* (1939, según Jorge Luís Borges) al contar las aventuras de Alonso Quijano. Pero historias y tramas no coinciden, de suyo.

Las «tramas» tienen que ver, si se acepta la metáfora, con los caminos más o menos trillados, en principio familiares e inadvertidos para todo el mundo, en los que un explorador no se distingue del todo del simple viandante. Las «historias», sin embargo, tienen que ver con lo misterioso y lo alejado de nuestra atención ordinaria, algo que el explorador es capaz de descubrir o de señalar desde lejos, para que veamos algo que está ahí y que no éramos capaces de ver. Las historias, tal como aquí se habla de ellas, no son las (§ 12) de los historiadores, referidas a sucesos efectivos en nuestro mundo vital, sino que son las de los escritores que –mojando la pluma en sus venas– nacen de la fantasía y conviven en nuestros mundos posibles poéticos.

Es cierto que casi nadie que escucha una historia presta atención directa a las tramas, como algo realmente distinto de esa historia. Las tramas no son los soportes narrativos y argumentativos que son capaces incluso de poner al lector y al espectador ante distintas versiones de una misma historia. Pero las tramas no son las historias, aunque lleguen entremezcladas y a veces confundamos unas y otras.

Dicho de otro modo, una misma historia puede ser contada utilizando distintas tramas, que nos harán apreciar distintos aspectos resaltados de esa historia. Cada forma de tramar una historia destaca unas cosas y margina u oculta otras, hasta el

punto de que –para el no experto– puedan parecer, y de hecho parezcan, historias distintas.

También cabe la posibilidad de que una historia nos llegue casi sin trama, con una trama minimalista (como puede suceder con las películas de Wim Wenders, por ejemplo), e incluso que nos llegue precisamente gracias a la lucha de los medios expresivos empleados por el autor en sus experimentos para evadir cualquier trama (como sucede con novelas y películas de RobbeGrillet, por ejemplo). Sobre estos particulares hay mucho escrito en el mundo académico, ya sea desde la perspectiva filosófica de Paul Ricoeur o desde la semiótica de Umberto Eco. Pero no es éste lugar para detenemos en ello.

LAS TRAMAS Y LOS «PLOT POINTS»

Es evidente que una misma trama sirve para exponer o presentar distintas historias. Precisamente de esto trata este libro: de cómo algunas tramas concretas son capaces de servir de vehículo para determinadas historias. De hecho, el esfuerzo de Tobías consiste en mantener cercanos los asuntos de tramas e historias, sin entrar en las habituales disquisiciones en tomo a la mecánica de los «plot points». Por eso habla de veinte tramas, y no de una única y exclusiva fórmula estructural.

En el cine y la televisión, no todo está en saber acerca del «plot», como si sólo hubiera uno, ni mucho menos de los «plot points», si éstos se consideran en términos de fórmula más o menos infalible o necesaria. No hay que malentender hasta ese extremo a los que escriben directamente en tomo a las estructuras argumentativas del guión, como Syd Field, Linda Seger o Robert McKee, ni tampoco a otros más académicos e igualmente profesionales como Lew Hunter, Richard Walter, Eugene Vale, William Froug, Linda Palmer, Paul Lucey, David Howard, Edward Mabley, Dona Cooper o Richard Krevolin. (§ 13)

Todos éstos, y por supuesto otros que olvido al escribir esta memoria, tratan acerca de la trama del «plot» y de su peculiar modo de entender las formas estructurales de poner las tramas a trabajar para contar una historia. Cada uno lo hace según su experiencia personal y su leal saber y entender acerca de la profesión de guionistas. Pero cabe decir casi con certeza que todos aborrecen las fórmulas, y realmente tienden a hablar más de principios estructurales propios del trabajo artístico del guionista que de reglas técnicas para el éxito. Ahora en Estados Unidos, casi todos los que escriben acerca de la escritura de guiones, mencionan a Lajos Egri y su viejo y buen libro *The Art of Dramatic Writing* (1946) si se trata de autores orientados más bien hacia historias regidas por personajes, y desde luego casi nadie deja ya de mencionar la *Poética* de Aristóteles cuando se trata de hablar de la historia como principio rector de la escritura, cosa que hace unos años era motivo de chanzas entre colegas.

Una cosa es, por tanto, lo que de ordinario dicen quienes se

dedican a la enseñanza de futuros profesionales de la escritura de guiones y otra cosa es lo que, a veces, algunos de los que les escuchan quisieran oír. Hay gentes que carecen del temple y fortaleza propios del artista verdadero, y piensan que, más allá de la clásica distinción en tres actos (que no entienden), en alguna parte deben estar los *atajos artísticos*, los «trucos del oficio» que permiten el éxito sin esfuerzo. Y han decidido que eso son los llamados «plot points».

Hay tales gentes ahora en tomo al aprendizaje de la escritura de guiones, de igual modo que los ha habido entre los aspirantes a compositores en tomo a los conservatorios, o entre los aspirantes a pintores en tomo a los talleres. Y como la ignorancia es atrevida, se convierten en geómetras pitagóricos de los guiones, y pretenden reducir las historias al número de páginas del planteamiento o primer acto (18 ó 24 páginas o minutos, o entre 26 y 32, incluyendo el primer «plot point»), del segundo acto o desarrollo (menos tajante, pero con «point» en tomo a la página/minuto 85, o entre la 90 y 100, con o sin «mid-point» en la página 60) y el tercero (hasta la página 120 como mucho). Y también contagian de cierta manía cabalística a algunos ingenuos, ya sean escritores, ejecutivos de las productoras o cadenas de televisión, analistas de historias o incluso «script-doctors». En todo caso, enturbian el aprendizaje de una de las artes más relevantes de nuestro siglo.

Es indudable que hay unas proporciones, más o menos estables y más o menos circunstanciales, a la hora de entramar una historia. También es cierto que todo eso depende de la historia que se esté contando, y de la trama utilizada para hacerlo. Es más, precisamente los autores clásicos, en literatura, teatro y cine, han escrito de ordinario obras muy bien tramadas, y son menos los que han experimentado reduciendo en sus obras el papel de las tramas o intentando hacerlas desaparecer. (§ 14)

No puede decirse que este asunto estructural de las tramas sea algo reciente, o que tenga que ver con los cortes publicitarios en las comedias de situación, o con las modas o manías que se lleven entre los ejecutivos, ni siquiera entre los guionistas, en un momento determinado. Al tratar de la estructura de un guión no basta con meras descripciones festivas, como cuando se dice que el primer acto consiste en subir al protagonista a un árbol, el segundo consiste en tirarle piedras y lo que tengamos a mano, y ver si es capaz de esquivarlo, y el tercero, consiste sencillamente en bajarle del árbol.

La lógica interna del formato expresivo de una historia exige un orden y una composición y una figura generales, cosa que desde luego implica las proporciones narrativas y dramáticas. Y es cierto que los actos y los «plot points» guardan relación con esto. Pero el arte de contar historias no depende estrictamente de ninguna geometría temporal. Depende mucho menos de conocer bien la historia que se pretende contar, y depende de conocer y practicar –al menos– algunos modos narrativos y dramáticos más o menos habituales de entramar personajes y acciones.

De esto último trata específicamente este libro de Tobías. De veinte tipos genéricos de tramas narrativas y dramáticas. Como él mismo advierte, podían haber sido más o menos.

Pero son estos veinte —desde la «búsqueda» hasta la «maduración» o el «sacrificio»— los tipos que él ha considerado pertinentes como falsilla narrativa y dramática incorporable al acervo cultural de quien se inicia en la escritura audiovisual. Este libro es un punto de partida práctico, explícitamente didáctico. No está pensado para expertos e iniciados, sean académicos o profesionales. Está pensado para que los futuros guionistas aprendan a escribir pensando en sus principales lectores, los profesionales del análisis de historias para las pantallas.

Queda pues sentado que desde un punto de vista profesional tiene sentido estudiar y practicar las tramas, viendo las que hay en la escritura de los clásicos. A escribir se aprende escribiendo, y también leyendo a los clásicos y a quienes nos los presentan.

DIFERENCIAS ENTRE HISTORIAS Y PERSONAJES EN ACCIÓN

Conviene ahora dar un paso adelante para disipar posibles equívocos en tomo al sentido en que puede ser entendida y estudiada la noción de «historia poética», como algo que da sentido a los «personajes en acción». Y así podremos dar razón de películas más abiertas o quizá desarticuladas, entre las que se encuentran algunas en proceso de mitificación y culto, como puede suceder con *Casablanca*, *Brasil* o *Blade Runner*. De esta última y de las posibles (§ 15) semejanzas entre un hipotético mundo de 2019 y nuestras experiencias vitales hablaremos brevemente al final. *Blade Runner* bien merece alguna razón, más allá de las detalladas explicaciones acerca de sus personajes, su historia y su trama, por parte de Ridley Scott, Hampton Fancher o David Peoples, profusamente recogidas y estudiadas en *Enture Noir* de Paul M. Simon, o analizadas en *Blade Runner* de Scott Bukatman. Pero veamos primero algunas diferencias entre historias y personajes, porque ayudan a situar la indispensable noción de mito poético.

En los últimos tiempos hay una curiosa e interesante polémica a lo largo y ancho de las aulas norteamericanas y por probable extensión, en el resto del mundo en donde se enseña escritura cinematográfica. La polémica consiste en que unos defienden la primacía de las historias y otros la de los personajes.

Unos dicen que una escritura guiada por la historia (no bien diferenciada de la trama: *story/plot-driven*) termina dando lugar a películas para televisión, mientras que un guión en el que el peso narrativo y dramático se centra en un personaje (*character-driven*), resulta más apropiado para las pantallas cinematográficas. Eso se dice al tiempo que, por ejemplo, en la revista corporativa de los directores de cine de Estados Unidos

(*DGA Magazine*, nov. 1998) se publica un número monográfico acerca de las «Movies for Television» y gentes como Joe Sargent, Daniel Petrie o John Frankenheimer aseguran que no hay mayores diferencias en el trabajo para diversos tipos de pantallas.

Es ésta —si bien se mira— una polémica relativamente bizantina. Sucede que esta discusión encierra un círculo vicioso, semejante a las disputas que puede haber —como diría Frege entre quienes defienden las diferencias ontológicas entre el planeta que unos llaman «Venus» y la estrella que otros llaman «Lucero de la tarde» (o, según los casos, «de la Mañana»). Ambas posiciones hablan realmente acerca de lo mismo, aunque lo que se dice tenga sentidos distintos para unos y para otros, que son importantes para la vida diaria de todos. Pero si queremos saber acerca de qué se está hablando en ambos casos, hay que convenir también en que lo que unos llaman planeta Venus «es» lo que otros conocen como Lucero Matutino y otros como Lucero Vespertino. Se habla de lo mismo, pero hay sentidos distintos en el modo de hacerlo.

Quienes discuten en tomo a la primacía de la historia o de los personajes que configuran un guión, no están hablando de filosofía teórica. Quienes defienden que lo importante son los «personajes en acción», lo hacen porque ésa es la manera en que los lectores del guión, primero, y luego los espectadores, reciben la historia: siguiendo las aventuras y desventuras de los personajes. Existe ahí un claro sentido inicial de identificación alegórica del lector y espectador con el protagonista, y del mundo de la ficción con el mundo de cada día. (§ 16)

Quienes defienden la preeminencia de la historia, lo hacen pensando en que ésa es la manera en que mejor se escribe. Y desde luego, es la mejor perspectiva para la reescritura, toda vez que el secreto profesional está en saber reescribir. No hace falta recurrir a Frank Kermode para saber por experiencia que en el principio de una historia está implícito su final, y que para poder empezar a contarla, hace falta que previamente haya terminado: las historias siempre se cuentan desde el final.

Pues bien, en este debate —de ordinario— se entiende que la «historia» escrita en un guión es habitualmente confundida con la «trama». La historia suele consistir, en el lenguaje ordinario, en la exposición narrativa y dramática, bien organizada (tramada) de lo que hace básicamente su «protagonista». La relación entre historia y personaje, en este sentido es la relación que guardan entre sí los dos extremos de un mismo cabo de cuerda: ambas cosas están hechas de las mismas fibras trenzadas.

Por eso la pregunta: «¿De qué trata tu historia?» a menudo hay que hacerla dos veces. Y, al menos entre profesionales del guión, eso es síntoma de que la primera respuesta, si habla de lo que hacen los personajes, no saca a la luz la sustancia misma de la historia, o lo que se suele llamar su «tema». Y entonces se suele decir: «Bien, de acuerdo; pero ¿de qué trata *realmente* tu historia?». Porque las historias son algo más de lo que son

capaces de mostrar unos «personajes de acción». Una compleja historia de tres personajes fue magistralmente descrita en clase por un estudiante de guión cuando, tras la pregunta del profesor: «¿De qué trata tu historia?», contestó: «De que quien busca venganza ha de pensar en cavar dos tumbas».

RAZÓN POÉTICA, HISTORIA Y PERSONAJES

La cuestión está en que todo comienza en la escritura del guión. Y todo empieza y termina con el carácter sapiencial del mito poético genuino. Algo siempre difícil de concebir y de explicar. Si se acepta lo hasta aquí expuesto, quizá cabe afirmar que el mito es el catalizador poético que permite que la articulación de historias y personajes tenga sentido vital para escritores y espectadores. Es decir, permita atisbar algún aspecto nuevo de nosotros mismos, como individuos y como parte de la sociedad, como seres humanos, misteriosos en cuanto libres y abiertos a horizontes de esperanza y amor infinitos, y al tiempo capaces de abismos de odio desesperado.

Puesto que la razón poética viene de tiempos clásicos, quizá ayude a decir algo acerca de ella recordar que hay cierta semejanza con algo peculiar que, al parecer, sucedía con las lenguas originales. La idea es relativamente simple. Hoy todos sabemos que nuestras lenguas trabajan con frases, (§ 17) articulando nombres y verbos. Los nombres designan agentes y los verbos acciones. Pues bien, el mito poético constituye algo más «original», más cercano e íntimo a la realidad que la articulación entre personajes (nombres) e historias o tramas de acción (verbos). El que hablemos de algo primitivo como ese rasgo del lenguaje o del mito poético no significa que se trate de algo precisamente «superado», sino precisamente de algo que quizá hay que recuperar, al tratarse de algo más cercano al origen del ser de las cosas.

Algunas lenguas originales tenían, al parecer, una peculiar estructura, según la cual era normal designar algo así como el acto de «bailar-baila-baile». Ahí, en ese acto de «bailar», diríamos hoy, estaba originalmente incluido quién «baila» (como sujeto o personaje), y también el «baile» (como acción o historia o trama), e incluso el equivalente a la «sala de baile» (como lugar donde se practica esa acción). Quien dice «bailar» puede decir, por ejemplo, en esa lengua original equivalente del mito poético, «llover», sin que hubiera propiamente referencia sólo a la «lluvia» (como cosa), ni sólo se dijera que «llueve» (como suceso): lo que ahí queda incluido es el ser de algo semejante a lo que expresaríamos diciendo que «lluvia-llueve».

Pues bien, con independencia de que esto resulte divertido o sugerente, sucede que el mito poético tiene como razón de ser la de articular acciones y personajes más íntimamente que la trabazón meramente ocasional que es capaz de proporcionarles cualquier trama narrativa y dramática. Según la trama, tenemos acceso a la historia que ofrece un guión y más tarde una película, si no se cambian mucho las cosas en el proceso de

desarrollo. En cambio, según el mito poético tenemos acceso a la observación de algunas variantes del logro o la pérdida de la vida feliz, del logro o pérdida de ganancia de vida humana a la altura de nuestra dignidad. Algo que cuando está realmente vigente como catalizador del trabajo poético y de su resultado—termina dando una especial consistencia a las historias de los guiones y las películas, que las hace semejantes a nosotros mismos. No al mundo más o menos convencional en el que estamos como ciudadanos demócratas, consumidores o personajes, sino semejantes o equivalentes a nuestro mundo íntimo personal y nuestra intangible dignidad. Y desde ahí juzgamos esas historias que pretenden ser genuinamente verdaderas, siendo plenamente ficticias.

Para los clásicos (Aristóteles) esa dignidad humana tenía que ver con la *praxis*, con la acción vital que es articulación de la inteligencia y la voluntad, facultades cuyo ejercicio conjunto se traduce en forma de hábitos abiertos al crecimiento infinito de la persona. Y si el hombre fuera el ser más digno que hay en el universo, entonces su actividad más alta sería la convivencia política (en la *polis* clásica, que es tan antigua como el mito y aquellos lenguajes que hemos mencionado). Pero los clásicos también consideraron que la instancia trascendente al hombre y del hombre no importa sobremanera. Por eso (§ 18) esta articulación de facultades y de sensibilidad que tiene que ver al tiempo con la dignidad humana y con el mito poético tiene también un sentido religioso, es decir, que nos refiere y nos une con quien nos trasciende.

Y si somos capaces de aceptar que el mito poético es algo que actúa al modo en que lo hace esta *praxis* humana (articulación de actos de inteligencia y voluntad resultantes en hábitos de dignidad y en vida lograda y felicidad o caso de no darse infelicidad), sucederá que es posible entender lo hasta aquí dicho de una manera nueva y más estable.

Por decirlo de forma casi caricaturesca, y con ejemplos que se prestan directamente a ello (hay casos mucho menos evidentes), cabe decir que lo peculiar e interesante de un clásico de la narrativa como es *El Quijote*, consiste en contemplar la progresiva y simultánea quijotización de Sancho Panza y la sanchopanzización de Alonso Quijano, algo que nunca es plenamente simétrico y que sucede al hilo de un cúmulo más o menos conexo de escenas o aventuras absurdas o entretenidas. Pero *El Quijote* no consiste solamente en estas aventuras. Consiste sobre todo, como clásico que es, en una cuestión de identidad poética personal: la del conjunto de esa obra literaria con nosotros mismos, ayudados por la conjunción de identidades de los personajes. Tenemos el caso de *Kramer vs. Kramer*, por ejemplo. Además de lo que ocurre a cada personaje, la película consiste en una nueva cuestión de identidad: la progresiva teddización (Ted es Dustin Hoffman) de Joanna (Merryl Strip) y la simultánea joannización de Ted. Y esto con independencia de que haya una trama de separación y posterior posible reunión entre ambos, junto a una trama de reconciliación entre Ted y su hijo Billy.

En este mismo sentido resulta palmario el mito como

catalizador de la identidad personal, referido a nosotros, y como atractor trascendente del mundo posible de las historias tramadas con personajes que actúan en películas como *Thelma & Louise*, no digamos ya las tramas de tipo *Bringin Up Baby*, o en películas aparentemente simples como *Crimson Tide* (articulación progresiva y problemática de inteligencia/Denzel Washington y voluntad/Gene Hackman, en presencia de su tripulación/sensibilidad desconcertada y en conflicto interno), etc.

¿Qué es lo que fascina de *Blade Runner*? Con independencia de las diferencias entre la primera versión comercial y el corte del director, lo que fascina en esa película es, una vez más, una cuestión de identidad/personal. Pero no sólo la primera y evidente fascinación, la de los personajes considerados en sí mismos: eso sería equivalente a contestar sólo a la primera pregunta: «¿De qué trata *Blade Runner*?» en última instancia, nos tiene que dar lo mismo (¿nos interesa la identidad personal del Pato Donald?): si Deckard es un «replicante» o deja de serlo, tiene interés secundario, si es que ese interés nace después de una respuesta para la segunda pregunta: «¿De qué trata "realmente" (§ 19) *Blade Runner*?». Si esta película nos fascina, no es sólo por la caracterización más o menos humana o humanoide de los personajes, sino porque el recorrido de la película misma implica una progresiva deckardización (Deckard es Harrison Ford) de Rachael (Sean Young) y la contrapartida de una rachealización de Deckard.

Por supuesto que cabe discutir mucho acerca de esto, y de la misma configuración respecto de nuestra identidad de los demás personajes que configuran la peculiar «identidad poética» de *Blade Runner*. Pero conviene comenzar desde aquí. De otro modo, quedaremos atrapados en la fascinación que promueve la genuina *inconexión* o *desarticulación* de esa película considerada como un todo. Algo que la asemeja en esta dimensión poética al *Quijote*, y también a las *disjointedness* de *Hamlet* (como dicen T. S. Elliot y U. Eco) y desde luego, por distintos caminos, a otros clásicos del cine como *Citizen Kane*, *Casablanca* o *Brasil*. Y muchos otros más.

Blade Runner responde al mito poético de preguntar y preguntamos acerca de lo que es humano o inhumano (cosa que nos afecta directamente) en un mundo en el que no se considera que podamos tener filiación divina. Y desde luego responde menos a la cuestión de lo natural y lo artificial, o la del hombre y la máquina. Por eso nos sentimos aludidos y en ocasiones incómodos con esta película.

Con todo, también hay que decir que *Blade Runner* tiene una estructura que responde claramente a los tres actos, y a las proporciones habituales de las escenas. También responde a algún tipo de trama. Pero dejo al lector la tarea de decidir y razonar por sí mismo cuál o cuáles de las que Tobias nos ofrece se acerca más a la trama que hay en esta película. Tobias no menciona *Blade Runner* en ningún momento.

JUAN JOSÉ GARCÍA-NOBLEJAS

Universidad de California

Los Ángeles, 28 de noviembre de 1998 (§ 20)

1

LA FICCIÓN INVISIBLE

*Si un escritor tiene que robar a su madre,
no dudará en hacerlo; la «Oda a una urna griega»
equivale a un buen número de ancianas señoras.*

WILLIAM FAULKNER

Los anaqueles de las bibliotecas rebosan con los relatos de todas las épocas, pero en la calle hay nuevas ficciones que fluyen en el aire. Estas historias vivientes son una parte tan cercana a nuestras vidas que apenas reflexionamos sobre el papel que desempeñan en nuestra existencia: rumores, anécdotas, cotilleos, excusas, infamias y mentiras piadosas —diarias invenciones de ficción que elabora la fábrica de la vida.

Los relatos se originan en el comedor, en la peluquería, en los taxis, en los bares, en pensiones y en dormitorios. Años y años de escuela y universidad nos han hecho creer que la ficción es algo que se halla únicamente en la letra escrita o en la pantalla, por lo que desdeñamos el hecho de que nuestra vida cotidiana está llena de historias: historias llenas de fuerza, inventiva y convicción.

Un ejemplo de ficción que ha pasado por el sistema de boca a boca, en el mundo de habla inglesa, es una leyenda moderna conocida como «El doberman atragantado». Las leyendas modernas son relatos que pasan de persona a persona como si fueran verdad («Te lo juro, le pasó al amigo de un amigo mío...»). La historia es sencilla y fácil de contar:

Una mujer volvió a casa después de hacer la compra de la mañana y vio que su doberman estaba atragantándose y que no podía respirar. Llevó rápidamente al perro al veterinario, donde le dejó para que le dieran un tratamiento de urgencia. (§ 21)

Cuando la mujer llegó a su casa, el teléfono estaba sonando. Era el veterinario: «Salga ahora mismo de su casa», gritó.

«¿Qué ocurre?», preguntó ella.

«Salga ahora mismo. Vaya a casa de un vecino. Estaré ahí en un momento».

Unos minutos más tarde, cuatro coches de la policía se detienen enfrente de la casa. La policía irrumpe en la vivienda

con las armas en la mano. Aterrorizada, la mujer sale para ver lo que ocurre.

Llega el veterinario y explica lo sucedido. Cuando examinó la boca del perro, halló dos dedos de un ser humano. Se imaginó que el perro habría sorprendido a un ladrón.

La policía encontró a un hombre en un profundo estado de shock escondido en el baño con una mano ensangrentada.

(Para una descripción exacta de esta leyenda moderna, y de otras similares, véanse los libros de Jan Harold Brunvan *The Vanishing Hitchhiker* o *The Choking Doberman*).

«El doberman atragantado» es una ficción invisible. La historia apareció como auténtica en algunos periódicos. Sin embargo, nadie ha mostrado ninguna evidencia de que realmente haya sucedido. Hay pequeños detalles que cambian según el lugar (el número de dedos que el perro ha mordido, el lugar donde se ocultaba el ladrón, etc.), pero la historia básica es la misma. La gente que escucha este relato tiende a aceptarlo como verdadero. Pocos piensan que se trata de una ficción, lo que en realidad es.

El valor real de esta leyenda radica en que se cuenta una y otra vez hasta que se obtiene una *trama perfecta*, el mismo proceso que perfeccionó las fábulas, los cuentos de hadas, las adivinanzas, la poesía popular y los proverbios. El relato pasó por miles de reescrituras orales hasta que no pudo desarrollarse más.

«El doberman atragantado» es una trama en estado puro. Los personajes y los detalles que describen tiempo y lugar se hallan en un segundo plano.

La historia posee tres movimientos:

El primero presenta el relato introduciendo dramatismo y misterio, cuando la mujer llega a casa y encuentra a su doberman atragantándose. Lleva el perro al veterinario.

El segundo movimiento comienza cuando la mujer regresa a casa y el teléfono suena. Un elemento de peligro aparece cuando el veterinario, muy nervioso, le dice que salga de la casa en el acto. Intuitivamente sabemos que el peligro está asociado con el misterio del doberman atragantado. Pero ¿cómo? Hemos de adivinarlo. La mujer sale de su casa y huye de ese peligro desconocido. (§ 22)

El tercer movimiento empieza con la llegada de la policía, que confirma la magnitud del peligro, y la llegada del veterinario, quien explica el misterio. La policía comprueba la veracidad de la teoría del ladrón mutilado al atraparlo.

Nadie se puso a elaborar este relato. «Veamos: necesito un buen gancho (*el doberman atragantándose*), seguido de una complicación asombrosa (*la llamada telefónica*) y un clímax terrorífico (*el intruso ensangrentado*)» La trama se desarrolló de acuerdo con nuestras expectativas de lo que debe ser una historia. Posee tres movimientos (principio, desarrollo y final), una protagonista (la mujer), un antagonista (el ladrón) y tensión y conflicto en abundancia. Lo que ocurre en «El doberman atragantado» no es tan diferente de lo que ocurre en las novelas de Agatha Christie o de P. D. James. Es sólo una

cuestión de rango literario.

Antes de analizar la naturaleza de la trama, me gustaría dejar claro que la trama no es un accesorio que organiza adecuadamente el material según una magia ritual. No se enciende una trama como se enciende una batidora. La trama es algo orgánico. Se apodera de la obra y del escritor desde el principio. Si despojamos a «El doberman atragantado» de la trama, no tenemos nada que sea significativo. Como lectores, estamos interesados por la trama misma. Algunos escritores han intentado escribir novelas carentes de trama (con un éxito limitado), pero una buena trama atrae tanto al lector que tras un cierto brote de rebeldía (*Escritor airado*: «¿Por qué la trama ha de ser tan importante?») volvemos al método tradicional de narrar historias. No podría decir que la trama es el centro del universo del escritor, pero es uno de los dos motivos dominantes —los personajes son el otro motivo— que a su vez afectan a la totalidad de la obra.

1.1. ACERCA DE ESQUELETOS

Todos conocemos la definición básica: la trama es la estructura. Sin estructura no hay nada. Se nos ha enseñado a temer la trama a causa de su enorme importancia y porque todo parece depender de ella. Se nos ha dicho mil veces que sólo existen unas cuantas tramas y que todas han sido usadas y que no existe ninguna historia que no haya sido ya contada. Es un milagro que haya escritores que logren escapar del poder intimidatorio del pasado.

Sin duda se describe muchas veces la trama en términos mecánicos o arquitectónicos. La trama es el esqueleto, el armazón, la superestructura, el chasis, el marco y una docena de términos más. Puesto que hemos visto tantos edificios en construcción y tantos modelos biológicos de humanos y animales a lo largo de los años, las metáforas son fácilmente identificables. Parece que, después de todo, esas metáforas sugieren la descripción correcta. Una (§ 23) historia debe poseer un plan que ayude al escritor a escoger las mejores opciones en el proceso de crear una ficción.

Tomemos la metáfora del esqueleto, ya que es una de las más comúnmente utilizadas por aquellos que se dedican a la enseñanza de la escritura. La trama es un esqueleto que reúne las piezas de la historia. Todos los detalles cuelgan de los huesos de la trama. Se puede incluso «deshuesar» una trama reduciéndola a una descripción de la historia. Leemos continuamente estos resúmenes en revistas y en análisis críticos acerca de las ficciones. Los guionistas deben ser capaces de esbozar su trama en un par de minutos si desean venderla. Es la respuesta simple a la pregunta simple, «¿De qué trata tu historia?»

Es difícil hacer que una buena metáfora se tambalee. La imagen visual del esqueleto es tan gráfica que nos rendimos ante ella. Se quita el esqueleto y todo se desvanece. Parece que la cosa, en efecto, tiene sentido.

El problema con la metáfora del esqueleto aplicada a la trama (y con todos los modelos mecánicos y arquitectónicos) es que no representa bien la idea de trama ni cómo funciona ésta.

La trama no es una percha donde colgar los vestidos de la historia. La trama es algo *difuso*: Penetra por todos los átomos de la ficción. No puede ser «deshuesada». No es un conjunto de vigas que evita que todo se caiga. Es una fuerza que satura todas las páginas, los párrafos y las palabras. Quizá una metáfora preferible para la trama sea el electromagnetismo la fuerza que une todos los átomos del relato. Relaciona imágenes, acontecimientos y personas.

La trama es un proceso, no un objeto.

Tenemos la tendencia de considerar las tramas como objetos. Todas las metáforas de la trama la describen como si fuera algo tangible que se encontrara en una caja. Colocamos a las tramas dentro de categorías en un inventario de relatos. Hablamos de la trama como de algo muerto, estático.

Este es el obstáculo más difícil de superar: pensar en la trama como una fuerza, un proceso, en vez de considerarla un objeto. Una vez se sabe que la trama es una parte fundamental del trabajo, y que toda elección afectará a la trama, es posible descubrir su naturaleza dinámica.

La trama es dinámica, no estática.

Imaginemos otra vez «El doberman atragantado». Alguien pregunta: «¿De qué trata la historia?». ¿Cómo responderle?

Respuesta: «Trata de un perro».

Obviamente no es la respuesta correcta. Resulta demasiado específica. De cualquier forma, el perro es la sustancia material del relato (y además la mitad tan sólo). Así que lo intentamos de nuevo.

«Sobre el terror». (§ 24)

No. Demasiado impreciso.

Un nuevo intento. «Es acerca de una mujer que llega a casa y se encuentra a su perro atragantándose con algo, y descubre que son los dedos de un ser humano».

Muchos detalles sangrientos. Pero ¿es eso una trama?

No.

La paciencia se está agotando. ¿Cuál es la trama?

La trama es tan vieja como la literatura misma. «El doberman atragantado» es un acertijo.

La clave del acertijo está en que resuelve un enigma. Procede de la misma tradición que Edipo, quien tuvo que resolver el enigma que le presentó la Esfinge, y de la misma tradición que Hércules, quien tuvo que enfrentarse al desafío de llevar a cabo doce tareas, los famosos trabajos, y cada uno de ellos era un enigma que había que resolver. Los cuentos infantiles están llenos de adivinanzas a los críos les apasionan. Pero también gustan a los adultos. El acertijo es la base del misterio, que es, posiblemente, la forma literaria más popular del mundo. Hoy día consideramos los acertijos como una pregunta sencilla que posee una respuesta engañosa. ¿Qué es lo que tiene... y es...? Pero un acertijo es en realidad una pregunta desconcertante, paradójica, que se plantea como un problema que ha de ser

resuelto o descifrado. Y esto encaja con «El doberman atragantado».

La historia está elaborada para dar un par de pistas básicas. La primera pista aparece en el primer movimiento: el perro está atragantándose con algo. ¿Qué?

La segunda pista aparece en el segundo movimiento, cuando el veterinario le dice a la mujer que salga de su casa. ¿Por qué?

Para resolver el acertijo (¿quién?) debemos combinar las pistas (¿qué? y ¿por qué?). Debemos intentar establecer un vínculo entre ambas (causa y efecto) y colocar la pieza que falta en el puzzle antes del final de la historia, cuando el veterinario y la policía nos lo explican todo. Una adivinanza es un juego entre el lector y el escritor. El escritor proporciona las pistas (preferentemente pistas que hagan que el enigma sea más divertido y difícil de resolver) y el lector intenta descifrarlas antes de que el tiempo se acabe (en el tercer movimiento, cuando se dan todas las explicaciones). Quitemos la trama, y todo lo que queda es un amasijo de detalles que no conduce a nada.

Así que antes de hablar de las diferentes tramas y de cómo se elaboran, hay que saber que la trama es una fuerza, que atrae todos los átomos del lenguaje (palabras, frases, párrafos) y los organiza dándoles sentido (personajes, (§ 25) acciones, lugares). Es el efecto acumulativo de la trama y de los personajes lo que constituye la totalidad.

Por consiguiente, la esencia de este libro no es tanto proporcionar una descripción exhaustiva de las veinte tramas principales, sino enseñar a adaptar la trama a la ficción. Este libro también mostrará cómo aplicar cualquier trama al tema elegido para desarrollar la trama de una forma eficaz y uniforme.

1.2. LA TRAMA, LA FUERZA Y EL ESCRITOR

Éste es el momento de empezar a trabajar y ese gran montón de páginas en blanco yace apilado frente al escritor. Duda. El proverbio chino que dice que un largo viaje comienza con un pequeño paso es un pequeño consuelo, pero lo que no dice el proverbio es *qué camino tomar*. La posibilidad de escoger el camino equivocado, que obligue a volver atrás y empezar de nuevo, es siempre algo temible. Nada es más frustrante que comenzar algo —especialmente un guión ambicioso o una novela— y comprobar a mitad de camino, que lo hecho no es bueno.

¿Qué hacer para evitar el camino equivocado? La respuesta es una combinación de buenas y malas noticias.

En primer lugar, las malas noticias.

Las malas noticias es que no existen garantías. Nada puede asegurar que está bien. Esto no debería resultar sorprendente, ya que es la realidad.

Y ahora las buenas noticias.

El viaje más largo comienza con un pequeño paso, pero saber a dónde dirige ese viaje es una gran ayuda. No significa conocer todos los recovecos del camino, ya que la escritura está llena

de sorpresas –giros y recovecos que el escritor no había anticipado–. Esto forma parte de la tarea de escribir. Pero la mayoría de los escritores que conozco tienen un destino en mente. Saben exactamente a dónde llegarán aunque no puedan decir con exactitud cómo van a llegar allí.

No me refiero a que se sepa el final del relato, sino a otra cosa: a la comprensión del material utilizado –específicamente, la trama–. Empezar sin una idea sobre el destino final, hace dar vueltas incesantemente. Pero comprender la naturaleza de la trama proporciona una brújula que sabrá medir las desviaciones para poder regresar al camino.

Incluso al final de la obra, esta brújula guiará la reescritura, esa etapa del trabajo que *verdaderamente da forma* a lo escrito. Poseer una comprensión nítida de la trama y de cómo esa fuerza afecta a ficción, da una brújula fiable durante todo el trabajo.

¿Qué explorador se puso en marcha sin un objetivo en mente?

1.3. SOBRE LA DEFINICIÓN DE TRAMA

Una vez oí a un científico ganador del premio Nobel hablar acerca del azar, y algo que dijo me llamó poderosamente la atención. ¿Qué es el azar?, preguntó. Las posibilidades de que algo específico tenga lugar en un tiempo y un momento dados son astronómicas, y sin embargo, cada día esta lleno de acontecimientos inesperados. Pones una moneda en el suelo. La moneda rueda en una espiral, y después gira hasta que se detiene ¿Cuáles son las posibilidades de que haga lo mismo de nuevo? Millones, trillones quizá, contra una. Y sin embargo ocurre de una forma tan natural que es como si esas posibilidades no existieran. Cada acontecimiento de nuestras vidas ocurre como si no existieran posibilidades en contra.

Ese científico argumentaba que el azar no existía. Poseemos definiciones operativas, aseguró, definiciones que sirven para una cierta serie de circunstancias y condiciones, pero carecemos de una definición absoluta y válida para todos los casos.

Lo mismo podría decirse de la trama. Poseemos definiciones operativas sobre la trama, pero no una gran e irreductible definición que sea absoluta. Sólo poseemos definiciones válidas para una cierta serie de circunstancias y condiciones. El trabajo se basa en esa serie de circunstancias y condiciones, y ese trabajo, en definitiva, proporcionará la definición correcta de la trama.

Parece como si estuviera diciendo: «Saca tus propias conclusiones. No puedo hacerlo por ti». No es esto lo que quiero decir. Lo que digo es que cada patrón de una trama es diferente, pero que cada una de esas tramas tiene sus raíces en un patrón y este libro puede servir de ayuda al escoger el patrón de una trama y adaptarlo a un relato específico.

1.4. APLICANDO PATRONES AL TRABAJO

Los que han escrito mucho, conocen el valor de un patrón. Tenemos el patrón de trabajo: sentarse todos los días y escribir durante unas horas determinadas, ayuda a producir mucho más que

si se escribe sin un horario fijo a capricho. Nos apoyamos en patrones y en estructuras. (§ 27)

Lo mismo puede decirse de las entrañas mismas del trabajo. Al elaborar patrones, se construye un andamio para la obra. Se pueden elaborar dos patrones principales en lo que concierne a la ficción y ambos son interdependientes: el patrón de la trama y el patrón del personaje. Una vez se haya dado forma a un patrón de la trama, se poseerá una fuerza dinámica que guiará a través de la acción; y una vez se haya elaborado un patrón de personajes (personajes que actúan en un patrón basado en la trama), se poseerá una fuerza dinámica de conducta que guiará a través de los objetivos y de la motivación del personaje.

1.5. EL NÚMERO EXACTO DE TRAMAS EXISTENTES

Pregunta: «¿Cuántas tramas hay?».

Respuesta A: «¿Quién lo sabe? Miles, cientos de miles, quizá millones».

Respuesta B: «Sesenta y nueve».

Respuesta C: «Sólo hay treinta y seis tramas conocidas en el universo».

Respuesta D: «Dos tramas y nada más».

La respuesta A (¿quién sabe?) se escucha habitualmente en las aulas y se halla en los libros de texto. Las tramas poseen posibilidades infinitas, así que el número de tramas ha de ser infinito. Es algo que encaja con lo que dijimos acerca de adaptar patrones a historias específicas.

La respuesta B (sesenta y nueve) era una idea de Rudyard Kipling. Opinaba que sólo sesenta y nueve de entre las incontables variaciones de la respuesta A podían ser consideradas tramas. El hablaba de patrones.

La respuesta B (treinta y seis) era una invención de Carlo Gozzi, quien las catalogó en un libro sobre la trama. El también estaba enumerando patrones. Cuando se lee ese libro hoy, casi la mitad de las tramas están en desuso (puesto que parecen irremediablemente pasadas de moda), así que una revisión de la obra de Gozzi nos dejaría con tan sólo unas dieciocho tramas.

La respuesta D (dos) ha tenido fortuna desde Aristóteles hasta los tiempos modernos, y hablaré de ambas tramas en el capítulo 3, ya que son tan básicas que todas las demás historias derivan de ellas. Este enfoque va un paso más allá que los otros en el sentido de que divide las tramas en dos grupos.

Todas estas respuestas son válidas hasta cierto punto. Hay que recelar de un número mágico de tramas, ya que dudo de que alguien pueda catalogar la amplitud de los sentimientos y acciones humanos en pequeños compartimentos numerados. Estos autores dicen básicamente lo mismo, pero de una forma diferente.

(§ 28)

Otra forma de exponer la cuestión podría consistir en dividir las tramas en diversas maneras y de la forma en que las hayas dividido resulta cuál es el número final de tramas existentes. No hay un número mágico: ni una ni un millón. Este

libro se ocupa de veinte, pero no son las únicas existentes. Son veinte de entre las tramas más básicas, pero cualquiera que posea un espíritu emprendedor puede hallar más, o hallar otra forma de clasificar el concepto de trama y extraer un número distinto. La trama es un concepto escurridizo, y nadie puede aferrarse a un concepto tal durante mucho tiempo.

En su sentido más básico, una trama es una proyección de la conducta humana. Miles de años de comportamiento humano han desarrollado unos patrones de conducta y sentimiento. Estos patrones son tan básicos para los seres humanos que no han cambiado en los últimos cinco mil años y probablemente no cambiarán en los próximos cinco mil. En una escala cósmica, cinco mil años son una gota en el océano, pero para nosotros, simples mortales que a duras penas ciframos nuestra vida en unos ochenta años, cinco mil años es mucho tiempo.

También es mucho tiempo en la historia de los acontecimientos humanos. Algunos de esos patrones de conducta se remontan a más tiempo atrás, al principio de la humanidad, e incluso antes. Llamamos a estas conductas *Instintos*: el instinto maternal, el instinto de supervivencia, el instinto de defensa, etc. Son conductas primarias, y forman una buena parte de nuestra conducta. ¿Recuerdas la historia sobre la madre cuyo hijo estaba atrapado debajo de un coche? Ella estaba tan desesperada por salvar al niño que levantó el coche con una fuerza sobrehumana y pudo liberar a su hijo. Queremos proteger a aquellos que amamos, y a veces llegamos hasta el límite para conseguirlo. Es éste un patrón de conducta básico para todos los habitantes del globo, tanto en la jungla como en la ciudad, y en todas las épocas de la historia.

Es posible imaginar otra docena de patrones de conducta. Sin embargo, la conducta no basta para realizar una trama; es tan sólo el primer paso hacia ella.

En primer lugar, debes comprender la diferencia entre la trama y el relato.

1.6. LA BALLENA SE ENCUENTRA CON EL DOBERMAN

Antes de la trama estaba la historia. En los días en que las gentes vivían en hogares precarios que abandonaban diariamente en busca de caza, o en cada cambio de estación trasladando sus rebaños de ganado, se sentaban por la noche alrededor del fuego y narraban historias. Historias acerca del valor del cazador, acerca de la ligereza de la gacela o de la astucia del coyote o de la fuerza bruta de la morsa. El relato era una narración de acontecimientos en la secuencia que éstos ocurrían. (§ 29)

La trama surgió a raíz de los rituales religiosos que se desarrollaron en el teatro clásico tal y como lo conocemos hoy. La trama es un relato que posee un patrón de acción y reacción.

Entre los indios del noroeste del pacífico, la historia de la ballena fue muy popular en tiempos:

Un pescador pescó un pez muy extraño, que entregó a su mujer

para que lo limpiara. Cuando ella acabó su tarea, la mujer se lavó las manos en el mar. De repente, una ballena asesina salió del agua y se tragó a la mujer. La ballena se llevó a la mujer del pescador a las profundidades del mar, donde la obligó a trabajar como su esclava.

Con la ayuda de su amigo el tiburón, el pescador siguió a la ballena hasta su morada en el fondo del mar. Gracias a su astucia, el tiburón apagó la luz en la morada de la ballena y rescató a la mujer del pescador.

Comparemos este relato con el de «El doberman atragantado». Este último relato despierta nuestras expectativas (y también las manipula), mientras que la historia de la ballena no lo hace. «El doberman atragantado» crea una unidad de narración en la que cada acontecimiento en su secuencia conecta con los demás y constituye una totalidad. «El doberman atragantado» integra las preguntas de quién, cómo, y, la más importante, por qué. En «La ballena» tenemos el «quién» y el «qué», pero no el «por qué».

Dos preguntas muy importantes quedan en el aire en el relato de la ballena:

– ¿Qué tiene que ver la aparición del extraño pez con la aparición de la ballena asesina? (quisiéramos que los acontecimientos tuvieran alguna conexión). Sospechamos que la ballena se llevó a la mujer por culpa del extraño pez, pero no llegamos a saber si es así realmente. Podemos conjeturar que quizá el extraño pez era la pareja de la ballena, y que la ballena se cobró así venganza. Deseamos que el segundo movimiento ocurra (la ballena raptando a la mujer del pescador) a causa del primer movimiento (el pescador atrapa la pareja de la ballena). Pero no hay pistas, no hay conexiones, no hay relaciones causales aparentes.

– ¿Por qué la ballena rapta a la mujer del pescador? ¿Por venganza? ¿O simplemente por que se sentía sola o era malvada o quizá porque necesitaba una criada?

– ¿Qué clase de alianza poseían el pescador y el tiburón? ¿Tenía el tiburón algo en contra de la ballena? ¿De dónde sale ese tiburón? ¿Por qué ayuda al pescador? No hay respuestas, no hay pistas.

Para ser totalmente honestos, el relato sin duda poseía varias connotaciones ocultas que eran fácilmente comprensibles para los narradores y oyentes (§ 30) originales, pero tal y como es ahora, defrauda nuestras expectativas de lo que debe ser un relato.

Estas expectativas son lo que constituye la trama.

1.7. HISTORIA CONTRA TRAMA

El novelista E. M. Forster pasó mucho tiempo reflexionando sobre el oficio de escribir. Intentó explicar la diferencia entre historia y trama en su libro *Aspectos de la novela*. «El rey murió y la reina murió». Dos acontecimientos. Una narración sencilla. Esto es una historia.

Pero si conectamos el primer movimiento (la muerte del rey) con el segundo movimiento (la muerte de la reina) y hacemos que

una acción sea el resultado de la otra, tendremos una trama. «El rey murió y más tarde la reina murió de tristeza».

Añadamos un toque de suspense: «la reina murió y nadie supo la causa hasta que se descubrió que fue por la tristeza que le produjo la muerte del rey».

La historia, pues, es una crónica de acontecimientos. El oyente desea saber que viene a continuación.

La trama es algo más que una crónica de acontecimientos. El oyente se hace una pregunta distinta: «¿Por qué ocurrió esto?».

La trama es una cadena de relaciones de causa y efecto que crea constantemente un patrón de acción y conducta unificadas. La trama implica al lector en el juego de «¿por qué?»

La historia sólo exige la curiosidad de saber qué ocurrirá después.

La trama requiere la capacidad para recordar lo que ya ha sucedido, para imaginar las relaciones entre los acontecimientos y las personas y tratar asimismo de predecir el resultado final.

1.8. DOS CABALLEROS INGLESES

El siguiente relato procede de los apuntes de Somerset Maugham acerca del oficio de escribir. Maugham decía que la historia le gustaba, pero que nunca pudo hallar una forma de emplearla en su propio trabajo:

Dos jóvenes ingleses están trabajando en una remota plantación de té en la India. Uno de ellos —llamémosle Clive— recibe numerosas cartas cada vez que llega el correo, pero el otro —al que llamaremos Geoffrey— nunca recibe una sola carta.
(§ 31)

Un día Geoffrey le ofrece cinco libras a su amigo por una de sus cartas (en aquellos días era una cantidad considerable).

«Claro que sí», le dice Clive, y esparce su correspondencia encima de la mesa. «Coge la que quieras».

Geoffrey echa un vistazo a las cartas y escoge una.

Por la noche, durante la cena, Clive le pregunta a su amigo qué decía la carta que le compró.

«No es asunto tuyo», contesta Geoffrey.

«Al menos dime de quién era», suplica Clive.

Geoffrey se niega a decírselo.

Los dos hombres discuten, pero Geoffrey no da su brazo a torcer.

Una semana más tarde, Clive le ofrece a Geoffrey el doble por recuperar la carta. «Jamás», responde Geoffrey mientras se aleja.

Las observaciones de Maugham sobre el defecto que vio en este relato son interesantes:

«Supongo que si perteneciera a la escuela moderna de escritores de relatos, lo escribiría tal y como está y lo dejaría tal cual. Pero ello va en contra de mi naturaleza. Quiero que un relato tenga forma, y no veo cómo puedo dársela a

no ser que se llegue a una conclusión que no deje lugar a los interrogantes».

Entonces, ¿qué sucedió?

Nadie lo sabe. Podemos inventar un final.

Clive entra en la habitación de Geoffrey para robar la carta, pero Geoffrey aparece de improviso y sorprende a Clive hurgando en sus cosas. Los dos luchan, y Clive mata accidentalmente a Geoffrey. Luego encuentra la carta entre las cosas de Geoffrey y la lee...

¿Qué decía?

Intentemos crear un par de finales diferentes.

1.8.1. Primer final

Deseamos añadir un giro irónico, a la manera de Guy De Maupassant o de O'Henry. Así pues, decidimos que la carta provenía del sastre londinense de Clive, quien le informaba que sus trajes nuevos estaban terminados y habían sido enviados.

La carta resulta ser trivial, grotesca, en comparación con la muerte de Geoffrey o el sufrimiento de Clive. Clive se ha convertido en una víctima de su imaginación y Geoffrey en una víctima de su testarudez. (§ 32)

Pero este final no nos satisface. ¿Por qué no? Esperamos que la carta contenga algo más que noticias triviales; esperamos que la carta vaya más al fondo de las vidas de esos dos hombres. Esperamos que la carta contenga algún tipo de secreto.

1.8.2. Segundo final

La carta es de la novia de Geoffrey, que está en Londres y le cuenta que va a hacer una visita sorpresa a la plantación, y ya que Clive es tan buen amigo suyo, ¿podría arreglar una bienvenida sorpresa?

Este final es más irónico, puesto que la novia va a recibir una bienvenida sorpresa, pero no la que ella espera. También nos preguntamos cómo le explicará Clive la muerte de su novio.

Este final también explica por qué Geoffrey escogió esa carta en particular (ya que vio el nombre y la dirección de su novia en el sobre). Y explicaría también su negativa a mostrársela a Clive. La carta contiene un secreto.

Quizá esta versión se ajusta más a la preferencia de Maugham por «una conclusión que no deja lugar a los interrogantes». Todo ha sido explicado y nos quedamos satisfechos.

La diferencia entre «Dos caballeros ingleses» y «La ballena» es que la primera es una historia que se halla a punto de poseer una trama. Todo lo que necesita es un final para que el relato sea completo.

1.9. ARISTÓTELES

Nuestras vidas son historias, no tramas. La vida es una serie de acontecimientos, coincidencias y azares tenuamente conectados. La vida real es demasiado confusa, desordenada, y rara vez posee el tipo de conclusión que Maugham prefería «sin dejar lugar para los interrogantes». No hay duda de que la vida es más extraña que la ficción.

En la ficción preferimos el orden al desorden. Preferimos la lógica al caos. Por encima de todo, preferimos una unidad de criterios, aquello que crea una totalidad. ¿No sería la vida extraordinaria si no contuviera ninguna coincidencia ni extravagancia, si todo lo que nos sucediera estuviera encaminado a un único propósito? (¿O sería preferible lo contrario? Tengo serias dudas). «Dos caballeros ingleses» defrauda un tanto nuestras expectativas porque el relato no cumple con todas las «exigencias». En otras palabras, el relato no parece completo. Es un fragmento que exige una conclusión. (§ 33)

Aristóteles, el gran pope de la teoría dramática, propuso algunos denominadores comunes básicos para el teatro que no han cambiado mucho en casi tres mil años. Su concepto de *unidad de acción* se encuentra en la esencia de la trama. Causa y efecto. Esto ocurre porque esto otro sucedió antes y así sucesivamente.

Lo que voy a repetir (gracias a Aristóteles) puede sonar tan básico que casi parece absurdo, pero imploro un poco de paciencia. Resulta aterrador el que mucha gente no se haya enterado de este principio fundamental:

Una unidad de acción crea una totalidad que consta de un principio, un desarrollo y un final.

Hablábamos de los tres movimientos en cada una de las tres historias. El primer movimiento constituye el principio, el segundo constituye el desarrollo y el tercero constituye el final.

1.9.1. En el principio

El principio, llamado comúnmente planteamiento, es la acción inicial de la situación, que nos es presentada como un problema que hay que resolver.

En «El doberman atragantado» es cuando la mujer llega a casa y descubre a su perro atragantándose.

En «La ballena» es cuando el marido pierde a su mujer, raptada por la ballena (y, por lo menos eso suponemos, él desea que ella vuelva).

En «Dos caballeros ingleses», el principio plantea la situación de dos hombres; uno de ellos recibe correspondencia, mientras que el otro no.

El principio define a los personajes y las necesidades del personaje (o personajes) principal. Aristóteles dijo que un personaje desea ser feliz o desdichado. Cuando te preguntes «¿Qué es lo que desea mi personaje?», habrás comenzado la aventura de elaborar la trama. Esta necesidad es llamada *propósito*. En los relatos que hemos examinado, la mujer en «El doberman atragantado», quiere salvar a su perro; el pescador en

«La ballena» quiere recuperar a su esposa; y Geoffrey, en «Dos caballeros ingleses», quiere recibir cartas. Necesitar algo conduce a la motivación -por qué un personaje hace lo que hace.

1.9.2. En el medio

Una vez descrito el propósito del personaje, la historia entra en su segunda fase, lo que Aristóteles denominó acción ascendente. El personaje persigue su objetivo. La mujer lleva a su perro al veterinario; el pescador, con la misteriosa ayuda del tiburón, se introduce en la morada de la ballena; y Geoffrey se (§ 34) ofrece a comprarle a Clive una carta. Estas acciones proceden directamente del propósito.

La acción proviene claramente de lo que ocurrió al principio. Causa, y ahora, efecto.

Pero el protagonista se mete en problemas que le impiden lograr totalmente su objetivo. Aristóteles denominó a estos obstáculos cambios. Los cambios provocan tensión y conflicto porque alteran el sendero que el protagonista debe recorrer para conseguir su objetivo. En «El doberman atragantado», el cambio se produce cuando el veterinario llama por teléfono. En «Dos caballeros ingleses» el cambio se produce cuando Clive le ofrece a Geoffrey comprar de nuevo la carta y Geoffrey rechaza la oferta. «La ballena», sin embargo, no posee un cambio, y ahí radica su defecto en lo que respecta a la trama. El pescador y el tiburón simplemente cumplen su cometido sin mayores contratiempos. Nada los detiene. No hay conflicto, no hay tensión.

Después del cambio, Aristóteles sugería algo que él denominaba reconocimiento que es el punto del relato donde las relaciones entre los personajes principales se modifican a resultas del cambio. En «El doberman atragantado» el reconocimiento surge cuando la mujer sale de su casa; en «Dos caballeros ingleses» se produce cuando los dos hombres disputan a causa de la carta.

Un cambio es un acontecimiento, pero el reconocimiento es un cambio emocional irreversible que se produce en los personajes a causa de ese acontecimiento.

Hay que hacer notar que tanto el cambio como el reconocimiento proceden de la historia misma, no surgen sin ningún motivo. En «La ballena», la ayuda, en forma de tiburón, surge de ninguna parte. En la antigüedad esto recibía el nombre de *Deus Ex Machina*. En los antiguos dramas, el autor resolvía el problema de la trama haciendo que los dioses se hicieran cargo de la misma. Uno ve cómo los personajes sufren por sus dilemas, y entonces aparece algún ángel o algún dios que flota desde un agujero en el techo (atado por una cuerda que el público puede ver desde la última fila), agita su mano mágica y soluciona los problemas de todos los personajes o causa su muerte. Hoy día carecemos de paciencia hacia este tipo de finales amañados. Todo lo que parezca una coincidencia excesiva o demasiado conveniente para el desarrollo de la acción (a menudo llamada *trama estúpida*) nos hace rechazar esa ficción. Mark Twain lo expresó

con brillantez: «Los personajes de un relato deben estar confinados al azar y olvidarse de los milagros».

En «El doberman atragantado» la ayuda procede del veterinario, quien ya ha aparecido en el relato. (§ 35)

En los guiones, la estructura de la trama a la manera de Hollywood tiende a repetir una fórmula. El protagonista ha de sufrir un par de cambios importantes (llamados puntos de inflexión). En nuestros relatos sólo «Dos caballeros ingleses» posee un segundo cambio, uno que se edifica sobre el primero: cuando Clive mata a Geoffrey.

1.9.3. En el final

La etapa final es la conclusión, que contiene el clímax, la acción descendente y el desenlace. El final es la conclusión lógica de todos los acontecimientos de las dos primeras fases. Todo lo que haya ocurrido hasta aquí conduce, de manera inevitable, a una resolución final en la que todo se expone y clarifica. Nos enteramos de la existencia del ladrón con la mano mutilada; descubrimos el contenido de la carta. Todo —quién, qué y dónde— se explica, y todo adquiere sentido. (§ 36)

2

LOS MÍNIMOS DENOMINADORES COMUNES DE LA TRAMA

*And much of Madness, and more of Sin/
And Horror the soul of Plot.*

EDGAR ALLAN POE

En cierto sentido, la trama se asemeja a un recipiente. Puede albergar cualquier cosa. Imaginemos la forma del relato, añadamos todos los detalles apropiados y, de alguna manera, todo se consolidará como si fuera hormigón o gelatina.

En otro sentido, la trama es una fuerza de cohesión, como expliqué en el primer capítulo. Sea cual sea la metáfora que se escoja para representar la trama —sea una forma, un mapa de carreteras o un motivo dominante su importancia es trascendental. Sin ella, nos encontraremos vagando incesantemente, sin saber dónde estamos o a dónde nos dirigimos.

Tres mil años construyendo tramas nos han proporcionado unos denominadores comunes que pueden servir como reglas generales. Y como todas las reglas generales, frecuentemente son quebrantadas. Pablo Picasso tenía razón cuando dijo que primero había que conocer las reglas para saber cómo romperlas. Así, siguiendo ese espíritu, es como podemos examinar estos denominadores comunes.

2.1. HACER QUE LA TENSIÓN ALIMENTE LA TRAMA

Sin tensión no hay trama. Sólo una narración breve que probablemente _será aburrida. Recordemos la trama básica «chico-conoce-chica». Sin tensión (o conflicto, si prefieres) la historia adoptaría esta forma: (§ 37)

Chico conoce chica.

Chico le pide a chica que se casen.

Chica acepta.

Fin de la historia.

¿Y donde está la tensión? Tenemos que el objetivo (o el propósito) del personaje principal es casarse con la chica. Ella dice que sí. ¿Y bien?

Añadamos la tensión:

Chico conoce chica.

Chico le pide a chica que se casen.

La chica se niega

«¿Por qué no?», pregunta él.

«Porque eres un borracho», responde ella.

La tensión procede de su negativa. Obtenemos una explicación

de esa negativa. Lo que hace él a continuación constituye un efecto de la causa (su rechazo). Cuando un propósito es rechazado, el efecto subsiguiente es la tensión.

2.2. CREAR TENSION POR MEDIO DE LA OPOSICIÓN

El papel del antagonista consiste en frustrar las intenciones del protagonista. La oposición puede adoptar diversas formas. El antagonista puede ser externo (bajo la apariencia de una persona, lugar o cosa), como un enemigo, un rival o un competidor. O puede ser interno dentro del carácter del protagonista, quien puede estar intentando vencer una duda, un miedo o un defecto (como, por ejemplo, el alcoholismo).

En «chico-conoce-chica», la negativa ante la propuesta de matrimonio desencadena una reacción por parte del chico. El puede abandonar (lo que significaría el fin de la historia) o puede decidirse a hacer algo para vencer su resistencia (un efecto de la causa anterior). La negativa de la chica a casarse constituye una tensión *circunstancial*, lo que significa que es el resultado de un conflicto momentáneo. La tensión circunstancial no posee un efecto mucho mayor que el de las circunstancias inmediatas que crearon la tensión. Haría falta una consumada habilidad para escribir una novela entera basándonos sólo en la negativa inicial de la chica (aunque podría ser suficiente para un relato corto). Una novela o un guión cinematográfico contienen numerosas tensiones circunstanciales, pero también poseen una clase de tensiones que resultan más decisivas de cara a la trama. Si el chico decide que verdaderamente desea casarse con la chica, y se da cuenta de que debe vencer su (§ 38) rechazo, ello implica que debe superar su alcoholismo. La tensión de ser un alcohólico (desear beber en oposición a no desear beber) es más duradera. La tensión inmediata de la negativa de la chica nos lleva a un conflicto más amplio: aquello que hay en el chico que le fuerza a beber. Asumimos que bebe a causa de algún tipo de conflicto interior, y queremos saber en qué consiste ese conflicto y si puede superarlo. Así, por un lado, el chico quiere casarse con la chica, pero para conseguirlo debe dejar de beber y para dejar de beber debe superar lo que es quizá el conflicto central de esta historia.

2.3. CONSEGUIR QUE LA TENSION AUMENTE MIENTRAS CRECE LA OPOSICIÓN

En nuestra sencilla historia se ha visto cómo se forma la cadena de causa y efecto y cómo se relaciona con el conflicto, lo que produce la tensión que pone en marcha el relato. Pero una historia requiere una tensión constante. Hay que incrementar la tensión a medida que se aproxima al clímax. Ello implica que no nos podemos basar exclusivamente en una tensión circunstancial; es necesario un conflicto de mas enjundia que pueda sostener la historia. Volvamos a nuestro relato:

El chico decide abandonar la bebida. Pero ello no resulta tan sencillo (si lo fuera, la historia no sería tan

interesante). Estamos llegando ahora a cuestiones fundamentales que atañen al personaje. ¿Quién es esta persona? ¿Qué le induce a beber? ¿Superará su adicción? Estas son las preguntas que se hará el lector y que el escritor debe presentar de una forma creativa y atrayente. Hay que hacer notar que nos hemos volcado en el chico como personaje principal. Sus intenciones son claras: dejar la bebida y conseguir a la chica. La negativa de la chica creó una tensión circunstancial y estableció el comienzo del relato. El conflicto importante se encuentra dentro del chico y en si será capaz de enfrentarse a sus demonios personales.

Queremos que el lector se inmiscuya en la acción –una forma de decir que no deseamos que la historia se haga aburrida– así que hacemos que el personaje principal encuentre una serie de barreras a lo largo del camino, barreras que aumentan la oposición. Cada conflicto gana en intensidad. Los lectores se sienten empujados hacia un cataclismo, el clímax, allí donde se desatará el infierno y la historia quedará resuelta (para bien o para mal). Una tensión circunstancial no puede conseguir esto por sí misma, ya que esta clase de tensión no crea la intensidad necesaria. Todo lo que hace una tensión circunstancial es crear una serie de obstáculos similares a lo largo del camino que, después de un tiempo, acaban por hacerse aburridos. Los conflictos (§ 39) importantes, aquellos que se hallan en la base de la trama, son los que tratan acerca de los aspectos fundamentales de los personajes.

Nuestra historia no avanzaría demasiado si la revisáramos sólo para añadir tensión circunstancial:

Chico conoce chica

El chico le pide a la chica que se case con él.

La chica se niega mientras él siga siendo un alcohólico.

El chico acude a Alcohólicos Anónimos y se cura.

La chica acepta casarse con el chico.

Aquí tenemos la *semilla* de algo. Tenemos una historia, pero todavía no tenemos una trama. El personaje principal posee un objetivo y éste se le deniega, y debe hacer algo para conseguir ese objetivo –pero su tarea, de la forma descrita arriba, no parece tan difícil. Acude a AA y, de repente, está curado–. Cualquiera que haya tenido experiencias con los AA o con algo similar sabe que esto no es cierto. Pero al menos podemos observar la estructura consistente en un principio, un desarrollo y un final:

Principio: Chico conoce chica y le pide que se case con él. La chica le rechaza porque es un alcohólico.

Desarrollo: El chico acude a los AA y se cura.

Final: El chico y la chica se casan y viven felices para siempre.

¿Y cuál es el problema? ¿Cómo se puede mejorar este relato para que aumente la oposición?

En un principio, el conflicto es circunstancial: La chica rechaza al chico. Pero, ¿dónde está la tensión en el final? No hay ninguna. Sencillamente, el chico resuelve el problema. La crisis no aumenta.

Para escribir una trama adecuada a esta historia, se debe desarrollar la tensión no sólo de manera circunstancial, sino en un nivel más profundo mientras se analiza el carácter de ese héroe en medio de una crisis. No es suficiente poseer una acción motivadora que ponga en marcha la historia; hay que poner a prueba continuamente al personaje durante todas las fases de la acción.

Un sencillo caso de estudio es la película *Atracción Fatal*¹, dirigida por Adrian Lyne e interpretada por Michael Douglas y Glenn Close. Es un relato del tipo chico-conoce-chica con un giro dramático. La historia es bastante simple: el personaje interpretado por Michael Douglas tiene una relación adúltera durante una noche con una mujer que se obsesiona extrañamente con esa relación, y pese a que él hace todo lo posible para alejarse de esta mujer desequilibrada, ella se involucra en su vida familiar con un efecto catastrófico.

2.3.1. Primer acto (planteamiento)

Chico conoce chica. El chico está casado (tensión circunstancial). El chico y la chica se acuestan durante un fin de semana en el que la esposa está ausente. Cuando el chico intenta regresar a casa, la chica se corta las venas.

2.3.2. Segundo acto (complicaciones)

Lo que es interesante en esta película en cuanto a las complicaciones es que éstas se muestran de forma escalonada. El personaje interpretado por Glenn Close comienza a interferir en la vida de Michael Douglas mediante pequeños incidentes, como llamadas telefónicas o visitas inesperadas. Cuando Michael Douglas insiste en deshacerse de ella, sus acciones van haciéndose cada vez más hostiles y desesperadas. El personaje de Michael Douglas se da cuenta de la amenaza que ello supone para su matrimonio y hace todo lo posible para encubrir su relación con la mujer. Pero cuando la presión se intensifica y las acciones de la mujer son cada vez más violentas alcanzando el clímax con la grotesca muerte del conejo doméstico él se da cuenta de que la amenaza no afecta tan sólo a su matrimonio, sino que representa un peligro para su familia. El aspecto y la forma de la supervivencia han cambiado dramáticamente. La trastornada mujer secuestra a su hija, y la esposa, aterrorizada, sufre un aparatoso accidente de coche. Si se contempla la película de una manera analítica, se verá que cada vez que ocurre algo, los peligros son cada vez mayores. El efecto de la acción es como el de una bola de nieve, incrementando la tensión y el conflicto a partir de la historia trivial de un hombre que ha engañado a su mujer hasta la del hombre que ha de luchar contra una lunática que no dudará en matar para conseguir a su hombre.

¹ *Fatal Atraction* (1987), dirigida por Adrian Lyne y escrita por James Dearden, basado en el argumento de su medimetroraje *Diversion*.

2.3.3. Tercer acto <'resolución,)

En el último acto, la psicópata invade el hogar familiar e intenta matar a la esposa. Luchan en medio de una secuencia escalofriante que incluye a todos los elementos del triángulo: esposa, esposo y amante. Lo interesante es que esta película posee tres finales diferentes según la versión que uno vea. La versión exhibida en los cines acaba con la muerte de la psicópata, pero en el «montaje del director», disponible en la versión editada en video, el final es bastante diferente. En éste, la amante se suicida de tal forma que parece que el (§ 41) marido es culpable de asesinato (un guiño a la Rebeca de Alfred Hitchcock, en la que la esposa le hace algo similar a su marido). El esposo es arrestado y acusado de asesinato. Hay un tercer final, en el cual la esposa halla pruebas que demuestran que la amante se suicidó; pruebas que entrega a los policías que custodian a su marido.

Si observamos la estructura del tercer acto, hallaremos una progresión de los acontecimientos en cada uno de los finales descritos:

Primera etapa: La muerte de la amante.

Segunda etapa: El arresto del esposo acusado de asesinato.

Tercera etapa: La esposa halla pruebas que libran a su marido de la acusación de asesinato.

Causa y efecto. El final visto en los cines, sin embargo, sólo incluye el primer paso. Esta puede haber sido la decisión óptima o quizás no. Sólo deseo hacer notar cómo la tensión y el conflicto se hallan presentes a lo largo de todo el relato, regenerándose en cada acto e incrementando constantemente el peligro.

2.4. LOGRAR QUE EL CAMBIO SEA LA CLAVE DEL RELATO

Esperamos que los acontecimientos afecten al personaje principal de tal modo que haya algún cambio en su carácter. El Personaje principal debe ser al final de la obra una persona diferente de aquella que era al principio. De no ser así, ese personaje es estático. Los acontecimientos significativos cambian a la gente de manera significativa. En *Atracción fatal* el cambio es mínimo: suponemos que Michael Douglas ha aprendido la lección y que jamás volverá a engañar a su esposa. El personaje es plano y estático. La historia se hubiera beneficiado si hubiéramos podido contemplar los efectos de la acción sobre el personaje. En lugar de ello, debemos apoyarnos en una sucesión rápida de acontecimientos espectaculares para no perder el interés. Los responsables de esta película estaban más interesados en los trucos baratos que en analizar cómo esos acontecimientos podrían afectar a una familia. A largo y corto plazo.

Volvamos al básico «chico-conoce chica». ¿Dónde están los elementos significativos de este relato?

No hay ninguno. Se supone que hemos de creer que la motivación del chico (casarse con la chica) es suficiente para

que éste se sobreponga a sus problemas emocionales. ¿O es que el amor no lo puede hacer todo? Desde luego, pero aquí no hay el menor indicio de que la chica le ayude a salir de esa crisis. Creemos en el poder del amor, pero también sabemos cómo es el (§ 42) mundo real, y deseamos ver una oposición: el amor enfrentado en desventaja, por ejemplo, contra los sentimientos autodestructivos del personaje masculino. Esta podría ser una buena fuente de conflictos. Pero nuestro relato no nos proporciona ninguna pista.

Como resultado de los acontecimientos de esta historia, el personaje ha de cambiar de alguna manera. El héroe de «chico-conoce-chica» puede convertirse en una persona mejor (si es que es capaz de superar los obstáculos) o puede descubrir que es un esclavo del alcohol y que no posee ni la fuerza ni la motivación necesarias para vencer su aflicción. Sea el final que sea, el personaje aprende algo acerca de sí mismo. Es al final alguien diferente de lo que era al principio. No sólo hay que preguntarse por lo que sucederá a continuación, sino cómo afectará ese acontecimiento a la personalidad del protagonista.

2.5. CUANDO OCURRA ALGO, QUE SEA IMPORTANTE

Aparentemente, esto parece obvio. Pero muchos escritores olvidan lo que significa o no lo comprenden en absoluto.

Cuando escribimos, nos vemos inmersos en el mundo que hemos creado. Los personajes hablan. Van a sitios y realizan acciones. En parte, ser un escritor convincente consiste en convencerse uno mismo de que los personajes sobre los que escribe son reales. Como resultado de nuestra participación en este mundo de ficción, a menudo dejamos que los personajes tomen «su propio camino» y digan y hagan lo que les apetece. En un primer borrador, no tengo problemas en darles a los personajes la voz cantante. Pero a menos que uno sea un escritor muy disciplinado, los personajes pueden acabar yendo por cualquier dirección. Una vez que los personajes adoptan una vida propia, es difícil controlarlos. Puede que ellos no compartan nuestras ideas sobre la trama. Pueden tener sus propias intenciones y dejamos estupefactos por su insolencia. Nos desafían. Se burlan de nosotros. Pretendíamos que estuvieran en una reunión en Nueva York y aparecen de repente en una granja de cerdos en Green Sleeve, Mississippi. Se van por la tangente y se involucran en situaciones que nada tienen que ver con la trama. Asombra que los personajes posean tanta energía y que nos arrastren con ellos, y al mismo tiempo, nos irrita que ellos nos ignoren. Al final nos damos cuenta de que hay que detenerse y preguntar «¿Quién manda aquí?».

Para empeorar las cosas, repasamos lo escrito y nos damos cuenta de que es un material muy bueno. De hecho, puede que sea de lo mejor que hayamos escrito. ¿Qué se puede hacer? (§ 43)

La respuesta es simple y, frecuentemente, dolorosa. Es bueno dejarse ir cuando se escribe, porque se emplea la mejor parte de la creativa personal. Pero hay que sospechar del resultado. La

trama es nuestra brújula. Debemos poseer una idea general de la dirección que estamos tomando, y si escribimos algo que no se relaciona específicamente con la progresión de la trama, cuestionaremos su valor. Habrá que preguntarse, «¿Contribuye esta escena (o este diálogo, o esta descripción) de una manera eficaz a mejorar la trama?». Si la respuesta es afirmativa, la conservaremos. Si la respuesta es negativa, nos desharemos de ello. La ficción es mucho más ahorrativa que la vida. Mientras que la vida lo permite todo, la ficción es selectiva. Todo

~> ba debe estar re~cionado con propósitos, con Qbjetivo5. ~Ii~sto, norn3porta ~li515ii1l1lánte que sea, debe ser reLga.do~

Las novelas son más generosas que los guiones cinematográficos a la hora de acomodar excesos, y es cierto que muchos grandes novelistas adoraban los elementos extemporáneos. Laurence Sterne, el autor de la magnífica novela *Tristram Shandy*, llamaba a las digresiones el «rayo de luz» de la lectura. Despoja a un libro de ellas y «... despoja a un libro de todo un invierno eterno reinará en todas sus páginas». Fiodor Dostoyevski afirmaba que no podía controlar su escritura: «Siempre que escribo una novela se lamentaba— la lleno de relatos y episodios inconexos; y así, la obra carece de proporción y armonía... Cuán desesperadamente he sufrido por esto, ya que siempre me he dado cuenta de que era así». Y uno puede argumentar: si ellos pueden hacerlo, ¿por qué yo no?

En primer lugar, porque no somos novelistas del siglo pasado. La forma literaria ha cambiado en los últimos cien años. Las obras son más compactas y austeras. Ello es un reflejo de la época en que vivimos. Como lectores, no queremos emplear el tiempo en vagar en todas direcciones. Deseamos que el escritor vaya al grano (y se mantenga en él).

André Gide señaló que la primera condición del arte es que éste no contenga nada superfluo: un libro con una férrea estructura va por un camino directo y estrecho. Hemingway dijo que primero había que escribir y luego despojar de todo el buen material a la obra: y lo que quedaba era el relato (por «buen material», Hemingway se refería a todo aquello con lo que el escritor se había encaprichado no todo era lo más adecuado para la historia). Chejov expresó la misma opinión cuando dijo que si mostramos una escopeta en el primer acto, tendremos que dispararla en el tercero. En la ficción, nada existe accidentalmente. El mundo que se crea está mucho más estructurado y ordenado que aquel en el que se vive. Así que si se sufre la tentación de mantener un pasaje que está particularmente bien escrito, o una escena conmovedora, pero que no se relacionan estrechamente con la trama, hay que preguntarse: ¿Es el estilo lo bastante poderoso para que al lector no le importe esta

digresión?». Este es el resultado: cuantas más digresiones haya, más se diluirá la tensión que se ha intentado crear, y más diluido queda el drama. La novela es proteica y puede tolerar tales divagaciones; un guión es intolerante y rara vez da cabida a elementos extraños.

El escritor, una vez que haya concluido su aprendizaje, se da cuenta intuitivamente de la necesidad de permanecer p~I~9aI~jrama. Pero no hay escritor, por brillante que sea, que no sucumba ocasionalmente al hechizo de dejar sueltos a sus personajes. -

2.6. HACER QUE LO CAUSAL PAREZCA CASUAL

Lo que he intentado exponer es que todos los elementos tratados han de poseer una razón, una causa que se dirija a un efecto, lo que a su vez se convierte en la siguiente causa. Si se acepta la premisa de que la buena escritura consiste en la causa y el efecto, hemos avanzado hasta la siguiente etapa, aquella que dice que la buena escritura parece casual pero que en realidad es causal.

Ningún escritor desea que su ficción sea tan obvia como si un neón anunciara TRAMA con luces brillantes. No se quiere que las causas sean tan explícitas que ello impida al lector caer en las redes de la historia. Hay que escribir de manera que aquello que se ha escrito parezca una parte natural del mundo que se ha creado. En el caso de la escopeta de Chejov, sabemos que el arma es importante y que demostrará su importancia al término de la historia. Sabemos que la escopeta no estaría presente si no jugara un papel relevante dentro de la trama. Pero ello no quiere decir que el escritor haya de colocarnos la escopeta bajo la garganta. El escritor debe parecer casual, ajeno, cuando muestre la escopeta a la vista del lector. Se puede enseñar de manera que el lector apenas lo perciba. Apenas. Pero cuando en el tercer acto la escopeta adquiere importancia, el lector ha de recordar que la ha visto en el primer acto.

El relato corto de Shirley Jackson «La lotería» ejemplifica esto a una escala más amplia. El título del relato nos proporciona la primera pista. Al leer la historia nos enteramos de que una localidad posee un juego de lotería anual y que lo ha celebrado desde tiempo inmemorial. Nos centramos en el funcionamiento de esa lotería y en las personas relacionadas con ella. La lotería es el tema del relato, y no tenemos razones para sospechar algo diferente hasta el final de la historia, cuando nos enteramos, sorprendidos, de que el ganador de la lotería será lapidado hasta morir por sus convecinos. La hazaña de Jackson como escritora es similar a la de un prestidigitador. Nos ha hecho mirar en una dirección cuando debíamos mirar hacia otra. Mientras

leíamos el relato, estábamos más interesados en los entresijos de la lotería que en lo que ésta realmente representaba. El final nos sorprende con la guardia baja y nos quedamos aturridos ante semejante conclusión.

Ford Madox Ford, el autor de *El buen soldado*, explicó claramente el concepto. Dijo que lo primero que un escritor tenía que considerar era la historia. Si uno se aleja de su historia, se produciría lo que Ford denominaba una «largueza», que era, según él, «un parche sobre el que la mente progresara con dificultad». Podríamos poseer una gran escena entresacada de nuestra propia experiencia que deseemos incorporar a la historia y, teniendo en cuenta que una novela es grande y misericordiosa, imaginamos que añadimos lo que queremos sin dañar la obra. Al menos mientras ese algo sea bueno. Pero esto, según Ford, es un error. Si «ese algo» no hace que la historia avance, no pertenece a esa historia. No hay que distraer al lector con elementos extraños. Lo que hacemos es diluir el efecto dramático. «Una buena novela necesita toda la atención que el lector pueda aportar», dijo Ford. Es necesario centrarse en lo importante.

Pero sí que se puede fingir que se está haciendo una digresión. Lo que parece ajeno al relato (lo casual contra lo causal) es en verdad importante para la historia. «Esto es dijo Ford— el arte que esconde su arte». Ford creía que el autor insultaba al lector al exigirle atención, y que si se le daba al lector una excusa para abandonar el libro, éste lo haría. Otros deleites nos aguardan. Así que se le pueden dar al lector lo que parecen, pero en realidad no son, digresiones. Todas las piezas encajan, todas las piezas son importantes. «Ni una sola hebra debe escapar jamás a tus propósitos», advertía Ford.

Los conceptos más importantes de Ford son que se debe simular hacer digresiones (esto es, hacer que lo causal parezca casual) y al actuar de esta forma, permitir que el lector se relaje. Pero como escritor, se elabora el relato en todo momento, haciendo que la trama avance, ante la ignorancia del lector.

Lo explicaré en términos cinematográficos. Hemos dispuesto el decorado del plató para el primer acto. La escopeta está en la pared. Dependiendo del plano que escoja el director, puede hacer que la presencia del arma sea obvia, con un primer plano o con un plano detalle de la misma, o bien puede camuflar la escopeta entre los demás objetos de la habitación al escoger un plano medio. El plano cercano recalca la presencia de la escopeta, y cualquiera que haya visto al menos un historia de misterio sabe exactamente que es lo va a ocurrir. Pero si el director es astuto y no muestra directamente la escopeta, parecerá que ésta carece de importancia. Sólo más tarde, cuando la escopeta haga su siguiente aparición, se dará cuenta el espectador de cuán importante fue ese plano.

La misma regla es válida para las conversaciones y los personajes. Al hacer que el mundo causal parezca casual, el lector acepta la convención de que la ficción se parece mucho a la vida real.

Sólo los escritores saben que no es así.

2.7. DEJAR EL AZAR Y LA FORTUNA PARA LA LOTERÍA

De tarde en tarde oigo a algún escritor decir lo siguiente: «Me encanta ser escritor. Es como ser Dios. Creas un mundo y puedes hacer lo que quieras con él».

Aquí es donde el arte y la vida dejan de imitarse mutuamente.

La vida es un caos interrumpido por breves periodos de orden. Día tras día carecemos de la más mínima idea de lo que ocurrirá en el futuro. Podemos tener nuestros planes, podemos tener citas que nos indican que hay que comer a las 13.30 con nuestra cuñada en el restaurante de la esquina, pero, parafraseando a Robert Burns, hay un trecho muy grande entre la taza y los labios. Tenemos cierta idea de cómo puede irnos a lo largo del día, pero la verdad es que, como cualquiera puede comprobar, la vida es siempre un juego de azar. En cualquier momento, cualquier cosa puede interferir en nuestras vidas. Nuestro lema debería ser «Espera lo inesperado». Si hay una cadena de causas y efectos en nuestras vidas, se halla bajo una modificación constante si nos atenemos a las circunstancias normales. Y sólo Dios sabe cómo son esas circunstancias normales de un momento a otro. Vivimos nuestra vida de una manera provisional, adaptándonos a lo que nos ocurre. La vida está llena de planos largos y de coincidencias increíbles. Las probabilidades de ganar la lotería primitiva son de varios millones a una, pero, sin embargo, hay alguien que gana. En la vida esperamos que las cosas ocurran como caídas del cielo.

En la ficción, no toleramos algo semejante.

Ésta es la paradoja de «la mano de Dios». Con ella se hará lo que se quiera, al menos en el mundo que hemos creado. Pero no es exactamente así. Debemos trabajar con numerosas restricciones. La primera de ellas establece

que se debe crear un mundo que posea sus propias reglas. Las reglas del ~ juego, si lo llamamos así, pero estas reglas deben estar presentes desde el

principio hasta el final. Incluso el mundo en el que Alicia penetra tras atravesar el espejo posee sus propias reglas, y, una vez que hemos aprendido su funcionamiento, no carecen, a su manera, de sentido.

La segunda restricción establece que cuando algo ocurre en ese mundo, ha de ocurrir por una razón. Se puede replicar, por

descontado, que todo lo que ocurre en nuestro mundo ocurre por una razón, pero si no logramos des47

LOS MÍNIMOS DENOMINADORES COMUNES DE LA TRAMA

plemente con un escueto sí o no. En los casos de Hamlet y Cyrano, sí. En los de Romeo y Otelo, no.

El clímax es el punto desde donde no se puede volver atrás. La pregunta se plantea en el primer acto, y todo lo que ocurre durante los actos segundo y tercero conduce a la acción resultante, el clímax.

Cuando se escriba el clímax, sin embargo, conviene no olvidar la primera regla: el personaje principal debe realizar la acción central. Hay que mantener al protagonista en el centro de la escena y no dejar que los acontecimientos le superen, de forma que sean éstos los que actúen sobre él. Muy a menudo los personajes principales desaparecen al final, atrapados por circunstancias y acontecimientos que disminuyen el objetivo de la trama.

Y hay que evitar que el antagonista o el segundo personaje principal reaccione

la acción del El personaje debe actuar no
principal clímax, principal

reaccionar ante las acciones de otros. Romeo mata a Tibaldo; Hamlet mata a Polonio; Otelo cree que Desdémona dio a Yago su pañuelo y Cyrano da el jaque mate a de Guiche. Estas acciones conducen directamente hacia los acontecimientos finales: las muertes de Romeo, Julieta, Hamlet y Desdémona; y también al amor de Roxana.

Estos, pues, son los denominadores comunes básicos de la trama. Vayamos ahora hacia los distintos tipos de trama a los dos tipos principales.

EL MOTIVO DOMINANTE

*Sólo existen dos o tres relatos que atañen
a la naturaleza humana, y siguen repitiéndose una
y otra vez como si nunca hubieran sucedido.*

WILLA CATHER

Mientras preparaba este libro, leí todo lo escrito acerca de la trama. Después de un tiempo, me sentí como si estuviera leyendo libros de cocina y cada autor me ofreciera la receta del éxito.

No estoy desdeñando a los otros escritores, ya que la mayoría de ellos tiene algo valioso que ofrecer. De hecho, se pueden hallar varias opiniones tuyas repartidas aquí y allá en este libro.

Lo que todos los escritores tienen en común es un método. Una vez que dominan ese método, algunos escriben un libro acerca del mismo. Estos libros deberían titularse «Esto es lo que me va bien», puesto que los lectores que poseen un gran respeto por ciertos escritores consideran, con demasiada frecuencia, que sus métodos son universales. Estos métodos pueden ser válidos y adecuados para esos escritores pero flota en el ambiente la asunción de que si un método es válido para una persona, lo será para todo el mundo.

Y no es así en absoluto.

Cada uno posee su propio método. El escritor debe saber cómo trabaja y piensa con el propósito de descubrir cuál es el mejor método posible para él. Vladimir Nabokov, que era meticuloso y ordenado, disponía su trabajo en fichas clasificadas alfabéticamente antes de empezar a escribir. Otros escritores, como Toni Morrison y Katharine Ann Porter, comienzan por el final. «Si no conozco el final del relato, no puedo empezar», escribió Porter. «Siempre escribo en primer lugar la última línea, los últimos párrafos, la última página».

Otros escritores opinan que ésta es una idea espantosa. Anthony Burgess, el autor de *La naranja mecánica*, lo expresó con precisión cuando declaró:

«Empiezo por el principio, sigo hasta el final y entonces me detengo».

No saco esto a colación para crear confusión, sino para que reflexionemos acerca de nuestros hábitos de trabajo y sobre el valor de los consejos que otros escritores puedan proporcionarnos. Pero recordemos lo que dijo Somerset Maugham la próxima vez que leamos lo que opina algún gran escritor: «Hay tres grandes reglas para escribir una novela. Desafortunadamente, nadie las conoce».

Es fundamental para cada autor saber qué es lo que le conviene, y una vez sabido, ponerlo en práctica. Lo mismo puede decirse acerca de la trama.

¿Cuántas tramas hay? La pregunta que es realmente interesante es: «~,Es importante saber cuántas tramas existen?»

Realmente, no.

Lo que importa es una comprensión del relato y cómo crear un tipo de trama que se adapte a él.

~-3.1. IR AL INFIERNO Y VOLVER

El mejor lugar para comenzar un comentario acerca de la trama es trazar sus líneas maestras desde el principio. Al hacerlo así, podremos comprender el árbol genealógico del cual todas las tramas descienden. No es como estudiar un ancestro prehistórico fosilizado que ya no existe en la tierra; por el contrario, las dos tramas básicas de las que se derivan las demás son aun el fundamento de toda la literatura. Si se entiende la esencia de la trama, se comprende mejor cómo escribirla.

En el *Inferno* de Dante sólo hay dos pecados capitales en todos los niveles del infierno. Uno es denominado *fhrza*, crímenes realizados usando la fuerza y la violencia. El otro es la *forda*, lo que equivale al fraude, al engaño. Fuerza y fraude. Los condenados que habitaban el infierno por haber cometido crímenes violentos no se hallaban en los círculos más bajos del mismo; esos círculos estaban reservados para aquellos que habían cometido engaños, o pecados de la mente. Para Dante, de cualquier forma, los crímenes de la mente eran algo mucho peor que los crímenes que implicaran una violencia física.

Dante comprendía el alma humana. Estos dos pecados proceden de dos funciones básicas de los seres humanos. La fuerza es el poder, la energía, lo físico. El engaño procede del ingenio, la astucia, la mentalidad. El cuerpo y

la mente. Si observamos las tramas podemos dividir las en estas dos categorías: tramas físicas y tramas mentales.

Una representación nítida de esta dualidad se halla en las fábulas de Esopo. El león, símbolo universal de la fuerza, representa el poder, la energía, la fuerza física. Nadie ha representado a un león como un ser particularmente inteligente. Poseer la fuerza es suficiente.

Por el contrario, el zorro es representado como astuto, ingenioso y ladino. Su fuerza es mental, no física. Parece que estas fábulas, que presentan a un animal débil capaz de vencer a otro físicamente superior, nos deleitan de alguna manera. En los cuentos infantiles, experimentamos un placer similar cuando el niño indefenso vence al amenazador ogro. Damos un gran valor a las habilidades mentales -mucho más que a la capacidad física.

Las máscaras griegas de la tragedia y de la comedia representan la misma idea. La máscara fruncida representa la tragedia, que es un teatro de fuerza. La máscara sonriente representa la comedia, que es el teatro del engaño. La base de la comedia radica en el engaño: confusión de identidades, dobles significados, equívocos. Federico García Lorca confirmó esto al decir

>9- que la vida era una tragedia para aquellos que sentían y una comedia para los -- que pensaban.

Las comedias de Shakespeare son una buena prueba de esto. La comedia a menudo depende del lenguaje para ser entendida, así que es una forma *deforda*. En esto consistía el genio de los hermanos Marx: ellos llevaron la anarquía al lenguaje y dieron la vuelta a un mundo basado en la lógica:

Chico: «Escoja un número del uno al diez».

Groucho: «Once».

Chico: «Correcto».

No tiene ningún sentido. Pero en el mundo de los hermanos Marx, se puede encontrar el número once entre el uno y el diez. Esta clase de humor es completamente mental -como lo eran buena parte de los números de los Marx-. Sin duda, ellos también eran capaces de interpretar un tipo de comedia física con brillantez, pero incluso en el plano físico hay, en su caso, una fuerza mental subyacente. Aquí también radicaba el genio de Charlie Chaplin. Comprendemos las implicaciones intelectuales, el patetismo de sus comedias, y esa comprensión hace que sean, en ocasiones, amargamente divertidas.

Por lo tanto, tenemos dos tramas: *forza*, tramas físicas, *yforda*, tramas ~ mentales.

1. El diálogo pertenece a *Sopa de ganso* (*Duck Soup*, 1933), dirigida por Leo McCarey y escrita por Harry Ruby y Bert Kalmar, con diálogos adicionales de Nat Perno y Arthur Shcekman.

3.2. LA TRAMA DE ACCIÓN

Nos hallamos en el comienzo de la ardua tarea de empezar el trabajo. Sin nada, excepto un montón de páginas en blanco. Sólo tenemos una idea que puede estar totalmente esbozada en nuestro cerebro, aquello que Nabokov denominaba «un claro anticipo», o una vaga idea sobre lo que escribir y comenzar, como decía Isak Dinesen, con «hormigueo». Aldous Huxley decía que él sólo tenía una idea aproximada de lo que iba a escribir, y William Faulkner comentaba que todo lo que disponía al comienzo era un recuerdo o una imagen mental. Bien. O bien se tiene todo o no se tiene nada. Esto es de escasa ayuda.

Lo que se ha de hacer, tanto si hay un «claro anticipo» o un «hormigueo» es preguntarse cuál de las dos tramas se adapta mejor a la idea. ¿Es una historia de acción, una aventura que se basa en peripecias? ¿O versa sobre las interioridades de los personajes y la naturaleza humana?

La mayoría de las novelas y de las películas dirigidas a un mercado de masas pertenecen a la primera categoría. El público posee un apetito insaciable por las historias de aventuras, sean acerca de Matt Helm, Indiana

- - Jones, James Bond o Luke Skywalker. Lo mismo podemos decir de las novelas de Tom Clancy, Robert Ludlum o Michael Crichton: muy adecuadas para la playa o para las esperas en los aeropuertos. El público es adicto

- [a las películas de acción del tipo de sagas como *Alien*, *Arma letal* y *Terminator* a causa de la enorme energía física que ~xudan. El ritmo es rápido y a la gente le apasiona tal sensación de vértigo. Su mayor preocupación como lectores o espectadores se reduce a «Qué pasará ahora?» El papel del personaje y del pensamiento en estas obras se reduce a las necesidades básicas __lo suficiente para que la acción avance . Ello no significa que los personajes carezcan de desarrollo, sino que si tuviéramos que describir el libro o la película como una historia de acción o una historia de personajes, escogeríamos la palabra acción, ya que en este caso, domina hasta cierto punto al personaje.

Con~ una tr &..a~cción no nos vemos implicado~ en ningún tema inAl 1~mjno del relato~eJ personaje probablemente no_haya

cambiado en exceso, lo cual es muy conveniente de cara a una secuela. La trama de acción es como un rompecabezas: se nos r~ta a resolver algún tip~

de éuijgrn a.Y la recompensa es el suspense, la sorpresa y la angustia. Lái~liis-tonas de aventuras, las películas del oeste, las historias de detectives pertenecen aunque no siempre a esta categoría Los grandes escritores de estos géneros Stanislaw Lem, Ray Bradbury, Arthur Conan Doyle y Robert Louis Stevenson, por ejemplo escribían para la mente más que para el estómago.

3.3. LAS TRAMAS DE LA MENTE

El autor que se interese más por las tramas mentales examina el interior de la naturaleza humana y las relaciones entre las personas (y los acontecimientos que son viajes interiores que analizan las creencias y los comportamientos. La trama mental versa sobre las ideas. Los personajes casi siempre se dedican a buscar algún tipo de significado.

Obviamente, la literatura favorece esta clase de trama en detrimento de la acción. La trama mental analiza la vida en lugar de mostrarla de una manera, hasta cierto punto, irreal. Pero esto no implica que no se pueda añadir

acción a una trama de la mente. Pero al sopesar lo mental y lo físico, lo interno y lo externo, lo mental y lo interno serán, hasta cierto punto, los elementos dominantes.

3.4. EL SENTIDO DE LA VIDA Y THE THREE STOOGES²

Anteriormente, hice una distinción entre la tragedia y la comedia al decir que la tragedia contiene una trama física y la comedia una trama mental. Así eran las diferencias griegas en su origen, pero las cosas han cambiado en los últimos tres mil años. Hoy la tragedia puede adoptar otro tipo de trama. La comedia, sin embargo, sigue firmemente anclada en la tradición griega.

Un gran escritor cómico dijo en cierta ocasión: «Morir es fácil; la comedia es difícil». Escribir una obra dramática es sencillo en comparación. No hay dudas acerca de esto: hacer reír es un trabajo duro. El diálogo más divertido del mundo puede resultar insulso en el momento inadecuado. El *tempo*, como se nos ha dicho mil veces, lo es todo.

Freud cometió el error de intentar analizar el humor, y yo no cometeré aquí la misma equivocación. Pero la razón de que la comedia sea tan complicada radica en que resulta muy estimulante para la imaginación. La comedia es anarquía; retrata el orden existente y lo subvierte. El concepto de equí

2. Trío cómico muy popular en los Estados Unidos y prácticamente desconocido en España. Tras un gran éxito en el teatro de variedades, el grupo —originalmente un cuarteto: Ted Healy y los hermanos Horwitz, Shemp (Sam), Curly (Jerry) y Moe— firmó un contrato con la MCM en 1933, donde aparecieron como protagonistas en varios cortometrajes y en algunos largometrajes como estrellas invitadas. Al año siguiente, Healy se separó del grupo y el trío se trasladó a Columbia, donde permaneció hasta 1958. Durante esos años, The Three Stooges aparecieron en unos 174 cortometrajes, por lo habitual rodados con presupuestos bajos y basados en un esquema que combinaba el humor físico de la tradición del *slapstick* con el humor absurdo.

voco consiste en que se utiliza un concepto diferente al que el lector/espectador conoce para que el resultado sea comprensible y humorístico.

También existe el *slapstick*, un humor totalmente físico. The Three Stooges, por ejemplo, pueden ser cualquier cosa excepto intelectuales. Pero su tipo de comedia, si bien es física, pone en solfa a la sociedad y a sus instituciones. No sólo arrojan tartas; se trata de a quien se las arrojan; la señorona estirada, el banquero usurero, todos esos personajes envarados que reconocemos de inmediato. Sus números cómicos dan rienda suelta a nuestras fantasías. Un buen escritor de comedia debe realizar todas estas conexiones por nosotros y proporcionarnos un escapismo emocional, porque nosotros también queremos arrojar tartas. Por muy física que sea la comedia, posee una poderosa raíz mental.

La auténtica novela humorística, como señaló Anthony Burgess, sería aquella que muestra la asunción, por parte de los seres humanos, de su escasa importancia en el universo.

Tarea compleja para The Three Stooges.

- , -- - - 3.5. ESCOCER UNA TRAMA

Una vez decididos a escribir un guión o una novela, lo siguiente será decidir cuál de las dos tramas posibles escoger, ya que ello dará forma a todo lo que se haga.

¿Se basará la historia en la trama? Si es así, el mecanismo del relato será más importante que los personajes mismos. Los personajes están ahí para que la trama tenga lugar. Es el caso de las novelas de Agatha Christie. También es el caso de las novelas de Mickey Spillane y de Dashiell Hammett, aunque sus estilos sean radicalmente diferentes. Todos estos autores sabían de antemano qué clase de libro iban a escribir.

- Si la historia se basa en los personajes, el mecanismo de la trama es menos importante que las personas que aparecen en el relato. Películas como *Paseando a Miss Daisy*² y *Tomates verdes fritos*³ tratan sobre personas, y aunque ciertamente poseen tramas, éstas no son lo más relevante. Los personajes nos interesan más que las peripecias. Nos intriga más el Gregorio Samsa de Kafka que la causa inexplicada de que se haya convertido en un escarabajo.

3. *Driving Miss Daisy*² (1989), dirigida por Bruce Beresford y escrita por Alfred Uhry, según su obra teatral. *Green Fried Tomatoes* (1991), dirigida por Jon Avnet y escrita por Fannie Flagg y Carol O'Brien, a partir de la novela de Flagg *Green Tomatoes at the Whistling Stop Café*.

Nos interesan más Ana Karenina y Emma Bovary, o Huckleberry Finn y Jay Gatsby que las tramas que hay tras ellos.

Hay que saber desde el principio cuál va ser el enfoque ¿Estará en la acción? ¿O en los personajes? Una vez tomada una decisión, se sabrá cuál es el *motivo dominante* de la obra. Se puede hacer que exista un equilibrio entre la acción y el personaje, pero habrá que poseer un enfoque que evite oscilaciones continuas entre un elemento y otro. Si se escoge una trama de acción, los aspectos de la trama que entren en la categoría de lo mental serán los puntos débiles. Y viceversa: una trama mental puede ser el motivo dominante, y sus aspectos tangenciales, aquellos que tengan que ver con la acción, serán su punto débil. Puede ocurrir de ambas maneras, en cualquier proporción que se desee, pero siempre con un motivo dominante.

Al elegir los puntos débiles y los motivos dominantes, la historia poseerá coherencia y un sentido del *equilibrio*. Se consigue el equilibrio al establecer la relación entre ambos elementos, y se consigue la *coherencia* al mantener esa relación a lo largo de toda la obra.

Tomemos una decisión y ése será el punto de partida.

*No hay temas aburridos.
Sólo escritores aburridos.*

H. L. MECKEN

Al llegar aquí hemos tomado ya dos decisiones importantes. Tenemos una idea (más o menos), y se ha elegido el motivo dominante del relato ¿Cuál es el siguiente paso?

Antes de que averiguar cuál es el patrón o la trama que mejor se ajusta a la historia, debemos desarrollar la idea básica del relato para así poder desarrollar la estructura profunda.

La estructura profunda, como el motivo dominante, guía el desarrollo de la idea.

El concepto central de la estructura profunda es la moralidad. No se trata de dar lecciones morales. El uso que le doy a la palabra *moralidad* es mucho más básico que los significados que nos vienen a la mente en nuestra sociedad.

Cada obra literaria y cada película poseen en su interior un sistema moral. No importa si la obra es artística o es una basura: posee una estructura moral que nos proporciona una visión del mundo y de cómo debe ser ese mundo. Directa o indirectamente, la ficción nos dice cómo hemos de comportarnos, qué es lo que está bien y lo que está mal. Nos dice en qué consiste ~ una conducta aceptable y en qué consiste una conducta inaceptable. Este sistema moral es tan sólo válido para ese mundo creado dentro de esa ficción. Una obra de ficción debe reflejar los mismos patrones morales que todos compartimos, o puede, por contra, sugerir que es aceptable engañar, mentir,

robar o dormir con la vecina. El criminal no es castigado; de hecho, es recompensado.

Puede ocurrir que el autor sea perezoso o descuidado y que no comprenda o desarrolle ese sistema moral. Este queda incluido por defecto y se halla implícito, pero ahí está, pese a todo. En las obras mediocres no nos tomamos en serio el sistema moral: lo desdeñamos de inmediato. En obras más logradas, en las que el autor muestra su interés por las implicaciones de su sistema moral, éste aparece como un buen motivo de reflexión; se convierte en parte del mensaje de la obra misma. No importa si es una historia de amor, una obra de misterio o la segunda parte de

Finnegan ~ Wake Hay un abismo entre Albert Camus, cuyas obras poseen un elaborado sistema moral y las novelas rosa publicadas por las editoriales Harlequin o Silhouettte, que poseen sistemas morales de enorme simpleza.

Cada obra, al menos de forma implícita, realiza la pregunta: ¿Cómo debo actuar en semejante circunstancia? Puesto que todo escritor toma partido (o adopta un punto de vista), hay que decirle al lector cuál es la conducta apropiada y cuál no lo es.

Consideremos el libro y la película *Raíces Profundas*¹.

Raíces profundas es una obra moral. Al principio, Shane aparece de entre las montañas venido de ninguna parte (y al final regresa a ninguna parte), lo que ha hecho que los críticos compararan su figura con la de un Cristo de la frontera, con el dios griego Apolo o con un caballero andante. Shane es un hombre misterioso, pero posee un rígido código de conducta. Aporta su fuerza a los colonos, lo que les da la energía necesaria para luchar contra los avariciosos y crueles ganaderos. Incluso cuando Shane se ve tentado por la mujer del colono, Marion, sigue aferrado a su sistema moral. Se perciben momentos de tensión erótica entre ella y Shane, pero él no flaquea. Shane es un patrón moral. Trae la fe al valle y los malvados son destruidos.

La moralidad de Shane es paralela a nuestra ética judeo-cristiana. Reconocemos la conducta adecuada. Otras obras pueden sugerir conductas opuestas a las enseñanzas que hemos recibido. Los malvados no siempre son destruidos. A veces se alzan con el triunfo. El criminal no recibe su merecido.

Como escritores, tenemos el derecho de escoger qué sistemas morales deseamos ilustrar y qué conclusiones queremos extraer a partir de ese sistema. Pero si realmente deseamos llegar a algún lector, debemos resultar convincentes.

Más fácil de decir que de hacer.

1. *Shane* (1953), dirigida por George Stevens y escrita por A. B. Guthrie jr. según la novela de Jack Schaefer.

La mayor parte de lo que leemos no es demasiado convincente en lo que concierne a la esencia moral de la obra. Si se escribe un libro con seriedad, hay que crear un argumento para este tipo de conducta que sea tan poderoso que afecte a la propia experiencia del lector. Es una tarea difícil. Si tan sólo se escribe un libro de entretenimiento, sin embargo, el objetivo es más simple: hay que crear un argumento que encaje en el mundo creado en el libro. No tiene que retratar el mundo ni cambiar la vida de nadie. Sólo las obras más grandes y los escritores más brillantes poseen el genio necesario para influir en gran medida en nuestras vidas. Supongo que las obras buenas (en contraste con las grandes obras) sólo nos afectan en pequeña medida.

Incluso las obras mediocres nos afectan de alguna forma.

¿Cuál es este argumento? ¿Cómo hacer que sea convincente? El argumento es la esencia de la estructura profunda, y conviene saber cómo moldearlo para que resulte convincente.

~4.1. UNA PALABRA SOBRE LAS DOS MEDIAS

Nuestra forma de abordar las complejidades del mundo consiste en simplificarlas convirtiéndolas en argumentos opuestos. Dividimos el mundo en opuestos. Intentamos, en vano, hacer que todo sea blanco o negro.

Sabemos que el mundo no es tan simple, que la mayor parte de la vida se almea en el gris. Pero nuestra forma de pensar está tan volcada en los opuestos que resulta imposible escapar de ellos. Todo es bueno o malo, feo o hermoso, luminoso u oscuro, rico o pobre, bajo o elevado, débil o fuerte, feliz

o desdichado, protagonista o antagonista. Dividimos el mundo para comprenderlo mejor. Dividimos para simplificar. En lugar de un número infinito de

estados, simulamos que sólo existen dos.

No es difícil imaginar que esta percepción no serviría de mucho si nos dedicáramos a explorar seriamente la auténtica naturaleza del amor, de la felicidad o de cualquier otra cosa. Evitemos pensar en blanco y negro y examinemos los grises. El problema de los grises, sin embargo, es que no proporcionan soluciones fáciles.

Y aquí está la clave.

Las soluciones fáciles son..., fáciles. Representan una manera de pensar anclada en los tópicos. El bien contra el mal. Un personaje es valiente, sincero, de buen corazón y tiene una misión que cumplir, pero el otro personaje es siniestro, cobarde, mentiroso e intenta impedir que nuestro buen personaje consiga su objetivo. Conocemos bien este patrón -tan bien que no es necesario relatar el resto de la historia. Sabemos quien debe vencer y quien

6k

EL GUIÓN Y LA TRAMA

debe perder, y sabemos por qué. No hay sorpresas. Los buenos contra los malos. Y debido a que los lectores saben que deben identificarse con el personaje positivo y rechazar al negativo, el escritor no puede realizar muchos cambios en el relato. A menos que el lector esté de un humor perverso, ha estado apoyando al personaje positivo durante toda la historia -y entonces éste sale perdiendo-. Esto, sin dudas, sería un anatema para Hollywood.

No existe ningún reto en esta situación. Como escritor, se puede abrumar con apasionantes peripecias (la acción), pero debajo de éstas no hay nada. Sin duda, a nadie le importa el universo moral de Indiana Jones o de James Bond. Son los personajes buenos, y los personajes buenos combaten el mal y punto. Si quitamos la acción, no hay nada.

⁷La tarea del escritor consiste en introducirse en el mundo de los grises, donde no existen las respuestas obvias ni incluso las respuestas correctas. Un mundo donde las decisiones son arriesgadas porque uno no sabe si son las decisiones correctas. El autor que adopta un punto de vista simplista no está interesado en comprender las complejidades humanas o las dificultades que conllevan las decisiones que hemos de tomar.

La tensión profunda (opuesta a la tensión circunstancial) de la que hablé en el capítulo anterior viene dada por situaciones imposibles, situaciones donde no existe certeza en cuanto a lo bueno y lo malo, no hay un ganador y un perdedor claros, ni un sí y un no. *Hay que poner al personaje principal entre la espada y la pared.* Esta es la auténtica fuente de tensión en la ficción.

4.2. CÓMO ESTAR ENTRE LA ESPADA Y LA PARED

Todos tenemos nuestros prejuicios, bien arraigados en nuestro propio sistema moral. Si uno fuera un dios y pudiera dar forma al mundo que deseara, la ficción reflejaría ese mundo. En ese mundo, el crimen jamás quedaría impune. O las ex-esposas o los ex-maridos. O los políticos. En ese mundo, Los Chicago Cubs ganarían siempre las series mundiales; los Indianapolis Colts ganarían la Super Bowl. La mente se estremece ante las posibilidades que hay para poner las cosas en su sitio —al menos sobre el papel—. Podemos hacer lo que queramos.

Éste es el momento para olvidar cualquier delirio de grandeza de ser todopoderoso. El escritor es un esclavo, no un dios. se es un esclavo de los

~ personajes y de la premisa del relato. Si hay que hallar un modelo que represente el *status* del autor, ése no es el de dios, sino más bien el de árbitro.

El conflicto depende de unas fuerzas en conflicto. Por un lado, tenemos una fuerza (digamos que es el protagonista) y esa fuerza posee un objetivo:

62

LA ESTRUCTURA PROFUNDA

vencer, liberar, resolver..., siempre en infinitivo. Por otro lado, tenemos una fuerza contraria (el antagonista), y esta fuerza también posee un objetivo:

detener al protagonista. Esto es importante de cara a la

trama y estamos familiarizados con ello desde que aprendimos a leer. El propósito de Caperucita roja es llegar a casa de la abuelita. El objetivo del lobo es comerse a Caperucita. Y así sucesivamente.

El mismo concepto de fuerzas en conflicto es aplicable a las ideas. *Escribir una historia sin mostrar una fuerza contraria significativa es escribir propaganda.*

Voy a explicarme. Como escritor poseemos un punto de vista prejuicios, si se desea. Digamos que se puede haber sido durante los últimos doce años una esposa maltratada, víctima de un marido despótico y asfixiante. Al escribir sobre ello, la historia se desvela tal y como sucedió:

Por la noche, él llega a casa de trabajar, tira la chaqueta sobre el sofá y pregunta: «¿Qué hay para cenar?».

«He preparado un delicioso pato a la naranja, cariño». La mesa está puesta con la mejor vajilla y cristalería; las velas están encendidas. Es indudable que ella ha trabajado bastante.

«¿Pato! Sabes que lo odio. ¿Es que no puedes hacer nada bien? Prepárame un bocadillo».

Una lágrima se desliza por su mejilla, pero acepta la humillación estoicamente. «¿Un bocadillo de qué?».

«Me da igual», dice bruscamente, «Y dame una cerveza».

Él enciende la televisión y da por concluida la escena.

Es suficiente.

No es necesario proseguir. Conocemos la historia y conocemos el resultado. Los personajes se han definido como arquetipos. Ella es la esposa devota, sacrificada, que sufre en silencio; él es el marido cruel, estúpido y amenazador. Uno desea que él reciba su merecido. Uno espera que él sufra.

Pero esto es propaganda.

¿Propaganda?

El punto de vista del autor es aquí obvio y tendencioso. Me he puesto del lado de la esposa y la he exagerado tanto como he exagerado al marido —más allá de lo verosímil. Son arquetipos. «Empieza con un individuo y descubrirás que has creado un arquetipo», escribió F. Scott Fitzgerald, «Comienza con un arquetipo y descubrirás que no has creado nada». El autor intenta aquí realizar su particular ajuste de cuentas. La ficción puede ser terapéutica y ayudar al escritor a desprenderse de cierta hostilidad, pero ése no es el objetivo de una obra de ficción si se intenta atraer al público. El objetivo de la ficción

ción es narrar una historia, no resolver tus problemas personales ni obtener un desquite.

Siempre se puede detectar la propaganda porque el escritor tiene una causa por la que luchar. El escritor imparte una lección desde la tribuna del orador, contándonos quien es bueno y quien es malo, o que está bien y que está mal. Pero ya recibimos bastantes lecciones en el mundo real; no leemos ni vamos al cine para que alguien nos aleccione. Si utilizamos a los personajes para que digan lo que nos interesa, estaremos escribiendo propaganda. Isaac Bashevis Singer decía que los personajes tienen su propia vida y su propia lógica, y que el escritor debe actuar de acuerdo con ello. Podemos manipular a los personajes en el sentido de que se ajusten a las exigencias básicas de la trama. Pero no hay que dejarse pisotear por ellos. En cierto modo, uno construye un vallado que contenga a los personajes. La valla los mantiene confinados dentro de los límites de la trama. Pero el que los personajes se muevan dentro de los límites del vallado es una facultad de la libertad de cada personaje para llegar a ser lo que él o ella desea *dentro de los confines de esa trama*.

Jorge Luis Borges lo expresó admirablemente: «Muchos de mis personajes son locos que se burlan de mí y me maltratan».

Un esclavo en vez de un dios.

Entonces, ¿cómo evitar la propaganda? El primer paso depende de la actitud de uno. Si queremos opinar sobre cierta materia o que el mundo vea las cosas tal y como las vemos, escribiremos un ensayo. Si queremos escribir una historia, una historia que nos atraiga y nos fascine, una historia que capte las paradojas de este mundo de locos, escribiremos una obra de ficción.

Se empezará con una premisa, no con una conclusión. Comenzaremos con una *situación*.

Volvamos a nuestro matrimonio. Ella era la santa y él era satán. Escasamente interesante. ¿Por qué? Demasiado obvio, demasiado tendencioso. La historia no puede llegar a ningún sitio. Nos identificaremos con la santa porque no podemos sentir simpatía por Satán ni comprenderle. Nuestras respuestas emocionales son tan básicas como los personajes. «Pobrecita, ¿por qué lo soporta? Vamos, ¡haz algo!» Y a él le decimos, «Estúpido y cruel hijo de puta, vas a llevarte tu merecido». Esta historia es automática: no necesita ni lector ni autor.

El defecto fundamental de la historia es su flagrante tendenciosidad. Ella es demasiado buena y él es demasiado malo. La vida real no es así. Como seres humanos, todos poseemos un lado oscuro y un lado luminoso, y los personajes auténticos poseen ambos sin recurrir a los prejuicios. ¿Cómo es el lado siniestro de la esposa? ¿Y él? Sí, él es cruel y despótico, pero ¿cómo

llegó a convertirse en esa clase de persona? A su modo, él es una víctima tanto como ella. Cuando uno deja de tomar partido y empieza a considerar a esos personajes como *personas*, uno comienza a comprender por qué actúan así. La diferencia radica en que el autor está interesado en escribir acerca de la situación y de escribir honestamente acerca de ella. Dejemos que los personajes combatan si lo desean, pero haremos de árbitro, y nos aseguraremos de que la situación es la principal prioridad. No dejemos que un personaje se adueñe de la situación de tal modo que sólo se muestre una cara de la moneda. Nos aseguraremos de que están ambos en escena y les daremos igualdad de oportunidades. John Cheever lo explicó adecuadamente: «La leyenda de que los personajes se escapan de sus creadores – tomando drogas, cambiándose de sexo o llegando a ser presidentes– implica que el autor es un idiota que carece de talento o de aptitud para su trabajo. La idea de un autor corriendo desvalido en pos de sus estúpidas invenciones es despreciable». Es el árbitro, no los personajes, quien controla la situación.

Un buen ejemplo de estudio sobre el relato esposo-esposa que muestra a dos personas reales luchando por poner orden en sus vidas se halla en la película de Robert Benton *Kramer contra Kramer 2*, interpretada por Dustin Hoffman y Meryl Streep. Es una historia conmovedora porque no hay un villano. Sin embargo, los personajes están entre la espada y la pared. No existen las decisiones claras ni correctas. Joanna Kramer abandona a su hijo y deshace su matrimonio, pero comprendemos qué es lo que la ha llevado a tal extremo, y cuando ella regresa para luchar por recuperar a su hijo, sabemos por qué ha vuelto. Sentimos lástima por los dos bandos y percibimos su mutua pesadumbre. Nada es sencillo en esta situación. No hay nadie con quien poder identificarse, ni un villano al que dirigir un dedo acusador.

Lo que hay en *Kramer contra Kramer* son dos puntos de vista opuestos:

el del marido y el de la mujer. Estos dos puntos de vista chocan. El choque nos proporciona el conflicto. La oposición de los puntos de vista implica que somos responsables de dar no sólo un argumento, sino dos argumentos distintos y opuestos entre sí. Esta es la esencia de estar entre la espada y la pared.

Tolstoi captó esta idea perfectamente: «Los mejores relatos no proceden de la oposición bueno-contra-malo, sino de bueno-contra-bueno».

Kramer contra Kramer es una historia de «bueno contra bueno». Y el truco de plasmar «el bien contra el bien» radica en la calidad de los argumentos que se oponen.

2. *Kramer vs. Kramer* (1979), dirigida y escrita por

Robert Benton, según la novela de Avary Corman.

65

EL GUIÓN Y LA TRAMA

4.3. CÓMO CREAR ARGUMENTOS OPUESTOS

- ~- *Los argumentos opuestos derivan de una situación irreconciliable.* Aumentan cuando no existe una respuesta definitiva ante un problema; sólo hay unas soluciones temporales, precarias, que pueden funcionar en un determinado lugar durante un momento determinado, pero no siempre. La mayoría de los grandes temas de hoy son irreconciliables: el aborto, la eutanasia, la pena de muerte, el divorcio, la custodia de los hijos, la homosexualidad, la venganza, la tentación -sólo por citar unos pocos . El argumento/tema irreconciliable por excelencia hoy día en los Estados Unidos es el aborto. Hay dos razonamientos, uno para cada bando. O bien el aborto es malo porque es el asesinato de un nonato o bien no es malo porque un feto no puede considerarse un ser humano. Esta es una exposición simplificada de los argumentos, desde luego, pero lo que importa es que el tema está contemplado desde puntos de vista absolutamente divergentes, desde lugares radicalmente opuestos. No hay una solución absoluta, sólo soluciones temporales, que se muestran bajo la forma de decisiones del Tribunal Supremo como en el caso Roe contra Wade, e incluso así, estas decisiones están expuestas a ser revisadas y revocadas. Sin duda, nosotros poseemos nuestras propias creencias: el aborto es malo o no lo

es, y suscribimos un argumento u otro. Tomamos partido. Pero, ¿consiste el ; - papel del escritor de ficción en tomar partido? Si lo creemos así, estaremos

escribiendo propaganda: los personajes están al servicio de la idea que deseamos exponer. Si pensamos que la responsabilidad del autor consiste en narrar la mejor historia posible sin sermonear, no tenemos otro remedio que mostrar

una situación que incluya ambos bandos y tratar a ambos con idéntico respeto. Sólo así estará el personaje entre la espada y la pared.

Ambos argumentos han de ser lógicos. Si decidimos mostrar los dos aspectos de un tema y hacer que el personaje esté en el medio, es importante que esos dos lados sean igualmente válidos. No se debe poner todo el esfuerzo en la solución que se halle más conveniente para luego crear un argumento débil que represente el punto de vista opuesto de una forma falsa. Esto es

~ un engaño. Por cada argumento en favor de uno de los bandos, ha de mostrarse otro igualmente poderoso en el bando opuesto. De no hacerlo así, el lector descubrirá las intenciones, y se perderá la fuente del conflicto.

Ambos argumentos han de ser válidos. Con la palabra válido me refiero a que posea *fundamento*. Debemos reconocer su posible

existencia en nuestro mundo. Volvamos al tópico irreconciliable del aborto e imaginemos a una mujer que se halla atrapada entre ambos argumentos. Se llama Sandy y es una mujer con firmes creencias religiosas. Es católica. Su religión dice que el aborto es un pecado mortal. Ella cree en lo que dice su Iglesia y en su interior piensa que el aborto es malo.

66

LA ESTRUCTURA PROFUNDA

Sandy es violada. El violento ataque la destroza emocionalmente.

Más tarde descubre que está embarazada.

La ley dice que posee derecho a abortar. Sandy odia al feto que se desarrolla en su interior; le recuerda continuamente el brutal atropello que sufrió. El pensamiento de que pueda tener un hijo del hombre que la violó es más de lo que puede soportar. El niño siempre se lo recordará. Pero su religión dice que estará condenada si aborta.

Condenada en esta vida si no aborta y condenada en la vida eterna si aborta. Una típica situación irreconciliable. Ambos argumentos son lógicos, y ambos son válidos, ¿Cómo puede ella salvarse? ¿O se sacrificará y dará luz al niño? También podría entregar al niño en adopción —pero ese niño es también suyo—. Cuanto más se esfuerza por hallar una solución, más improbable parece que ésta surja. Esta es la auténtica naturaleza del conflicto.

Ambos argumentos han de ser convincentes. El que los argumentos sean lógicos y válidos no es suficiente en sí mismo. Se trata de aspectos intelectuales. Para que un argumento sea convincente, debe atraernos emocionalmente/Como escritor no nos concierne si le estamos enseñando al lector a hacer lo correcto en una situación dada. Lo que nos concierne es poner al lector en los zapatos del protagonista~hacer que sienta algo por Sandy y que entienda la complejidad de su dilema, para que el lector comprenda que no hay soluciones fáciles y que alguien, cualquiera, que tenga la desgracia de que le haya sucedido algo así, sufrirá tremendamente.

Ésta es la esencia de un argumento atractivo.

Y entonces ya está todo. Para desarrollar la estructura profunda, hay que elaborar un argumento irreconciliable que tenga dos bandos exclusivos, siendo ambos lógicos, válidos y atractivos.

4.4. A VECES HACER LO CORRECTO ES UN ERROR Y A VECES HACER LO ERRÓNEO ES UN ACIERTO

Detengámonos un poco más en la cuestión del bien y del mal.

Hay otros dos mundos. Uno es el mundo de «así debería ser» y el otro el mundo de «así es realmente». El primero es el mundo donde nos gustaría vivir. En ese mundo el bien es el bien y el

mal es el mal, y la división entre ambos es tan grande como el mar Rojo. Cuando se producen ciertas situaciones, las decisiones son obvias y los resultados nítidos. Sin embargo...

El mundo en que vivimos posee pocas decisiones claras y probablemente resultados menos nítidos aún. Rara vez el agua es transparente. El mundo en blanco y negro de «así debería ser» deja paso a diversas gamas de grises

67

EL GUIÓN Y LA TRAMA

en el mundo de «así es realmente». Sabemos cómo actuar en diferentes situaciones, pero cuando esas situaciones se presentan en nuestras vidas, nunca es tan fácil ni tan evidente.

En ocasiones, esas situaciones nos obligan a reexaminar lo que está bien y lo que está mal. Todos hemos estado en medio de situaciones en las que hacer lo correcto era obviamente lo peor posible y en situaciones donde hacer lo incorrecto era lo obviamente correcto. Puede empezar como algo sencillo, como contar una pequeña mentira para no herir los sentimientos de alguien. O puede acabar siendo una decisión que precipite una catástrofe. Aquí es donde encajan las frases *elfinjustjica los medios* y *las reglas están para romperlas*.

Si el aspecto moral de la obra trata sobre los conceptos tradicionales del bien y del mal y de los dilemas morales básicos que hemos de afrontar en el curso de nuestras vidas, hemos de examinar atentamente esos dilemas. Olvidemos las soluciones fáciles. No ayudan en absoluto y rara vez funcionan. Peor aun, representan un escaso consuelo para el personaje que debe sufrir a causa de un complejo problema moral cuando todo lo que tiene a mano es un conjunto de tópicos. Vivimos en el mundo de «así es realmente», y los temas que nos preocupan (y que preocupan a nuestros personajes) son, en su mayoría, aquellos que desafían a las soluciones fáciles.

Las zonas grises permiten que exista el elemento de irreconciliabilidad, allí donde la acción no es buena ni mala. En ausencia de soluciones absolutas («esto se hace *siempre* así») debe haber unas soluciones circunstanciales o precarias, unas soluciones que sirvan de ayuda al personaje en unas circunstancias específicas. Lo que es bueno en nuestra sociedad se decide a menudo arbitrariamente, de una manera artificial (por los juzgados o por el consenso social, por ejemplo), pero la vida continuamente nos arroja en medio de situaciones en las que violar la ley es malo. ¿Consecuencia? Un dilema moral. ¿Hay que obedecer la ley? ¿O hay que violar la ley para conseguir lo que tú crees que es un bien superior? ¿Dónde establecemos la línea divisoria? ¿Cómo establecerla?

Éstos son los temas reales que hemos de afrontar todos los días.

Cualquiera que sea el enfoque que demos a la historia, y cualquiera que sea el sistema moral que esté en juego, intentaremos desarrollar la idea de forma que elaboremos la

tensión dinámica de lo irreconciliable. Seamos coherentes y honestos con ambos bandos.

68

5

TRIÁNGULOS

¿Qué es un personaje sino la determinación de un incidente?/ ¿Qué es un incidente sino la ilustración de un personaje?

HENRY JAMES

Este capítulo trata sobre la relación que existe entre los personajes y la trama. En cierta forma, es extraño separar la descripción del personaje de los demás elementos es como hablar de cada parte del motor de un coche y no de cómo todas esas partes se relacionan entre sí—, pero ciertas consideraciones acerca del personaje y su relación con la trama requieren una explicación. En los capítulos previos incluí, hasta cierto punto, detalles sobre los personajes porque quería que se viera cómo los elementos principales se relacionan y dependen unos de otros. Uno no separa esos elementos cuando escribe. Todo se manifiesta a la vez. No conozco a un solo escritor que se siente delante del ordenador y diga «Muy bien; esta mañana la voy a dedicar a escribir el personaje». Henry James tiene razón: cuando un personaje *hace* algo, se convierte en el personaje, y es el acto que realiza el personaje lo que constituye la trama. Ambos dependen el uno del otro.

Examinemos primero las características del personaje en la trama.

La gente se relaciona entre sí. Cuando Alfred (A) entra en la habitación y ve a Beatrice (B) por primera vez, se enamora de ella. Alfred quiere salir con Beatrice, pero Beatrice le manda a paseo. La historia se detiene.

La dinámica de los personajes es aquí doble. No porque se trate de dos personas, sino por que hay un máximo de dos

personajes e interacciones emocionales posibles: la relación de A con B y la relación de B con A.

69

EL GUIÓN Y LA TRAMA

Añadamos un tercer personaje, Chuck (C). Beatrice quiere a Chuck, no a Alfred. La dinámica de personajes en este caso no es de tres sino de seis, pues seis son las posibles interacciones emocionales:

___ la relación de A con B, ___ la relación de B con A,
- la relación de A con C, ___ la relación de B con C, ___ la relación de C con A, ___ la relación de C con B.

Añadamos ahora un cuarto personaje, Dana (D). Chuck ama a Dana, no a Beatrice o a Alfred. La dinámica de personajes es ahora de doce, con doce posibles interacciones emocionales:

___ la relación de A con B, y de B con A, ___ la relación de A con C, y de C con A,
- la relación de A con D, y de D con A, ___ la relación de B con C, y de C con B, ___ la relación de B con D, y de D con B, ___ la relación de C con D, y de D con C.

Como escritor, ciertamente no se está obligado a cubrir todos los ángulos de todas las relaciones posibles. Pero se descubrirá que cuantos más personajes añadamos, más difícil será seguir las evoluciones de todos ellos y mantenerlos en la acción. Si incluimos demasiados personajes, podemos «perderlos» de tanto en tanto —de hecho, olvidarnos de ellos y cuando intentemos reintegrarlos a la acción, ello parecerá forzado y artificial. Debemos escoger un número de personajes con el que nos sintamos a gusto. Ese número debe permitir la máxima interacción posible entre los personajes para mantener el interés del lector, pero no tantos como para que nos encontremos en mitad de un embrollo interminable.

Ni siquiera hay que plantearse la posibilidad de incluir un quinto personaje importante. Si se hiciera, la dinámica de los personajes sería de veinte (parece como si fuera una novela decimonónica rusa).

Es obvio que sería complicado, si no imposible, mantener las relaciones e interacciones emocionales con una dinámica de veinte. Pensemos en la inmensa tarea del escritor al intentar combinar veinte interacciones de personajes simultáneamente. Combinar doce es posible, pero se necesita una gran habilidad; contamos con unos personajes importantes que entran y salen de escena continuamente, con no más de tres personajes importantes en una

70

TRIANGULOS

escena a la vez, a excepción del clímax y de escenas que contengan grandes confrontaciones.

Vayamos ahora al otro extremo y analicemos la historia original con una dinámica de dos. Vemos cómo Alfred actúa en presencia de Beatrice y viceversa. La situación no nos proporciona la flexibilidad necesaria para desarrollar convenientemente a los personajes. Sin duda, se ha hecho algo semejante, y muy bien en ocasiones, en los escenarios teatrales. Pero el contar con sólo dos personajes limita lo que se puede hacer con ellos, y se necesita ser un escritor brillante e inventivo para superar esta dificultad.

Esto nos lleva a la regla de tres. Si se presta atención a la estructura sea la clásica fábula, un cuento infantil o popular o una película de serie B vista en la televisión— nos daremos cuenta de que el número tres siempre aparece. Los triángulos provocan las combinaciones más poderosas entre los personajes y son los más comunes en cualquier tipo de relato. Los acontecimientos también suelen suceder en series de tres. El héroe intenta tres veces vencer un obstáculo. Si el héroe lo intenta dos veces y a la segunda tiene éxito, hay cierta tensión, pero no se habrá elaborado la suficiente. La tercera vez es la clave. Cuatro veces y aparece el aburrimiento.

Lo mismo podría decirse de los personajes. Una sola persona no basta para obtener una interacción plena. Con dos es posible, pero falta un elemento que haga que las cosas sean interesantes. Tres es el número justo. Las cosas pueden ser impredecibles, pero no excesivamente complejas. Habrá que pensar, como escritor, en las virtudes del número tres. Ni demasiado simple ni demasiado complicado —el número justo.

Lo que nos lleva al clásico triángulo: tres personajes principales con una dinámica de seis. Ahora hay espacio para que se desenvuelva la acción. La comedia romántica *Ghost*, interpretada por Patrick Swayze, Whoopi Goldberg y Demi Moore, nos proporciona un claro ejemplo. En el relato, los personajes de Swayze y de Moore están enamorados; él es asesinado durante un atraco callejero. Se convierte en un fantasma, pero no puede comunicarse con ella.

Aparece Goldberg, una falsa médium, quien descubre (más sorprendida

que todos nosotros) que ella sí puede comunicarse con el muerto (Swayze).

Esto es más de lo que ella puede soportar y no quiere saber nada del asunto.

Pero Swayze la convence para que hable con Moore, pues ella está en peligro

(a causa del hombre que le había asesinado).

Si la historia se hubiera realizado de forma que Swayze pudiera hablar directamente con Moore desde el principio, carecería de toda tensión. Pero

1. *Ghost* (1990), dirigida por Jerry Zucker y escrita por Bruce y Joel Rubin.

t

71

EL GUIÓN Y LA TRAMA

puesto que debe comunicarse a través de una tercera (e improbable) persona (descubrimos que está fichada por timadora), súbitamente la trama adquiere mayor profundidad y mayores posibilidades cómicas:

1. Swayze debe convencer a Goldberg de que él es un fantasma y de que le está hablando desde el más allá, y como consecuencia de ello,

2. Goldberg debe convencer a Moore de que ella puede realmente hablar con su novio muerto.

Las seis interacciones de los personajes se producen en la historia:

— Moore se relaciona directamente con Goldberg e indirectamente (a través de ésta) con su novio muerto.

— Swayze se relaciona con Goldberg e indirectamente (de nuevo a través de ésta) con su novia.

— Y Goldberg (como la médium) se relaciona directamente con ambos. El triángulo de los personajes se muestra así:

A

B

C

Es un triángulo ajustado que posee un giro dramático ingenioso.

O bien consideremos otro relato de fantasmas, la novela gótica *Rebeca* de Daphne du Maurier (adaptada al cine por Alfred Hitchcock²).

El planteamiento es sencillo: el misterioso y melancólico Maxim de Winter vuelve a su hogar con una joven e ingenua esposa; en su mansión, el recuerdo de su fallecida esposa Rebeca está latente, sobre todo gracias al personaje de la ama de llaves, una siniestra mujer que estaba (y todavía está) completamente entregada al servicio de la muerta. De Winter se siente acosado por su hermosa esposa muerta y es incapaz de corresponder al amor que le da su nueva mujer.

En *Rebeca*, el fantasma de la esposa muerta no acecha de forma literal en las estancias de la mansión, sino que lo hace de forma metafórica. Por todas partes hay cosas que la recuerdan. La nueva esposa (quien, curiosamente, carece de nombre en la película) no puede vencer la presencia de la

2. *Rebecca* (1940), dirigida por Hitchcock y escrita por Robert Sherwood y Joan Harrison, y adaptada por Philip McDonald y Michael Hogan.

72

TRIÁNGULOS

anterior mujer de su marido. Para complicar más las cosas, la ama de llaves planea la destrucción de la nueva esposa.

Los tres puntos del triángulo están desarrollados:

La relación de Maxim de Winter con la ama de llaves y su nueva mujer (ambas se ven afectadas por Rebeca).

Las relaciones de la ama de llaves con de Winter y su nueva esposa (ambos, de nuevo, influidos por Rebeca); y

Las relaciones de la nueva esposa con su marido y con la ama de llaves (ambos, cómo no, influidos por Rebeca).

Rebeca, a quien jamás vemos, ni en un flashback, ni en una aparición fantasmal, afecta a todos los personajes y elementos del relato. Y por ello, el triángulo tiene un aspecto diferente, ya que los tres personajes principales se ven afectados por un cuarto *que nunca aparece*. El triángulo, pues, tendría esta forma:

A

B

C

D

En lo concerniente a la elaboración de la trama, *Rebeca* es un relato muy superior. *Ghost* es una historia sencilla y directa, pero sus personajes carecen de entidad. La película puede disfrutarse principalmente por su humor y su ingenio. *Rebeca*, por otro lado, con su entorno gótico (acantilados, tormentas, grandes mansiones vacías) está más volcada en los personajes.

5.1. EL DINAMISMO DE LA PAREJA

Trama y personaje. Juntos cumplen su función y son inseparables. Mientras se desarrolla la historia, recordemos que el lector desea saber por qué los personajes principales hacen lo que hacen. Esa es su motivación. Para comprender por qué un determinado personaje toma una decisión y no otra, debe existir una conexión lógica (acción/reacción). Y, sin embargo, hay que evitar que el personaje sea predecible, porque entonces la historia será predecible (una forma eufemística de decir *aburrida*).

En ocasiones, el comportamiento del personaje puede sorprendernos (¿Por qué hace eso?»), pero entonces, analizando

la acción, estaremos en

73

EL GUIÓN Y LA TRAMA

condiciones de comprender el por qué. Sólo porque exista una conexión lógica entre causa y efecto no significa que ésta haya de ser explícita.

Aristóteles decía que los personajes se sentían felices o desdichados a resultas de sus acciones. El proceso de llegar a ser feliz o desdichado es la trama misma. Los acontecimientos que le suceden al protagonista cambian su vida. Este cambio puede hacer que sea más feliz o más desdichado (y quizás más sabio). Aristóteles antepuso la trama al personaje. Hoy no estamos totalmente de acuerdo con esto. Pero sí es cierto que comprendemos cómo es una persona por lo que *hace*. La acción se adecúa al personaje. Lo que dice un personaje sobre sí mismo no es realmente importante. Paddy Chayefsky, autor de los guiones de películas como *Network*, *Un mundo implacable* o *Anatomía de un hospital*³, decía que el escritor está ante todo obligado a crear una serie de incidentes. Una vez que esos incidentes han sido elaborados (los pasos de la trama), deben crearse los personajes que hagan posibles esos incidentes. «El personaje toma forma para hacer que la historia parezca real», decía Chayefsky.

El personaje cobrará vida actuando, no permaneciendo sentado contándonos lo que piensa sobre la vida o sobre la situación que está atravesando. No sólo hay que *decir*, sino *hacer*. Así, los personajes principales se desarrollarán en relación con los otros personajes del relato.

Hay una breve escena en *Lawrence de Arabia*⁴ que es muy reveladora acerca del personaje principal. El objetivo de la escena es mostrar que Lawrence está empeñado en conseguir su propósito al precio que sea. El tiene un miedo casi patológico de ser demasiado débil para llevar a cabo su tarea de unir un mundo árabe dividido. No es el clásico tipo duro que arrostra todas las dificultades; de hecho, Lawrence tiene pánico al dolor, al sufrimiento físico. Lo más fácil hubiera sido presentarle junto a un grupo de compañeros de armas y que dijera «Amigos, creo que no soy el tipo indicado para este trabajo». Hablar es fácil.

La escena de la película es mucho más intensa y no contiene una sola línea de diálogo. Sólo acción. Lawrence enciende una cerilla y la sostiene entre sus dedos hasta que la llama le quema. En el contexto de la historia esto no es ninguna fanfarronería. Sabemos que Lawrence tiene miedo al dolor, y comprendemos que trata de superarlo dejando que la cerilla queme sus dedos.

3. *Network*, dirigida por Sidney Lumet en 1976; *The Hospital*, dirigida por Arthur Hiller en 1971. Ambas cuentan con guiones originales de Chayefsky.

4. *Lawrence of Arabia* (1962), dirigida por David Lean y escrita por Robert Bolt y (no acreditado) Michael G. Wilson, inspirándose en el libro de l. E. Lawrence *Los siete pilares de la sabiduna*.

74

TRIÁNGULOS

La escena adquiere su importancia en el desarrollo posterior de la película, cuando Lawrence es capturado y torturado por los turcos.

La trama, pues, es una función del personaje, y el personaje una función de la trama. No se les puede separar de una manera significativa. La acción es su base común. Sin acción no existe el personaje ni tampoco la trama.

Una última observación: posteriormente estableceré diferencias entre tramas basadas en los personajes y tramas basadas en la acción. Uno puede preguntarse por qué hacer tales distinciones cuando se ha dicho que la trama y el personaje son inseparables. La división se basa en el enfoque. Si se está más interesado en escribir sobre unos acontecimientos (acción) y crear unos personajes para que esa acción tenga lugar, estaríamos escribiendo una trama basada en la acción. Si, por el contrario, escribimos una historia en la que los personajes son el elemento más importante, tenemos entre manos una trama basada en los personajes.

*Adán flte el único hombre consciente de que,
cuando decía algo ingenioso, había sido e/primero en
decirlo.*

MARK TWAIN

El resto de este libro versa sobre las veinte tramas más importantes y cómo están estructuradas. Esto puede parecer extraño, ya que antes dijimos que tan sólo existían dos tramas principales no, no se han multiplicado mágicamente por diez . La división entre tramas físicas y tramas mentales se mantiene intacta, y en estas veinte hay ejemplos de ambas categorías. Más allá de las dos tramas básicas no importa el número que podamos hallar, sean las treinta y seis de Gozzi o las sesenta y nueve de Kipling o cualquier otra cantidad. Como dije antes, es tan sólo una cuestión de ordenación. Presento estas veinte tramas básicas como una muestra de los diferentes patrones que emergen de *laforða* (historias de la mente) y de *laforza* (historias de acción).

L~alabra clave es *patrón*: Patrones de acción (trama) y patrones de *co~4vcX~a~p~ersonaje*), que se integran çn una tQt4Uad~Las tramas que. se describen a continuación pertenecen a cate~orias generales, como la venganza, la tentación la maduraciou~j am~ Lap~jr ~kestas categorías p.t~dç brotar un nún~çyo infinit de rel~o.s~Pero mi principal preocupación a la hora de presentar estas tramas es proporcionar una idea del patrón a seguir, no dar una plantilla para aplicar un diseño prefabricado (aunque podemos hacerlo si así se desea). Como escritores de hoy, nos hallamos bajo una tremenda presión para ser originales, para hacer el gran «descubrimiento», aunque nadie sabe exactamente en qué consiste ese descubrimiento. Estos patrones son tan viejos como el mundo, y en algún caso más viejos aún. Pero eso no quiere decir que hayan perdido su efectividad; por el contrario, el tiempo ha asegurado su validez, su importancia. Hoy utilizamos las mismas tramas que se usaron en

la literatura más antigua del mundo. La trama es uno de los escasos aspectos del arte que no está sujeta a las modas. Podemos dar preferencia a ciertos tipos de tramas en detrimento de otros durante un periodo histórico concreto, pero las tramas, en sí mismas, no cambian.

6.1. COMIENZA LA BÚSQUEDA

¿Qué significa esta búsqueda de la originalidad? ¿Hallar una trama que nadie ha descubierto aún? Obviamente no, ya que las tramas se basan en la común experiencia humana. Si descubrimos una trama que no se haya usado antes, nos hallaremos probablemente en un área ajena a la experiencia humana. La originalidad no se encuentra en las tramas mismas, sino en cómo presentarlas.

Cada trama parece tener sus propias características, sus propias cualidades. Si estamos realmente decididos a convertirnos en escritor o guionista, hay que aprender de aquellos que nos han precedido. Esa es la razón de que haya tantos ejemplos en este libro. Cuanto más se lea, mejor comprenderemos la naturaleza del patrón y de la estructura. Comprenderemos dónde poder apoyarnos y dar forma a la trama y dónde no. Comprenderemos qué es lo que espera el lector y qué es lo que rechaza. Aprenderemos las reglas de cada trama, y, por ello, cómo romper esas reglas para darle un giro nuevo a esa trama. Nunca he encontrado un solo escritor, por muy grande que sea (esto es, «original»), que no admitiera haber cogido sus ideas de otros. Lionel Trilling lo expresó con claridad: «Los artistas inmaduros imitan. Los artistas maduros roban». (Es curioso, ya que T. S. Eliot dijo: «El poeta inmaduro roba: el poeta maduro plagia». ¿Quién copió a quién?).

Todos robamos hasta cierto punto. Si Shakespeare, Chaucer y Milton vivieran hoy, emplearían la mitad de su tiempo en los juzgados explicando de dónde copiaron sus argumentos (en aquellos días estaba bien visto robarle a otro una historia, siempre y cuando la mejoraras). Todos tenemos nuestras fuentes, y nos basamos en ellas cuanto podemos.

Trabajemos, pues, con confianza. Las tramas son de dominio público. Podemos usarlas y abusar de ellas a voluntad. Hallemos la trama que mejor se adapte a la historia. No hay que temer adaptar una trama a una idea específica ni aferrarse rígidamente a las ideas. Moldeemos, demos forma, creemos. No perdamos de vista el ritmo general que estas tramas han creado en el curso del tiempo. ¿Cuáles son los movimientos básicos de la trama? Si empezamos a deshacernos de algunos movimientos, ello puede ser más perjudicial que beneficioso. Han hecho falta siglos para que estas tramas se desarrollaran.

El truco de aprender a usar una trama no consiste en copiar, sino en adaptar esa trama a las necesidades de tu historia. Mientras leemos las caracte-

ísticas de cada trama, debemos tratar de encajar las ideas con los conceptos básicos que estas tramas poseen. Bien pudiera ser que la idea se adapte a dos, tres o incluso más tramas.

Ello significa que necesitamos moldear la idea más de lo que hemos hecho hasta el momento. Esta es la primera decisión importante que hemos de tomar. Así que mientras leemos la descripción de cada una de las tramas, nos haremos la siguiente pregunta: «¿Me proporciona esta trama lo que necesito en cuanto a personajes y estructura del relato? ¿Se ajusta bien mi idea a la trama?». Si no se adapta demasiado bien, no hay que dejar que eso nos preocupe; las tramas, tal y como las he descrito, están más o menos en «el medio del camino» y son muy flexibles. Pero cada una de ellas posee una característica propia, que será el motivo que guíe el relato. Tenemos que estar seguros de sentirnos a gusto con ese patrón. De no ser así, leeremos las otras y decidiremos cuál se adapta mejor a la idea.

El dar forma a las ideas es un proceso constante para la mayoría de los escritores. No lo tienen todo absolutamente planeado antes de empezar a escribir. El proyecto de un escritor no tiene por qué parecerse al proyecto de un arquitecto. Hay que tener una idea, una intuición de lo que se desea hacer con esa idea (trama). Pero esa idea puede cambiar, una, doce o mil veces a lo largo del trabajo. No dejemos que eso nos mortifique. Si sentimos la necesidad de emplear una guía, utilizaremos las características de las tramas descritas en este libro y así obtendremos una idea de lo que se necesita para determinar los movimientos principales de cada trama. Cabe decirse a uno mismo, «En el primer movimiento debe ocurrir algo que haga que mi protagonista comience una nueva vida. ¿Cómo debe ser ese acontecimiento? ¿Cómo puedo hacer que sea convincente?». Este libro proporcionará los consejos necesarios; habrá que usarlos y adaptarlos; pero sin sentirse aprisionado por ellos.

No hay que sentirse mal por tener que adaptar una trama a unas necesidades. Lo que estas tramas mostrarán son los patrones básicos. Cuando se escriba, se embellecerá y añadirá detalles a esos patrones ésta es una parte natural del proceso.

*Mientras que muchas cosas son demasiado extrañas
para ser creídas, nada es demasiado extraño
para no haber ocurrido.*

THOMAS HARDY

La trama de búsqueda, como su nombre indica, es la búsqueda que efectúa el protagonista de una persona, un lugar o una cosa, sea tangible o intangible. Puede ser el Santo Grial, el Valhalla, la inmortalidad, la Atlántida o El Reino Medio. El personaje principal busca específicamente (y no casualmente) algo que espera o desea cambiará su vida de una manera significativa.

El abanico histórico de esta trama es inmenso, empezando por el *Gilgamesh*, la gran obra épica babilónica escrita hace unos cuatro mil años, pasando por *Don Quixote* hasta *Las uvas de la ira*. Esta es una de las historias más duraderas.

Resultaría tentador decir que *En busca del arca perdida* e *Indiana Jones y la Última cruzada* pertenecen a esta categoría porque Indiana Jones busca el arca de la alianza y el Santo Grial (o cualquier otra cosa). No es así.

Alfred Hitchcock solía hablar del McGuffin en sus películas. El McGuffin es un objeto que parece ser importante para los personajes, pero que posee poca importancia para el director (y por tanto, carece de importancia para el público). En *Con la muerte en los talones* el McGuffin era la estatua precolombina donde

i
1. *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), ambas dirigidas por Steven Spielberg. La primera fue escrita por Lawrence Kasdan según un argumento original de George Lucas y Philip Kaufman; la segunda, fue escrita por Jeffrey Boam a partir de un argumento de Lucas y Menno Meyjes.

se ocultaba el microfilm; en *Psicosis* lo era el dinero robado; en *Encadenados* se trataba del uranio escondido en las botellas de vino² El McGuffin en *En busca del arca perdida* es el arca misma, y en *Indiana Jones y la última cruzada* es el Santo

Grial. En la trama de búsqueda, el objeto de la búsqueda lo es — todo para el protagonista, y no simplemente una excusa para la acción. El personaje es modelado por su búsqueda y por su éxito o fracaso en obtener el objeto de esa búsqueda. En la película de Spielberg, Indiana Jones no es mejor ni peor tras sus esfuerzos y tribulaciones. Su búsqueda no tiene ningún efecto en él en tanto que ser humano (si podemos decir que se trata de un ser humano). Por tanto, *Indiana Jones* no constituye una autentica trama de búsqueda.

La trama de búsqueda, si bien es muy física, se basa en gran medida en su protagonista. Se debe tener una figura de carne y hueso como personaje principal. Indiana Jones, por mucho que podamos disfrutar de cómo sale indemne de un apuro tras otro, carece de autentica entidad como ser humano.

El objeto de la búsqueda del protagonista se refleja poderosamente en su caracter y, habitualmente, lo transforma de algún modo, afectando así el cambio del personaje, lo cual es importante al término del relato. Gilgamesh se encamina a obtener la inmortalidad, y lo que descubre por el camino le cambia de una manera fundamental. Don Quijote aparece como un loco caballero andante que se dispone a redimir las injusticias del mundo y a encontrar a su dama Dulcinea del Toboso; la búsqueda de Dorothy en *El mago de Oz* es más sencilla: quiere encontrar su hogar; la familia Joad en *Las uvas de la ira* busca una nueva vida en California; el protagonista de *Lord Jim* busca recuperar su honor perdido; Conway busca su Shangri-la en *Horizontes perdidos* y Jasón, desde luego, busca el vellocino de oro. Si se elimina el objeto de la búsqueda, la historia desaparece. En todos los casos, el protagonista es muy diferente al final de la historia a como era en un principio.

En *El tesoro de Sierra Madre*, Fred C. Dobbs, el personaje interpretado por Humphrey Bogart³, busca oro en las remotas montañas de México. Aquí la búsqueda es obvia: oro. Lo que no es obvio es cómo la búsqueda cambia su personalidad debido a su avaricia.

Una característica de la trama de búsqueda es que la acción es muy abundante; los protagonistas están siempre en movimiento, explorando, buscando. Gilgamesh no sólo vaga por el bosque de cedros de Babilonia sino que llega al pozo del infierno; Don Quijote recorre Castilla y otras partes de Espa

2. *North by Northwest* (1959), escrita por Ernest Lehman; *Psycho* (1961), escrita por Joseph Stefano a partir de una novela de Robert Bloch; *Notorios* (1946), escrita por Ben Hetch, según un argumento de Alfred Hitchcock. Todas ellas fueron dirigidas por Hithcock.

3. En la película de John Huston *The Treasure of Sierra Madre* (1948), escrita por Huston según la novela de Berwick Traven.

ña; Dorothy sale de Kansas y llega a Oz; la familia Joad viaja desde Oklahoma hasta la tierra prometida de California; Jim se echa a la mar y viaja desde Bombay a Calcuta; y nadie sabe exactamente a dónde llegó Jasón.

En esta clase de relato, el protagonista acaba donde empezó. Gilgamesh, Don Quijote, Dorothy y Jasón encuentran el camino de vuelta a casa; los Joad y Jim no, posiblemente porque no tienen un hogar al cual regresar.

El objeto de este viaje, distinto al de la búsqueda, es el conocimiento. Todos los personajes de estas narraciones aprenden algo acerca del mundo y acerca de sí mismos. A menudo regresan como héroes, más sabios gracias a ese viaje; a veces regresan desilusionados y desalentados. Jasón se hace con el vellocino y con la chica, y Dorothy y Toto vuelven a Kansas. Pero Don Quijote, abrumado por todos los contratiempos, se rinde y vuelve a casa, repudiando el pasado. Gilgamesh llega a descubrir, para su desesperación, que la muerte, después de todo, no es más que un mal trago. La realidad que hallan en California no satisface a los Joad. Pero en cada caso hay una lección que aprender, una lección que conforma al protagonista.

Esas historias, por su propia naturaleza, son episódicas. El protagonista puede comenzar su andadura desde su hogar, pero irá de un sitio a otro en pos del objeto de su deseo, atravesando una serie de acontecimientos a lo largo del camino. Estos acontecimientos deben relacionarse de algún modo con la consecución del objetivo final. El protagonista debe inquirir por los caminos, hallar y descubrir pistas y pagar una entrada por el predio de admisión.

Gran parte de la búsqueda consiste en el viaje y en el conocimiento que el personaje principal acumula a lo largo del camino. Debe estar psicológicamente preparado para aprehender ese conocimiento, y, por tanto, el viaje se convierte en una serie de lecciones sucesivas. Debe aprender una lección antes de proseguir con la siguiente.

7.1. ESTRUCTURA DE LA TRAMA DE BÚSQUEDA

7.1.1. *Primer acto*

En el primer acto (exposición), el héroe se halla en el punto de partida,

por lo habitual en su hogar. Una fuerza le impele a actuar, bien por necesidad ¿bien por deseo.

En *Jasón y el vellocino de oro*, Jasón, que ha vivido una gozosa existencia en la cima de una montaña junto a un centauro, descubre que su tío, el malvado rey, ha usurpado la corona que le pertenece. Así que Jasón desciende de la montaña para reclamar su trono.

Gilgamesh, por su parte, está atareado al principio del relato construyendo el gran muro de Babilonia. En realidad, él no está construyendo el muro: tiene a los habitantes de la ciudad trabajando a doble jornada para realizar la obra. Los habitantes están tan cansados (y tan mal pagados) que imploran a los dioses para que les manden a alguien que les libre del tirano. Uno de los dioses decide que es hora de que el rey aprenda una lección y crea, a partir de arcilla, un guerrero que luche contra el rey.

Don Quijote también comienza su singladura en su hogar. Ha leído demasiados libros de caballerías y, repentinamente, cree que él mismo es un caballero andante. Desempolva la armadura de su abuelo, monta en su viejo y achacoso caballo y sale hacia su primera aventura.

Dorothy también está insatisfecha con lo que la rodea. Al ser huérfana, desea huir de la granja donde vive con su tía Em y su tío Heniy, a quienes acusa de ser «desagradecidos». También desea alejarse de su vecina, la señora Gulch, quien ha amenazado con matar a su perro.

— En todos los casos, algo impulsa a los protagonistas a actuar: el deseo de Jasón de convertirse en rey; la necesidad de Gilgamesh de defenderse del guerrero de barro que procede del infierno; el deseo de Don Quijote de convertirse en un caballero andante y marcar las diferencias en un mundo indiferente; y la decisión de Dorothy de escapar de su casa. Los autores no pierden demasiado tiempo en contarnos quiénes son los héroes, porque son infelices y qué es lo que el héroe se propone hacer para remediarlo. En cada caso, la búsqueda comienza con una decisión inmediata de actuar.

Entonces el relato entra en una fase de transición. La decisión de actuar conduce directamente al primer incidente importante lejos del hogar.

Jasón aparece en el palacio del rey. En aquellos días era corriente tener un oráculo que te advirtiera contra un hombre que llevara un solo zapato, y cuando Jasón se presenta con una única sandalia, el rey sabe quién es y simula darle la bienvenida al tiempo que maquina cómo matarle. Dan una gran fiesta y el rey cuenta la historia del vellocino de oro.

Para sorpresa del monarca, Jasón se ofrece para recuperar el vellocino. El rey piensa que es una gran idea, y para proporcionarle a Jasón un incentivo mayor, le ofrece devolverle el trono si tiene éxito en su empresa (él se imagina que Jasón no tiene ninguna posibilidad de conseguirlo, de ahí la artimaña). Jasón recluta una tripulación que está a medio camino entre *Los siete magníficos* y *Doce del patíbulo*⁴ y parte en busca del vellocino de oro.

4. *The Magnificent Seven* (1960), dirigida por John Sturges y escrita por William Roberts a partir del guión de *Los siete samurais* *fShichinin no Saniuraij*, película dirigida por Akira Kurosawa en 1954 y escrita por Kurosawa, Shinobu Hashimoto y Hideo Oguni. *The Dirty Dozen* (1967),

Don Quijote atraviesa una prueba similar. Su primer encuentro en el camino es con un grupo de mercaderes que le golpean cuando él les reta a un desafío por la primacía en el paso. Es su primera prueba como caballero y fracasa miserablemente. Debe volver a casa para recobrase de los golpes y magulladuras. Entretanto, sus amigos, temerosos de su salud mental, queman sus libros. Naturalmente, esto convence a Don Quijote de que sus libros han sido robados por un maligno hechicero. Así que Don Quijote vuelve a ponerse en camino.

Gilgamesh tiene otros problemas. Una diosa le envía un hombre de arcilla llamado Enkidu para que le enseñe una lección que no olvidará por haber abusado de su pueblo. Enkidu se presenta en el templo interpretando el papel de matón. Niega a Gilgamesh la entrada en el templo. Gilgamesh, que no conoce un no por respuesta, reta a Enkidu a un duelo en versión babilónica.

Los dos combaten. Pero se produce un empate. Enkidu se muestra impresionado, al igual que Gilgamesh. Ambos se hacen buenos amigos. Juntos se dirigen a pelear contra el temible gigante Humbuba.

La aventura inicial de Dorothy no es menos extravagante. Ha huido para ir al carnaval, pero él Profesor Maravilla, el hombre espectáculo, la convence para que regrese con su familia. Antes de que pueda regresar, un «tomado» de Kansas se la lleva —con la casa, el perro y todo lo demás.

Cuando la casa se posa finalmente en tierra, Dorothy se halla en el brillante y llamativo (y en technicolor) mundo de Oz. Lo primero que ve son los Munchskins, quienes cantan alegremente «Ding, dong, la malvada bruja ha muerto». Aparentemente, la casa de Dorothy ha aterrizado sobre la bruja.

En cada caso, el *incidente motivador*, fuerza al héroe a abandonar su hogar. No es suficiente que desee marcharse; algo debe alentarle. Puede que tenga dudas sobre partir o no (como Don Quijote o Dorothy), pero el incidente inclina la balanza. Describe al héroe y su punto de partida y la razón de su marcha.

El incidente sirve también como nexo entre el primer acto y el segundo. Mientras se bosqueja la acción de la adaptación de esta trama, mostraremos al personaje pasando de un estado a otro. Todos los personajes que hemos examinado comienzan con una actitud inocente o ingenua. No comprenden cabalmente lo que les aguarda. Creen que saben lo que quieren, pero la experiencia les va a enseñar algo más.

El personaje debe identificar nítidamente lo que esta buscando. Quizá sea un deseo de marcharse de casa y buscar una nueva vida —una trama

dirigida por Robert Aldrich y escrita por Nunnally Johnson y Lukas Heller, según la novela de E. M. Nathanson.

empleada a menudo con adolescentes que se sienten ahogados debido a sus padres y a sus colegios—. En cualquier caso, hay que dotar a los personajes de un fuerte deseo de ir hacia algún lugar, de hacer algo. El personaje debe poseer una clara imagen mental (que puede ser exacta o carente de realidad) de aquello que desea lograr, y un fuerte deseo de conseguirlo. También debe poseer una gran motivación, con estímulos que hagan de sus acciones algo imperativo. Asegurémonos de que proporcionamos al personaje la motivación propicia para que emprenda la búsqueda.

El propósito del personaje —encontrar ese objetivo que se ha impuesto es diferente de la motivación. El propósito es aquello que desea conseguir; la motivación es su excusa para desear conseguirlo.

Debemos conocer en gran medida al personaje durante el primer acto. Queremos comprender por qué está motivado para emprender la búsqueda. Es casi seguro que la experiencia lo cambiará todo pero, al menos, por ahora sabemos de dónde procede el personaje.

El concepto de compañero. El personaje principal rara vez viaja solo. Gilgamesh tiene a Enkidu; Don Quijote a Sancho Panza; Jasón a sus argonautas; Dorothy tiene al hombre de hojalata, al león y al espantapájaros. Los

2; compañeros suelen aparecer al final del primer acto (como resultado del incidente motivador). En ninguno de los ejemplos anteriores el héroe comienza su andadura con sus compañeros; ellos se adhieren por el camino. Esto nos da tiempo para centrarnos en el protagonista sin complicar las cosas con una compañía adicional.

— La mayor parte de estos relatos cuentan también con un personaje auxiliar, alguien o algo que ayuda al protagonista a culminar su búsqueda. Puede ser la dama del lago para Lancelot en *La muerte del Rey Arturo*, o la bruja buena Glinda en *El mago de Oz*. En los cuentos infantiles, es por lo habitual un animal cualquier cosa desde un sapo a una paloma quien ayuda al personaje principal a encontrar lo que busca. El protagonista no es un solitario: depende de la ayuda que le proporcionan.

Si te propones emplear un amigo o un animal que auxilie al héroe, el mejor lugar para presentarlo es el primer acto. De lo contrario, se te puede acusar de hacer artificial el relato por sacar a escena un personaje justo a tiempo para que ayude a tu héroe a salir de un atolladero. Has de sentar las bases en el primer acto, y continuar la tarea en el segundo.

-7.1.2. Segundo acto

Tan simple como parece, el medio conecta el principio y el final. El primer acto introduce la pregunta y el tercer acto la responde. Todo lo que constituye el segundo acto es hacer la historia interesante.

El primer acto de *El mago de Oz* realiza la pregunta: ¿Encontrará Dorothy el camino de vuelta a casa?. El tercer acto responde a la pregunta: sí.

¿Encontrará Jasón el vellocino de oro (y conseguirá recobrar su reino)? Sí. ¿Hallará Gilgamesh el secreto de la vida? Sí, pero ello no le hará ningún bien.

¿Encontrará Don Quijote a su dama Dulcinea del Toboso (quien en realidad es una campesina con un gran talento para salar carne de cerdo)? Si.

Hay que fijarse en la palabra *encontrar*. Es la línea descriptiva de una --trama de búsqueda.

Así pues, el primer acto proporciona la pregunta y el tercer acto proporciona la respuesta. Nos queda el segundo acto. En literatura, la distancia más corta entre dos puntos no es la línea recta.

El segundo acto es el condimento, las especias. Si supiéramos la respuesta en el segundo acto, la historia resultaría aburrida. La idea es mantener el interés del lector. Una subida a la montaña rusa no sería divertida sin una parte intermedia. Si, justo cuando se pusiera en marcha el vagón, llegaras al final del destino, te sentirías estafado. Es el paseo, el subir y bajar, los giros inesperados, los acelerones y la sensación de confusión e incertidumbre lo que más apreciamos.

Lo mismo puede decirse de un relato. El viaje es tan importante como el final: como en el caso de la montaña rusa, hay una senda específica que conecta el principio con el final. Una vez que se ha producido esa conexión, todo el viaje adquiere sentido, cada paso contribuye a la comprensión del personaje o al objeto de la búsqueda.

Dorothy no entra en un restaurante nocturno ni es recogida por unos motoristas de Oakland. Ni Jasón participa con su carroza en las 500 millas de Atenas. Estos acontecimientos no tienen nada que ver con sus historias. Podrán ser grandes escenas, *pero* --ya conocemos el resto.

Jasón y sus argonautas van en busca del vellocino de oro, pero antes de llegar a su destino, deben probar a los dioses (y al lector) que son hombres dignos, y que Jasón posee la fuerza y la sabiduría necesarias para ser rey. Estas son lecciones que no se aprenden fácilmente.

Gilgamesh tiene también una dura tarea por delante. En el segundo acto, después de que la pareja acabe con el gigante Humbuba como la primera prueba de la unión de sus fuerzas, Endiku comienza a tener pesadillas con la muerte. Los dos se pelean con los dioses, a quienes no les gusta el cariz que están tomando las cosas, y Enkidu muere. Gilgamesh está desolado. Decide buscar a Utnapishtim, el hombre que conoce el secreto de la vida, para que le devuelva a su compañero.

La novela de Don Quijote posee una estructura irregular. Cervantes era un escritor satírico, y se toma su tiempo para poner en solfa todas las convenciones sociales y literarias de su época. Don Quijote parece vagar en todas las direcciones, como si Cervantes apenas se preocupara de este aspecto. Pero la novela presenta una visión panorámica de la gente y de la época. Seguimos al viejo loco porque cada uno de los episodios nos ilustra acerca del choque entre el idealismo y el materialismo, acerca de la naturaleza del carácter español, acerca de las flaquezas de la locura y de la inspiración; y acerca de la naturaleza esencial de la personalidad humana. (Incluso aunque Don Quijote vaya de aventura en aventura como un caballero andante dispuesto a salvar al mundo, su auténtica búsqueda es en pos de su dama Dulcinea, aunque ésta sólo exista en la enfebrecida mente del caballero).

La búsqueda de Dorothy es similar a la de Don Quijote en muchos aspectos. Es difícil no ver los paralelismos entre el gran caballero de La Mancha y el espantapájaros descerebrado, el hombre de hojalata sin corazón y el león cobarde. Aunque sus aventuras posean un punto de vista diferente, el efecto es el mismo (no compartimos las alucinaciones de Don Quijote —las vemos con distanciamiento, pero compartimos las alucinaciones de Dorothy como si fueran reales).

Todos los compañeros de Dorothy andan empeñados en su propia búsqueda el espantapájaros, su cerebro; el hombre de hojalata, su corazón; y el león cobarde, su valentía. Juntos sobreviven a todas las calamidades provocadas por la bruja malvada, incluyendo a los monos alados, a los feroces árboles parlantes y a las flores adormecedoras. (Todo esto suena fantástico, pero no es más extraño que lo que los astronautas hallan a lo largo de su viaje).

Cuando se dé comienzo al tercer acto trataremos de imaginar qué dificultades harán más interesantes y emocionantes los obstáculos que encuentre el personaje principal. La habilidad al plantear los obstáculos no consiste sólo en presentar dificultades para que tu protagonista las supere, sino que éstas cambien de algún modo al personaje. Estas son experiencias vitales que enseñan algo al personaje sobre la búsqueda y sobre sí mismo. Cualquier búsqueda, como la de Fred C. Dobbs por el oro en *El tesoro de Sierra Madre* es, en definitiva, una búsqueda en pos de uno mismo. Fred Dobbs no es la persona que él creía que era. La vida le pone a prueba y él fracasa.

También es necesario que los desafíos sean interesantes a medida que avanza la trama. Si el personaje sube a una montaña, los obstáculos que encuentre pueden ser obvios: una serpiente venenosa en el camino, una tormenta de nieve que

se desata, un alud que bloquea el sendero. Pero estos obstáculos son sólo físicos. Lo que cuenta es cómo estos obstáculos *afectan* al personaje. ¿Se da por vencido? ¿Cae en una profunda depresión? ¿Toma una

88

TRAMA ~i: BÚSQUEDA

decisión desesperada? La montaña debe enseñar al personaje todos los pasos del camino.

La auténtica relación entre el personaje y los acontecimientos depende de la habilidad para combinarlos.

7.1.3. Tercer acto

La trama es un juego que consiste en encajar piezas. Cada escena que se escribe es una pieza. Si se es un buen escritor, el lector comprenderá la relación entre dos piezas y las conectará. Cuando todo haya terminado, el lector tendrá ante sí una imagen completa.

En los dos primeros actos (o fases dramáticas, si se prefiere este término), el lector no debe ser capaz de proyectar la imagen acabada. Se le han proporcionado pistas, quizá (algunas de ellas pueden ser incluso pistas falsas para apartar al lector del camino), pero no se desea que el lector aprehenda tan pronto la historia completa. Si se hace de esta manera, el público abandonará o dirá secamente: «Ya me lo imaginaba».

El movimiento final de la ficción incluye la revelación. En la trama de búsqueda, la revelación tiene lugar una vez que el protagonista obtiene (o no) el objeto de su búsqueda.

No es inusual en este tipo de trama que surjan complicaciones adicionales a consecuencia de haber conseguido el objetivo. Las cosas no son como el héroe esperaba, y podría ser que lo que el héroe andaba buscando durante todo este tiempo no sea aquello que realmente desea. Pero hay un momento de realización, que es una intuición que el héroe obtiene acerca de la naturaleza y significado de la búsqueda.

Jasón, por medio de su valor y astucia (con una pequeña ayuda de sus amigos del monte Olimpo), mata al dragón que custodia el vellocino de oro. Eso significa que vuelve a casa y recupera su corona, ¿no?

No exactamente.

Jasón vuelve con el malvado rey y arroja el vellocino a sus pies, y exige que el rey le entregue las llaves del reino. Pero el vellocino ya no es de oro. El rey se refugia en la apuesta. Jasón señala que nada hacía mención en la apuesta a que el vellocino siguiera siendo dorado, sino que él debía encontrarlo y devolverlo.

Pero el rey rechaza su petición.

Jasón ha de actuar por su cuenta. Por la noche, cuando todos duermen, Jasón mata al rey.

Ahora lo posee todo: un reino que le pertenece, la encantadora Medea y el vellocino (ya no de oro).

Uno podría preguntarse: ¿Por qué Jasón no mató al rey en un primer momento ahorrándose así tantos esfuerzos? Por supuesto que podría haberlo hecho, pero no habría sido un héroe. Son las pruebas que supera Jasón las que hacen de él un rey, no la corona.

Este relato no es muy diferente de docenas de cuentos infantiles que circularon por Europa durante la Edad Media. Conocemos esos cuentos: siempre hay un niño o una niña que debe aventurarse en el mundo para encontrar algo. Es el contacto con el mundo exterior, el mundo lejos del hogar, lo que les enseñan las lecciones que necesitan para madurar como adultos. Jasón recibe las enseñanzas que necesita para madurar y llegar a ser rey.

Dorothy también madura. Ella no va a convertirse en una reina, pero sí que va a convertirse en una adulta, así como sus amigos van a convertirse en seres humanos normales al disponer de su cerebro, corazón y valor.

Tras el triunfo de Dorothy sobre la malvada bruja del Oeste, ella y sus amigos se enfrentan al gran mago, quien, a pesar de sus promesas de ayudar siempre a los necesitados, resulta ser un viejo charlatán. Pero el gran mago, que se parece sospechosamente al Profesor maravilla del carnaval, es lo bastante listo para señalar que cada uno tiene lo que quiere, después de haber sido puestos a prueba al rescatar a Dorothy de las garras de la bruja.

Todos excepto Dorothy, que se halla aún aprisionada en Oz y no puede volver a casa.

El mago le promete llevarla a casa en su globo de aire caliente, pero el plan se tuerce cuando el globo asciende sin ella. Dorothy finalmente consigue llegar a casa con la ayuda de Glinda, la bruja buena. Todo lo que tiene que hacer es decir: «No hay otro lugar como el hogar» y ya está de vuelta en su cama de Kansas con la tía Em y el tío Henry. La constatación, por parte de Dorothy, de que la verdadera felicidad puede estar en el patio de casa depende sólo de ese reconocimiento verbal. Tan pronto como lo dice en voz alta, y con sinceridad, está de vuelta.

Gilgamesh, en su búsqueda de la inmortalidad para su amigo Enkidu, termina llegando al submundo en pos de los secretos de la vida. Se encuentra con la versión babilónica de Noé, quien le habla del diluvio. El anciano es un fatalista terrible y le dice a Gilgamesh que nada dura eternamente y que la vida es breve y la muerte una parte del proceso. También le cuenta que el secreto de la vida es una rosa que crece en el fondo de las aguas de la muerte. Gilgamesh intenta coger la rosa, pero una maligna serpiente se la come antes de que pueda alcanzarla.

Gilgamesh regresa a casa desilusionado, solitario y

derrotado. Realiza una imploración final a los dioses, y uno de ellos se apiada de él y le permite tener un encuentro con su compañero muerto. Enkidu le cuenta a Gilga 90

TRAMA#I: BÚSQUEDA

mesh cómo es la vida después de la muerte: llena de gusanos, olvido y desprecio. Gilgamesh se resigna a su suerte y regresa a su reino sintiéndose, por primera vez, mortal.

Don Quijote regresa al hogar igualmente desilusionado. A semejanza de Gilgamesh, no encuentra el objeto de su búsqueda, y se rinde ante el áspero mundo que le rodea.

Cuando encaminemos al personaje principal al clímax del relato, y hagamos que se enfrente a las realidades que han aparecido en el curso de la historia, o bien hemos creado un personaje que rechaza las enseñanzas que ha aprendido (y regresa al punto de partida) o a uno que las acepta. Esta trama, más que ninguna otra, señala el cambio experimentado por el personaje desde el principio hasta el final.

7.2. REVISIÓN

Mientras se escribe la historia, hay que tener siempre presentes los siguientes puntos:

1. Una trama de búsqueda debe tratar acerca de la búsqueda de una persona, de un lugar o de una cosa; procuraremos desarrollar un claro paralelismo entre la motivación y el propósito del protagonista y aquello que está intentando encontrar.

2. La trama debe moverse continuamente, atravesando muchos lugares y presentando varios personajes. Ahora bien, no hay que limitarse a mover al personaje según sople el viento. El movimiento debe orquestarse de acuerdo con el plan de causa y efecto. (podemos hacer que parezca que no haya nada que provoque la búsqueda haciendo que sea algo casual-, pero, de hecho, es algo causal).

3. Consideremos la posibilidad de que sea una búsqueda que trace un círculo completo. El protagonista termina su camino en el mismo lugar donde empezó.

4. Haremos que el personaje sea sustancialmente diferente al término de la historia como consecuencia de la búsqueda. La trama trata de un personaje que efectúa la búsqueda, no acerca del objeto de esa búsqueda. El personaje se halla en medio de un proceso de cambio a lo largo de la historia. ¿En qué o en quién se está convirtiendo?

5. El objeto del viaje es el conocimiento, que para el héroe adopta la -forma de autorrealización. A veces es un

proceso de maduración. Puede tratarse de un niño que aprende las lecciones de la madurez o de un adulto que recibe las enseñanzas de la vida.

91

EL GUIÓN Y LA TRAMA

6. El primer acto debe incluir un incidente que provoque la motivación, aquello que desencadena la búsqueda del héroe. No desarrollaremos una búsqueda por las buenas: nos aseguraremos de que los lectores comprenden *por qué* el personaje se lanza a esa búsqueda.

7. El héroe ha de tener al menos un compañero de aventuras. Debe relacionarse con otros personajes para que la historia no sea demasiado abstracta o esté demasiado interiorizada. El héroe necesita a alguien con quien intercambiar ideas, con quien discutir.

8. Consideraremos la posibilidad de incluir un personaje que ayude al héroe.

9. El último acto debe incluir la revelación del personaje, que debe manifestarse antes de abandonar la búsqueda o después de concluirla con éxito.

10. Lo que el personaje encuentra es, por lo general, diferente a lo que en origen había buscado.

92

TRAMA#2: AVENTURA

*¿Quién es original? Todo lo que hacemos,
todo lo que pensamos existe ya,
y nos otivs sólo somos intermediarios, sólo eso,
que usan aquello que está en el aire.*

HENRY MILLER

La trama de la aventura se parece en varios aspectos a la de búsqueda, pero existen profundas diferencias entre ambas. La de búsqueda es una trama de personajes. Es una trama mental. La de aventura, por otro lado, es una trama de acción; es una trama de lo físico.

La diferencia radica principalmente en el enfoque. En la trama de búsqueda, desde el principio hasta el final, el énfasis recae en la persona que efectúa la búsqueda; en la de aventura, el enfoque recae en el viaje mismo.

A la gente le apasiona una buena historia de aventuras. Para el héroe, significa explorar el mundo; para los lectores, se trata de una aventura que les traslada a lugares donde nunca han estado, como Fez o Novosibirsk o la Tierra del Fuego. Es tomar el almuerzo en un pequeño restaurante de la orilla izquierda del río o hacer una barbacoa en Mongolia en el exterior de una cabaña con un rebaño de ovejas y cabras a tu alrededor. La aventura implica amor en lugares extraños. Es cualquier cosa que sea exótica y desconocida. La aventura es hacer cosas que probablemente nunca haremos, ir al borde del peligro y regresar a salvo.

El protagonista va en busca de fortuna, y, de acuerdo con los dictados de la aventura, la fortuna jamás se halla en el hogar, sino en algún lugar cerca del arco iris.

Ya que el propósito de la aventura es el viaje, no es importante que el héroe cambie de una forma significativa. Esta no es una historia psicológica como la trama de búsqueda. Lo que

es importante es el momento concreto y el momento que seguirá a éste. Lo que es importante es una sensación de incesante movimiento.

No se nos dan lecciones sobre el sentido de la vida y no estamos frente a personajes que sufren de angustia postmoderna. El protagonista es alguien perfectamente dispuesto para la aventura; se ve arrastrado por los acontecimientos porque éstos son siempre más grandes que el personaje. El personaje puede triunfar por medio de su habilidad o audacia, pero se define a través de los acontecimientos. Indiana Jones, Luke Skywalker o James Bond se definen por medio de sus acciones en sus respectivas historias.

Explorar el mundo puede significar varias cosas. Pensemos en la obra de Julio Verne *20.000 leguas de viaje submarino* o en la de Jack London *El Lobo de mar*, o incluso en el *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe. En estas historias el mundo, siempre en relación con el fondo del mar es presentado de varias formas; a bordo del barco *Ghost* con un capitán despótico; o varado en una isla en la costa de Sudamérica. El mundo puede adoptar varias formas. Lo que es importante de estos lugares es que no son como el prosaico mundo que habitamos. Los lectores disfrutan de las aventuras tanto por los lugares a los que acceden como por la acción que rodea al personaje.

El mundo puede ser asimismo una invención, como otro planeta, un continente sumergido o el interior de la tierra; o puede ser fruto de la imaginación, como los países de *Los viajes de Gulliver*.

Bruno Bettelheim, el analista freudiano que interpreta los cuentos de hadas infantiles, analiza minuciosamente el miedo del niño al abandonar el regazo de la madre y salir al mundo. Muchos cuentos de hadas tratan de esto:

de adentrarse en lo desconocido. La historia de aventuras para adultos no es más que una extensión de los cuentos de hadas de los niños.

8.1. ERASE UNA VEZ...

Cuando se estudia la estructura de la aventura, el cuento de hadas es el mejor lugar para comenzar. La gente tiende a subestimar el valor y la habilidad técnica de los cuentos de hadas. No son cuentos simples para mentes infantiles; son ficciones exquisitamente elaboradas que se muestran precisas, sintéticas y ricas en significado y simbolismo. Y sin embargo resultan atractivas para las mentalidades más jóvenes, que no desean enmarañarse con conceptos morales o con argumentos enrevesados.

Los cuentos infantiles emplean un número limitado de tramas,

pero una de las más comunes es la de aventuras. «Los tres lenguajes», en la versión de los hermanos Grimm, es el prototipo de aventura. La historia comienza con un anciano conde suizo que tiene un hijo, quien, según el conde, es estúpido. El conde ordena a su hijo que abandone el castillo para obtener una educación. Las aventuras comienzan generalmente en el hogar, pero una vez que se haya presentado una razón para partir, el héroe se pone en marcha inmediatamente.

Como es típico en los cuentos de hadas, la historia comienza en la primera frase, una lección que muchos de nosotros podemos aprender. Mientras que el niño se muestra reacio a abandonar el hogar, el adulto está preparado para partir. En cualquier caso, debe haber algún tipo de incidente que obligue al héroe a ponerse en marcha. En el caso de «Los tres lenguajes», la motivación aparece en la segunda línea, cuando el padre echa al hijo de casa. El hijo no tiene elección; debe marcharse. Las razones más simples para esa partida (la curiosidad, por ejemplo) no son suficientes; el acto debe *impeler* al personaje. A menudo el personaje no tiene otra opción que actuar. Ned Land, en *20.000 leguas de viaje submarino* parte para investigar la existencia de una gigantesca bestia marina que está hundiendo barcos mercantes. Robin Hood empieza su carrera como príncipe de los bandidos sólo después de haber abatido uno de los ciervos del rey por una apuesta y debe partir rumbo a la aventura. Lemuel Gulliver naufraga, al igual que Robinson Crusoe, al igual que Humphrey Van Weyden en *El lobo de mar*, quien tiene lá desgracia de ser rescatado por el tiránico capitán Wolf Larsen. Igual que en la obra de Kipling *Capitanes intrépidos*. Incluso Mole en la obra de Kenneth Grahame *El viento en los sauces*, sufre la fiebre del heno y abandona su agujero en la tierra para aventurarse en la pradera, donde se encuentra con la Rata de agua, quien le conduce río abajo.

8.2. TRES INTENTOS... Y ESTÁS FUERA

Mientras tanto, de vuelta en el castillo, el conde ha echado a su hijo y le ha dicho que debe estudiar con un reputado maestro. El muchacho obedece y permanece un año con el maestro. Al término del año vuelve a casa y el conde le pregunta qué ha aprendido. «He aprendido lo que dicen los perros cuando ladran», contesta el muchacho.

El conde no se muestra precisamente entusiasmado y envía a su hijo a un segundo maestro durante otro año, al término del cual el chico regresa. De nuevo, el conde le pregunta qué ha aprendido. «He aprendido lo que dicen los pájaros», dice el muchacho.

En esta ocasión el conde se pone furioso. «Oh, tú, perdido, has malgastado un tiempo precioso y no has aprendido nada; ¿no te avergüenza presentarte ante mis ojos?». Manda a su hijo a un tercer maestro con la advertencia de que si no aprende algo útil esta vez, no debe molestarse en volver a casa.

Un año más tarde el muchacho aparece en la puerta del castillo (¡nos damos cuenta del patrón!).

El padre pregunta qué ha aprendido esta vez. «Querido padre, este año he aprendido lo que croan las ranas».

Es la gota que coima el vaso. El conde deshereda a su hijo y ordena que sea conducido al bosque y asesinado. Los sirvientes se lo llevan, pero sienten piedad por el muchacho y le dejan ir.

El chico está solo en el bosque y no puede regresar; debe adentrarse en lo desconocido y valerse por sí mismo.

Toda esta acción constituye el primer movimiento de la trama. Sus elementos son básicos: un padre que desea que su «estúpido» hijo aprenda algo; un hijo que obedece las órdenes de su padre pero que no aprende lo que su padre piensa que debería aprender; y el abandono del hijo por parte del padre, que causa la imposibilidad del regreso (ya que el padre cree que su hijo ha muerto).

Hay cinco elementos en el primer acto; son elementos de causa y efecto y se pueden seguir fácilmente; el impulso inicial del movimiento («obtener una educación»), los tres viajes con los reputados maestros (cada uno de ellos un fracaso), y el rechazo final y la sentencia de muerte. Cada escena deriva directamente de la precedente. Esta es la belleza y la economía del cuento infantil.

El muchacho en «Los tres lenguajes» se adentra en el mundo, pero regresa en cada ocasión, sugiriendo que no desea partir; sólo lo hace porque su padre quiere que lo haga. Finalmente su padre le expulsa (de manera literal y figurada). Al carecer de las obligaciones impuestas por su padre, ahora debe actuar por sí mismo. Esto distingue el primer acto del segundo: la motivación del muchacho es diferente.

Mientras elaboramos nuestras propias ideas sobre esta trama, deberemos tener en cuenta que hay que concebir una serie de acontecimientos y de lugares que sean exóticos y excitantes, pero que también encajen dentro de la trama. En el caso de «Los tres lenguajes», nos sentimos interesados por el ambiente siniestro y misterioso de los lugares que el muchacho visita. Hay también buenas razones para que el muchacho vaya a estos lugares. Esto no lo comprenderemos hasta el final del relato, pero mirando atrás resulta evidente que cada paso en su educación ha tenido su relevancia.

No hay que mover al personaje a través de una serie de situaciones sin relación. Hay que intentar narrar una historia. Aquí nos hallamos libres de las trabas de la trama de búsqueda, en la que cada acontecimiento desafía al héroe de una forma

significativa y afecta a su carácter. En la trama de aventuras, el personaje puede disfrutar sencillamente de los acontecimientos por lo que éstos valen en sí mismos. Pero no hay que abandonar el esquema causa-efecto. El héroe es una figura importante en el relato, y el lector espera siempre hallar una correlación entre los lugares y acontecimientos y el héroe.

Empecemos ahora con el segundo movimiento.

El muchacho (llamémosle Hans) llega a un gran castillo y pide alojamiento para pasar la noche. El amo del castillo, que no es un gran anfitrión, le dice que puede dormir en las ruinas de una vieja torre próxima, pero que tenga cuidado con los perros salvajes que podrían matarle.

Hans va a la torre, y, conociendo el lenguaje de los perros, los escucha a escondidas. Descubre que los perros están rabiosos porque una maldición les obliga a custodiar un gran tesoro que se halla en la torre. Le cuenta al señor del castillo cómo se puede conseguir el tesoro y librar a los perros de la maldición que les ata a ese lugar. El amo se muestra impresionado y promete adoptar a Hans si éste consigue el tesoro. Hans obtiene el tesoro y encuentra un nuevo padre.

Fin del segundo movimiento.

Fijémonos cómo el autor vuelve al material del primer movimiento y lo desarrolla en el segundo. Prepara el terreno para el viaje en el primer movimiento y lo elabora en el segundo. Mientras desarrollamos una serie de acontecimientos (y de dificultades que debe afrontar el héroe), habrá que recordar que hay que mantener al lector a la expectativa. La descripción de lugares y de personajes exóticos puede ser interesante, pero aún hay que cumplir con ciertas reglas cuando se trata de cierto tipo de relato. De lo contrario, es como si nos encontráramos con un montón de adjetivos sin nombre alguno. Coloca remos a los personajes en situaciones interesantes, pero asegurándonos de que esas situaciones se relacionan con el propósito del héroe. Puede ser algo tan simple como un joven en busca de esposa. ,Puede ser la historia de una mujer que emprende la búsqueda de su padre. Este es el meollo de la historia; no hay que apartarse de él. El resto son simples adornos. Esos adornos pueden ser llamativos y excitantes, pero son simplemente adornos.

Las acciones del segundo movimiento dependen de la acción

del primer movimiento. En «Los tres lenguajes», comprendemos

cómo Hans conoce el lenguaje de los perros. Por vez primera,

Hans actúa y piensa por su cuenta, y emplea su educación de una

forma efectiva. Hay que notar también las pecul

EL GUIÓN Y LA TRAMA

liaridades del carácter de Hans: no se queda el tesoro para él. En vez de ello, se lo entrega al señor del castillo, quien le recompensa adoptándolo. Hans ha reemplazado a un padre desagradecido por uno agradecido.

El centro de la historia no está en Hans, sin embargo. Está en la aventura. Para resumir la historia he omitido los detalles del encuentro de Hans con los perros, que posee elementos de miedo, terror, fascinación y revelación (el tesoro). Es por medio de estos elementos por los que la aventura posee poder y colorido. La trama no se desvía y Hans no va en busca de una mujer o lucha contra un ogro que custodia un puente. Estas escenas no tendrían valor en esta trama. Hans hace lo que debe hacer para que avance la acción.

8.3. LA BOLA DE CRISTAL

Pero ¿a dónde se encamina el relato? Dos elementos deberían ser obvios. Hans aprendió tres cosas de sus reputados maestros: el habla de los perros, de las ranas y de los pájaros. El segundo acto incluía un episodio en el que aparecían perros. Por tanto, el tercer acto debe incluir episodios en los que aparezcan ranas y pájaros.

Habiendo visto lo que es el mundo, Hans decide viajar a Roma. Parte voluntariamente y con la bendición de su padre (en oposición a su violenta expulsión en el primer acto).

De camino pasa junto a una charca donde las ranas croan. Escucha «y cuando se enteró de lo que decían se puso pensativo y triste».

Prosigue su marcha y cuando llega a Roma se entera de que el Papa ha muerto. Los cardenales están reunidos para escoger un sucesor. Deciden aguardar una señal de Dios.

No han de esperar mucho. Tan pronto como el joven conde entra en la iglesia, dos palomas blancas se posan sobre sus hombros. Los cardenales, que reconocen una señal cuando la ven, le preguntan a Hans en el acto si quisiera ser el próximo Papa. Hans no cree ser merecedor de tal cargo, pero las palomas le aconsejan que acepte.

Lo hace y es ungido y consagrado. Esto es lo que las ranas de la charca le habían dicho: que él sería el próximo Papa.

El tercer acto cumple las expectativas de los dos actos precedentes. Hans atraviesa sucesivas etapas. Comienza como el necio Hans (primer acto), continúa como el joven conde adoptado (segundo acto) y termina como Papa (tercer acto). Cada etapa depende de la anterior. También conoce a tres padres. Hans comienza con el padre intolerante e irresponsable del primer acto,

se gradúa con el comprensivo y generoso padre del segundo acto y se gradúa de nuevo como el hijo metafórico de Dios.

En las aventuras, los héroes no cambian demasiado en el curso del relato. El lector está principalmente interesado en la cadena de acontecimientos y en lo qué ocurrirá después. Sí, Hans se convierte en el Papa, pero no hay ninguna evidencia de un nuevo Hans. No sabe siquiera latín; cuando dice misa, las palomas han de ayudarle. Es todavía la misma persona, aunque posea mayor confianza en sí mismo (lo que es la esencia del relato). No percibimos un nivel de conciencia espiritual superior que haya elevado su carácter. Si no fuera por los pájaros...

Con frecuencia, una aventura incluye una historia de amor. No la hay en «Los tres Lenguajes», ya que no sería correcto que un Papa la tuviera, pero en otros cuentos infantiles (y en aventuras adultas) el héroe halla a alguien del sexo opuesto en su camino. Los reyes y los príncipes deben tener sus reinas y sus princesas.

¿Cuál es la función del tercer acto en la trama de aventuras? Como en la mayoría de las tramas, la pregunta formulada en el primer acto se responde en el tercero. ¿Conseguirá Hans abrirse camino en el mundo? Sí. Pero es ese viaje hacia el «sí» lo que más nos intriga. De hecho, el «sí» puede ni siquiera ser importante para el lector. La trama de la aventura es un proceso: disfrutamos de la aventura tanto (sino más) como de la resolución al término del relato.

Si se opta por esta trama, hay que elaborarla. Parte del éxito reside en resultar convincente «esta persona sabe de lo que está hablando» hay que tener un conocimiento de primera mano de los acontecimientos, y de los lugares donde acontecen, o hay que pasar tiempo en la biblioteca rastreando esos detalles que proporcionan autenticidad. Son los detalles los que convencen – no sólo saber el nombre de los lugares, sino saber esos pequeños detalles que proporcionan una sensación del aspecto, el sabor y el color del lugar. Hay que inundarse de detalles. Nunca se sabe lo que se necesita hasta que se necesita, así que hay que tomar notas cuidadosamente. No hay nada más frustrante que pasar por alto un detalle que no se había considerado importante y luego caer en la cuenta, mientras se escribe, de que era el detalle perfecto pero ya no recordamos en qué libro se encontraba. Si se toman notas con cuidado, siempre se puede volver atrás.

No se puede andar con atajos respecto a los detalles. Sin ellos, estaríamos proporcionando unos extensos bosquejos que no resultan convincentes. La próxima vez que leamos un relato de aventuras, fijémonos en qué gran papel tienen esos detalles a la hora de crear un tiempo y un lugar, y cómo un buen autor es capaz de enlazar ambos de manera natural para que parezcan

8.4. REVISIÓN

Mientras se escribe, tengamos en cuenta los siguientes puntos:

1. El meollo de la historia debe residir en el viaje, más que en la persona que lo realiza.
2. La historia debe narrar una salida al exterior, hacia nuevos y distantes lugares y acontecimientos.
3. El héroe parte en busca de fortuna; ésta jamás se halla en su hogar.
4. El héroe debe hallar su motivación en algo o en alguien para poder comenzar la aventura.
5. Los acontecimientos de cada uno de los actos dependen de la misma cadena de relaciones de causa y efecto que motivan al héroe al comienzo.
6. No hay necesidad de que el héroe experimente un cambio significatiyo al final de la historia.
7. La aventura a menudo incluye el amor.

El caballero de campo inglés galopando tras un zorro

-lo impresentable persiguiendo lo incomible.

OSCAR WILDE

Hay dos juegos que nunca parecen cansar la imaginación de los niños:

el juego del escondite y el *corre, corre que te pillo*. Intenta recordar la sensación de excitación al estar a la caza y hallar dónde se escondían los demás. O, si eras tú la presa, la emoción de eludir la captura. Era una prueba de astucia (cuán hábilmente te podías esconder) y de nervios.

Jugar al *corre que te pillo* es algo similar. Perseguir y ser perseguido, intentando siempre despistar al otro. Nunca perdemos las ganas de jugar. Para niños y adultos, hay algo fundamentalmente excitante en descubrir lo que está escondido. Cuando crecemos, nos hacemos más sofisticados en cuanto al juego, pero la emoción no cambia jamás. Es una emoción pura.

La trama de persecución es la versión literaria del juego del escondite.

La premisa básica de la trama es simple: una persona da caza a otra. Sólo se necesita un par de personajes, el perseguido y el perseguidor. Y ya que es una trama física, la caza es más importante que aquellos que toman parte en ella.

Estructuralmente, ésta es una de las tramas más simples. En la primera fase dramática, la situación queda rápidamente establecida así que las reglas de la persecución han sido expuestas. *Corredores a sus marcas...* Debemos saber quién es el villano y quién es el bueno, y por qué uno ha de perseguir al otro (el bueno no siempre persigue al villano; a menudo es a la inversa). Es en esta fase donde se plantean los resultados de la persecución (muerte, prisión, matrimonio). *Preparados...* También se necesita un incidente que motive la persecución. *Listos... ¡ Ya!*

EL GUIÓN Y LA TRAMA

La segunda fase dramática es la cacería. Aquí dependemos de una cierta variedad de giros, cambios e inversiones, quizá más que en otra trama cualquiera. Hay que mantener al lector pendiente de la persecución utilizando todos los trucos disponibles.

La tercera fase dramática resuelve la persecución. El perseguido escapa o es atrapado para siempre (o al menos se produce la ilusión de que es para siempre. Muchas secuelas dependen de reiniciar la caza una y otra vez).

Hollywood ha utilizado muy frecuentemente la trama de persecución, quizá porque se adapta bien a la pantalla. Steven Spielberg dio el primer paso de su carrera gracias a esta trama. Su primera película (rodada para la televisión), *El diablo sobre ruedas*¹, narraba cómo Dennis Weaver era perseguido implacablemente por un camión. No vemos ni llegamos a averiguar quien conduce el camión, por lo que éste adquiere una personalidad demoniaca, como si fuera la maldad absoluta. No hay razón alguna para ello, ni tiene por qué haberla. Nos gusta la emoción de ver cómo el camión intenta aplastar al personaje que interpreta Weaver, y nos gusta ver cómo Weaver huye de su perseguidor.

Luego vinieron las películas tipo *Los caraduras*² con Burt Reynolds y Jackie Gleason. Durante años, el público americano se deleitó con sus improbables hazañas. Incluso el primer largometraje para las pantallas de cine de Spielberg, *Loca evasión* ~, era una película de persecución. Estas películas no poseían ninguna pretensión seria, sólomente presentaban una perse

-- - cución. Aumentar la velocidad (por lo menos en las películas) no resulta excitante a menos que exista la posibilidad de ser atrapado. El tenaz personaje interpretado por Gleason y su estúpido sobrino persiguen a los bandidos a través del país en un vano intento de entregarlos a la justicia. Caer atrapado no posee ninguna función en estas comedias, ya que sin persecución, no hay película.

El inspector Javert persigue sin descanso a Jean Valjean en *Los Miserables*, y Sherlock Holmes persigue incansablemente al Doctor Moriarty a través de los relatos de Conan Doyle. Si eres el perseguidor, deseas atrapar al perseguido; si eres el perseguido deseas eludir al perseguidor. La tarea del

1. *Duel* (1972), dirigida por Steven Spielberg y escrita por Richard Matheson. Rodada para la cadena ABC, se estrenó en Europa en salas de cine después de su éxito en el Festival de Avoriaz.

2. *Smokey and the Bandit*. (1977), dirigida por Hal Needham y escrita por Alan Mandel, Charles Shearer y James Lee Barrett, según un argumento de Needham, y Robert L. Levy. En 1980 se realizó una secuela, *Vuelven los caraduras* (*Smokey and the Bandit 11*), también dirigida por Needham, con guión de Jerry Belson y Brook Yates.

3. *The Sugarland Express* (1974), dirigida por Spielberg

y escrita por Hal Barwood y Matthew Robbins.

TRAMA #3: PERSECUCIÓN

escritor es ser lo bastante hábil para mantener la persecución sin que el espectador se aburra. Ambas partes viven para la caza y se definen por ella. Como lectores, esperamos gran cantidad de acción física, y una cierta variedad de astutas tretas y estratagemas que aparecen justo cuando parece que el perseguidor ha acorralado al perseguido.

Sin embargo, el perseguido no puede alejarse demasiado del perseguidor, porque la tensión de la caza proviene de la proximidad entre los dos personajes. Pensemos en el juego de *corre, corre que te pillo*. Corres tras alguien que hace todo lo que puede para alejarse de ti. Te aproximas. La tensión se incrementa cuanto más cerca estás de él. Intenta darte esquinazo; tú permaneces al acecho. *La tensión alcanza su clímax justo en el momento previo a cuando la captura parece inevitable*. Entonces algo ocurre, y lo inevitable se frustra, bien por la astucia del perseguido o por alguna circunstancia fortuita.

El ejemplo clásico de esto es la relación entre el Coyote y Correcaminos. Ambos viven para la caza. Para todo el mundo, excepto para el Coyote, es obvio que el correcaminos podrá aventajarle y despistarle en cualquier momento. Sin embargo el coyote sigue intentándolo, aguardando a que tarde o temprano la providencia se ponga de su lado. El correcaminos reta a su oponente y deja que se acerque, pero en el último segundo, sale disparado en medio de una nube de polvo. Esta es la relación básica entre el perseguidor y el perseguido.

Pensemos en otras películas de persecución: *Tiburón* (el hombre contra la bestia), *The French Connection*, *La noche de los muertos vivientes*, *Terminator*, *A lien el octavo pasajero*, *Huida a medianoche*, *Testigo Accidental*, *Tras el corazón verde*, y en algunas películas de terror como *Viernes 13*, *La noche de Halloween* y *Pesadilla en Elm Street*. También ciertos personajes de los dibujos animados (tanto en revistas como en películas) existen sólo en función de la caza: Batman y Superman en particular.

4. *Jaws* (1975), dirigida por Steven Spielberg y escrita por Peter Benchley y Carl Gottlieb según la novela de Benchley. *The French Connection* (1971); en España se estrenó con el subtítulo *Contra el imperio de la droga*; dirigida por William Friedkin y escrita por Ernest Tidyman según la novela de Robin Moore; *Night of the Living Dead* (1968), dirigida por George A. Romero y escrita por John A. Russo según un argumento de Romero. *Terminator* (1984), dirigida por James Cameron y escrita por Cameron y GaleAnn Hurd, con diálogos adicionales de William Wisher Jr. *A lien* (1979), dirigida por Ridley Scott y escrita por Dan O' Bannon y Ronald Shusset a partir de un argumento de Walter Hill, O' Bannon y Shusset. *Midnight Run* (1988), dirigida por Martin Brest y escrita por George Gallo. *Narrows* (1992), dirigida por James Cameron y escrita por James Cameron y GaleAnn Hurd.

(1990), dirigida por Peter Hyarns y escrita por Earl Fentonjr. según el guión de la película homónima de 1952 dirigida por Richard Fleischer. *Romancing the Stone*, (1984) dirigida por Robert Zerneckis y escrita por Diane Thomas. *Friday tite Thlrteenth* (1980), dirigida por Sean 5. Cunningham y escrita por Victor Miller. *Halloween* (1978), dirigida por John Carpenter y escrita por Carpenter y Debra Hill. *A nighttnare on Elm Street* (1984), dirigida y escrita por Wes Craven.

Hay también películas clásicas de este tipo, como *Bonnie&Clyde* y *Moby Dick*⁵. Incluyo aquí la versión filmica de *Moby Dick* porque trata básicamente acerca de la obsesión de Ahab por capturar la ballena. Esta obsesión deja en segundo lugar cualquier otro aspecto. A diferencia del libro, que penetra en la psicología de los miembros de la tripulación, la película se centra más en la cacería.

Una de las mejores películas de persecución es *Dos hombres y un destino*⁶. Desde el principio del relato, Butch y Sundance son unos fugitivos. Conocidos como «La banda del agujero en la pared» ~, la pareja ha hecho carrera saqueando los trenes de la Union Pacific. De hecho, han llegado a ser tan buenos en su oficio, que el presidente del ferrocarril se ha tomado como un asunto personal dar a caza a la pareja. Butch y Sundance han maquinado atracar el mismo tren dos veces: una vez a la ida y otra en el trayecto de vuelta. ¿Quién podría prever que los ladrones fueran tan atrevidos?

¡Atracan el tren. Butch lo celebra en un burdel mientras Sundance le hace una visita a su novia, la maestra de escuela. Después, detienen el tren de nuevo.

El plan les estalla en las manos. Un grupo de jinetes armados está esperándolos en un vagón y la persecución comienza no terminará hasta el final

de la película.

9.1. A LA CAZA DE LA TRAMA DE PERSECUCIÓN

Los elementos de una trama de persecución son bastante comunes. Alguien corre, alguien persigue. Es un simple (aunque poderoso) movimiento físico que evoca emociones simples (aunque poderosas). No importa si la persecución es una cacería con un grupo armado o una persecución entre submarinos, como en *La caza de Octubre Rojo*⁸. Lo que distingue a una historia de otra es la cualidad de la caza misma. Si uno recurre a lugares comunes, la persecución carecerá de la emoción que exige el lector. Si el terreno es demasiado familiar, costará más implicar al lector en el relato.

5. *Bonnie&Clyde*, (1967) dirigida por Arthur Penn y escrita por Robert Benton, David Newman y (no acreditado) Robert Towne. *Moby Dick*, dirigida por John Huston en 1956 y escrita por Ray Bradbury y Huston según la novela de Herman Melville.

6. *Butch Cassidy' and the Sundance Kid* (1969), dirigida por George Roy Hill y escrita por William Goldman.

7. «La banda del destUadero» en la versión española de la película.

8. *The Huntfor Red October* (1990), dirigida por John McTiernan y escrita por Larry Ferguson y Donald Stewart a partir de la novela de Tom Clancy.

La clave para mantener la emoción de la persecución es que ésta sea impredecible. Si recordamos lo que se comentó acerca de los patrones, veremos lo importantes que son al desarrollar la trama. Pero en una trama como ésta, los patrones no han de ser obvios. Hay que elaborar emocionantes series de giros y cambios para que el lector se mantenga en suspenso. No alimentemos las expectativas. Si persuadimos al lector de que cierto acontecimiento está a punto de suceder, habrá que destruir esa expectativa. El acontecimiento debe encajar en el patrón previsto, pero poseer al mismo tiempo un pequeño elemento de sorpresa. El caso es que el lector esté en lo cierto y en un error a la vez. El esperaba que sucediera algo (y ese algo ocurrió), pero no de la manera que él imaginaba. Esto implica originalidad, lo que es la tarea más trabajosa para un escritor. Hallar una nueva manera de hacerlo, o colocar un giro nuevo en una situación vieja. Hemos de refrescar las ideas. Cada mano ha de tener una carta marcada.

Por supuesto, la acción física pura puede implicarnos en la persecución. La persecución automovilística de *Bullit*⁹ es una de las mejores que se han filmado: uno puede sentir cómo se balancea en el asiento mientras los coches vuelan por las calles de San Francisco. Igualmente poderosa es la escena de la persecución en Bensonhurst, Brooklyn, en *The French Connection*, donde «Popeye» Doyle persigue un tren bajo el puente. Estas escenas nos atraen de una manera física, no intelectual.

Pero una persecución automovilística es una persecución automovilística. Un recurso bien conocido hoy en día. Así que, ¿cómo hacer de una trama de persecución algo único? Si estamos familiarizados con las obras de Ed McBain o de Elmore Leonard, ya sabemos cómo un estilo tenso puede hacer inquietante el movimiento más simple. Ellos hacen que cualquier movimiento sea impredecible porque el lector no está seguro de las consecuencias que acarreará ese movimiento. Sus personajes no pueden hacer nada sin que algo amenace el precario equilibrio de la cordura o de la ley. La novela de Leonard *52 Pickup* es un buen ejemplo de este tipo de escritura.

Aristóteles dijo que la acción definía al personaje. Es cierto. Una persona se refleja en lo que hace. Pero Aristóteles

no sabía nada de Hollywood.

Llegamos a un punto donde la acción no define al personaje, donde la acción tiene lugar por el hecho de ser acción. Pese a toda la acción que pueda haber en las películas de Steven Spielberg o de George Lucas, esta acción escasamente revela algo importante de los personajes principales. Y ello no nos importa. Lo que nos importa es que la acción sea *estimulante, atrayente*

9. *Bol/it* (1968), dirigida por Peter Yates y escrita por Harry Kleiner y Alan R. Trustman según la novela de Robert L. Pike *Mute Witness*.

u 105

EL GUIÓN Y LA TRAMA

y *zínica*. Esto significa huir de los clichés habituales. Significa que la tensión

debe recorrer el relato como un cable eléctrico. No sólo en lo que concierne

a los guiones cinematográficos; es algo también válido para las novelas que

toquen este género, por lo que es importante hallar un nuevo enfoque para

que las viejas historias sean atractivas otra vez.

Dos hombres y un destino funciona porque invierte el western tradicional. Los malos son los buenos; les gusta la diversión y son atractivos. No llevan barba de cinco días, ni apestan o escupen, ni atropellan a hombres indefensos o a mujeres o a niños. Van en contra del arquetipo (lo mismo podría decirse de los personajes principales de *Bonnie&Clyde*). Butch es un romántico, un optimista que posee un punto de vista positivo para todo. Sundance es más práctico, un realista, pero no es menos atractivo y encantador. Ambos son unos marginados bienintencionados. Sus actividades nos resultan estimulantes, su comicidad nos atrae y las situaciones en las que se ven envueltos son únicas. Hay que recordar la escena en la que la pareja se ve acorralada en lo alto de un cerro y no hay otra salida que saltar a un torrente. En su forma básica hemos visto esta escena antes. Los dos fugitivos dan ese salto a la desesperada.

Pero William Goldman da un giro a esa escena que la hace inolvidable. Descubrimos en el último momento que Sundance no sabe nadar. La escena es tensa, pero divertida. No es que sepamos nada relevante acerca del personaje, ya que el que no sepa nadar es una argucia que encaja sólo en esta escena. Pero funciona porque el diálogo es divertido y la situación se observa desde un ángulo que no habíamos visto antes.

Lo que nos lleva a la última marca de fábrica de esta trama: el *cor~finamiento*. Para aumentar la tensión durante la persecución, es inevitable que en algún momento el perseguido sea atrapado o se halle encerrado. Como en la escena con Butch y Sundance en lo alto del risco: tienen a su espada la colina y enfrente el grupo que les persigue. *Cuanto más cerca está el*

peligro, mayor es la tensión. Algunas películas, como las de la serie *A lien*, han aprovechado extraordinariamente bien este principio. El personaje principal, Ripley, se encuentra siempre en peligro, sea en una nave espacial o en un planeta hostil. No se le da espacio para huir. Lo mismo puede decirse de *Atmósfera Cero 10* cuya acción tiene lugar en una estación espacial, y también *Testigo accidental*, que se desarrolla en un tren. Si se confina la acción, incluso al extremo de llegar a la claustrofobia, se incrementará la tensión del relato.

Una palabra más acerca del uso de espacios cerrados: si bien es cierto que limitar la capacidad de movimiento de los personajes aumenta la tensión, también es cierto que un excesivo confinamiento a veces dificulta la acción y

10. *Out/and* (1980), dirigida y escrita por Peter Hyarns.

106

TRAMA #3: PRESECUCIÓN

el movimiento. Por ejemplo, Agatha Christie emplea el tren en *Asesinato en el Orient Express* al máximo de sus posibilidades. Los personajes no pueden bajarse del tren, pero poseen suficiente espacio para moverse, esconderse y llevar a cabo sus acciones. Si se intentara confinar aún más la acción, por ejemplo, en un vagón del tren, se les negaría a los personajes la libertad que necesitan para moverse. Existen otros buenos ejemplos en las películas. *La jungla de cristal* transcurre en un edificio de oficinas Y *Alerta máxima 12*, con Steven Seagal, en un buque militar ambos espacios funcionan bien—. Pero *El pasajero 5713*, con Wesley Snipes, transcurre en un avión secuestrado, que resulta demasiado pequeño para albergar la acción. No hay suficientes sitios a dónde ir o cosas que hacer en un avión.

9.2. REVISIÓN

Mientras se escribe, hay tener en cuenta los siguientes puntos:

1. En esta trama, la caza es más importante que las personas que toman parte en ella.
2. Hagamos evidente que existe un peligro real para el perseguido.
3. El perseguidor debe tener una posibilidad razonable de atrapar al perseguido; incluso puede atraparlo momentáneamente.
4. Recurramos sobre todo a la acción física. -
5. La historia y los personajes deben ser estimulantes, atractivos y únicos.
6. Elaboremos los personajes y situaciones en oposición a

los arquetipos para evitar los lugares comunes.

7. Cuidemos de que las situaciones se mantengan en un marco geográfico lo más estrecho posible; cuanto más reducido sea el lugar de la caza, mayor será la tensión.

8. La primera fase dramática debe poseer tres etapas: a) establecer las reglas de la caza, b) entrever los resultados de la persecución y e) comenzar la persecución mediante un incidente.

II. *Die Hard* (1988), dirigida por John McTiernan y escrita por Jeb Stuart (pseudónimo de bel Silver) y Steven E. de Souza, según la novela *Nothing Lasts Forever* de Roderick Thorp.

12. *Under Siege*, dirigida por Andrew Davis en 1992 y escrita por J. F. Lawton.

13. *Passenger 57*, dirigida por Kevin Hooks en 1992 y escrita por Dan Gordon y David Loughrey, según un argumento de Gordon y Stewart Raffill.

107

lo

TRAMA#4: RESCATE

*Libra mi alma de los que rugen,
mi túnica de los cachorros de león.*

SALMOS 35, 17

Como la trama de aventura, el héroe de la trama de rescate debe explorar el mundo. Como en la trama de búsqueda, el héroe de la trama de rescate busca a alguien o a algo. Y como en la trama de persecución, el héroe, por lo habitual, persigue al antagonista. La trama del rescate, como las otras, es una trama física: depende más de la acción que de las sutilezas psicológicas de los personajes. Pero las similitudes acaban aquí. La trama de rescate se basa en gran medida en el tercer lado del triángulo: el antagonista.

La historia depende de las acciones entre los tres personajes el protagonista, la víctima, y el antagonista cada uno de los cuales posee una función específica. Los personajes están en función de la trama (en contraste con una trama puesta al servicio de los personajes), lo que es una condición de una trama física. Como lectores, nos interesamos más por la acción que implica a los tres personajes principales que lo que pudiera interesarnos de ellos como tres seres humanos excepcionales. El

conflicto es una consecuencia de la búsqueda y de los esfuerzos del héroe por recuperar lo que ha perdido.

Antes de examinar el papel de los personajes principales, examinemos el papel de la trama misma.

El argumento moral que se halla en el corazón de esta trama suele ser claro: El antagonista es el villano y el protagonista es el héroe. El lector tiende a disfrutar de la persecución más que de cualquier otra cosa y parece satisfecho con la sencilla moraleja que yace en la base del relato. Bajo estas con-

1
109

EL GUIÓN Y LA TRAMA

diciones, es difícil elaborar un argumento moral que posea dos caras igualmente válidas, lógicas y atractivas.

Voy a poner un ejemplo. Como escritor para la televisión, me fijo en el tipo de relatos que a las cadenas de televisión les gusta producir —no las películas que compran a las productoras de cine, sino las películas que ellas mismas producen, a menudo llamadas «Películas de la semana» (*Movies of the Week*)—. Esas películas con frecuencia son tópicas: es casi seguro que el suceso de los periódicos de hoy acabará mañana como un drama televisivo. Varias películas televisivas se han realizado sobre secuestros infantiles. Uno de los padres, enajenado, al que el juez ha negado la custodia de su hijo, le secuestra y desaparece. El triángulo de personajes lo constituye el padre, la madre y el hijo. El conflicto principal se produce entre el padre y la madre; el niño es la víctima.

Todas las «Películas de la semana» que he visto tratan el tema de una forma tradicional: un héroe (el padre o la madre), un villano (el padre o la madre) y una víctima (el niño). El guión más habitual presenta a un padre violento y mentalmente desequilibrado que secuestra a su hijo cuando el juez le niega la custodia. Exigiendo los derechos de su paternidad (su plataforma moral), desaparece después de raptar a su hijo de su hogar o del patio del colegio. La madre (que posee su propia plataforma moral) emplea el resto de la película buscando y recuperando a su hijo. ¿No resulta esto familiar?

Debemos recordar que en un capítulo anterior yo decía (junto con Tolstoi) que los mejores relatos no se obtienen de la oposición bueno-contramalo sino de la oposición bueno-contrabueno. ¿Qué ocurriría si elimináramos al padre malvado que desafía el mandato del juez y secuestra cruelmente a su hijo? La historia que a mí me parece interesante la historia que aún tengo que ver en televisión es la que presenta a ambos padres con un derecho moral similar sobre el niño. ¿Qué ocurre entonces? Esto es lo que quiero decir con la expresión «estar entre la espada y la pared».

Pero en las tramas de rescate el concepto de rescate parece implicar bueno-contramalo. Es inherente a la palabra «rescate». Ser rescatado es ser librado de un encierro, de un peligro, de la violencia o de la maldad. Me parece que la historia más interesante carece de estos elementos y, por lo tanto, no es posible que exista el rescate. Se puede ver cómo esta trama, en cierta forma, no permite el tipo de desarrollo de los personajes que sería necesario para elaborar una historia interesante a no ser que se trate de una trama de acción, en la que la persecución y el rescate sean el centro principal de atención.

Examinemos ahora el papel de cada uno de los tres personajes principales.

110

TRAMA ~ RESCATE

10.1. EL PROTAGONISTA

La acción de la trama tiende a centrarse en el protagonista, ya que él es quien realiza la búsqueda. La situación es clara y sin ambages. El protagonista tiene alguna clase de relación con la persona que es objeto de la búsqueda. Esta relación proporciona la motivación necesaria para llevar a cabo la búsqueda.

La relación más poderosa y más común es la amorosa. El príncipe desea rescatar a la princesa. El esposo desea rescatar a su mujer. Una madre quiere rescatar a su hijo. La relación puede basarse en razones menos idealistas, como en el caso de unos mercenarios que han sido pagados para encontrar a alguien, pero casi siempre surge alguna razón idealista en su motivación. Incluso en un caso como el de *Los siete magníficos* (basada en la película de Akira Kurosawa, *Los siete samurais*), los endurecidos mercenarios que aceptan librar a la pequeña e insignificante localidad mexicana de unos bandoleros, lo hacen por un sentido de la justicia. Cualquiera que sea la motivación, es un fuerte impulso moral que procura combatir el mal o la injusticia.

A menudo el héroe debe llegar hasta el fin del mundo para encontrar lo que busca. Puede ser de manera literal, como en el caso de los príncipes que han de internarse en el reino del Mal, o puede ser figurado, en el sentido de que el héroe debe viajar por un territorio que le es ajeno (por ejemplo, otra ciudad). La

clave está en que el protagonista va a un lugar desconocido para él, lo que le coloca en desventaja. Debe superar esa desventaja para acometer el rescate. Es un signo de la mayor fuerza del héroe el tener que combatir en el terreno del villano y vencer, que hacerlo en un lugar que le sea familiar. Asimismo, es una fuente de mayor tensión. El enfoque moral del protagonista en estas situaciones se centra más en su oponente que en la persona o cosa que busca, lo que hace que esta trama parezca un duelo o competición entre él y el antagonista.

Alexander Pushkin escribió un poema titulado «Ruslan y Liudmila», poema que posteriormente Mijail Glinka convirtió en la ópera del mismo título. La historia comienza con el matrimonio entre Liudmila, hija de Vladimir, gran príncipe de Kiev, y Ruslan. Es una boda fastuosa. Después del banquete, los recién casados se dirigen a su cámara nupcial para consumar su matrimonio. Pero antes de que la pareja se convierta en uno solo, se produce un estallido de truenos y relámpagos y el malvado mago Chernodor roba a Liudmila de los brazos de Ruslan.

El príncipe está tan ultrajado por este crimen que promete la mano de su hija a quien la rescate. Ruslan debe salir al exterior, enfrentarse al siniestro hechicero, rescatar a su amada y probar así su valía.

El relato es el de Ruslan, más que el de Liudmila o el de Chernodor. El es el héroe y debe acometer las tareas necesarias para recuperar a su amor perdido.

10.2. EL ANTAGONISTA

La mayor parte de los relatos que versan sobre el rescate tratan sobre secuestros. Conocemos bien el patrón. El malvado mago rapta a la bella princesa y se la lleva a su castillo para su disfrute personal. Este modelo no ha cambiado mucho en los últimos cinco mil años. El malvado mago adopta muchas formas en la literatura moderna, pero no es difícil reconocerle. Puede haber perdido todos sus poderes mágicos, pero el lado malvado de su personalidad permanece intacto.

El antagonista es, desde luego, un personaje a remolque del protagonista. Puesto que es el protagonista quien debe llevar a cabo la búsqueda, y puesto que habitualmente seguimos las andanzas del protagonista y no del antagonista, sólo nos encontramos al antagonista de tanto en tanto para recordar sus poderes y lo que el protagonista ha de superar para alzarse con el triunfo. Cuanto más poderoso sea el oponente, más significativa es la victoria. Por consiguiente, el antagonista debe interferir continuamente en los esfuerzos que hace el protagonista para llevar a cabo el rescate. La pareja interactúa

para crear la tensión del relato. No importa si es el personaje que da título a la obra teatral *Madame Ranevskaya* cuando intenta rescatar su orquídea grana de Lophakhin o si es John Wayne quien intenta rescatar a Natalie Wood del jefe comanche Scar en *Centauros del desierto*.

Esto no quiere decir que el villano sea un personaje incidental, ya que los momentos en los que él y el héroe se enfrentan son cruciales (hablaré más tarde de esas interacciones en este mismo capítulo). *El antagonista es una excusa cuya función es despojar a/protagonista de aquello que él cree que le pertenece.* A menudo es sagaz (taimado), lo que le permite esquivar a su oponente hasta el tercer acto.

10.3. LA VÍCTIMA

En la trama de rescate, el conflicto reside entre el protagonista y el antagonista. La víctima es el último lado del triángulo. Sin la víctima, por supuesto, no hay relato, pero la víctima es, de hecho, algo incidental en la trama.

1. *The Searchers*. Dirigida en 1956 por John Ford y escrita por Frank S. Nugent a partir de la novela homónima de Alan Le May.

112

TRAMA #4: RESCATE

Rara vez es la víctima algo más que la encarnación metafórica de lo que el héroe está buscando. En el guión de William Goldman *La princesa prometida*² es la princesa quien ha de ser salvada, y todo lo que se necesita saber es que es hermosa y pura. En cierta forma la víctima es como el McGuffin de Hitchcock: el personaje al que todos buscan y a quien nadie le importa. No nos interesa demasiado lo que siente y menos aun lo que piensa. En este sentido, la víctima es más un objeto que un ser humano. Conocemos a Rapunzel por su largo y hermoso cabello, pero ¿qué más sabemos de ella? Sólo sabemos que ha sido convertida en una prisionera por los pecados de sus padres. No sabemos si ha cursado el bachillerato, si es ambiciosa, si tiene hermanos o hermanas, etc. Lo que es importante es que existe y así el rey puede intentar rescatarla (y fracasa en el intento).

De los tres personajes principales del triángulo, la víctima es el menos importante.

10.4. ESTRUCTURA

En una trama de aventuras, el protagonista puede enfrentarse a una cierta cantidad de acontecimientos que sólo vagamente se vinculan con la trama. Pero en una trama de rescate, aunque el

protagonista tenga que explorar el mundo, se encuentra volcado en una tarea concreta (rescatar a alguien). La clave de la trama de aventura es el aprendizaje del héroe, mientras que la clave de la trama de rescate es salvar a alguien o a algo.

La trama de rescate posee tres fases dramáticas, que se corresponden con la estructura en tres actos.

El primer acto es la separación. El protagonista es separado de la víctima por el antagonista, lo que constituye el incidente motivador. El primer acto presenta al héroe y a la víctima, y asimismo la relación que existe entre ambos, para que comprendamos por qué no es posible que los dos personajes se mantengan separados. El rapto tiene lugar al final del primer acto (durante el primer revés de la situación) Chernodor rapta a Liudmila de su lecho nupcial, King Kong rapta a Aun Redman (Fay Wray) ~.

El segundo acto es la persecución. El protagonista, ultrajado, persigue al antagonista. Lo que el protagonista hace y a donde va se define principal

2. *The Princess Bride*, dirigida en 1987 por Rob Reiner.y escrita por William Goldman, hasándose en su novela.

3. Se refiere, naturalmente a *King Kong* (1933), dirigida por Menan C. Cooper y Ernest B Shoedsack y escrita por Cooper, James A. Creelman y Ruth Rose, según un argumento de Cooper y Edgar Wallace.

mente por las acciones del antagonista. Si el antagonista mora el Reino de las Tinieblas, el protagonista debe internarse en él. Si el antagonista se oculta en un campo de maíz en mitad de Kansas, allí tendrá que dirigirse el protagonista. Los obstáculos que el protagonista halla a lo largo del camino son por lo general obra del antagonista. Trampas, trucos, maniobras de diversión, pistas falsas y similares. El auténtico héroe persevera y supera las dificultades, no sin esfuerzo. El héroe aventurero rara vez sufre una desventaja significativa. Si resulta herido, la herida no es lo bastante grave como para impedirle proseguir: no existe obstáculo que le impida perseguir al antagonista. Ya que el lector conoce, al menos intuitivamente, el resultado de la persecución, es importante que el escritor haga que la persecución resulte lo más entretenida posible. Las trampas, trucos y giros en la situación deben ser sorprendentes e ingeniosos. Si son predecibles, queda bien poco por ofrecer al lector.

Eddie Murphy, el elegido en *El chico de oro* ~, debe rescatar al *wunderkind* [niño prodigio] tibetano que nace una vez entre mil generaciones; su tarea consiste en vencer a las fuerzas del mal que han robado al niño. El personaje de Eddie Murphy es un elegido bastante dudoso, pero unas cuantas peripecias prueban su aptitud y honestidad. La tarea a veces

eleva al ser humano común a proporciones heroicas. Sólo entonces puede adoptar los impresionantes poderes del Elegido.

El tercer acto constituye la inevitable confrontación entre el protagonista y el antagonista. Habitualmente, es un choque entre las fuerzas del bien y del mal. Ya conocemos la fórmula. Como en el segundo acto, puesto que lector sabe bien cuál será el resultado, el escritor debe proporcionar las sorpresas de otra manera: las escenas de confrontación mismas. Deben ser entretenidas y estar llenas de sorpresas. Cuando Luke Skywalker se enfrenta finalmente con Darth Vader, sabemos cuál será el resultado. Después de todo, Darth Vader lleva un casco de color negro. ¿La sorpresa? El duelo es entre padre e hijo.

Hay otras formas de sorprender al lector/espectador. En *Los profesionales* ~, descubrimos que la mujer a la que todos han intentado rescatar no desea ser rescatada. No fue secuestrada; se marchó para huir de su marido. Se puede querer sorprender al lector haciendo que el héroe fracase. Esto desde luego constituiría una sorpresa, pero hay que tener cuidado. No hay que desilusionar al lector. Necesitamos una razón muy convincente para hacer algo así. El lector posee ciertas expectativas, y a menos que se haya ido elaborando una base para ese final, probablemente el lector rechazará tajantemente ese final.

4. *The Go/den C/zi/d*, dirigida por Michael Ritchie en 1986, con guión de Dennis Feldman.

5. *The Professiona/s* (1965), dirigida y escrita por Richard Brooks.

114

-y-

TRAMA#-4: RESCATE

La trama de rescate se basa en las reglas quizá más que cualquier otra trama. Posee unos personajes y unas situaciones bien delimitados. Pero no subestimemos su inmenso atractivo. Como las tramas de venganza y de tentación, es una de las más satisfactorias desde el punto de vista emocional. Confirma el orden moral del universo al vencer al mal; restaura el orden en un mundo caótico y reafirma el poder del amor.

10.5. REVISIÓN

Mientras se escribes, tengamos en cuenta los siguientes puntos:

1. Esta trama se basa más en la acción que en la caracterización de los personajes.
2. El triángulo de personajes debe constar de un héroe, un villano y una víctima. El héroe debe rescatar a la víctima del poder del villano.
3. El aspecto moral de esta trama tiende a presentarse en blanco y negro.
4. El centro de atención debe residir en la búsqueda del villano por parte del héroe.
5. El héroe debe estar en continuo movimiento para encontrar al villano y habitualmente debe enfrentarse a éste en su terreno.
6. El héroe ha de definirse a través de su relación con el villano.
7. Emplearemos al antagonista como un instrumento cuyo propósito es arrebatarse al protagonista aquello que él cree que es suyo.
8. Mostraremos que el antagonista interfiere continuamente en los progresos del héroe.
9. La víctima es por lo general el personaje más débil de los tres y su función principal es servir de excusa para enfrentar al héroe con el antagonista.
10. Desarrollaremos las tres fases dramáticas de separación, búsqueda y confrontación y reunión.

*¡Quien me diera alas como de paloma!
Y volaría y descansaría.*

Las dos tramas anteriores (persecución y rescate) tienen mucho en común con la trama de la huida. Esta trama es física y como tal, concentra sus fuerzas en los mecanismos de la huida y de la captura. Esto eliminaría relatos sobre personajes que intentan evadirse de un demonio personal (como adicciones, fobias y dependencias varias). Estas son tramas de personajes (tramas de la mente). La huida, en este argumento, es algo literal: el protagonista está encerrado contra su voluntad y quiere escapar.

La literatura es rica en ejemplos del tipo de *E/prisionero de Zenda*, de Sir Anthony Hope Hawkins, *Typee*, de Herman Melville, «El rescate del jefe indio» de O. Heniy, *El expreso de medianoche*, de William Hayes y William Hofer (adaptado al cine por Alan Parker'), «Un suceso en el puente sobre el río Owl», de Ambrose Bierce, y películas como *Papillon*, *La invasión de los ladrones de cuerpos*, *La gran evasión* y *Traidor en el infierno* 2~ Es también

1. *Midnight Express*, dirigida por Alan Parker en 1978 y escrita por Oliver Stone sobre el libro autobiográfico de William Hayes, escrito en colaboración con William Hoffer.

2. *Papi/Ion*, dirigida por Franklin J. Schaffner en 1973, escrita por Dalton Trurnbo y Lorenzo Semplejr. según el libro de Henri Charriere, alias *Papi//on*; *The Invasion of Body Snatchers*; la prirnera(y mejor) versión es la dirigida por Don Siegel en 1956 y escrita por Daniel Mainwaring según u n relato de Jack Finney; *The Great Escape*, dirigida por John Sturges en 1963, con guión de W. R. Burnett y James Clavell según el libro de Paul Brickhill; *Sta/ag 17*; dirigida por Billy Wilder en

guión de Wilder y Edwin Blum basado en una obra de teatro de Donald Bevan y Edrnund

j 117

EL GUION Y LA TRAMA

un tema recurrente en los cuentos infantiles: el niño que se halla prisionero de una bruja o de un ogro.

La pujanza de esta trama procede en buena parte de la otra cara de la trama de rescate. En esta última, el lector sigue las aventuras del personaje que realiza el rescate, y la víctima aguarda pacientemente para ser rescatada. En la trama de la huida, sin embargo, la víctima se libera a sí misma.

El argumento moral de esta trama tiende a ser en blanco y negro. El héroe está injustamente encerrado. Pero no siempre. A veces la esencia de la trama de huida no es más que una prueba de voluntad entre dos personalidades poderosas: el cautivo y el captor. Ellos se entregan a su trabajo: el guardián a vigilar que su prisionero siga encerrado y éste a huir del encierro. La película de John Carpenter 1997: *Rescate en Nueva York*³ no posee una estructura moral significativa, ni siquiera la básica reafirmación del bien sobre el mal, pero como una aventura de fugas, es sumamente entretenida.

En comparación, se puede leer *El expreso de medianoche*, de Hayes y Hofer, cuyo título alude a lo que en jerga carcelaria significa «fuga». Trata, de una forma realista, de los horrores de estar en una cárcel turca y de la necesidad del personaje de escapar para sobrevivir. En la obra, Billy Hayes es atrapado intentando sacar hachís de Turquía. Trata por primera vez de huir cuando muestra a las autoridades dónde compró el hachís, pero fracasa y es devuelto a la cárcel, que es lo más parecido al infierno sobre la tierra. Se le condena a cuatro años y dos meses, lo que, según su abogado, es una condena benigna. Hayes está dispuesto a pasar el tiempo de su condena entre rejas y salir después, pese a contemplar crímenes homosexuales, apuñalamientos e incluso torturas infligidas a niños. Al principio espera que su abogado consiga una apelación, pero nada ocurre. Cuando espera una excarcelación antes de cumplir toda la condena, descubre horrorizado que los jueces intentan hacer con él un escarmiento y que van a juzgarle de nuevo, esta vez por tráfico. Se le condena a treinta años de cárcel —una virtual sentencia de muerte— y vuelve a prisión.

Hayes ya sabe que no hay otra salida que la fuga.

El resto de la historia detalla los intentos de fuga de Hayes. Planea escapar a través de un sistema de túneles bajo tierra, pero se desanima al comprobar que los túneles no tienen salida. A través de una serie de incidentes que le llevan a las profundidades del infierno, se le presenta una oportunidad para huir y finalmente la aprovecha.

3. 1997: *Escape from New York*; dirigida por John Carpenter en 1979, con guión de Carpen-ter y Nick Castle, basado en un argumento de ambos.

118

TRAMA #5: HUIDA

11.1. LA TRAMA DE LA HUIDA. PRIMERA FASE

La historia tipifica las tres fases dramáticas de la trama de huida. En la primera fase, el protagonista es encarcelado. El crimen puede ser real o imaginado (y el protagonista, por tanto, culpable o inocente). En el caso de *El expreso de medianoche*, el castigo es desproporcionado, por lo que a nosotros, como lectores, nos resulta excesivo y nos ponemos del lado de Billy Hayes, quien es un ser humano decente entre animales.

En «Un suceso en el puente sobre el río Owl», Peyton Farquhar se halla sobre un puente del ferrocarril en el norte de Alabama contemplando el rápido cauce de las aguas. Sus manos están atadas a la espalda y hay un nudo alrededor de su cuello. Va a ser ahorcado por los soldados de la Unión. Esta situación,

en comparación con los cinco años de agonía de Billy Hayes, transcurre en unos pocos minutos. Farquhar será colgado o escapará mediante un milagro. El conflicto está claro y la tensión es inmediata.

En la obra de Melville, *Typee*, Toby ybm desertan de su barco en una de las Islas Marquesas sólo para ser los invitados de una tribu de caníbales, quienes están fascinados por los británicos. Los caníbales van retrasando el comerse a sus invitados para cenar, pero tampoco les permiten irse.

En el relato de O. Henry «El rescate del jefe indio», Sam y Diii secuestran al hijo único de un hombre rico y se lo llevan a una cueva. La situación parece sencilla y directa: si el padre quiere ver de nuevo .a su hijo, tendrá que pagar un rescate.

11.2. LA TRAMA DE LA HUIDA. SEGUNDA FASE

La segunda fase de esta trama versa sobre el encierro y los planes de fuga. Puede que haya un intento de evasión durante la primera fase dramática, pero éste siempre fracasa. O bien la fuga es un desastre o, si tiene éxito, el protagonista es capturado de nuevo y devuelto a su prisión.

La pregunta de la trama es simple: ¿Escapará el protagonista? La tercera fase dramática contiene la respuesta, pero en la mayoría de los casos el lector será capaz de anticipar cuál será el resultado. Esto es una consecuencia de la sencilla estructura moral de la trama. Si las fuerzas están bien definidas en torno al bien y al mal, no nos esperamos que el mal prevalezca. Es insatisfactorio, de cara al lector, estar pendiente del protagonista durante todo el relato sólo para verle fracasar. Los lectores prefieren un final optimista, un triunfo en vez de una derrota. Esperamos que Billy Hayes huya, esperamos que Farquhar logre de alguna manera escapar al linchamiento; esperamos que

Toby y Sam se libren de ser metidos en una olla gigante; y esperamos que el padre de Johnny pague el rescate que le permita recuperar a su hijo (aunque con O. Henry también esperamos lo inesperado: nos sentiríamos defraudados si el final no tuviera un giro sorprendente).

En «Un suceso en el puente sobre el río Owl», el sargento a cargo de la ejecución tropieza con el tablón que mantiene a Farquhar erguido. Fraquhar cae, con la cuerda tensada en su cuello. Mientras cae, el autor relata su crimen, Como explorador del Sur, había intentado quemar el puente del río Owi antes de que llegaran las fuerzas de la unión. Pero fue capturado y condenado a muerte. Farquhar sueña con librarse de la soga, sumergirse en el agua y volver con su esposa y sus hijos,

quienes le esperan en casa.

Toby y Tom también han intentado escapar, pero los caníbales de Typee tienen, obviamente, otros planes para ellos. Tom acaba con una herida que provoca una hinchazón en su pierna. Toby convence a los caníbales para que le dejen buscar ayuda para su amigo, pero de camino encuentra unos guerreros hostiles de otra tribu y tiene que volver a Typee.

«El rescate del jefe indio», por otro lado, comienza a tomar una extraña dirección en la segunda fase. Después de que Sam y Diii hayan secuestrado a Johnny, Sam se marcha para devolver un caballo y un carromato mientras Diii vigila al niño. Cuando Sam regresa, sin embargo, descubre que Diii y Johnny han estado jugando a indios y tramperos. Johnny, que se denomina a sí mismo «Jefe Indio», tiene a su captor atado de pies y manos. Jefe Indio anuncia entonces que a la mañana siguiente le cortará la cabellera a Diii y quemará a Sam en el tótem.

El giro irónico es evidente. Johnny es el captor y Bill y Sam los cautivos. Aterroriza a los dos hombres sin dejarles dormir y amenazándoles con las ejecuciones del día siguiente. Les ataca con una patata caliente y con una piedra. Los dos hombres no tienen ninguna oportunidad de escapar del muchacho.

11.3. LA TRAMA DE LA HUIDA. TERCERA FASE

La tercera fase consiste en la huida misma. Por lo habitual, los muy elaborados planes de la segunda fase fracasan (si no es así, la acción se hace demasiado predecible). Surgen nuevas e inesperadas ocasiones. Surge lo inesperado. Se desata el infierno. Hasta aquí, la situación ha sido firmemente controlada por el antagonista, pero, de improviso, la situación se torna más fluida, fuera de control, gracias al héroe o a alguna circunstancia fortuita. El héroe, que se ha visto en clara desventaja, consigue por fin tener su ocasión y si hay alguna cuenta moral que saldar, ha llegado el momento de hacerlo.

120

TRAMA #5: HUIDA

La tercera fase dramática es por lo general la fase más activa. Ya que la segunda fase consiste en planes de evasión, la tercera fase es la realización de la fuga, incluso cuando ésta se produce en medio de unas circunstancias bien diferentes a las planeadas durante la segunda fase.

Peyton Farquhar cae desde el puente y «en un instante, terriblemente repentina, la luz que lo rodeaba disparó hacia arriba con el ruido de una fuerte zambullida; hubo un rugido espantoso en sus oídos y todo fue frío y oscuridad..., supo que la cuerda se había roto y que él había caído en la corriente». Lucha por liberar sus manos cuando sube a la superficie, pero los soldados de la Unión le disparan, obligándole a sumergirse.

La corriente lleva a Farquhar río abajo y lejos del alcance

de las balas. Agotado, comienza a andar rumbo a su casa, con el único pensamiento de volver con su esposa. Llega a su hogar, apenas capaz de sostenerse en pie, y allí está su esposa, esperándole. Da un paso para abrazarla.

Y llega la última frase del relato: «Peyton Farquhar estaba muerto; su cuerpo, con el cuello roto, pendía suavemente de un lado a otro bajo las maderas del puente del río Owl».

La huida, como se descubre, no fue tal. O quizás sí lo fue, ya que Farquhar, en su mente, había huido. Bierce pudo salir airoso al escribir semejante final porque el relato corto estaba escrito para el efecto que causaría la última frase. No llegamos a conocer a Peyton Farquhar, por lo que no nos preocupamos por él en exceso. Su vida o su muerte no son relevantes para la trama, que está lograda únicamente gracias a ese giro radical al final del relato.

O. Henry usa una estrategia similar en «El rescate del Jefe Indio». Podemos ver a dónde se dirige la historia cuando vemos que el Jefe Indio se impone a sus captores. «El rescate del Jefe Indio» está escrito con una intención más cómica que dramática. La andadura de Peyton Farquhar es más prosaica. Seguimos su camino para ver a donde se dirige. En el caso del relato de O. Henry, seguimos el camino porque disfrutamos del paseo. La idea de un chico de diez años que da la vuelta a la situación con dos secuestradores y los aterroriza, tal y como ellos pretendían aterrorizarle a él, es divertida.

Para colmo de males, Johnny se lo está pasando tan bien torturando a sus captores que no quiere volver a casa.

Al final, Sam envía la nota del secuestro La respuesta del padre: Acogerá a su hijo —siempre que los captores le paguen 250 dólares.

Mientras tanto, los captores han estado intentando, en vano, liberarse. Al final, por pura desesperación, pagan el rescate para librarse del niño. El reverso de la trama funciona como comedia.

EL GUIÓN Y LA TRAMA

Nuestra responsabilidad como escritor es mantener al lector en vilo cambiando constantemente las condiciones de la fuga. Nada marcha como se había planeado; siempre hay algo que se tuerce. Y ahí está la emoción de esta trama.

11.4. REVISIÓN

Mientras se escribe, tengamos en cuenta los siguientes puntos:

1. La huida es siempre literal. El héroe debe estar confinado contra su voluntad (a menudo injustamente) y desea escapar.
2. La lucha moral de esta trama debe presentarse en blanco y negro.
3. El héroe ha de ser la víctima (en contraste con la trama de rescate, en la que el héroe salva a la víctima).

4. La primera fase dramática trata acerca de la prisión del héroe y de sus primeros intentos de evasión, que fracasan.
5. La segunda fase dramática trata de los planes de fuga del héroe. Estos planes casi siempre se ven frustrados.
6. La tercera fase dramática trata de la fuga.
7. El antagonista posee control sobre el héroe durante las dos primeras fases; el héroe consigue el control en la última fase.

122

12

TRAMA#6 :VENGANZA

*Si nos herís, ¿no sangramos? Si nos divertís, ¿no reimos?
Si nos envenenáis, ¿no morimos?
Si nos hacéis mal, ¿no nos vengamos?*

SHAKESPEARE,
El mercader de Venecia, III, i

Francis Bacon tildó a la venganza de justicia salvaje. En la literatura, el motivo predominante para esta trama es claro y nítido: el desquite que el protagonista se toma sobre el antagonista a causa de una ofensa real o imaginada. Es una trama visceral, lo que significa que nos conmueve hasta un nivel emocional profundo. Nos indignamos al ver las injusticias y deseamos que éstas sean enmendadas. Y casi siempre, la revancha

se halla fuera de los límites de la ley. Esta es la justicia salvaje de la que hablaba Bacon. En ocasiones, la ley no puede dispensar justicia adecuadamente, así que nos ocupamos del asunto nosotros mismos. Tenemos un precedente bíblico que hemos oído citar tantas veces que podemos recitarlo en sueños: «Ojo por ojo, diente por diente; mano por mano, pie por pie» (Éxodo 21, 24). Entre las angustias del bien, es fácil soslayar la respuesta que puede sernos más difícil: poner la otra mejilla. Hermosos sentimientos, pero obviamente ajenos a la naturaleza humana. Si me golpeas, yo te devolveré el golpe (hay buenos relatos acerca de personas que han mantenido la fe al sufrir la tentación de la venganza, pero se trataba de mejores personas que la mayoría de nosotros).

La venganza es una justicia implacable, que posee tanto poder hoy como hace mil años.

El tema de la venganza era uno de los favoritos de los griegos, pero alcanzó su expresión más elevada en la tragedia isabelina y jacobea del siglo

XVII.

123

EL GUIÓN Y LA TRAMA

La obra de Thomas Kyd, *La tragedia española*, escrita hacia 1590, versa sobre Jerónimo, quien se halla al borde la locura tras el asesinato de su hijo. En un intervalo entre sus estallidos de locura, descubre quién ha matado a su hijo y por qué, y elabora un plan para vengarse. ¿No resulta esto familiar?

Dos pistas más. El fantasma del hijo asesinado se presenta ante el padre clamando venganza. Jerónimo organiza entonces una representación teatral durante la cual los culpables son asesinados.

En *La venganza de Antonio*, obra de John Marston, el padre asesinado de Antonio se aparece como un fantasma y le suplica a su hijo que vengue su muerte, lo que éste hace durante un baile en la corte.

Y podemos añadir *La venganza de Bussy d'Amboise*, de George Chap-man, en la que el fantasma de Bussy le ruega a su hermano que vengue su muerte. O *La tragedia de Hoffman* de Henry Chettle. O *La tragedia de los vengadores*, de Cyril Tourneur.

Sin embargo, todo nos conducía a *Hamlet*, de Shakespeare, que es probablemente la historia de venganza más famosa jamás escrita (¿se recuerda lo que dije antes sobre la originalidad de Shakespeare?). Sin duda, otros narraron la misma historia, pero ninguno lo hizo tan bien. El fantasma clamando venganza, la locura fingida, la obra-dentro-de-la-obra, y la carnicería del final eran todos ellos trucos de repertorio de una tragedia basada en la venganza.

La mayor parte de los relatos contemporáneos sobre la venganza carecen de la amplitud de sentimiento y carácter que Shakespeare proporcionó a *Hamlet*. Aun así, el patrón de la trama de venganza no ha cambiado en los últimos tres mil años. En el centro de la historia se halla el protagonista, quien por lo

habitual es una buena persona obligada a realizar una venganza por su cuenta una vez que la ley no puede hacer nada. También tenemos al antagonista, la persona que ha cometido el crimen y que por algún capricho del destino en el curso natural de los acontecimientos ha conseguido eludir el castigo por su crimen. Por último, tenemos a la víctima, la persona a la que el protagonista debe vengar. Como personaje, la víctima es obviamente un elemento prescindible: su función es despertar nuestras simpatías, tanto para ella como para el protagonista (a quien se le ha negado el amor, la amistad o cualquier otro afecto). A veces, la víctima es el protagonista mismo. Cuanto más abyecto sea el crimen (violación, asesinato, incesto), más se siente justificado el protagonista en obtener la venganza. No esperamos que se emprenda una cruzada vengadora contra alguien que haya robado un botellín de cerveza de una tienda o por reclamar una innecesaria deducción de impuestos en su declaración de la renta.

124

TRAMA #6: VENGANZA

La primera regla de la venganza es que el castigo debe ser equiparable al crimen y de ahí el concepto de «ajustar cuentas». La frase bíblica no nos permite excedernos sobre lo que se nos ha infligido. «Ojo por ojo, diente por diente...». Y con nuestro sentido primitivo de la justicia, nos conformamos con igualar ese mismo castigo. Ni más ni menos.

La estructura básica de la trama ha cambiado poco a lo largo del tiempo. Sus tres fases dramáticas permanecen incólumes desde la antigua tragedia griega hasta el melodrama moderno de Hollywood.

12.1. LA PRIMERA FASE DRAMÁTICA: EL CRIMEN

El crimen constituye en esencia la primera fase dramática. El héroe y sus seres queridos se hallan en una situación estable cuando de repente un crimen horrible se interfiere en sus vidas, acabando con la felicidad del héroe. El héroe es incapaz de defenderse contra ese crimen. O no está presente en el momento en que ocurre o no puede intervenir (y se ve obligado a contemplarlo, lo que aún añade más patetismo a la situación).

En algunos relatos como los ya citados, un asesinato ha sido cometido antes de que la historia empiece. El padre de Hamlet ha sido asesinado antes de que la historia dé comienzo. Por lo general, es un buen consejo para cualquier escritor que, a lo largo de plantear una trama, ponga en juego una escena lo más tarde posible y acabe con ella cuanto antes; esto es, no hay que arrastrar al lector por todos los detalles que conducen a la acción y tampoco permanecer demasiado tiempo alrededor de esa acción. Hay que centrar la escritura en lo que es relevante en cada escena. Sin embargo, no recomiendo que se corten las

escenas de una forma tan radical hasta el punto de que el público no pueda contemplar el crimen, ya que éste puede ser una importante experiencia emocional para el espectador. Si alguien comete una fechoría contra mí o contra mi familia, y deseo que otros compartan mi ultraje, la forma más efectiva de ganar tu empatía es hacer que contemples el crimen. Sentimos lástima por la víctima. Nos sentimos tan humillados como ella y deseamos una reparación tanto como ella. Si el crimen tiene lugar antes de que los lectores se introduzcan en el relato, éstos se sentirán menos inclinados a sentir esa empatía. Simpatía quizá; pero no empatía. En esta trama, uno de tus objetivos fundamentales es construir un puente emocional entre los lectores y el personaje principal.

El héroe puede confiar en otras formas de justicia, como la policía por ejemplo, pero esto rara vez arregla las cosas. Entonces se da cuenta de que si es necesario obtener justicia, tendrá que tomársela por su mano.

125

EL GUIÓN Y LA TRAMA

12.2. LA SEGUNDA FASE DRAMÁTICA: LA VENGANZA

La segunda fase dramática comienza cuando el héroe planea su venganza. Se prepara para la acción. Si la venganza implica a un único antagonista, la segunda fase puede constar tanto de la persecución (encontrar al antagonista) como de la preparación de la venganza. En el caso de una venganza múltiple, en la que varias personas deben pagar por un crimen, el héroe puede comenzar en esta fase a repartir justicia. Hay a menudo un tercer personaje (para completar el triángulo) que intenta impedir que el héroe cumpla su objetivo. En *El justiciero de la ciudad* se trata del policía que investiga el caso. En *Impacto sz~bito* es Harry Callahan el que lleva a cabo la investigación. En *E/fuera de la ley*, el tercer lado del triángulo es el anciano jefe indio, quien añade al relato un toque cómico y una dimensión histórica, ya que él también es una víctima'.

12.3. LA TERCERA FASE DRAMÁTICA: LA CONFRONTACIÓN

La tercera fase dramática versa sobre el enfrentamiento entre el antagonista y el protagonista. En el caso de una venganza múltiple, el último criminal que recibe su merecido es el más importante: o bien es el cabecilla o es el más chiflado o el más peligroso. Este es el momento de triunfo del protagonista. Su motivación se ha basado exclusivamente en la venganza. O triunfa o fracasa. En el caso de *Utu 2*, una película neozelandesa cuyo argumento gira en torno a una venganza, el héroe es un maorí que descubre que su aldea ha sido asolada por el ejército británico. Jura «Ulu» venganza y se enzarza en una

guerra privada contra los británicos. Un hombre contra un ejército. Su venganza múltiple tiene éxito hasta que llega la tercera fase, cuando es capturado. Es ejecutado, pero su muerte es heroica. En la literatura popular, sin embargo, el héroe casi siempre tiene éxito, y una vez que se ha tomado la revancha, puede regresar a su vida «normal».

La venganza es una motivación de gran fuerza emocional: tiende incluso a apoderarse del héroe. El relato puede tener aspectos desagradables y puede hacer que los lectores se sientan incómodos ante la violencia que el

1. *Death Wish* (1974), dirigida por Michael Winner y escrita por Wendell Mayes según la novela de Brian Garfield. *Sudden Impact*, dirigida por Clint Eastwood en 1983, con guión de Joseph C. Stinson, basado en los personajes creados por Harry Julian Fink y R. M. Fink. *The Outlaw Josey Wales* (1976), dirigida por Clint Eastwood y escrita por Philip Kaufman y Sonia Chennus, basándose en el libro *Gone to Texas*, de Forrest Carter.

2. *Utu*, película de 1983 dirigida y escrita por Geoff Murphy.

tema conlleva. A pesar de que la violencia no es un requisito en esta trama, la venganza clásica habitualmente conlleva violencia, y un examen superficial de relatos de este tipo mostrará que la violencia es un motivo recurrente.

Pero la venganza puede adoptar formas exentas de violencia. ¿Qué ocurre, por ejemplo, cuando uno desea escribir una comedia según esta fórmula? Al igual que en las tramas que incorporan la violencia, el castigo, en una comedia, debe ser equiparable al crimen. Hay crímenes menores, crímenes que no exigen violencia para igualar el marcador; por ejemplo sería adecuado para un estafador ser estafado a su vez, como en las historias de timos. No todas las historias de timos son historias de violencia, pero muchas lo son. El dramaturgo ganador del premio Pulitzer David Mamet es famoso por sus historias sobre estafadores y artistas del timo. Sin embargo, el mejor ejemplo de un timo como trama de venganza es la película de 1973, *El Golpe*, con Paul Newman y Robert Redford ~. Los relatos de timadores basan su atractivo en elaboradas estafas cuya ejecución cuesta mucho tiempo y trabajo (y que por lo general no salen como estaba previsto). Estas complicadas invenciones que se desarrollan en la segunda fase nos deleitan: son complejas, alambicadas y aparentemente imposibles de realizar.

Desafortunadamente, las historias que muestran una venganza bien elaborada constituyen más la excepción que la regla. El relato de Edgar Allan Poe, «El barril de amontillado» es una magnífica excepción. El relato consta de sólo dos personajes, Montresor y Fortunato. Al tratarse de un relato breve, Poe tuvo la flexibilidad de someterse a la fórmula básica.

Fortunato comete el crimen. Montressor es la víctima. ¿El crimen? Un insulto. Montressor cuenta la historia, y nunca llegamos a saber de qué insulto se trataba. «Había soportado mil injurias de Fortunato, pero cuando se atrevió a insultarme, juré vengarme». Sospechamos que el hombre está mal de la cabeza.

Montressor planea su venganza. Ha de ser perfecta: una venganza en la que su víctima sabrá exactamente qué le está sucediendo. Durante un carnaval, un momento de «suprema locura», Montressor lleva a Fortunato a su bodega para darle a probar un amontillado. Encadena a Fortunato a un muro y le encierra vivo tras un muro de piedra, donde aguardará su muerte en la oscuridad arrepiñándose de su crimen.

Fortunato, por supuesto, está tan perplejo como nosotros. Esta venganza por un insulto real o imaginado es tan desproporcionada que su castigo es asimismo desmesurado.

3. *The Sting* (1973), dirigida por George Roy Hill y escrita por David 5. Ward.

Una de las causas de la calidad del relato es que está narrado en primera persona. Montressor asume que perdonaremos sus acciones y compartiremos la grotesca perfección de la venganza. Aunque durante la mayor parte del relato parece cuerdo, revela su condición al final, cuando Fortunato empieza a gritar tras el muro que está levantando Montressor. Este desenvaina la espada, la hace girar en el aire y grita él mismo, ahogando así los aullidos de su víctima.

Es un esbozo sobre la locura y poco más. Diabólico, inquietante y astuto. Pero no podemos simpatizar con Montressor; le despreciamos enseguida. Hubiera sido casi imposible convertir este relato en una novela. Las cuatro páginas de Poe son todo lo lejos que pudo ir.

Eurípides fue más lejos con *Medea*.

La trama# 18, *Exceso*, quizá sería el lugar lógico para *Medea*, ya que el personaje que da título a la obra se venga de una forma que supera todo lo concebible. Pero el argumento versa sobre la venganza, y por ello la mantengo dentro de esta categoría.

Si el infierno no posee una cólera similar a la de una mujer ultrajada, *Medea* es la personificación de la mujer ultrajada. Cuando su esposo la abandona por otra, ella jura venganza. Pero al igual que Montressor, carece del sentido de la proporción, y rompe la primera regla de la venganza: castiga a su marido (y se castiga ella misma) mucho más de lo que el crimen permitiría. *Medea* paga el precio de su excesiva severidad, pero, pese a ello, jamás se convierte en un personaje simpático. *Medea* es un cuento ejemplarizante que nos advierte contra el exceso en las emociones y desacredita el precio de la amargura.

El plan de Medea consiste en matar a su marido, Jasón; a su nueva esposa, Glauce, y al padre de ésta. Pero al igual que Montessor, desea que Jasón sufra por la ofensa que le ha infligido. Matarle sería demasiado fácil. Así que decide matar a Glauce, al padre de Glauce y sus propios hijos para así arrebatarse a Jasón a aquellos a quien ama.

Medea se disculpa ante Jasón por su conducta anterior y le pregunta si puede enviar a sus hijos con regalos para su nueva esposa como señal de arrepentimiento. Jasón se muestra complacido y asiente.

El regalo que Medea le hace a Glauce es una túnica dorada, un regalo de su abuelo Helios, dios del sol. Pero antes de dársela a sus hijos para que se la entreguen a Glauce, empapa la túnica con una droga mortífera.

Cuando Glauce se prueba la túnica, la droga abrasa su carne y muere en medio de una penosa agonía. Su padre intenta salvarla y muere de la misma forma.

128

TRAMA #6.~ VENGANZA

Entretanto, los hijos de Medea regresan con su madre. Ella duda si matarlos, ya que sus instintos maternales chocan momentáneamente con sus planes de venganza. Pero, como señala Eurípides, ella no es griega —es una bárbara (extranjera)— y mata a los niños con una espada.

Jasón está loco de dolor, y cuando llega ante la puerta de la casa de Medea, ella aparece en la terraza llevando los cadáveres de sus hijos. Medea huye en una carroza enviada por Helios, y mientras se lleva los cuernos de los niños, se mofa de Jasón por la soledad y la amargura que le aguardan. Pese a que ella ha de sufrir el mismo destino, éste siempre será atemperado por la dulzura de su venganza.

Los ejemplos de Poe y Eurípides no son los típicos de los argumentos basados en la venganza. En ambos casos el protagonista exige su derecho a que se haga justicia, pero ésta se lleva a cabo con gran exceso. Son personajes trágicos, patéticos, pero que no despiertan nuestras simpatías. Sus venganzas son en sí mismas ultrajes.

En 1974, Paramount distribuyó una película interpretada por Charles Bronson que originó una oleada de protestas. Líderes sociales y políticos calificaron la película de neo-fascista; la iglesia católica la impuso una «C» (condenada). Y sin embargo, gentes de toda condición, sexo o raza del mundo entero acudieron en masa a los cines para verla.

La película en cuestión era *Yo soy la justicia*, versión cinematográfica de la última moda de la fantasía vengadora, la del hombre corriente que busca venganza como si fuera un justiciero implacable. Posteriormente se hicieron otras tres películas más, sin apenas cambios en la trama, que siguieron rindiendo buenos beneficios en taquilla '~.

Paul Kersey (Bronson) es un arquitecto de éxito. Es un

liberal de clase media-alta con una hermosa esposa y una hermosa casa. Tres delincuentes desequilibrados trastornan su mundo cuando irrumpen en su hogar, asesinan a su esposa y violan a su hija, quien se pasa el resto de la película en estado catatónico. La policía no puede hacer nada.

Furioso ante la incompetencia de la policía, Kersey decide ocuparse personalmente del asunto. Empieza frecuentando los garitos de Nueva York, invitando a los maleantes a que jueguen una partida de billar con él. Y cuando ellos aceptan su ofrecimiento, él les dispara. La prensa le apoda el Justiciero de Nueva York. Es un héroe de los medios de comunicación; la criminalidad desciende en la ciudad mientras él acecha en las calles.

4. Las siguientes entregas de la serie fueron *Yo soy la justicia* (*Death Wish II*, 1981, Michael Winner), *El justiciero de la noche* (*Death Wish III*, Michael Winner, 1985) y *Yo soy justiciero II* (*Death Wish IV. The Crackdown*, John Lee Thompson, 1987).

La policía le atrapa, pero en vez de arrestarle le obligan a abandonar la ciudad (parece la trama de un western: el sheriff contratado limpia la ciudad, pero los habitantes se hartan de la violencia, violencia que asocian a su protector, y le piden que se marche). Kersey se muda de Nueva York a Los Angeles, donde se embarca en una cruzada en *Yo soy la justicia* licuando su hija adolescente y su criada mexicana son violadas y asesinadas (y nadie sabe de dónde sale esa hija adolescente).

Como melodramas de acción, la serie *Yo soy la justicia* manipula nuestras emociones con mano experta. Estamos hartos del crimen en las calles; odiamos el cáncer que habita en nuestras ciudades y aguardamos la llegada de un caballero de brillante armadura que limpie la ciudad como lo hicieron en su día los comisarios Earp y Dillon. También nos sentimos frustrados por un sistema que tiene demasiados trámites burocráticos o que es simplemente incompetente.

Y entonces aparece Kersey. Dadle una causa justificada (pierde a su familia a manos de la escoria), un arma y que haga su trabajo. Y que se nos deje participar (vicariamente) de sus victorias. Cuando vi *Yo soy la justicia* en el cine, la gente aplaudía y vitoreaba cuando los villanos recibían su merecido. También la vi en un videoclub en Moscú, y a los rusos les encantaba. Por un instante, el personaje de Bronson era nuestro caballero andante. Inmediatamente nos identificamos con la ira y la frustración que siente Kersey: son nuestra frustración y nuestra ira. Y cuando Kersey limpia las calles, nos sentimos purificados. Esta es la clave de la catarsis, la purificación.

A los críticos les preocupó que la película alentara la

aparición de una legión de justicieros callejeros. Esto, por supuesto, no ocurrió. Lo que hizo fue alentar la aparición de numerosas versiones de la película por todo el mundo, demostrando su atractivo para un amplio sector del público y asimismo el poder y profundidad de las emociones que el público asociaba con el relato.

Curiosamente, el autor de la novela *Yo soy la justicia* escribió una secuela titulada *Sentencia de muerte*, en la que proponía ciertas soluciones ante la tentación de la justicia personal. Sin embargo, hasta la fecha nadie se ha interesado en hacer una película sobre ese material.

Paul Kersey y Hamlet están volcados en la venganza. Pero las semejanzas acaban aquí. Paul Kersey es el bosquejo de un ser humano, es un arquetipo. Al principio de la película, detesta la violencia, una típica actitud liberal, pero cuando la historia acaba, es un adicto a la violencia. Cambia como personaje, pero el cambio carece de profundidad o de significado. Simplemente se deja llevar por la corriente.

130

TRAMA 116: VENGANZA

Hamlet lucha desde el principio de la obra hasta el final. Cuando el fantasma de su padre le dice que su muerte no fue accidental sino que murió a manos de su tío Claudio, Hamlet no se apresura a impartir justicia. El es una persona reflexiva. ¿Era real el fantasma? ¿Es un demonio enviado para atormentarme? No sabe si creer al fantasma. Necesita pruebas.

Hamlet cae en la melancolía. No es un hombre violento, y el pensamiento de atravesar a su tío con una espada le revuelve las tripas. A diferencia de una trama manipuladora como *Yo soy la justicia*, en la que los personajes adoptan de inmediato el concepto de venganza tan pronto como reciben una provocación, Hamlet sufre enormemente. Duda del fantasma. Duda de sí mismo. Quiere tomar la decisión adecuada, pero no sabe cuál es.

Cuando se presenta una compañía de actores, Hamlet idea un plan para averiguar si Claudio es culpable. Hace que los actores interpreten el asesinato de su padre tal y como el fantasma le relató, y observa las reacciones de Claudio.

Claudio se marcha. Está tan fuera de sí que ha de abandonar la representación. Hamlet sabe ahora que el fantasma era el de su padre y que Claudio le mató. La tarea de la venganza cae ahora de lleno sobre él.

Y sin embargo, cuando se dirige a por Claudio mientras éste está rezando, Hamlet no puede matarle. Reflexiona, creyendo que si mata a Claudio mientras éste reza, morirá en estado de gracia.

Claudio no es estúpido. Cree que Hamlet esta tramando quitarle la corona y hace sus propios planes para matar a Hamlet. Pero sus planes se vuelven en su contra.

Hamlet se balancea entre la locura y la cordura, destruyendo a aquellos que tiene alrededor. Todo se convierte en un

desastre, implicando a la corte entera. Mata al anciano Polonio (creyendo que mataba a Claudio), lo que provoca que su hijo Laertes jure vengar la muerte de su padre. Claudio aprovecha la oportunidad y organiza un duelo, apostando por su sobrino, pero envenenando la punta de la espada de Laertes para que apenas un rasguño sea mortal para Hamlet. Entonces, para asegurarse, Claudio coloca una copa con veneno cerca de Hamlet por si éste tiene sed durante el duelo.

Pero es la madre de Hamlet quien bebe de la copa y muere.

Laertes hiere a Hamlet, envenenándole.

Hamlet atraviesa a Laertes. Pero antes de morir, le cuenta a Hamlet que Claudio ha envenenado la espada.

Hamlet atraviesa a Claudio con su espada y entonces, siguiendo la auténtica tradición de la tragedia, muere.

131

EL GUIÓN Y LA TRAMA

Fin de la historia. Fin de los personajes (se puede ver cómo Shakespeare aun estaba influenciado por la versión griega de la tragedia basada en la venganza, como *Medea*).

Aunque hoy día las tragedias siguen siendo tan sangrientas como lo eran en la época griega, el héroe sobrevive a la prueba. La finalidad de las antiguas tragedias consistía en mostrar que hay que pagar un elevado precio por la venganza. Personas inocentes se ven arrastradas por esa venganza y mueren, y el héroe casi siempre paga con su vida el precio de la venganza. No había ninguna recompensa o satisfacción por haber llevado a cabo la venganza.

El héroe hoy día, sin embargo, parece protegerse tras su propia rectitud. Se siente liberado y justificado por el acto de vengarse. Al final se marcha, convertido de algún modo en una persona mejor, y si hay algún precio que pagar, éste es pequeño en comparación con el de los antiguos héroes.

La venganza es una trama emocionalmente poderosa. Un escritor manipula los sentimientos del lector creando una situación que exige justicia. En muchos casos, las víctimas son gente corriente. Es como si se le dijera al lector, «si esto le ha ocurrido a esta persona, también te puede pasar a ti». Inquietante. Y para defendernos de esa clase de crimen (asesinato, violación, mutilación, etc.) exigimos una justicia rápida y severa. Uno se coloca en una posición moral fuerte cuando escribe una trama de estas características. El escritor dice qué conducta es correcta y cuál es incorrecta. Hay que tener cuidado. Lo que recomendamos puede ser justicia salvaje, pero ésa también puede tener su precio.

Digamos que se quiere escribir una historia sobre un vendedor de libros que engaña a los compradores. Como lectores, quizá no nos sintamos ofendidos por el delito. La venganza podría parecer injustificada ¿Que haríamos, denunciarle a la Delegación de Hacienda? Ciertamente, no podríamos cortarle la cabeza. Tenemos que centrar la historia en un crimen severo uno

que provoque un grave daño físico y mental al héroe . Incluso en *El golpe*, Robert Redford está vengando la muerte de su mejor amigo.

Esto nos lleva de nuevo a hablar de la motivación y del propósito. La venganza es el objetivo del héroe. ¿Pero cuál es la motivación del héroe para desear la venganza? Hay que desarrollar este aspecto cuidadosamente. ¿Queremos despertar las simpatías del lector o queremos mostrar cómo la búsqueda de venganza altera los valores del personaje? Hay que comprender tanto la causa (el crimen) como el efecto (cómo afecta el crimen a la víctima o a alguien próximo a ésta que desea vengarse).

Este argumento analiza el lado sombrío de la naturaleza humana. No hagamos que el personaje se pierda entre el torbellino de la acción física.

132

TRAMA 116: VENGANZA

12.4. REVISIÓN

Tengamos en cuenta los siguientes puntos mientras elaboramos la historia:

1. El protagonista busca desquitarse del antagonista debido a un daño imaginado o real.

2. La mayoría (aunque no todas) de las tramas de venganza se centran más en el acto de la venganza misma que en una explicación cabal de los motivos del personaje.

3. La justicia del héroe es «salvaje», una justicia que por lo general sobrepasa los límites de la ley.

4. Las tramas de venganza tienden a manipular los sentimientos del lector al presentar a un hombre de acción que venga las injusticias del mundo; este hombre se ve obligado a actuar por las circunstancias, cuando las instituciones que deberían resolver estos problemas se muestran ineficaces.

5. El héroe ha de poseer una justificación moral para ejecutar su venganza.

6. La venganza del héroe puede igualar, pero no exceder, el daño ocasionado contra él mismo (el castigo debe ajustarse al crimen).

7. Al principio, el héroe debe intentar hacer frente a la ofensa de acuerdo con los métodos tradicionales, como acudir a la policía, por ejemplo -un esfuerzo que habitualmente fracasa.

8. La primera fase dramática presenta la vida normal del héroe; a continuación el antagonista irrumpe en ella cometiendo un crimen. Hay que hacer entender al público el impacto del crimen cometido contra el héroe y su coste físico y emocional.

El héroe, por consiguiente, no halla soluciones acudiendo a las instituciones oficiales y se da cuenta de que debe actuar por sí mismo si desea vengar el crimen.

9. La segunda fase dramática presenta al héroe haciendo

planes para vengarse y después persiguiendo al antagonista.

El antagonista puede eludir la venganza del héroe gracias al azar o a su ingenio. Habitualmente, ello hace que los dos personajes se enfrenten abiertamente.

10. La última fase dramática presenta la confrontación entre el héroe y el antagonista. A menudo, los planes del héroe se tuercen, obligándolo a improvisar. El héroe puede tener éxito o fracasar. En la historias contemporáneas de venganza, el héroe no paga un gran precio emocional por esa ven-

Ello permite que la acción sea catártica para el público.

ganza.

133

13

TRAMA#7: EL ENIGMA

*Cada historia de misterio es en realidad
dos historias en una. la historia de lo que sucedió
y la historia de lo que parecía que había sucedido.*

MARY ROBERTS RINEHART

¿Por qué a los niños les apasionan las adivinanzas? ¿A qué adulto no le gusta resolver un rompecabezas, descifrar un jeroglífico o componer un puzzle? Nos gustan porque suponen un reto y un entretenimiento.

Una adivinanza es una pregunta deliberadamente enigmática o ambigua. La respuesta requiere una comprensión de las sutilezas del significado de las palabras, de las que se derivan las pistas que conducen a otro significado. Un acertijo infantil: «Blanco por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga, espera. ¿Qué es?». Obviamente, la pera. Las palabras del acertijo sugieren un significado oculto, y hay que analizar las palabras en busca de pistas que proporcionen la solución, además de poner algo de ingenio de nuestra parte. El sujeto del acertijo, que es asimismo su solución, se describe por lo general de una forma enigmática:

¿Qué es lo que corre durante el día y yace bajo la cama por la noche?

Un perro.

Una respuesta aceptable, pero poco satisfactoria. ¿Por qué? Porque carece de agudeza y de sorpresa. La respuesta es

prosaica, obvia.

¿Qué es lo que corre durante el día y yace bajo la cama por la noche?

Un zapato.

Quizá no sea un acertijo muy brillante, pero la respuesta es más satisfactoria que «un perro». El acertijo hace referencia a algo vivo (ya que corre),

135

EL GUIÓN Y LA TRAMA

y la respuesta es inanimada, pero aun así cumple con las condiciones de la adivinanza. Un acertijo es un juego de adivinación, a menudo provisto de una sorpresa. Habitualmente es ingenioso y difícil de descubrir, y a menudo perspicaz.

Los acertijos de los niños son más simples; los de los adultos más sofisticados y requieren una mayor capacidad asociativa. Veamos este antiguo acertijo inglés:

«La pequeña Nancy Etticoat con su vestido blanco
y una nariz roja
Cuanto más está de pie, más pequeña se hace».

El acertijo, como otros muchos, sigue una estructura simple basada en dos elementos. El primer elemento es general (la pequeña Nancy Etticoat/con su vestido blanco/y una nariz roja) y se entiende literal y metafóricamente. El segundo elemento es específico (cuanto más está de pie/más pequeña se hace) y se explica literalmente. El segundo elemento es asimismo una paradoja. ¿Cómo es posible que alguien se haga pequeño cuanto más permanezca en pie?

Las pistas están en el primer elemento. Si consideramos a la pequeña Nancy Etticoat como una cosa personificada en vez de una persona, sabemos dos cosas de ella, va «vestida» de blanco y tiene una «nariz» roja.

Reformulemos la pregunta: ¿Qué es lo que es blanco, tiene una «nariz» roja y mengua cuanto más esté en pie?

En este punto hay que hacer un esfuerzo de comprensión. Puesto que este acertijo es viejo (antes de la época de la electricidad) no es muy común hoy día. Pero la respuesta se entenderá enseguida (si es que no se ha descubierto ya).

Respuesta: una vela. La «nariz» roja es la llama. Cuanto más esté de pie (arda), más pequeña se hace (mengua).

Muchas culturas han tenido acertijos como parte de su folklore desde tiempos antiguos. Estamos familiarizados con los acertijos literarios de *A través del espejo* («Humpty Dumpty:») y de los cuentos de hadas en los que el héroe debe resolver un acertijo antes de obtener la mano de la princesa.

Esta prueba de sagacidad (el ingenio opuesto a la fuerza; lo

mental opuesto a lo físico) es considerada la prueba definitiva. Hércules debe llevar acabo

1. «*Little Nancy Etticoat/In a white petticoat/and a red nose,/The lon ger she stands/The shorter she gro ws*».

136

TRAMA #7: EL ENIGMA

tremendos desafíos físicos, pero limpiar los establos de Augías no es nada comparado con la prueba del acertijo.

La adivinanza más famosa de la literatura es la que la esfinge le presenta a Edipo. La esfinge, aparentemente, no tiene nada mejor que hacer que proponer acertijos a los jóvenes que pasan a su lado. Sólo que si no contestas correctamente, la esfinge te devorará.

¿Qué es lo que tiene una voz, camina a cuatro patas en la mañana, a dos al mediodía y a tres por la tarde?

Cuando Edipo responde con la respuesta adecuada, la esfinge se deprime tanto que se suicida. Y los felices habitantes del reino eligen a Edipo como rey. No está mal para sólo un día de trabajo.

La respuesta de Edipo: «Un hombre, que gatea cuando es un niño, anda cuando es un hombre y se apoya en un bastón cuando es viejo».

El acertijo, en las culturas más desarrolladas, es una parte importante de t la literatura. En la literatura primitiva, son por lo habitual exclusiva de dioses, ogros y bestias, y el héroe debe descifrarlos si quiere pasar adelante o conseguir la libertad de una princesa cautiva. Pero al hacernos más sofisticados y eliminar a los dioses del mundo, el acertijo ha adoptado formas mucho más elaboradas. Más que argumentos de una sola frase, se han convertido en parte de un tejido de relatos.

Hoy día el acertijo ha adoptado la forma del enigma. El breve texto del acertijo se ha transmutado en los textos más prolijos del relato o de la novela. Pero el enfoque es el mismo: un reto para que el lector resuelva el enigma.

El misterio debe poseer en su esencia una paradoja que exija una solución. La trama es física, ya que se centra en acontecimientos (quién, qué, dónde, cuándo y cómo) que deben sopesarse e interpretarse (igual que el acertijo ha de ser interpretado). Las cosas no son lo que parecen en la superficie. Las pistas se encuentran en el interior de las palabras, pero la respuesta está aquí. Y en la mejor tradición del misterio, la respuesta está a simple vista.

No nos engañemos elaborando un misterio. Requiere mucha sagacidad y la habilidad de engañar al lector. Si recordamos el antiguo juego de salón de las charadas (corno el «veo, veo...»), tendremos una idea aproximada de lo que significa escribir esta

clase de relatos. El objetivo de las charadas consiste en comunicar al público, por medio de una serie de pistas, el «nombre» de una persona, un lugar o una cosa. El nombre es la «solución» del relato

-la realidad opuesta a la apariencia . Pero para que el público resuelva el acertijo, éste debe poseer una serie de pistas acumulativas ... que son a menudo ambiguas e intentar resolverlas adivinando la relación existente entre las pistas. En las charadas, las pistas no son siempre claras (excepto, cuando, una vez resueltas, se advierte la base lógica que las sustenta). El público com137

EL GUIÓN Y LA TRAMA

prende que las cosas no son siempre lo que parecen, pero sí entiende que una pista es una pista. Y todo lo que ha de hacer es interpretarla *correctamente*.

Esto es más fácil de decir que de hacer. Hemos de crear pistas que no contengan soluciones claras u obvias Pistas que signifiquen tanto una cosa como otra, y que sólo una persona atenta, y que entienda la interconexión entre las pistas, pueda interpretar. Los lectores suelen irritarse cuando los escritores colocan pistas falsas; esto es, pistas que no son tales, sino señuelos que desvían al lector del camino. Hay que dejar que el lector se desvíe del camino cuando interprete erróneamente pistas ambiguas. No hay que añadir pistas que no conduzcan a nada. Nada de pistas gratuitas. Hay que concentrarse en las pistas que puedan ser interpretadas *correctamente*, pistas que también pueden ser interpretadas incorrectamente Aquí reside la esencia de la pericia del escritor. A los lectores no les importa tomar el camino equivocado si notan que han interpretado mal las señales puestas al borde del camino. Pero sí se molestan si descubren una señal falsa. Recordemos que esto es un juego y hay que jugar limpio. Hay que darle al lector una oportunidad.

Ello no significa que haya que ponérselo fácil. Hay que procurar hallar un punto intermedio entre una solución fácil y una solución imposible. Si nos mostramos excesivamente enigmáticos, perderemos el interés de los lectores. Hay que darles algo. Pero que sea el lector el que interprete ese algo.

Herman Melville escribió una obra de misterio titulada *Benito Cereno*. La historia parece simple, pero ése es el truco del escritor de obras de misterio: las cosas rara vez son lo que

parecen. El capitán de un navío de esclavos visita al capitán de otro barco esclavista. El capitán que hace la visita nos guía a lo largo de la historia. Lo vemos todo a través de sus ojos. Sólo que él no es muy sagaz. Ve pistas a su alrededor, pero fracasa a la hora de interpretarlas. Nosotros sí lo hacemos. Mientras el otro capitán le muestra el barco, ve esclavos afilando hachas. Es extraño, piensa el capitán, los esclavos no deberían llevar armas. Exacto. Las apariencias indican que Benito Cereno comanda un barco de esclavos. La realidad es que los esclavos se han apoderado del barco y simulan seguir siéndolo para que el otro capitán no se dé cuenta. El capitán es demasiado obtuso para interpretar las pistas. Melville desafía al lector: ¿Podemos adivinarlo? Los misterios se basan, en gran medida, en hacer que lo causal parezca casual. El mejor lugar para ocultar una pista es a la vista de todos.

Se considera a Edgar Allan Poe como el primer escritor norteamericano de relatos breves, y una de sus historias más famosas es «La carta robada». Muchos la consideran el primer relato de misterio tal y como los conocemos hoy, con un detective que busca una solución a un problema/adivinanza.

El detective es C. Auguste Dupin, quien engendró a una generación entera de detectives, desde el Hércules Poirot de Agatha Christie al Inspector

138

TRAMA #7: EL ENIGMA

Maigret de Georges Simenon. A diferencia del hombre de acción, Dupin es reflexivo, actuando como una especie de pensador que sustituye al lector, analizando, descubriendo, explicando. El reto para el lector consiste en descubrir el acertijo antes que lo haga el protagonista, lo que hace del enigma una competición. Si el protagonista resuelve el acertijo antes que tú, pierdes; si tú lo averiguas antes que el protagonista, tú ganas.

«La carta robada» presenta el acertijo desde el principio. El prefecto de la policía de París irrumpe en el apartamento de Dupin para contarle que cierto ministro de la corte ha robado una carta comprometedora de la reina. No llegamos a saber nunca lo que contiene la carta, pero sea lo que sea, es dina-mita política, y el prefecto ha recibido el encargo de conseguir la carta. Ha registrado de cabo a rabo el apartamento del ministro, pero no ha podido hallar la carta. Quiere el consejo de Dupin.

Dupin hace algunas preguntas sobre las características externas de la carta y sobre el método de registro del prefecto. Sugiere que el prefecto vuelva a registrar el apartamento.

Un mes más tarde, la carta sigue sin ser encontrada. Cuando Dupin se entera de que la reina está dispuesta a pagar 50.000 francos por ella, él la muestra de inmediato para asombro de todos.

Basándose en los hechos que conocía, ¿cómo sabía Dupin dónde buscar?

Dupin se explica. El truco estaba en comprender la mente del

ministro. Siendo un hombre inteligente, el ministro esperaría que la policía llevara a cabo un registro exhaustivo de su apartamento, así que sería una estupidez esconder la carta bajo una silla o en algún otro lugar recóndito donde sin duda sería encontrada. A partir de aquí, Dupin deduce que el mejor lugar para esconder la carta ha de ser a la vista de todo el mundo; esto es, no esconder la carta.

En una visita al apartamento del ministro, ve una carta colgando de un lazo sobre un manto. Sin la menor duda, se trata de la carta perdida.

«La carta robada» es un acertijo, y ofrece los mismos retos al lector que los acertijos de los que hablábamos antes. El juego es más sofisticado, más exigente, pero sigue siendo el mismo juego.

13.1. ¿NOVELA DE INTRIGA?

Frank R. Stockton escribió una historia en 1882 que todo el mundo conoció como «La dama o el tigre?».

Esta historia es un ejemplo de una paradoja no resuelta. En una época remota, un rey bárbaro había elaborado su propio sistema de justicia. Colocaba a los hombres que le habían ofendido en un foso con dos puertas y les

139

EL GUIÓN Y LA TRAMA

conminaba a que escogieran una puerta. Tras una de las puertas se encontraba un feroz tigre que devoraría en un instante al hombre indefenso, y tras la otra se hallaba una hermosa princesa que se convertiría en su esposa en el acto.

Un joven de clase baja se enamora de la hija del rey (y ella de él), y cuando el rey lo descubre, hace que el joven pase la prueba del foso. ¿Qué será, la princesa o el tigre?

Sólo que la princesa no era la hija del rey; se trataba de otra joven. La hija del rey, que amaba al joven, hizo pesquisas y averiguó qué se escondía tras las puertas. Cuando el joven alzó la vista y la vio, ella le hizo señas para que escogiera la puerta adecuada.

Y aquí reside el dilema. Si ella salva a su amado, él será de otra mujer. Y ya que nos hallamos entre bárbaros, que carecen de toda cortesía y desinterés, no sería arriesgado imaginar que la princesa pueda preferir la muerte para el joven antes que verle con otra mujer. El joven se enfrenta a un dilema: ¿Qué hay tras la puerta, la princesa o el tigre?

Cuando se le preguntó sobre la solución, Stockton replicó sabiamente:

«Si tú decides cuál era la dama o el tigre—, descubrirás qué clase de persona eres». La respuesta, si existe, le pertenece al lector y a su visión del mundo y de la naturaleza humana.

Pero un relato como éste no puede ir muy lejos. Presenta la

paradoja y deja que la saboreemos durante un momento. Los personajes son arquetipos (el rey, la princesa, el joven pobre) y la situación y la acción se imponen sobre todo lo demás. En pocas palabras, tiene truco.

En los últimos cien años hemos desarrollado el misterio/acertijo hasta darle su propia forma, con relatos mucho más elaborados que los de Poe o Stockton. Agatha Christie, Raymond Chandler, Dashiell Hammet, P. D. James, Georges Simenon, Mickey Spillane, Arthur Conan Doyle, H. P. Lovecraft, Dorothy Sayers, Ambrose Bierce, Guy de Maupassant... la lista es inmensa y contiene a algunos de los escritores más brillantes (y a algunos no tan brillantes) de los últimos tiempos. Para algunos, este género es una forma de arte; para otros es un negocio. Estos últimos publican un libro tras otro, trabajando con fórmulas que han demostrado su eficacia en el pasado (Mickey Spillane declaró una vez: «Yo no tengo admiradores. Yo tengo clientes»).

La forma desarrolló sus propias convenciones. Una de ellas es la intrusión de un submundo criminal, tenebroso y cruel, en el mundo normal. Estos dos extremos crean un desequilibrio entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, la seguridad y el peligro. Esta inestabilidad crea lo que el crítico Daniel Einstein llama «una dolorosa inseguridad, un acusado cinismo, y una muerte violenta e inesperada».

140

TRAMA #7: EL ENIGMA

La mayoría de nosotros ha leído novelas de misterio o ha visto adaptaciones cinematográficas, films de serie negra, como *La dalia azul*, de Raymond Chandler, *El halcón maltés*, de Dashiell Hammett o *Diez negritos*, de Agatha Christie. Una película alemana de 1931, *Der Man, Der Seiner Morder Sucht* [Un hombre busca a su asesino] fue adaptada en 1949 con el título *D. O.A.*, e interpretada por Edmond O'Brien (se realizó una nueva versión a finales de los 80 con Dennis Quaid)². En su estructura, sigue el mismo formato que la adivinanza, comenzando por lo general y dirigiéndose hacia lo específico o particular.

13.2. LA PRIMERA FASE DRAMÁTICA

D. O.A. comienza cuando el protagonista, Frank Bigelow, entra en una comisaría de policía para denunciar un homicidio. Cuando la policía le pregunta quién ha sido la víctima, él responde: «Yo».

Flashback que muestra la situación anterior: Bigelow es contable en una pequeña localidad. Está a punto de trasladarse a San Francisco. Su secretaria, que es también su novia, nos lo describe: «Eres como cualquier otro hombre, sólo que un poco más que cualquier otro. Tienes la sensación de estar atrapado,

aprisionado, y no sabes si te gusta o no».

Marcha rumbo a la gran ciudad.

Durante la primera noche va un local de jazz. Aparece la rubia fatal. El lugar posee una tensión sexual y una vida muy diferente a la existencia sin sobresaltos que ha llevado Bigelow. Invita a la rubia; ella acepta Mientras están tomando una copa juntos, un hombre siniestro cambia la bebida de Bigelow mientras él habla con la rubia. La bebida es amarga y pide otra.

Bigelow paga el precio por «desviarse del camino» de la misma manera que el personaje de Michael Douglas lo hacía en *Atracción Fatal*, pese a que Bigelow tan sólo habla con ella. Vuelve a su habitación de hotel, reflexiona acerca de la rubia y rompe el número de teléfono de ésta.

2. *The Blue Dahlia* (1946), dirigida por George Marshall y escrita por Raymond Chandler a partir de su argumento original. *The Maltese Falcon* (1941), dirigida y escrita por John Huston según la novela de Dashiell Hammett; *And There Were None*, hay por lo menos dos versiones, una británica de 1965 dirigida por George Pollock y escrita por Peter Yeldham y Peter Weldbeck y una coproducción germano-franco-española dirigida por Peter Collinson en 1974. *Dead On Arrival*, dirigida por Rudolph Maté en 1949 con guión de Russell Rouse y Clarence Greene. La versión de 1988 fue dirigida por Rocky Morton y Annabel Jankel, con guión de Charles Edward Pogue.

141

EL GUIÓN Y LA TRAMA

Se despierta enfermo. Al principio cree que es por la resaca, pero se siente cada vez peor. Va al hospital. Los médicos le examinan y le dicen que ha sido envenenado y que le quedan tres días de vida.

La esencia del relato consiste en que aquí el detective es también la víctima. Debe resolver su propio asesinato. El tiempo que tiene es muy concreto, ya que morirá dentro de tres días. Como en el acertijo de la pequeña Nancy Etticoat, la primera parte introduce lo general. Conocemos a la víctima, presenciemos el crimen (en este caso con la misma persona como víctima). El acertijo se presenta en su sentido más amplio; hay una trama física y la acción es más importante que la caracterización de los personajes. Descubrimos lo que necesitamos saber sobre Bigelow, y que se asemeja mucho a nosotros; ligeramente aburrido de la vida que lleva y ansioso por un poco de animación. Nos identificamos fácilmente con él. Su objetivo durante el resto del relato será una sola cosa: descubrir quien le ha matado.

13.3. LA SEGUNDA FASE DRAMÁTICA

El hospital acondiciona una habitación para que Bigelow pase confortablemente sus últimas horas, pero él huye aterrado. No puede morir sin saber por qué alguien querría matarle. Al principio, su búsqueda es frenética y desordenada. Cuando se da cuenta de que el pánico le impide llegar a alguna solución, se esfuerza por realizar una búsqueda más metódica con la ayuda de su novia. Descubre que hay un hombre que desearía fervientemente acabar con él. Bigelow había notificado una escritura de venta de un cargamento de iridio que pertenecía a ese hombre, y ya que él está muriéndose de un envenenamiento radioactivo, descubre que ésta es la conexión que buscaba.

Pero cuando viaja a Los Angeles para buscar a ese hombre, Bigelow descubre que el individuo, aparentemente, se ha suicidado. Una pista lleva a otra, y gradualmente Bigelow desentraña lo que se ha tramado en su contra.

Como la estructura del acertijo, la segunda fase dramática incluye lo específico. Conociendo lo que hemos de saber acerca de los personajes principales, la naturaleza del crimen y el esfuerzo del detective para resolver el enigma, empezamos ahora a reunir las pistas.

Se ha dicho a menudo que la regla de las mejores historias de misterio es tener todas las pistas a mano para que el lector atento encuentre y deduzca quien es el culpable. Raymond Chandler decía que la mitad de sus libros violaban esta regla. En verdad es más satisfactorio para el lector jugar a este juego al tiempo que lo hace el detective, ya que la clave del enigma consiste en resolverlo antes de que lo haga el protagonista. Tenemos nuestras sospechas, inferimos motivos, hacemos acusaciones. Disfrutamos interpretando el

papel de detective de butaca siendo más sagaces que nadie. Para hacer esto, debemos tener todas las pistas correctas para poder llegar a las conclusiones correctas. Pero las pistas no deben ser tan obvias (como en los acertijos) como para que resolvamos de inmediato el acertijo.

Es acertada la opinión de Mary Roberts Rinehart acerca de que la historia de misterio posee dos historias en una. Tenemos el relato de lo que pareció suceder y la historia de lo que sucedió realmente. Esto es igualmente cierto para los acertijos: tenemos lo que las palabras *parecen* significar y lo que *realmente* significan. La tensión de la trama procede de la tensión entre ambos elementos. Apariencia y realidad.

Volvamos al concepto de lo casual y de lo causal del capítulo anterior. Lo casual encubre lo causal. Cuando escribas, no permitas que la pista sea demasiado obvia. Si una pista se descubre con facilidad, has perdido tus ventajas. Pero si la pista se oculta hábilmente y parece una parte natural de la escena, has realizado tu tarea. El problema con muchos misterios es que las pistas son demasiado evidentes y el lector reacciona

diciendo: «Una pista, ¿qué significará?». Al colocar unas pistas demasiado explícitas, se engaña al lector que desea descubrirlas por su cuenta. Todas las piedras han de parecerse entre sí; y sólo una de ellas debe contener el diamante.

Mientras se escribe, hay que imaginar cuál es la mejor manera de camuflar una información importante para que parezca una parte natural de la acción. De lo contrario, nos pillaremos los dedos. La regla de ocultar información importante es la regla básica del camuflaje mismo. Hay que asegurarse de que todo lo que deseemos ocultar tenga el mismo aspecto que el telón de fondo. La información se hace obvia sólo cuando es demasiado aparente. La información se encubre fácilmente cuando es una parte natural del entorno de la acción. Un arma se oculta con facilidad en un armero. Escondamos una gallina en un gallinero, no en un dormitorio. Creemos un entorno (un telón de fondo) que sea acorde con el objeto/persona/información que se quiere mostrar. Hagamos que el lector se entere de la información de una forma pasiva. Si la información «brota» inopinadamente, estamos siendo demasiado explícitos y no engañaremos a nadie.

13.4. LA TERCERA FASE DRAMÁTICA

Las generalidades del acertijo se han presentado en la primera fase dramática y sus particularidades en la segunda fase. Ahora es el momento de resolver el enigma. En *D.O.A.* hay un enfrentamiento y una persecución cuando Bigelow descubre la trama que se ha urdido contra él. Bigelow se venga de su asesino y luego se entrega a la policía. «Todo lo que hice fue notifi-

EL GUIÓN Y LA TRAMA

ficar un trozo de papel, un trozo de papel de entre cientos». Los antagonistas creían que él conocía sus planes cuando de hecho él no sabía ni sospechaba nada.

Bigelow muere delante de la policía. Ha sido vengado y el enigma ha sido resuelto (uno puede preguntarse por qué ésta no es una trama de venganza. El objetivo de este relato no es tomarse la revancha, sino descubrir qué le ha ocurrido a Bigelow. La venganza es secundaria).

La respuesta del acertijo debe hacer que encajen las partes generales y particulares. Como piezas de un rompecabezas, cada pieza debe contribuir directamente a la imagen global. Individualmente, una pieza puede parecer poco importante e inofensiva, pero de hecho puede ser la clave para desentrañar la imagen completa.

13.5. PSEUDO-NEO-CRIPTO SIMBOLISMO

Una historia como *D. O.A.* posee su línea narrativa y sus pistas, y al final no es tan difícil resolver el misterio. Se han proporcionado todas las pistas importantes, y no todas ellas eran tan sutiles. A veces la historia es más retorcida, como en el film *Chinatown*, en el que hay dos enigmas, uno dentro de otro, relacionándose entre sí ~.

Pero hay otro tipo de enigmas que es imposible resolver. Quizá no están hechos para ser resueltos, sino sólo para reflexionar sobre ellos. Cualquiera que lea a Kafka sabe que no hay que preguntar «~por qué?», ya que el lector no recibirá una respuesta adecuada. Esta es la clave de Kafka: la vida real no proporciona los porqués. Las cosas ocurren y punto. No hay explicaciones. Un día Gregorio Samsa se despierta convertido en un escarabajo. ¿Por qué? Kafka podría argüir, ¿por qué preguntar 'por qué'?». Como lectores nos sentimos defraudados esperamos respuestas-. Buenas respuestas. Respuestas que tengan sentido. Y si no las obtenemos, nos sentimos engañados. Nos enfadamos. Queremos un mundo ordenado y metódico que responda a nuestras preguntas. Kafka no pensaba que fuera necesario. En su mundo, puedes despertar convertido en un escarabajo sin que se te ocurra preguntarte por qué.

Lo mismo ocurre en *El proceso*. Joseph K. (ni siquiera posee un nombre real) es acusado de un crimen que no puede entender por unos jueces que no pueden comunicarse con él. No hay pistas porque no existen elementos particulares, sólo generalidades. Hay un enigma, pero no parece que tenga solución. Muchos acontecimientos parecen poseer un significado, y debemos

3. *Chinatown* (1974), dirigida por Roman Polanski y escrita por Robert Towne.

hacer un esfuerzo para comprenderlos. En cierto sentido, es como el cuento de la dama y el tigre, sólo que a un nivel más abstracto. Kafka parece decir, «La vida es de esta manera, no hay respuestas claras ... sólo las que tú puedas obtener». Sólo en la ficción puede surgir un demiurgo que aporte la respuesta «correcta». Un filósofo podría replicar que no existen las respuestas correctas, sino sólo las fabricadas.

Así que esto es lo que debemos hacer con enigmas como *El proceso*: elaborar un significado. Nadie nos dirá cómo encajan las piezas; eso es tarea nuestra.

Cuando Stanley Kubrick estrenó *2001: Una odisea del espacio*⁴ (basada en el relato de Arthur C. Clarke, «El centinela») el público se quedó desconcertado. El film estaba lleno de objetos

y acontecimientos que parecían poseer un significado, y nos afanamos por darles un sentido. Muchos la despreciaron como un balbuceo psicodélico, un producto de una mente trastornada. Los críticos se mostraron fi-los. Y sin embargo la película era un enigma que exigía una solución. ¿Qué es el monolito rectangular que aparece desde los tiempos prehistóricos hasta el futuro? ¿Qué le ocurre a David Dow-man al final del film, cuando de repente aparece en un dormitorio estilo Luis XIV cerca de las lunas de Júpiter? ¿Por qué se transforma de un decrepito anciano a un embrión celestial? ¿Qué *sign~fica todo eso*? Averiguarlo era como probarse ropa en unos grandes almacenes. Si no te gustaba como encajaban las piezas, podías intentar una solución distinta. ¿Quién conocía el significado? Quizá no importara en absoluto. Lo divertido era jugar con las posibilidades. Desde luego que para algunos era algo terriblemente decepcionante y frustrante, como si alguien te contara un chiste carente de la menor gracia.

El mostrar un problema supone que haya una respuesta, pero no siempre ocurre así. Los escritores que se preocupan con seriedad por reflejar la auténtica naturaleza de la existencia a menudo consideran que es presuntuoso mostrar la vida como algo claro y bien definido. Hay que decidir, como escritor, si se desea trabajar con un sistema cerrado que ofrezca respuestas absolutas o con un sistema abierto que es incierto y que puede no ofrecer respuestas.

Si estamos interesados en escribir para un público vasto, las opciones son más limitadas. El público, por lo habitual, prefiere respuestas absolutas. Desea que los enigmas se resuelvan. Así que lo primero es decidir qué queremos escribir.

4. *2001: A Space Odissei* (1968), dirigida por Stanley Kubrick y escrita por Kubrick y Arthur C. Clarke, basándose en el relato de Clarkc «The Sentinel of Eternity».

13.6. REVISIÓN

Mientras se escribe, tengamos en cuenta los siguientes puntos:

1. La esencia del enigma ha de estar en el ingenio: esconder aquello que se halla a la vista de todos.
2. La tensión del enigma debe proceder del conflicto entre lo que sucede y lo que parece que ha sucedido.
3. El enigma desafía al lector para que éste lo resuelva antes que el protagonista.
4. La solución al enigma ha de ser clara sin que parezca obvia.
5. La primera fase dramática debe consistir en las generalidades del enigma (personas, lugares, acontecimientos).
6. La segunda fase debe consistir en lo que es específico del enigma (cómo se relacionan en detalle las personas, los lugares y los acontecimientos).
7. La tercera fase debe constar de la resolución del enigma, explicando los motivos del antagonista (o antagonistas) y describiendo la auténtica secuencia de acontecimientos (en oposición a lo que parecía haber ocurrido).
8. Se deben tomar las decisiones pensando en el público.
9. Hay que escoger entre una estructura con un final abierto y otra con un final cerrado (los enigmas con un final abierto no poseen una solución clara, al contrario que los finales cerrados).

,1

~ii~

14

TRAMA#8: RIVALIDAD

*Un carpintero iletrado, conocido mío, d~o una vez,
«Hay muy poca diferencia entre un hombre y otro, pero
esa diferencia es muy importante». Me parece que
en esta diferencia se halla la raíz de la cuestión.*

HENRY JAMES

¿Qué ocurre cuando una fuerza irresistible choca contra un objeto inamovible? No hay pregunta que capte el espíritu de una trama mejor que ésta.

Un rival es una persona que compite por el mismo objetivo o deseo que otra. Un rival es una persona que le disputa a otra la preeminencia o la superioridad. En ningún otro argumento es más aparente el concepto de estructura profunda que en una rivalidad. Dos personas persiguen el mismo objetivo –sea éste obtener la mano de una tercera persona o aplastar los ejércitos del otro o ganar una partida de ajedrez y cada una posee su propia motivación. Las posibilidades son infinitas. Dondequiera que haya dos personas compitiendo por idéntico objetivo, existe una rivalidad.

La rivalidad existía antes incluso que la humanidad (al menos así lo presentan ciertas fuentes literarias). La lucha por el poder entre el Bien y el Mal es una historia de rivalidad, cuya mejor plasmación se halla en la obra de Milton *E/paraíso perdido*. Las sagas de los dioses paganos, griegos y romanos, son historias de rivalidad por el poder en el Monte Olimpo. Y con la aparición de los seres humanos, la tradición continuó. La rivalidad se vistió de serpiente en el Jardín del Edén. Existió entre los hijos de Adán y Eva: Caín mató a su hermano Abel por celos cuando Dios prefirió el sacrificio de Abel.

De hecho, el tema de la rivalidad de un pastor por la aprobación de una deidad es tan viejo como la literatura. Cuando los dioses no estaban atareados¹⁴⁷

EL GUIÓN Y LA TRAMA

dos compitiendo entre ellos, competían con los humanos (a los que habitualmente vencían); y cuando los humanos no competían con los dioses, competían entre sí.

Una regla capital de esta trama es que los dos adversarios han de poseer fuerzas equiparables (aunque puedan poseer distintas flaquezas). El poseer fuerzas equiparables no significa que la estricta naturaleza de esas fuerzas deba ser exactamente la misma. Un alfeñique puede vencer a un gigante musculoso gracias a su ingenio. Una pelea a golpes entre dos basiliscos puede ser interesante si ambos poseen idéntica fuerza física, pero son preferibles los relatos donde la astucia y el ingenio vencen a la fuerza bruta (por ejemplo, cuando Odiseo/Ulises vence al cíclope caníbal Polifemo, aunque no exista una auténtica rivalidad entre ellos). La clave está en que, cualquiera que sea la fuerza de una de las partes, la otra posee una fuerza *compensadora* que logra el equilibrio. Un tira y afloja no es interesante si uno de los oponentes puede arrastrar fácilmente al otro más allá de la marca.

La literatura está llena de rivalidades: el Capitán Ahab y Moby Dick; los niños que sufren una regresión hacia el salvajismo en *El señor de las inoscas*; el virginiano y «trampas» en *El virginiano*. Todo héroe tiene su némesis, todo Montgomery su Rommel. Algunas rivalidades presentan la clásica lucha entre el bien y el mal, como la obra de Melville *Bu/y Budd*, y algunas luchas se producen entre oponentes con idéntica dignidad y mérito. La tensión procede de su oposición. Sea un portero enfrentándose al jugador que tirará el penalti, o dos políticos peleando por un puesto, hay dos personas que no pueden ocupar el mismo espacio. Una debe ganar, otra debe perder (con todas las variaciones que implica ganar y perder). La rivalidad es una competición.

Esa competición puede adoptar diversas formas. Puede tratarse de Felix Unger contra Oscar Madison en *La extraña pareja*; o el capitán William Bligh contra Fletcher Christian en *El motín de la Bounty [Rebelión a bordo]*. Asimismo, las rivalidades son un terreno familiar en los dormitorios: la literatura muestra una infinidad de comedias acerca de dos personas que compiten por el amor de una tercera; desde las comedias de Shakespeare hasta la película de François Truffaut, *Jules et Jim*'. El típico triángulo amoroso es una trama de rivalidad.

A los lectores les apasionan los combates mano a mano 2 porque los hallan emocionantes. *Ben-Hur*~ por ejemplo, lleva más de cien años reeditán

1. *Jules et Jim* (1961), dirigida por François Truffaut y escrita por Truffaut y Jean Gruault, según la novela homónima de Henri-Pierre Roche.

2. En español en el original.

148

TRAMA #-8: RIVALIDAD

dose. Como novela, fue una de las primeras obras de ficción que tuvo acceso a los hogares americanos y fue la primera obra de ficción que se incorporó al catálogo de Sears. Se hizo una adaptación teatral de la novela en 1899, una versión filmica muda en 1907, otra en 1925 y de nuevo se llevó a la pantalla en 1959. Esta última, dirigida por William Wyler e interpretada por Charlton Heston, obtuvo el increíble número de once oscars³.

La historia es atractiva por la profundidad y amplitud presentes en la rivalidad entre los dos personajes principales, Judá Ben-Hur, un judío, y Mes-sala, un romano.

La historia comienza en el punto del conflicto. Messala, amigo de BenHur desde la infancia, regresa de su aprendizaje en Roma como oficial del imperio. Los dos hombres se abrazan, recordando su niñez común. De inmediato, su espíritu competitivo aparece cuando ambos lanzan jabalinas al centro de una viga transversal. Este momento es típico del primer movimiento dramático. Los dos rivales poseen algo en común. Se reencuentran y se tratan como iguales. Comen y beben juntos y Judá entrega a Messala un regalo que anticipa lo que ocurrirá después: un hermoso caballo árabe.

No hay conflicto hasta este momento, y el escritor no ha de malgastar mucho tiempo en reconstruir el pasado. Una vez que los vínculos entre ambos han sido expuestos, debe ser introducido el conflicto.

Messala quiere corresponder al regalo de su amigo recomendándole al emperador. Pero para hacer esto, Judá debe primero revelar los nombres de otros judíos que se han resistido al dominio romano.

Aparece el conflicto: Judá se niega a delatar a sus amigos.

Messala lanza un ultimátum: O estás conmigo o contra mí. Muy bien, dice Judá, estoy contra ti. El desafío ha sido lanzado: cada uno se coloca en un bando.

Ahora es el momento de que el episodio catalizador tenga lugar; algo que obligue a los rivales a enfrentarse, a superar las simples amenazas.

Poco después de la confrontación inicial entre Messala y Judá, llega el gobernador romano. Cuando la familia de Judá contempla el desfile desde una tenaza, una teja cae sobre la cabeza del gobernador. Los hombres de Messala irrumpen en la casa de Judá y arrestan a toda la familia por intentar asesinar al gobernador.

3. Las versiones cinematográficas de *Ben-Hur* son las siguientes: la primera, dirigida por Sidney Olcott, se estrenó en 1907 y fue desautorizada por el autor de la novela original, Lewis Wallace; la segunda fue dirigida por Fred Niblo (1925) y escrita por Carey Wilson y Bess Meredyth; la última versión (1959) fue dirigida por William Wyler y escrita por Christopher Fry, Karl Turnberg, 5. N. Berhman y (no acreditados) Gore Vidal y Maxwell Anderson.

149

EL GUIÓN Y LA TRAMA

Judá se zafa de sus captores valientemente y logra llegar ante Messala, amenazando con atravesarle con la lanza si no libera a su familia. Messala, en su papel de auténtico macho romano, jura que matará a la madre y a la hermana de Judá si éste no se rinde. Judá arroja su lanza contra la pared detrás de Messala (una acción que guarda un paralelismo con la lanza que arrojó en la amistosa competición que tuvo lugar poco antes).

Messala sabe que la madre y la hermana de Judá son inocentes, pero planea que ellas sirvan de escarmiento. Messala hace el primer movimiento, aprovechando la situación para su beneficio. Como es habitual en esta trama, un rival actúa para obtener una ventaja sobre el otro. Esta es una lucha por el poder. Un rival actúa para superar o aplastar a su adversario. En este caso, Messala manipula los acontecimientos y las personas para sus propósitos.

La madre y la hermana de Judá son enviadas a prisión y Judá es condenado a remar en una galera romana. Un rival ha conseguido una superioridad momentánea sobre el otro. Si echáramos una ojeada a lo que podríamos llamar curvas de poder de ambos rivales, descubriríamos que se hallan inversamente relacionadas. Mientras que uno de los rivales asciende en la curva de poder (esto es, se hace más poderoso y tiene una apreciable ventaja sobre su competidor), el otro desciende en la misma curva. La ascensión del poder e influencia de Messala contrasta con el descenso de Judá al anonimato y la esclavitud. Este contraste de opuestos es importante para obtener la simpatía del público. Habitualmente, esto se consigue al hacer explícitos los temas morales que contiene el relato.

En *Ben-Hur*, Messala es ambicioso y carece de escrúpulos; por tanto, es el antagonista. Judá Ben-Hur es honesto y escrupuloso, por lo que es el protagonista. Por lo general, el antagonista toma la iniciativa y gana ventaja en esa rivalidad. El protagonista sufre por las acciones del antagonista y se halla a menudo en desventaja durante la primera fase dramática. Esta es la función de la primera fase dramática: separar a los rivales en la curva de poder, con el protagonista situado en lo más bajo y el antagonista en la cumbre.

En la segunda fase dramática, se suceden los acontecimientos

que dan la vuelta al declive del protagonista.

Judá permanece tres años encadenado a un remo en un navío de guerra romano. En el curso de una batalla, cuando el barco es arrollado por un espolón enemigo, Judá huye, pero antes salva la vida del comandante romano, Quinto Arrio. Agradecido, Arrio libera a Judá y le convierte en su hijo adoptivo.

Éste es el cambio de fortuna que Judá necesitaba para llegar a un nivel donde pudiera competir con Messala. Judá va a Roma, aprende las artes militares y se convierte en un experto conductor de cuadrigas. Una vez que Judá

150

TRAMA #8: RIVALIDAD

ha ganado poder, está ya en posición de retar al antagonista. Hay que hacer notar cómo el movimiento ha girado a la inversa. En la primera fase dramática, el antagonista desafía al protagonista, en la segunda fase el protagonista desafía al antagonista. Judá ha ascendido en la curva de poder. Los rivales se encuentran en igualdad de condiciones; poseen un poder equiparable, lo que abona el terreno para el conflicto.

Pero primero el protagonista ha de poner orden en su hogar (después de todo, es una persona con valores morales). Su madre y su hermana están aún en prisión, así que Judá se encamina en su busca.

El antagonista, a menudo, es consciente del aumento de poder que experimenta el protagonista (la tensión crece si el antagonista se muestra continuamente receloso, anticipando la inevitable confrontación). Messala, quien se ha olvidado por completo de la madre y de la hermana de Judá, se entera del regreso de éste y comienza a preocuparse. Averigua el paradero de las dos mujeres y descubre que ambas han contraído la lepra. Las envía a una colonia de leprosos. La novia de Judá le oculta este hecho, insistiendo en que ambas han muerto. Esto refuerza la intención de Judá de vengar las injustas muertes de su madre y hermana.

Un jeque árabe convence a Judá para que guíe su tiro de caballos contra Messala en el circo romano. El jeque consigue que Messala apueste toda su fortuna en la carrera, dando así a Judá un incentivo mayor para ganar.

Cualquiera que haya visto la versión cinematográfica de 1959 recuerda esos once minutos en los que ambos hombres se emplean con fuerza y saña el uno contra el otro. La cuadriga de Messala está equipada con ruedas provistas de filos giratorios que eliminan a los competidores. Pero no logran acabar con Judá, y la cuadriga de Messala queda destrozada. Es arrollado por las cuadrigas que marchaban detrás y queda tendido en la arena sangrando. Antes de morir, Messala le cuenta a Judá lo que realmente ha sido de su madre y de su hermana. Ahora Judá ha de encontrar a su familia.

En la película, la figura de Jesucristo aparece y desaparece de la acción, influyendo en Judá y en su familia. Después de la muerte de Messala, Cristo es crucificado y la madre y la hermana

de Judá son curadas milagrosamente. La familia ha hallado una nueva fe. Pero la versión cinematográfica soslaya el aspecto más profundo de la rivalidad. Ben-hur desea que Jesucristo encabece una revolución contra Roma. La rivalidad se extiende más allá de Judá y Messala; paganos contra judíos, Roma contra Jerusalén. La fuerzas que se oponen van más allá de los conflictos individuales: se añaden otros aspectos, como las religiones y las culturas. El tercer punto del triángulo es la figura de Jesús. Al término del relato, Judá y su familia han alcanzado un plano de conciencia moral más elevado.

151

EL GUIÓN Y LA TRAMA

14.1. UN OBJETO INAMOVIBLE

Si la premisa básica de la trama de rivalidad es lo que ocurre cuando un objeto inamovible choca contra una fuerza irresistible, es necesario estructurar los personajes y las situaciones de acuerdo con estas premisas.

En primer lugar, hay que presentar dos personajes competitivos y enfrentados que se disputen el mismo objetivo. Los personajes han de mostrar-se opuestos, pero con sentido de la igualdad. Si un personaje posee una fuerza superior en cierto aspecto, su oponente debe aventajarle en otro. Como se dijo al principio de este capítulo, para el lector es más interesante que las fuerzas de ambos personajes no estén exactamente igualadas. El primer personaje puede ser más fuerte físicamente mientras que el otro puede ser más inteligente. Entonces hay que crear las circunstancias que pongan a prueba a los personajes de acuerdo con sus respectivas fuerzas. En algunos casos, un personaje ganará, mientras que en otros, ganará su contrincante. El péndulo se balancea en las dos direcciones. Esto incrementa la tensión y hace que el lector se pregunte quien triunfará al final.

Hay que evitar las obviedades. El personaje físicamente más fuerte puede perder una pelea contra su oponente debido a la inteligencia de éste. Esto añade un vuelco a la acción y evita que sea predecible.

Pero esta trama no trata sólo acerca de personas y objetos. Es también acerca de la naturaleza humana. El propósito del rival es vencer a su oponente. Pero ¿cuál es la motivación del personaje?, ¿qué impulsa su ambición? Hay que analizar a los personajes implicados en la lucha. Hay que envolver la acción con una comprensión de lo que motiva a los personajes. Necesitamos conocer la naturaleza de su obsesión.

14.2. REVISIÓN

Mientras se escribe, hay que tener en cuenta los siguientes

puntos:

1. La fuente del conflicto debe proceder del choque entre una fuerza irresistible y un objeto inalterable.
2. La naturaleza de la rivalidad debe hallarse en la lucha por el poder entre el protagonista y el antagonista.
3. Los adversarios deben poseer fuerzas equiparables.
4. Aunque la naturaleza de sus fuerzas no sea exactamente igual, uno debe poseer habilidades que compensen las fuerzas del otro.

152

TRAMA ~ RIVALIDAD

5. Hay que comenzar la historia en el momento del conflicto inicial, describiendo brevemente la situación antes de que el conflicto estalle.

6. La acción debe comenzar cuando el antagonista instiga contra la voluntad del protagonista. Esto es el catalizador de la acción.

7. La lucha entre los rivales debe ser la lucha entre las curvas de poder de los personajes. Habitualmente, una es inversamente proporcional a la otra. Cuando el antagonista asciende por la curva de poder, el protagonista decae.

8. Hay que hacer que el antagonista sea superior durante la primera fase dramática. El protagonista sufre por las acciones del antagonista y se encuentra en desventaja con frecuencia.

9. Cada bando se muestra bien definido de acuerdo con sus presupuestos morales.

10. La segunda fase dramática invierte el descenso del protagonista en la curva de poder a través de un cambio en su suerte.

11. El antagonista es a menudo consciente del creciente poder del protagonista.

12. El protagonista alcanza un punto de igualdad en la curva de poder que hace posible el desafío.

13. La tercera fase narra la confrontación final entre los rivales.

14. Tras la resolución, el protagonista restaura el orden, tanto para él como para el mundo.

*Hay tanta gente que posee un invencible instinto para
ayudar a los seres desvalidos ... Mucha gente posee*

*el absurdo instinto de relacionarse sólo con los poderosos.
Hay dos clases de gente en el mundo,
tan diferentes entre si como pueden serlo hombre y mujer*

TOM TREANOR,
corresponsal de guerra de la cadena ABC

La trama del desvalido es una variación de la trama de rivalidad (por lo que se debería leer el capítulo anterior antes de leer éste), pero es lo bastante diferente como para constituir una categoría aparte. La premisa de la rivalidad es la igualdad: las fuerzas equiparables del protagonista y del antagonista. Pero en la trama del desvalido las fuerzas no están igualadas. El protagonista se halla en desventaja y ha de hacer frente a obstáculos insuperables.

La trama está próxima a nuestro corazón porque representa la habilidad de uno contra muchos, la del pequeño contra el grande, el débil contra el poderoso, el «estúpido» contra el «listo».

La rivalidad entre la enfermera Ratched y McMurphy en *Alguien voló sobre el nido del cuco* es un ejemplo clásico de la trama del desvalido. McMurphy lucha contra un sistema ante el que no tiene ninguna posibilidad. Siendo como es un rebelde encantador, McMurphy prefiere fingir que está loco a sufrir los rigores de una granja de trabajo. En la institución mental se encuentra con la encarnación de todo lo que es inhumano e insensible: la enfermera Ratched. La suya es una confrontación de voluntades. El lector identifica al sistema con la enfermera Ratched, y, a pesar de que podamos detestar a McMurphy como persona, nos ponemos de su lado, ya que está

EL GUJON Y LA TRAMA

empeñado en subvertir un sistema que destruye la individualidad y la creatividad. Es una pelea en la que deseamos participar.

También nos ponemos del lado de Juana de Arco cuando lucha contra la hipocresía. Ella es una heroína porque posee una astuta capacidad para explorar los problemas de la vida y para enunciar valores éticos independientes, lo que la aísla de la sociedad. Y también existen seres desvalidos transparentes, menos complicados, como Rocky Balboa', el hombre que vence las dificultades más increíbles. Rocky no es muy inteligente (él mismo lo admite), pero posee tenacidad y una cierta perspicacia innata. También es virtuoso, y cuando entra en el mundo del boxeo profesional, con todos sus brillos y oropeles, nos ponemos de su parte. La conexión del público con el protagonista en la trama del desvalido es mucho más visceral que en la trama de la rivalidad. No nos identificamos con Judá Ben-Hur tan fuertemente como nos identificamos con el pobre bruto de Rocky. ¿Por qué? Porque Ben-Hur se encuentra en un plano emocional e intelectual más elevado que la mayoría de nosotros. Respetamos lo que representa, pero él no es en realidad *uno de los nuestros*. Rocky sí lo es. Es heroico de una manera que podemos *sentir*. La mayoría de nosotros ha de afrontar alguna vez alguna clase de opresión contra la que notamos que no tenemos posibilidad de vencer. Pero el débil, el desvalido, *vence* a su opresor.

Si queremos que el lector sienta empatía hacia el protagonista, hay que asegurarse de que su plano intelectual y/o emocional es similar o más bajo que el del lector. Si el lector nota que el protagonista es superior, no realizará la conexión física. En parte, esto es un traslado de la experiencia; el lector desea que el héroe sea *como él*, al menos simbólicamente. No es un genio, tan sólo una persona corriente: alguien con quien el lector puede identificarse.

Uno de los cuentos más populares, *La Cenicienta*, es un buen ejemplo de la trama del desvalido. Su primera versión se escribió en China en el siglo IX. Circuló por el mundo durante siglos, y sus apariciones más notables y duraderas en Occidente tuvieron lugar en las colecciones de cuentos de Charles Perrault y de los hermanos Grimm. Voy a utilizar la versión de los Grimm, titulada *Aschenputtel*.

A pesar de que la mayoría de nosotros conocemos la historia, lo que conocemos en realidad es la versión edulcorada creada por Walt Disney² quien inventó el personaje del hada madrina. La versión de Disney, aunque sea atractiva y entrañable, no recoge el auténtico espíritu del relato, que versa

1. *Rocky* (1976), dirigida por John G. Avildsen con guión de Sylvester Stallone.

2. *Cinderella* (1950), dirigida por Wilfred Jackson,

Hamilton Luske y Clyde Geromini, con guión de Kenneth Anderson y Ted Sears, entre otros.

156

TRAMA #9: EL DESVALIDO

sobre la rivalidad entre Cenicienta y sus hermanastras, y no sobre su romance con el príncipe.

La estructura de *La Cenicienta*, como la de muchos cuentos infantiles, se divide claramente en tres fases, y cada una de ellas tipifica los principales movimientos de la trama.

En la primera fase dramática, Cenicienta, hija única de un matrimonio rico, está arrodillada junto al lecho de muerte de su madre. De manera clásica, la historia da comienzo en el punto de interrupción de la vida de la protagonista, para que podamos verla brevemente antes de que la lucha entre ella y su antagonista comience. En este caso, la muerte de la madre de Cenicienta causa un dramático e irreparable cambio en su vida. Las últimas palabras de su madre son de consejo: «Querida niña, sé buena y piadosa, y entonces el buen Dios te protegerá siempre y yo estaré mirándote desde el cielo y permaneceré cerca de ti». Ella recibe sus instrucciones; su madre la protegerá mientras siga siendo virtuosa.

Seis meses después, el padre de Cenicienta vuelve a casarse con una mujer que ya tiene dos hermosas hijas (a diferencia de las feas hermanastras de la versión de Disney), quienes son, en lo espiritual, lo más opuesto a la humilde y modesta Cenicienta. Son vanidosas, egoístas, perezosas y crueles un amasijo de los siete pecados capitales. Son el espejo deformado de Cenicienta.

La naturaleza de la rivalidad no es tan obvia en la versión de Disney, pero sí lo es en la de los Grimm. A pesar de que Cenicienta posee una gran belleza, también son bellas sus hermanastras. Su fealdad es estrictamente interior. Puesto que todas ellas están en edad casadera, su ambición es conseguir la mejor boda posible (obviamente, esto ocurriría en los días previos al despertar de la conciencia feminista). Para eliminar una competencia directa, las hermanastras abusan sistemáticamente de Cenicienta.

Una vez que la rivalidad comienza en la primera fase dramática, las antagonistas son las que llevan la iniciativa. Un atributo importante del ser desvalido es su falta de poder. La protagonista sucumbe ante el poder de las antagonistas. A Cenicienta se le obliga a trabajar desde el alba hasta el anochecer acarreando agua, encendiendo el fuego, cocinando y lavando. Las hermanastras la martirizan arrojando guisantes y lentejas en las cenizas del fuego de la cocina y obligando a Cenicienta a recogerlos.

Esta acción descendente representa un nuevo *status quo*. La protagonista se encuentra ahora en un estado inferior, de opresión, bajo el dominio de las antagonistas. Pero es propio de la naturaleza del protagonista el resistir.

Así, la siguiente acción importante es hacer algo que dé la

vuelta a esta acción descendente.

157

-7-

EL GUIÓN Y LA TRAMA

En el caso de Cenicienta, esto sucede cuando el padre (un padre clásico de cuento de hadas no tiene una autoridad ni una presencia reales— va a una feria y les pregunta a las tres hijas qué querrían como regalo. La primera quiere hermosos vestidos, la segunda perlas y joyas, y Cenicienta, siempre humilde y modesta, pide «la primera rama que roce tu sombrero cuando vuelvas a casa».

Las chicas obtienen sus regalos, y Cenicienta coge la rama de avellano que su padre le ha traído y la planta sobre la tumba de su madre, regándola con sus lágrimas. La rama se convierte en un árbol, y un pequeño pájaro blanco (posiblemente el espíritu de su madre) acude a posarse en el árbol. No es un pájaro corriente: se compromete a cumplir todos los deseos de Cenicienta. Sin fuerza y sin aliados, Cenicienta no podría competir con sus hermanastras, pero ahora posee ambos. Está lista para la batalla.

La segunda fase dramática comienza cuando la protagonista, carente de poder, está en posición de desafiar a su rival y dar la vuelta a la acción descendente de la primera fase.

El rey, que tiene también un hijo en edad casadera, invita al reino a una fiesta de tres días de duración, durante la cual el príncipe escogerá esposa.

Las hermanastras hacen planes para ir a la fiesta, obligando a Cenicienta a peinar sus cabellos, pulir sus zapatos, etc. Cenicienta se atreve a preguntar si podrá ir y recibe una respuesta burlona: «Irás, Cenicienta! ¡Cubierta de polvo y porquería, y quieres ir a la fiesta! ¡No tienes vestidos ni zapatos, y quieres bailar! ».

La sádica madrastra le da a Cenicienta una oportunidad de ir a la fiesta. Arroja un saco de lentejas en las cenizas y le dice que si las recoge todas en un par de horas podrá ir.

Pero Cenicienta tiene ahora poder, y recibe la ayuda de todos los pájaros del cielo, quienes acuden «apiñándose y batiendo las alas, y posándose entre las ascuas». Recogen todas las lentejas con tiempo de sobra.

Cenicienta cumple su cometido (su primer acto para combatir el estado de opresión que sufre), pero su victoria es rápidamente esquilmada. La madrastra se niega a cumplir su promesa. «No, Cenicienta. No tienes ropa y no puedes bailar; sólo se reirían de ti». Repite el truco de las lentejas, esta

vez arrojando el doble a las cenizas y dándole la mitad del tiempo para recogerlas.

Cenicienta recurre de nuevo a los pájaros para que recojan las lentejas de entre las ascuas. La madrastra sigue sin querer cumplir su promesa, reiterando de nuevo los obstáculos: no tiene vestido y no puede bailar. La madrastra parte hacia el castillo con sus hijas, dejando atrás a Cenicienta.

La protagonista intenta cambiar su posición de poder sólo para fracasar. Como es habitual en la literatura, sin embargo, la tercera vez es la definitiva.

158

TRAMA #9: EL DESVALIDO

Después de sus fracasos iniciales, Cenicienta debe modificar su pensamiento y su conducta si desea llevar a cabo su objetivo: ir a la fiesta. Esto representa el auténtico punto de giro de la segunda fase dramática —desplazamiento desde una posición de debilidad hacia una posición de mayor fuerza—. La protagonista debe alcanzar un punto desde donde pueda desafiar con garantías a sus antagonistas.

Cenicienta va a la tumba de su madre junto al árbol e invoca su espíritu por medio del árbol y del pájaro:

«Vibra y tiembla, pequeño árbol,

arroja sobre mí oro y plata».

De improviso, se encuentra completamente vestida para la fiesta, superando el obstáculo de no tener ropa. Va a la fiesta y baila con el príncipe, quien se rinde a sus encantos. Aunque no existe ninguna imposición para que regrese a casa a una hora convenida (ni que su carroza se vaya a convertir en una calabaza) debe huir del príncipe corriendo. Su objetivo aún no se ha completado.

La segunda noche es una repetición de la anterior. Cenicienta está radiante y el cortejo continúa, pero Cenicienta huye subiéndose a un peral.

La tercera noche (de nuevo, tres veces), el príncipe elabora un plan para untar la escalera con brea, así que cuando Cenicienta pone el pie en ella, su zapatilla queda aprisionada (la zapatilla se describe en las distintas versiones literarias como de piel o de oro, pero nunca de cristal). Esta parte de la acción dramática representa un ascenso: el interés del príncipe por ella era al principio pasivo, pero ahora debe tomar la iniciativa para asegurarse de que no va a perderla. Cenicienta está ascendiendo claramente en la curva de poder. Ha hecho lo que no han podido hacer sus hermanastras.

Fin de la segunda fase dramática. La lucha queda sin resolver; Cenicienta ha de conseguir su objetivo más deseado: librarse de sus opresoras, sus hermanastras y su madrastra, y hallar el amor de un hombre. Está llevando una doble vida: simple sirvienta de día, princesa dorada por la noche. Debe reconciliar esos dos estados.

La tercera fase dramática ha de presentar a los rivales en igualdad de condiciones. Con Cenicienta ascendiendo en la curva de poder, ahora puede desafiar abiertamente a sus hermanastras.

El príncipe tiene un zapato, pero no a la princesa que lo lleva, así que comienza a buscarla. Las hermanastras «estaban contentas porque tenían bonitos pies». La primera se prueba el pequeño zapato pero éste no encaja a causa de su dedo gordo, por lo que su madre le aconseja que se lo corte, ya

que «cuando seas reina no tendrás que ir a pie». Esto es lo que hace su hija, y cuando el príncipe ve que el zapato le sienta bien, la monta en su caballo y

159

EL GUIÓN Y LA TRAMA

se encaminan al castillo. Cuando pasan junto a la tumba de la madre de Cenicienta, los pájaros del árbol dan la voz de alarma. El príncipe ve el pie de la hermanastra empapado en sangre y se da cuenta que todo ha sido una impostura.

La segunda hermanastra se prueba el zapato, pero su talón es demasiado ancho, y de nuevo la madre sugiere que se corte un trozo, ya que...

De nuevo el príncipe es engañado y de nuevo los pájaros le advierten. Cuando ve que sus medias están bañadas en sangre, la devuelve a su casa. Por fin, es el turno de Cenicienta. La madrastra se niega a que aparezca, diciendo que es imposible que la misteriosa princesa sea Cenicienta, pero el príncipe insiste y la zapatilla encaja. El resto, como dicen, es historia.

Excepto por un pequeño detalle. Ahora Cenicienta tiene el poder total y ha obtenido su libertad. Pero la derrota de sus rivales no es completa (el que ellas hayan quedado desfiguradas podría parecerlo, pero aparentemente no lo es).

Las hermanastras acuden a la boda para solicitar el favor de Cenicienta. En una escena que recuerda a *Los pájaros*, de Alfred Hitchcock ~, los gorriones atacan a las dos hermanas y les sacan los ojos. «Y así, por su maldad y falsedad», acaba la historia, «fueron castigadas con la ceguera hasta el fin de sus días».

Lo más importante del final del relato no es que el príncipe y la princesa vayan a vivir felizmente por el resto de sus vidas, sino que las dos falsas hermanas reciben su merecido. La rivalidad ha terminado: Cenicienta ha triunfado sobre la falsedad y la maldad.

15.1. CONTRA TODO RIESGO

El ser desvalido es un personaje fascinante. Desea fervientemente tener éxito. Cuando se elabore el personaje, habrá que preguntarse qué es lo que le motiva para alcanzar su objetivo. Una vez más, el deseo del personaje vencer es obvio. Pero ¿a qué precio, tanto para los demás como para él mismo? No nos centremos exclusivamente en la lucha entre el desvalido

contra los que le dominan. Hemos de hacer entender al lector las fuerzas que impulsan al protagonista.

En cierta forma, esta trama es predecible. Nos identificamos totalmente con el desvalido, así como nos identificamos con el protagonista en la trama de la rivalidad. A los lectores les apasiona que todas las ventajas estén en con

3. *The Birds (1963)*, dirigida por Hitchcock y escrita por Evan Hunter según la novela de Daphne du Maurier.

160

TRAMA #9: EL DESVALIDO

tra del protagonista y que éste sea capaz de vencer pese a todo. Pero no hagamos que los personajes sean propios de un dibujo animado al crear dificultades tan enormes e irreales que ese ser desvalido no tenga ninguna posibilidad de vencer. La competición final debe ser una auténtica competición, en igualdad de condiciones, y por muchas trampas que haga el antagonista, el protagonista debe mantener siempre intactas sus virtudes: coraje, fuerza, valor (se puede permitir, no obstante, que los trucos sucios que emplee el antagonista se vuelvan en su contra).

Pensemos en el público durante todo el proceso. El personaje posee unas características que hacen que el público se identifique con él. No hay que perder el contacto con lo que siente el lector (frustración, peligro, alegría) y procuremos sacar partido de esas emociones. Al final, cuando el protagonista supera todos los obstáculos, el público tendrá la misma sensación de triunfo. No hay que desilusionar al público al no incluir esto en las frases finales.

15.2. REVISIÓN

El sumario de la trama de rivalidad es asimismo válido para esta trama, salvo en los siguientes puntos:

1. Esta trama es similar a la de rivalidad excepto en que el protagonista no posee fuerzas equiparables a las del antagonista. El antagonista, que puede ser una persona, un lugar o una cosa (la burocracia, por ejemplo) posee, de manera obvia, un poder mucho más grande que el protagonista.

2. Las fases dramáticas son similares a las de la trama de rivalidad siguiendo las curvas de poder de los personajes.

3. El personaje débil o desvalido suele (aunque no siempre) conseguir su propósito.

TRAMA# 10: TENTACIÓN

Puedo resistirlo todo excepto la tentación.

OSCAR WILDE

Ser tentado es verse inducido u obligado a hacer algo equivocado, inmoral o estúpido. La vida, diariamente, nos presenta oportunidades para ser estúpidos, inmorales o tomar la decisión equivocada.

Nadie puede arreglárselas para transitar por la vida sin ser tentado por algo o por alguien. Nuestros ejemplos comienzan en el Jardín del Edén (conocemos el precio que pagaron Adán y Eva por no resistir a la tentación) y prosiguen hasta nuestros días, sin excepciones, tanto para los ricos y poderosos como para los pobres y desvalidos.

Consideramos como un signo de fuerza y disciplina el resistir a la tentación. Pero ésta no es algo que aparezca una o dos veces a lo largo de la vida; debemos luchar contra ella diariamente. ¿Quién no ha rechazado la tentación de hacer algo que sabía que no debería hacer? Quizá se trataba de un asunto menor, como intentar resistirse a un succulento postre el día que comenzaba una dieta. O quizá se trataba de algo sustancialmente inmoral, como rechazar el tener una relación amorosa con alguien casado. O quizá era algo ilegal, como el deseo de apoderarse del dinero de tu empresa.

La historia de la tentación es la historia de la fragilidad humana. Si el pecar es humano, es humano ceder a la tentación. Pero nuestro código de conducta ha establecido un precio por sucumbir a la tentación. El castigo abarca desde el complejo de culpa hasta la cárcel a perpetuidad.

Cuando se sufre una tentación, hay varias fuerzas en conflicto en nuestro interior. Una parte de nosotros desea correr el riesgo y asegurarse lo que consideramos un beneficio. Nos convencemos de que no seremos atrapados. Otra

parte de nosotros se horroriza. Esa parte sabe que lo que nos proponemos es un error, y resiste el poderoso impulso de actuar con cautela rechazando cada párrafo, frase, coma y punto del código moral que hemos aprendido en nuestra vida social. La batalla se desata: si y no; los *pros* y los *contras*, por qué y por qué no. Esto es un conflicto, y la tensión entre los opuestos crea la tensión. Hay una enorme distancia entre *saber* qué hacer y *hacerlo* efectivamente. No es difícil ver cuán fundamental es esta trama para la naturaleza humana. Es quizá más complicado darse cuenta de que la tentación, de entre todas las tramas, es quizá la más vinculada con la religión.

La literatura muestra numerosísimos ejemplos. Bruno Bettelheim señala que la mayoría de los cuentos de hadas fueron creados en un momento en el que la religión era el elemento más importante de la vida; por lo tanto, muchos de esos cuentos poseen una temática religiosa. Un cuento particularmente bello, aunque casi desconocido, escrito por los hermanos Grimm es «El niño de Nuestra Señora», un cuento moral sobre la tentación. «En un recóndito lugar de un gran bosque vivía un leñador con su esposa. Tenían una niña, una pequeña que contaba tres años...», comienza el relato. Los tiempos son tan difíciles que el leñador apenas puede sustentar a su mujer y a su hija. Apiadándose de ellos, la Virgen María se le aparece al padre portando una corona de relucientes estrellas y se ofrece a cuidar de la niña. El padre no ve otra solución para que la niña sobreviva y acepta el ofrecimiento.

16.1. ESTRUCTURA

En la primera fase dramática, queda planteada la naturaleza de la tentación y el protagonista sucumbe ante ésta. Como en este relato, el protagonista lucha y se resiste, pero finalmente se rinde. Puede también racionalizar su conducta para de este modo hallar una manera sencilla de reconciliar las fuerzas que se oponen en su interior. A menudo, se produce un período de rechazo tras el acto de ceder a la tentación.

En «La niña de Nuestra Señora», María conduce a la niña al cielo, donde ésta crece en la gran mansión de la Virgen comiendo pasteles de azúcar y bebiendo leche dulce. Un día, cuando la niña tiene ya catorce años, la Virgen ha de hacer un largo viaje y le entrega a la niña las llaves de las trece puertas del cielo. Le dice que puede abrir la puerta que quiera excepto la última. No debe abrir esa puerta.

La niña promete obedecer.

No hay que esforzarse demasiado en adivinar qué sucederá. Al principio, la niña se porta bien. Se interna por cada una de las doce moradas del reino

celestial. «En cada una de ellas se sentaba uno de los doce apóstoles en medio de una intensa luz, y ella se regocijaba por toda la magnificencia y esplendor...».

Una gran ansia de conocer se apodera de ella. «No la abriré completamente», explica su conducta a los ángeles, «y no entraré, sino que la abriré para que podamos ver un poco a través del quicio de la puerta».

No, no, aconsejan los ángeles, eso sería un pecado. Eso provocaría una gran desdicha.

El deseo se convierte en una obsesión, y cuando la niña se queda sola cree que si echa un vistazo dentro nadie lo sabrá.

Y eso es lo que hace. Tras la puerta contempla a la Santísima Trinidad en toda su gloria y esplendor. Observa con arrobó el espectáculo y alarga la mano para tocar la luz. Cuando su dedo toca la luz queda convertido en oro.

Se siente sobrecogida por un temor terrible y repentino. Intenta lavar su dedo dorado, pero es en vano.

La Virgen vuelve a casa y sospecha de inmediato que la niña ha violado su promesa. Pregunta a la niña, pero ésta intenta disimular su falta mintiendo. La Virgen pregunta de nuevo y de nuevo la niña miente. Al final, le pregunta por tercera vez y la niña todavía lo niega. La Virgen expulsa del cielo a la niña y la devuelve a la tierra convertida en una muda.

En la segunda fase dramática, el protagonista debe sufrir los efectos de su decisión. Puede continuar rechazando la verdad, intentando hallar una forma de evitar los castigos que con seguridad le caerán encima. La chiquilla de «La niña de Nuestra Señora» ha agravado su pecado. No sólo ha desobedecido a la Virgen, sino que ha mentido tercamente incluso cuando la Virgen le ha dado sobradas ocasiones para arrepentirse.

La niña está de nuevo en el mundo, desnuda y carente de habla en mitad del desierto. Vive como un animal, comiendo moras y raíces y durmiendo en un árbol hueco.

Después de algunos años, un rey encuentra a la niña salvaje y se enamora de ella, aunque ésta no sepa hablar. Se la lleva a su castillo y se casa con ella. Ella le da un hijo. De improviso, la Virgen se le aparece y le ofrece llevarla de nuevo al cielo si se confiesa. Si sigue negando su pecado, se llevará a su hijo.

La reina se niega a confesarse.

La Virgen se lleva al pequeño. Se extiende por el reino el rumor de que la reina es una caníbal que se ha comido a su hijo. Pero el rey la quiere tanto que no presta oídos a estas murmuraciones.

Ella da a luz otro hijo, y la Virgen aparece de nuevo con la misma proposición. La reina se obstina en no confesar su falta. La Virgen se lleva al

1

165

EL GUIÓN Y LA TRAMA

segundo hijo. Las gentes del reino acusan a la reina de canibalismo; los consejeros del rey exigen que sea juzgada; pero el rey se niega a creer que su mujer sea capaz de tal cosa.

Finalmente le da al rey un tercer niño. La Virgen se aparece, pero en esta ocasión conduce a la reina al cielo, donde ve a sus otros dos hijos. «~~No se ablanda tu corazón?», le pregunta. «Si admites que abriste la puerta prohibida, te devolveré a tus dos pequeños».

La reina se niega, y la Virgen se queda con el tercer niño. Esto es más de lo que el rey puede aguantar.

Los efectos de la tentación en la primera fase dramática tienen eco durante la segunda fase. El protagonista trata de afrontar los efectos de su conducta, pero, como resulta habitual en los cuentos morales, cuanto más intenta liberarse de la carga de su pecado, más opresivo resulta éste. Por último alcanza un punto en el que se hace insoportable.

La tercera fase dramática resuelve estos conflictos internos. Todo se precipita en una crisis; la situación se hace intolerable. En «La niña de Nuestra Señora», la protagonista no sólo debe afrontar su expulsión del paraíso y soportar el castigo de vagar errante y permanecer muda, sino que, puesto que sigue negándose a reconocer su pecado, debe afrontar la pérdida del hombre que la ama y la ira del pueblo que cree que ella ha asesinado a sus hijos. Es una especie de efecto de bola de nieve.

En la tercera fase dramática, el pueblo se levanta contra la reina, exigiendo que sea juzgada por haber devorado a sus hijos. El rey no puede ya apaciguar a sus consejeros, quienes condenan a su esposa a ser quemada en la hoguera.

La reina es conducida al cadalso y la leña es apilada a sus pies. Cuando comienza a arder, el duro hielo de su orgullo se derrite, y su corazón es sacudido por el

arrepentimiento. «Si sólo pudiera confesar antes de morir que abrí la puerta», se lamenta.

Súbitamente, recupera el habla y grita, «¡Sí, María, lo hice!».

Cae del cielo una lluvia que apaga el fuego, y una luz brillante surge sobre la reina. La Virgen desciende con los niños y perdona a la reina. «Entonces le devolvió sus tres hijos, desató su lengua y le aseguró su felicidad durante toda la vida». En este caso, la resolución es dichosa. La reina ha sido perdonada por su pecado.

La trama de la tentación no gira tanto en torno a la acción como en torno a los personajes. Es un análisis de motivos, necesidades e impulsos. La acción es el soporte del desarrollo del personaje, y como tal, es una trama más bien mental que física.

166

TRAMA #10: TENTACIÓN

Hay que hacer notar que en «La niña de Nuestra Señora» no existe un antagonista, a no ser que se trate de la niña misma debatiéndose entre dos estados morales, uno de ellos representando a la protagonista (la chica «buena») y la otra a la antagonista (la chica «mala»). Pero muchos relatos poseen un antagonista mucho más concreto, como *Atracción Fatal*, en donde la otra mujer es la tentadora y la causante del desastre. En el Jardín del Edén la serpiente es la antagonista; en muchas otras historias es el mismo satán, en cualquiera de sus numerosas encarnaciones.

Quizá la historia literaria más importante acerca de la tentación sea la del Doctor Fausto, figura legendaria y protagonista de diversas obras literarias, como la obra teatral de Goethe, la novela de Thomas Mann y las óperas de Boito, Busoni y Gounod.

Fausto es en realidad el pretexto de una apuesta entre Dios y el diablo, Mefistófeles. Dios piensa que su siervo Fausto está por encima de la tentación, pero Mefistófeles apuesta a que Fausto puede ser de hecho tentado y

~~perderla. Mefistófeles apuesta a que Fausto se entregará a la tentación. Fausto esta de acuerdo, pero sólo si experimenta algo en la vida tan profundo que desearía que nunca acabara.~~

Mefistófeles intenta algunos trucos baratos con mujeres, pero no funcionan. Lo intenta de nuevo devolviendo a Fausto su juventud y presentándole a la joven y encantadora Gretchen. El se siente tentado, pero su romance acaba en tragedia, con la muerte del hermano de Gretchen, de sus hijos y de la propia Gretchen. Mefistófeles ha de subir la apuesta. En lugar de una terrenal Gretchen, hace aparecer a una intemporal Helena, la mujer más hermosa que ha

existido. De nuevo Fausto es tentado, pero sabiendo que la belleza es algo pasajero, rechaza a Helena.

Habiendo resistido a Mefistófeles, Fausto desea ser un individuo emprendedor y acomete un proyecto de mejora de tierras, y es aquí donde finalmente Mefistófeles gana la apuesta. Cuando Fausto contempla todo el bien que ha hecho a lo largo de los años desarrollando un vasto territorio habitado por gentes que se muestran felices de vivir allí, Fausto desea que ese momento nunca acabe.

La ironía está en que Fausto no cede a los motivos humanos básicos como la lujuria o la codicia. Sólo sucumbe por conseguir el mayor bien para la raza humana. Ha cometido algunas equivocaciones trágicas en el curso de su vida, pero nunca ha olvidado la diferencia entre el bien y el mal. Mefistófeles vence por la letra del contrato, pero no por el espíritu.

167

EL GUIÓN Y LA TRAMA

El diablo, al insistir en el rigor de los detalles del contrato, reclama el alma de Fausto. Pero Dios intercede y los ángeles le llevan al cielo.

El relato de Fausto sigue las mismas tres fases dramáticas que «La niña de Nuestra Señora». La diferencia está en que la continua tentación a la que se ve sometido Fausto contrasta con otros relatos, en los que el protagonista cede a la tentación en la primera fase. Fausto no sucumbe hasta la tercera fase. Pero aun así, tiene que pagar un enorme precio emocional con Gretchen, con Helena y con la constante necesidad del demonio de convencerle.

16.2. No HAY QUE SUCUMBIR A...

Si se desea escribir acerca de la tentación, hay que pensar en la falta que el personaje ha de cometer. ¿Cuál será la ganancia? ¿Cuál será la pérdida? ¿Qué precio ha de pagar el personaje por sucumbir a la tentación? El precio es uno de los factores más importantes en esta trama. Esto hace que esta trama sea más moral que la mayoría, ya que conlleva una moraleja acerca del precio de ceder a la tentación. En muchos casos, esta trama elabora parábolas acerca del comportamiento.

No hay que centrar la trama de forma exclusiva en la tentación y en el precio que hay que pagar por ceder a ella. Centra el relato en el personaje que sucumbe a la tentación. Describimos la lucha interior que se agita dentro del personaje. ¿Se siente culpable? Si es así, ¿cómo se manifiesta esa culpabilidad en la conducta y acciones del personaje? ¿Se siente airado? (La ira es el resultado

de la insatisfacción que el personaje siente al haber cedido a la tentación). ¿Cómo se expresa esa ira? La tentación puede mostrar un amplio abanico de emociones en el personaje. No se debe elaborar un personaje que sólo sea capaz de ejecutar una única nota emocional. El personaje probablemente atravesará por diversos estados emocionales. La consecuencia de todo ese torbellino será una realización personal. Llegará a ciertas conclusiones tras haber cedido a la tentación. ¿Qué lecciones ha aprendido y cómo ha madurado el personaje (si es que lo ha hecho)? No olvidemos examinar el efecto de la tentación en el personaje.

16.3. REVISIÓN

~~Mientras~~ se escribe, hay que tener en cuenta los siguientes

1. Ésta es una trama de personajes: en ella se examinan las motivaciones, necesidades e impulsos de un personaje.

168

TRAMA #/ O. TENTACIÓN

2. Esta trama ha de depender en gran parte de la moral y de los efectos de sucumbir a la tentación. Hacia el final de la historia, el protagonista debe haberse desplazado desde un plano moral inferior (en el que se entrega a la tentación) a un plano moral superior como resultado de las, en ocasiones severas, enseñanzas derivadas de sucumbir a la tentación.

3. El conflicto de esta trama ha de ser interior y ocurrir dentro del protagonista, aunque posea manifestaciones exteriores en la acción. El conflicto debe extraerse del torbellino interior del protagonista como consecuencia de que él sabe qué debe hacer y no lo hace.

4. La primera fase dramática debe establecer en primer lugar la naturaleza del protagonista, y después la del antagonista (si es que hay uno).

5. A continuación se introduce la naturaleza de la tentación, se establece el efecto que causa sobre el protagonista y se muestra cómo lucha el protagonista para tomar una decisión.

6. Entonces, el protagonista se rinde a la tentación. Debe haber una satisfacción breve e inmediata.

7. A menudo el protagonista buscará coartadas racionales a su decisión de sucumbir a la tentación.

8. El protagonista puede atravesar por un periodo de descreimiento después de haber cedido a la tentación.

9. La segunda fase dramática debe reflejar los efectos de haber cedido a la tentación. Los beneficios conseguidos se malogran y los aspectos negativos hacen su aparición. El

haber tomado la decisión equivocada comienza a pasar factura.

10. El protagonista debe buscar una forma de evadir la responsabilidad y el castigo derivados de su acto.

11. Los efectos negativos de las acciones del protagonista deben resonar con creciente intensidad en la segunda fase dramática.

12. La tercera fase dramática debe resolver los conflictos internos del protagonista. La historia termina con expiación, reconciliación y perdón.

169

17

TRAMA#1 1: METAMORFOSIS

*¿Por qué razón no debe ser la verdad
más extraña que la ficción? Después de todo,
la ficción ha de tener sentido.*

MARK TWAIN

Si hay una trama que sea realmente mágica, ésta es la de la metamorfosis. La mayoría de las tramas se anclan en la realidad. Tratan acerca de situaciones y personas que reconocemos fácilmente, ya que se basan en nuestra experiencia. Incluso los buenos relatos de fantasía y de ciencia ficción son, en definitiva, tan auténticos en su descripción de personas y acontecimientos como las obras de Henry James o de Jane Austen. El escritor de ciencia ficción Theodore Sturgeon señaló que un buen relato de ciencia ficción versa sobre un problema *humano* y una solución *humana*. La ficción, transcurra en la Edad Media o en una galaxia muy lejana, versa siempre sobre *nosotros*. La ficción revela verdades que la realidad oculta.

La trama de la metamorfosis trata acerca de un cambio. Esto abarca un terreno muy amplio. Pero en esta trama el cambio es específico. Es tanto psicológico como físico. En la trama de metamorfosis, las características físicas del protagonista sufren un cambio en su apariencia. La forma más corriente de metamorfosis muestra a un protagonista que al principio es un animal y al final un joven agraciado en edad casadera. Pero no siempre es así. El proceso inverso puede ocurrir, como en el caso del «hombre lobo».

17.1. ME LEVANTÉ ESTA MAÑANA...

Siempre hemos descubierto imágenes de nosotros mismos en otras cosas, especialmente en los animales. La metáfora y la alegoría nos son familiares.

171

1

EL GUIÓN Y LA TRAMA

El león y el zorro de las fábulas de Esopo representan características propias del ser humano, como la fuerza y la astucia. El lobo, en *Caperucita Roja*, aunque no sea merecedor de esta reputación, representa rasgos humanos como el poder, la codicia y la maldad. También la serpiente. Hemos mantenido lazos con los animales durante todas las épocas, quizá como reconocimiento de nuestro lugar en el reino animal.

La época moderna no ha visto disminuir nuestra fascinación por las relaciones entre el hombre y la bestia. Los cuentos de hadas y las fábulas del pasado se hallan aún entre nosotros, pero también lo están sus versiones modernas; un hombre que es un lobo; un murciélago que es un hombre; un hombre que es un insecto gigantesco; un príncipe que es un sapo; un hombre que es un león; la lista es larga. Estas obras se encuentran entre nuestras favoritas: «El hombre lobo», *Drácula*, *La metamorfosis*, «El príncipe rana» y «La bella y la bestia». Estos relatos poseen una atracción tan poderosa sobre nuestra imaginación que volvemos a elaborarlas continuamente. Nadie conoce la fuente del relato original de «La bella y la bestia». La versión con la que estamos más familiarizados apareció por primera vez en Francia a mediados del siglo XVIII en las obras de Madame Leprince de Beaumont. Desde entonces, la historia se ha adaptado al cine en cuatro ocasiones (incluyendo una versión en dibujos animados)¹ y también originó una serie de televisión. (Nadie ha tenido el tiempo o la paciencia necesarios para hacer el recuento de las películas

realizadas sobre el hombre lobo y el vampiro desde el nacimiento del cine).

La metamorfosis es habitualmente el resultado de una maldición, que se produce como consecuencia de una ofensa o un daño hacia la naturaleza. El hombre lobo y el vampiro son manifestaciones del mal; Gregorio Samsa se ve maldecido por una existencia carente de significado que le convierte en un insecto; el príncipe convertido en sapo en «El príncipe rana» ha sido embrujado por una hechicera, al igual que la bestia en «La bella y la bestia». Cualquiera que sea la forma que adoptemos como animales, metamorfoseemos nuestra condición humana de la misma forma que lo hizo Esopo hace dos mil años.

La curación del hechizo, si existe, es siempre la misma: el amor. El poder curativo del amor puede vencer cualquier maldición y sanar toda aflicción. Si la trama de la metamorfosis nos enseña algo, es que el amor puede salvarnos

1. La versión de Disney es *Beauty and the Beast* (1991), dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, con guión de Linda Woolverton. Otras versiones incluyen la filmada por Jean Cocteau, *La belle et la bête* (con asistencia técnica de René Clément) en 1946, con guión del propio Cocteau; *Beauty and the Beast* (1962), dirigida por Edward L. Cahn con guión de George Bruce y Orville H. Harbison, y *Beauty and the Beast* (1934), corto de animación dirigido por Fritz Freleng para la serie de la Warner Bros. *Merrie Melodies*.

172

TRAMA #11: METAMORFOSIS

de nuestros instintos primarios. El amor puede enmendar las equivocaciones; puede sanar las heridas y fortalecer un corazón débil.

El amor puede adoptar muchas formas. Puede tratarse del amor de un niño por su padre (o de un padre por su hijo), el amor de un hombre hacia una mujer (o de una mujer hacia un hombre), el amor entre las gentes, o el amor a Dios. Si una maldición representa el mal (estar poseído por una fuerza maligna o sufrir una manifestación de una maligna indignación), representa el mal que hay en nuestro interior; pero asimismo podemos tener una oportunidad de salvación, de restaurar el bien que habita en nuestro interior. Esta historia trata sobre las fuerzas del bien y del mal que entran en guerra abierta dentro de nosotros. A veces el mal gobierna, pero siempre existe la posibilidad de restaurar el bien.

El Drácula creado por Bram Stoker es la esencia de la maldad; es una criatura de la noche que se alimenta con la sangre de los seres humanos. Es también cosmopolita, sofisticado, ingenioso y no carece de encanto. Las mujeres

le encuentran irresistible. Como el hombre lobo, es uno de los pocos seres metamorfoseados incapaces de ser redimidos por el amor, sin embargo, desea librarse de la maldición que le condena a asolar la tierra.

Obviamente, estoy tomando el concepto de metamorfosis de una manera literal. El ser transformado es por lo habitual el protagonista, lo que implica que hay un antagonista que asume las acciones contra el protagonista. No todos los metamorfoseados son malvados. La bestia de «La bella y la bestia» retiene a la bella en su castillo en contra de su voluntad como precio por el delito del padre de la chica. Él muestra una conducta detestable (como atrapar las piezas de caza y comérselas crudas), pero no comete ningún crimen y no es culpable de ningún mal, excepto del que le ha transformado de hombre a bestia. En las versiones cinematográficas, la bestia es por lo general presentada bajo la forma de un león. Pero hacer de la bestia un león de peluche desvirtuaría la maldición que le convirtió en un ser totalmente despreciable para el amor. La versión interpretada por George C. Scott nos parece la más cercana al original 2: tomaba la forma de un jabalí. La única falta de «El príncipe rana» es querer meterse en la cama de la princesa y dormir con ella (hay que olvidarse de la versión de Walt Disney, en la que la princesa besa a la rana. No ocurre de esa forma en el original).

La clave de la trama es mostrar el proceso (o el fracaso) de la transformación. Ya que ésta es una trama de personajes, nos interesa más la naturaleza del ser transformado que las acciones que lleva a cabo. El metamorfoseado representa un misterio: ¿Qué pecado ha cometido para merecer este cam

2. *Beauty and the Beast*, rodada para la televisión por Fielder Cook en 1976.

1

173

EL GUIÓN Y LA TRAMA

bio? ¿Qué debe hacer para librarse de la maldición? El ser transformado es, de forma innata, una persona triste, abatida por sus aflicciones.

Las condiciones de la maldición no sólo afectan a su aspecto externo, sino también a su conducta. Su vida se ve alterada por rituales y prohibiciones. El vampiro no puede salir a la luz del día; el hombre lobo teme a la luna llena; Gregorio Samsa trepa por las paredes de su habitación y se esconde tras los muebles; y la bestia está

encerrada por un muro de espinas. El ser transformado está acorralado y busca una vía de escape.

Y habitualmente existe una salida. Para el vampiro, es la luz del día o una estaca clavada en el corazón; para el hombre lobo, una bala de plata; para el príncipe rana, compartir el lecho con la princesa durante tres noches; y para Gregorio Samsa, la única salida es una muerte lenta.

Si la maldición es tan poderosa que sólo la muerte puede liberar al metamorfoseado, éste busca la muerte. Las condiciones de esa muerte son ejecutadas por el antagonista, pero el metamorfoseado agradece el final, aunque se resista a éste durante el proceso. Drácula, el hombre lobo y Gregorio Samsa dan la bienvenida a la muerte porque ésta es su liberación.

Si la maldición puede ser aniquilada gracias a las acciones del antagonista, el metamorfoseado debe aguardar hasta que el antagonista cumpla con todas las condiciones de la liberación. Estas, por lo habitual, han sido dispuestas por aquel que provocó en su origen la maldición. Tanto la bestia como la rana han de ser amadas.

La acción sigue generalmente tres fases dramáticas.

La primera fase presenta al protagonista, el maldito. Conocemos su estado actual pero no las causas de la maldición (esta causa se descubre, por lo general, en la tercera fase dramática). La maldición se ha producido hace ya mucho tiempo; la historia da comienzo en el momento previo a la resolución (liberación).

También conocemos al antagonista, quien actúa como el catalizador que impulsa al metamorfoseado hacia su liberación. El antagonista es «el elegido», la persona que ha estado esperando el metamorfoseado. No obstante, el antagonista puede desconocer que él es el elegido.

A menudo el antagonista es una víctima. Es fácil deducir que puede ser la víctima de un vampiro o del hombre lobo, pero es más difícil de entender en otros casos. Por ejemplo, la princesa en «El príncipe rana» rechaza en todo momento a la rana. Su padre le obliga a acceder a los deseos de la rana. Tampoco la bella es una voluntaria. Va al castillo de la bestia porque su honor le exige que lo haga por su padre. De tener otra oportunidad, ambas protagonistas preferirían estar en otro lugar.

174

TRAMA #II: METAMORFOSIS

Pero el destino les ha reunido. La primera fase dramática desencadena el proceso hacia la liberación, pero cuanto más desea el protagonista ser liberado, menos puede hacer por explicar su mal o acelerar el proceso de liberación. Esta es una ley implícita de la maldición. La rana no puede explicarse y decir:

«Si duermes conmigo durante tres noches, me convertiré en

un pimpollo». De igual forma, la bestia no puede decir: «En realidad soy rico y hermoso, y si me das un beso, te lo demostraré».

Habitualmente, el antagonista siente repulsión hacia el metamorfoseado. Desea huir de él. Pero permanece como un prisionero, bien sea físicamente (por vallas de espinos o bestias feroces) o mentalmente (debido a su promesa de quedarse). Y casi siempre el antagonista, al menos de cierta forma, sufre una atracción hacia el metamorfoseado. El vampiro posee un inmenso atractivo sexual. El hombre lobo, uno de los pocos que puede explicar su maldición (siempre a gente que no le cree), gana siempre la simpatía de sus víctimas, quienes le contemplan como un hombre profundamente atormentado. La princesa desprecia a la rana, y eso es todo. No observa ningún valor redentor en su verde apariencia. La bella, sin embargo, se ve atraída de inmediato por ciertos atributos humanos (e inhumanos) de la bestia.

Al término de la primera fase dramática, sin embargo, la maldición es patente, y el antagonista ha sufrido sus efectos. Puede ser algo terrible (el vampiro ha chupado su sangre), cómico (la rana se presenta en el castillo para la cena) o fantástico (la bella llega al reino de la bestia, pero él no se halla presente en lugar alguno). Existe la sensación, de cualquier modo, de que el antagonista es directa o indirectamente un cautivo del metamorfoseado.

La segunda fase dramática se concentra en la envolvente relación entre el metamorfoseado y el antagonista. El antagonista continúa resistiéndose, pero su voluntad se debilita, sea por la compasión, por el miedo, o por el dominio del metamorfoseado. Al mismo tiempo, el antagonista comienza a ejercer un control sobre el metamorfoseado, bien por su belleza, su amabilidad o su comprensión. Los dos personajes se aproximan; es el comienzo del amor, si es que éste es posible dadas las condiciones de la maldición. La víctima puede seguir estando horrorizada (como en el caso de la víctima del vampiro o de la princesa en «El príncipe rana»), pero el metamorfoseado está loco por la víctima.

La segunda fase dramática puede tener el número acostumbrado de dificultades, pero todas ellas se centran en acciones cuyo fin es la huida (el antagonista puede tener la oportunidad de escapar y o bien la aprovecha y es atrapado de nuevo o bien desecha la oportunidad). El metamorfoseado, quien puede tener lo que el antagonista considera un lado vil (animal), muestra a las claras su animalidad. También puede mostrar una conducta no animal, expresada mediante ternura, afecto y una preocupación por el bienestar del anta-

EL GUIÓN Y LA TRAMA

gonista. La pareja está próxima a cumplir las condiciones de la liberación, aunque rara vez el lector es consciente de ello. Pero la inicial repulsión que siente el antagonista da paso lentamente a un cúmulo de sentimientos, desde la piedad al comienzo del amor.

Hacia la tercera fase dramática, las condiciones de la liberación alcanzan una situación crítica. Ha llegado el momento de que la pareja obtenga lo que el destino les depara. Esto por lo general exige un incidente que funciona como el catalizador final para que se produzca el cambio físico del metamorfoseado la culminación de todas las acciones previas: aquello a donde se dirigían esas acciones.

En el caso de «El príncipe rana», la princesa está tan harta de la persistente rana (quien sigue insistiendo en que la bese) que la coge y la tira contra la pared. Cuando su cuerpo golpea la pared, de improviso aparece un hermoso príncipe. (Se debe leer la explicación de esto en la obra de Bruno Bettelheim *The uses of Enchantment*; es casi tan atrayente como el cuento mismo. El autor insiste en que este acto violento es en realidad un acto de amor). En «La bella y la bestia», la bestia yace agonizante, y sólo la declaración de amor de la bella le arrebató de la muerte y le transforma en un príncipe.

En los casos donde la muerte es una liberación, también se cumplen las condiciones. Ya que el amor no puede acabar con la maldición, el antagonista, o un auxiliar de éste, debe ejecutar el ritual adecuado para asegurar la liberación del metamorfoseado. Este puede morir, pero en cualquier caso es un alivio verse liberado de la maldición.

La tercera fase nos proporciona la información acerca de la maldición y sus causas.

La trama combina lo grotesco con el poder curativo del amor, y su atractivo es tan viejo como la literatura misma.

17.2. REVISIÓN

Mientras se escribe, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. La metamorfosis es a menudo el resultado de una maldición.

2. La curación de la maldición suele ser el amor.
3. Las formas de amor incluyen el amor de un padre por su hijo, de una mujer por un hombre (y a la inversa), el amor entre las personas, o el amor a Dios.
4. Aquel que sufre la metamorfosis es por lo general el protagonista.

176

TRAMA #ii: METAMORFOSIS

5. La clave de la trama consiste en mostrar el proceso de transformación que devuelva al protagonista su humanidad.
6. Es una trama de personajes; por consiguiente, tiene mayor importancia la naturaleza del que sufre la transformación que sus acciones.
7. El que sufre la transformación es, de manera innata, un personaje triste.
8. La vida de este personaje está regida por rituales y prohibiciones
9. El personaje logra hallar una vía de escape a su situación.
10. Por lo habitual, hay una vía de escape a esta situación que puede denominarse liberación.
11. Las condiciones de esta liberación son casi siempre llevadas a cabo por el antagonista.
12. Si la maldición puede revocarse merced a ciertas acciones del antagonista, el protagonista no puede explicar o apresurar los acontecimientos.
13. En la primera fase dramática, el metamorfoseado no puede explicar las causas de la maldición. Le vemos como resultado de esta maldición
14. La historia debe comenzar en el momento previo a la resolución de la maldición (liberación).
15. El antagonista debe actuar como el catalizador que impulsa al protagonista hacia la liberación.
16. El antagonista en principio puede presentarse como la víctima propicia, pero acaba mostrándose como «el elegido».
17. La segunda fase dramática debe concentrarse en la naturaleza de las relaciones entre el antagonista y el personaje que sufre la metamorfosis.
18. Los personajes se aproximan entre sí de una forma emocional.
19. En la tercera fase dramática, las condiciones de la liberación deben cumplirse y el protagonista ha de ser liberado de la maldición. Puede regresar a su condición original o morir.
20. El lector debe comprender las causas de la maldición y sus motivaciones más profundas.

TRAMA# 12: TRANSFORMACIÓN

*Dios no cambia lo que hay en las gentes
hasta que ellos no cambian lo que hay en su interior*

Corán 13, 11

Otra trama centrada en los personajes y estrechamente relacionada con la de metamorfosis, es la trama de transformación. Como dije en el capítulo anterior, consideré el término de manera literal: un personaje cambia literalmente de apariencia. Esa apariencia refleja la identidad psicológica interna del metamorfoseado. En el mundo ordinario, la gente también cambia constantemente. Estamos siempre inmersos en el proceso de convertirnos en lo

que somos. Día tras día y semana tras semana podemos ignorar el cambio que se opera en nuestro interior (a menos que estemos experimentando una momentánea revolución en nuestras vidas que nos obligue a cambiar de una manera precipitada).

El estudio de la humanidad es el estudio del cambio. Cambian nuestras percepciones del universo, y ello, en contrapartida, ilustra cómo pensamos, sentimos y reaccionamos. El hombre del siglo XX es muy diferente del hombre del XIX o del hombre del siglo XXI-. El tiempo, sin embargo, no ha alterado ciertos aspectos de la humanidad, y tenemos mucho en común con un ciudadano griego de Atenas de hace tres mil años o con un comerciante egipcio de Menfis de hace cinco mil años. Las líneas maestras de la más básica psicología humana han permanecido inalterables. Nacemos, crecemos y maduramos y morimos.

Esta experiencia común compartida es la base de la ficción. La trama de la transformación trata acerca del proceso de cambio que sufre el protagonista cuando atraviesa una de las muchas etapas de la vida. La trama aísla una

parte de la vida del protagonista que representa un periodo de cambio, trasladándose de un estado significativo del personaje a otro.

La palabra clave es *significativo*. Una de las condiciones de las tramas basadas en personajes es el cambio que el personaje principal experimenta a resultas de la acción. El protagonista, por lo general, es una persona distinta al término del relato de lo que era al comienzo del mismo. La trama de la transformación va un paso más allá al concentrar su atención en la naturaleza del cambio y en cómo éste afecta al personaje desde el principio hasta el final de la experiencia vivida. Esta historia examina el proceso vital y su efecto en las personas. Ante una situación dada, ¿cómo reaccionará una persona? Distinta gente reacciona ante el mismo estímulo de manera diferente; de igual modo, las personas se ven afectadas por los mismos estímulos de manera diferente. Aquí se halla la esencia de esta clase de relatos.

18.1. TRAMANDO UNA TRAMA

Así que nos acercamos a la madurez, debemos aprender las lecciones del mundo de los adultos, una experiencia nueva y a menudo incómoda para aquellos que hallan disfrutado de una infancia confortable. Estos aspectos se describen en las obras de Lany McMurtry *The last picture Show* y de John Jay Osborn *The paper Chase*. El Nick Adams del relato de Ernest Hemingway *Un campamento indio* y el anónimo narrador de «I'm a fool», de Sherwood Anderson, pertenecen a esta categoría de personajes.

La guerra también enseña esas lecciones. Nadie que haya entrado en combate puede evitar que esa experiencia le transforme. La historia puede tratar sobre la auténtica naturaleza del coraje, como en las obras de Stephen Crane *La roja insignia del valor*, *Catch-22*, de Joseph Heller, o *A rumor of war* de Philip Caputo.

La búsqueda de s&identidad puede llevar a un personaje a los más oscuros recovecos de la mente humana. Intentamos perennemente comprender quiénes somos y cuál es la esencia de la naturaleza humana, y en ocasiones, descubrimos aspectos de nuestro interior que nos horrorizan. Ese es el caso de la novela de Robert Louis Stevenson *El doctor Jekyll y mister Hyde*. El doctor Jekyll descubre su vertiente siniestra y que el cambio puede conducir hacia la autodestrucción. Lo mismo puede ocurrir en otros relatos, como en la novela de H. G. Wells *El hombre invisible*.

Las personas también cambian merced a los momentos dramáticos de transición. La novela de Judith Guest *Gente corriente* disecciona a la atormentada familia Jarret. En apariencia, se trata de una familia de clase media-alta, confortable y feliz con su opulencia. Pero tras la puerta se esconden

180

TRAMA #12: TRANSFORMACIÓN

secretos y unos aspectos desagradables que han comenzado a desvelarse. Una vez que los miembros de la familia se ven obligados a enfrentarse a estos aspectos, la situación los cambia para siempre. Los Kramer en la obra de Avery Corman *Kramer contra Kramer* se ven transformados por el trauma de un divorcio al tiempo que intentan encontrar una identidad nueva. Y en *Siege at Trencher ~ Farm* (más conocida por el título de su adaptación cinematográfica, *Perros de paja'*), un tímido profesor de astrofísica descubre que existen circunstancias en las que la violencia es inevitable. Durante el proceso, descubre una parte brutal de su personalidad que jamás habría creído posible.

Francis Macomber, en «The Short Happy Life of Francis Macomber», es transformado por un incidente en la espesura tras herir a un león y se halla

aterrorizado al tener que seguir sus huellas para matarlo. Más tarde descubre su valor en una cacería de búfalos. Pocos minutos después, Macomber es asesinado por una mujer a la que no le gusta su nuevo esposo. Estas transformaciones, a menudo, no están exentas de un precio que pagar.

La obra de George Bernard Shaw *Pygmalion* es un magnífico ejemplo de transformación. En la pieza teatral (muy diferente de su adaptación cinematográfica 2) Henry Higgins, profesor de fonología inglesa, transforma a Eliza Doolittle, una florista *cockney*, en una presunta dama inglesa al enseñarla a hablar un inglés cultivado.

No solamente la transforma al enseñarla a hablar correctamente. El hablar como una dama no la convierte necesariamente en una dama. Higgins la manipula al elevarla de su condición humilde adaptando su apariencia a la de las clases altas. Una vez que Higgins ha terminado su obra con la muchacha, ella no puede volver a ser una florista *cockney*, ni tampoco seguir siendo la duquesa en la que ha sido transformada. Higgins se niega a aceptar su responsabilidad por haberla transformado.

La ironía del relato es que Higgins no es un caballero, a pesar de que habla como tal. Altivo y distante, se niega a admitir ~ue Eliza ha provocado un cambio en su vida. Cree que es un hombre que no necesita a los demás hasta que Eliza le abandona.

Una vez que se da cuenta de su error, Higgins encuentra a Eliza y le suplica que vuelva con él para que vivan juntos

(junto con el coronel Pickering) como tres virtuosos solteros. A final de la obra, él está seguro de que ella vol-

1. *Straw Dogs*, película dirigida por Sam Peckinpah en 1971, con guión de Peckinpah y David Zelag Goodman, basado en la novela de Gordon Williams *The Siege of Trenches Farrn*.

2. *My Fair Lady*, dirigida por George Cukor en 1964 con guión de Alan lay Lerner, basado en la obra musical de éste y de Frederick Loewe, a su vez basada en la obra teatral de George Bernard Shaw *Pygmaíion*.

181

EL GUIÓN Y LA TRAMA

verá, incluso a pesar de que la chica se despide de él para siempre. La transformación de Eliza Doolittle también cambia a Henry Higgins. Sin embargo, la obra no tiene un final feliz. Shaw se resistió a proporcionárselo incluso cuando su público se lo exigió. La historia no trataba sobre dos personas que se enamoraban, sino de mostrar el precio de entrometerse en la vida de otro. Pero el público, desde el estreno de la obra hasta nuestros días, se ha negado a obedecer al autor.

18.2. TRANSFORMACIÓN A PEQUEÑA ESCALA

El incidente que cambia al protagonista no tiene por qué suceder a una escala tan vasta como en la obra de Shaw o en el relato de Hemingway. Anton Chejov demostró que, en ocasiones, los acontecimientos más pequeños pueden repercutir en nuestras vidas con la poderosa energía de una avalancha.

«El beso» transcurre en un pequeño pueblo de la Rusia de 1880. El protagonista es un inepto teniente de artillería. «¡ Soy el oficial más tímido, modesto y carente de méritos de toda la brigada!», se lamenta. Es un torpe conversador, un desastre como bailarín —una mezcla patética de oficial y caballero.

La ocasión tiene lugar durante un baile en la casa de un general retirado. El protagonista va a la fiesta, pero se encuentra incómodo debido a su falta de gracia para las relaciones sociales. Recorre la casa desde la entrada a una estancia en penumbra cuando de súbito una mujer se arroja en sus brazos y susurra «¡Al fin!» en su oído y le besa en los labios. Al darse cuenta de su equivocación, la mujer sale corriendo de la estancia antes de que el oficial pueda saber quien es.

El teniente Riabovich está asombrado. El beso ha penetrado

en lo más profundo de su ser. A pesar de que la habitación está demasiado oscura para identificar a la mujer, él ya ha cambiado cuando abandona la estancia. «Deseaba bailar, charlar, correr hacia el jardín, reír a carcajadas». Éste es el punto clave de la primera fase dramática, el incidente que causa el cambio en la vida del protagonista. Puesto que esta trama versa sobre personajes, es importante saber cómo es el protagonista antes de que el cambio tenga lugar. Chejov lo hace con unas cuantas pinceladas. Debemos comprender lo bastante acerca del personaje antes del incidente transformador, ya que cuando éste ocurra, entenderemos también cómo puede afectar al protagonista de una manera profunda. Un beso accidental recibido por una mujer misteriosa en la oscuridad habría de ser motivo de diversión para la mayoría de los hombres, pero no tendría el poderoso efecto que provoca en Riabovich. Sabemos que el teniente posee una escasa autoestima, que se siente solo y sin

182

TRAMA #12: TRANSFORMACIÓN

amor, ajeno al torbellino de las relaciones humanas. Así que, de repente, cuando el beso de esta mujer le hace sentirse parte del mundo, comprendemos el porqué. El estaba, como se suele decir, dispuesto de antemano. Para cualquiera hubiera sido un incidente insignificante, pero para Riabovich, es el momento de su vida.

Riabovich se une a la fiesta. El beso se ha convertido en una fantasía romántica. Observa a las mujeres presentes en la fiesta y se pregunta cual sería la que estaba en la habitación en penumbra. El misterio le excita. Esa noche, antes de caer dormido, la fantasía se ha enraizado poderosamente en su imaginación.

Después del incidente transformador, empezamos a ver sus primeros efectos. Acción reacción; causa, efecto. La personalidad del protagonista comienza a cambiar. Esta es una trama que sigue un proceso. Seguimos los cambios del protagonista mientras él va de un estado emocional a otro. Puede atravesar diversos estados durante el proceso a lo que finalmente desembocará. Hay lecciones que aprender, reflexiones que hacer, aspectos que descubrir.

Al día siguiente, Riabovich abandona el pueblo para ir a unas maniobras. Experimenta un momento de lucidez cuando trata de convencerse de que el beso carecía de significado; de que está haciendo una montaña de un grano de arena. Pero no puede resistir la tentación de la fantasía; de hecho está firmemente anclado en ella. Relata el incidente a sus camaradas oficiales, quienes se lo toman como se lo tomaría una persona normal. Para ellos es uno de esos momentos

maravillosamente absurdos que ocurren de tanto en tanto. Riabovich se muestra decepcionado por su reacción, ya que en su interior, la mujer misteriosa es su diosa del amor. La ama y desea casarse con ella. Incluso comienza a fantasear con la posibilidad de que ella también le ame. Quiere volver al pueblo para reunirse con ella.

En la segunda fase dramática vemos todos los efectos del incidente transformador. Deberíamos quizá describir mejor el incidente transformador como un suceso incitador, ya que es lo que desencadena el proceso de cambio en el protagonista. Es un proceso interno, una expresión de la mente humana. Cualquier acción que el personaje emprenda es una expresión directa de lo que el personaje piensa. La naturaleza del personaje determina la acción, al igual que la naturaleza de Riabovich determina su resolución de regresar para reunirse con la mujer que está convencido que le aguarda.

La tercera fase dramática contiene, habitualmente, otro incidente que define el resultado de la transformación. El protagonista ha llegado al término de su experiencia. Es normal que un protagonista aprenda lecciones dis183

-w

EL GUIÓN Y LA TRAMA

tintas de las que esperaba aprender. Las lecciones reales son a menudo las que se hallan ocultas o las inesperadas. Las esperanzas se ven defraudadas; las ilusiones son destruidas. La realidad se impone a la fantasía. Riabovich regresa al pueblo lleno de esperanzas y torturado por la inquietud: «¿Cómo la conocerá? ¿De qué hablarán? ¿Ella no habrá olvidado el beso?». Sabe que en cuanto el general sepa que está en el pueblo le volverá a invitar a su casa. Podrá volver a la habitación en penumbra donde empezó todo.

Pero cuanto más cerca está de la casa, más incómodo se siente. Nada parece estar en su sitio. Los detalles que recordaba con tanta nitidez se han evaporado. El ruiseñor que cantó en Mayo está en silencio; los árboles y la hierba han perdido su débil perfume. De improviso, Riabovich se da cuenta de la auténtica naturaleza de su fantasía. «Y el mundo entero, la vida entera parecía ser una broma incomprensible, sin sentido...».

Cuando llega la invitación del general, Riabovich, en vez de acudir, va a su alojamiento a acostarse. «~Qué estupidez! ¡Qué estupidez!». Está abatido por su descubrimiento. «~Qué estúpido es todo!». El incidente clarificador de la tercera fase dramática hace posible la auténtica madurez del personaje. Riabovich está apesadumbrado, pero es más sabio gracias a la experiencia. Con frecuencia, ésta es la lección de la vida: que la sabiduría va acompañada de la tristeza.

18.3. REVISIÓN

Cuando se escriba, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. La trama de transformación ha de narrar el proceso de cambio que el protagonista experimenta mientras atraviesa una de las diversas etapas de la vida.
2. La trama debe aislar una parte de la vida del protagonista que refleje el proceso de cambio, yendo desde un estado significativo del personaje hacia otro.
3. La historia ha de concentrarse en la naturaleza del cambio y en cómo éste afecta al protagonista desde el principio hasta el final de la experiencia.
4. La primera fase dramática ha de relatar el incidente que lleva al protagonista a una crisis, crisis que inicia el proceso de cambio.
5. La segunda fase dramática, por lo habitual, ilustra los efectos de la transformación. Ya que se trata de una trama centrada en un personaje, la historia se vuelca en el *autoexamen* del protagonista.

184

-Y. TRAMA #12. TRANSFORMACIÓN

6. La tercera fase dramática debe poseer un incidente clarificador que represente la etapa final de la transformación. El personaje comprende la auténtica

naturaleza de su experiencia y cómo ésta le ha afectado. Por lo general, éste es el momento de la historia en el que se manifiestan la auténtica maduración y la comprensión.

7. A menudo el precio del conocimiento conlleva una cierta tristeza.

a la madurez, el choque entre las ilusionadas esperanzas y el decepcionante conocimiento de la verdad. «Ilusiones perdidas» es el título encubierto de cada novela.

ANDRÉ MAUROIS

En la mayoría de los libros y de las películas el protagonista cambia a mejor durante el curso del relato. Los escritores son libres de escribir sobre lo que quieran y como quieran. Así pues, ¿por qué un impresionante número de obras muestra personajes que mejoran y que hacen mejorar aquello que les rodea? Es un fenómeno curioso. ¿Podríamos decir que la naturaleza de los escritores es, definitivamente, optimista? Sin duda, Hollywood prefiere finales felices -esto lo sabemos. Pero eso no explica la predisposición de los escritores para crear historias que son social y moralmente constructivas.

La trama de la maduración la trama acerca de crecer o madurar— es una de esas historias verdaderamente optimistas. Hay lecciones que aprender, y estas lecciones pueden ser duras, pero al final el personaje se convierte (o se convertirá) en una mejor persona gracias a aquéllas.

La trama de la maduración es un pariente próximo de las tramas de transformación y metamorfosis, y, sin embargo, es lo bastante diferente como para constituir una categoría propia. Se puede argüir que se trata de una metamorfosis de la infancia a la madurez (desde la inocencia a la experiencia), y ciertamente incluye un cambio físico. Pero esta trama no es una metamorfosis en el sentido que describimos anteriormente. Se puede objetar además que la maduración es igualmente una trama de transformación, pero la trama de maduración sólo se refiere al proceso de crecimiento. Quizá una forma de

187

EL GUIÓN Y LA TRAMA

explicarlo sea decir que la trama de transformación se centra en adultos que están sujetos a un proceso de cambio, y la trama de maduración se centra en niños que están en el proceso de hacerse adultos.

19.1. *ENTRA EL HÉROE*

El protagonista de la trama de maduración es habitualmente una personajoven y simpática cuyos objetivos son o bien confusos o bien no están aún totalmente definidos. Flota en

el mar de la vida sin rumbo. A menudo vacila, inseguro ante qué camino escoger o qué decisión tomar. Estas vacilaciones son con frecuencia el resultado de una falta de experiencia de la vida –ingenuidad– como en el relato de John Steinbeck *Flight*.

El relato del despertar a la vida es llamado comúnmente *Bildungsroman* (en alemán, novela de aprendizaje). La esencia de estos relatos es el crecimiento moral y psicológico del protagonista. Comienza la historia cuando el protagonista ha llegado al momento de su vida en que puede someterse a las pruebas de un adulto. Puede estar listo para estas pruebas, o puede verse obligado a afrontarlas por las circunstancias.

Ernest Hemingway escribió una serie de relatos titulada *Los relatos de Nick Adams*, acerca de un joven de Michigan. Estas historias tratan sobre el aprendizaje. En «Un campamento indio» el muchacho acompaña a su padre, que es médico, a curar a un indio. El indio se ha suicidado y por primera vez el chico ha de afrontar la muerte. Pero el muchacho es demasiado joven para comprender la experiencia y rechaza la lección. Éste es el tema del relato: no es aún capaz de hacer frente al mundo de los adultos. En muchas otras historias de Hemingway, sin embargo, el joven protagonista aprende rápido las lecciones de la madurez. En el que es posiblemente el relato más famoso de Hemingway, *Los asesinos*, un Nick Adams adolescente ha de enfrentarse al mal por primera vez en su vida.

19.2. Los ASESINOS

Los asesinos es un patrón excelente para un relato de maduración. Como historia es engañosamente simple (como buena parte de la obra de

1. El relato de Hemingway sirvió de génesis a dos famosas películas: *The Killers* (*Forajidos*) de 1948, dirigida por Robert Siodmak con guión de Anthony Veiller, John Huston y Richard Brooks, y a una versión dirigida por Don Siegel en 1964, asimismo titulada *The Killers* (*C&Igo del hampa*), originalmente rodada para la televisión, pero estrenada en cine, con guión de Gene L. Coon.

Hemingway), pero posee la visión certera (y la comprensión)

de las dificultades que un joven debe afrontar en el proceso de madurar.

La historia es vista a través de los ojos de Nick, quien actúa como un espectador, más que como un personaje central, durante la mayor parte del relato. Esta postura de observador es muy común, ya que el joven no es lo suficientemente experimentado para comprender la situación o para participar en la acción de una forma significativa. Dos matones de Chicago, Al y Max, llegan a un pequeño pueblo para matar a Ole Anderson, un boxeador que les ha engañado al no haberse dejado derrotar en un combate que estaba en principio amañado. Los gánsters van a un restaurante donde Nick trabaja. El diálogo se produce entre George, el encargado, Sam, el cocinero negro, y Nick. Cuando Nick descubre lo que los dos matones intentan hacer, quiere ayudar a Ole. Joven e idealista, quiere salvar a Ole de su destino. Corre a la pensión donde vive Ole y le advierte, pero el viejo sueco está cansado de huir y está preparado para aceptar la muerte. Nick no entiende la resignación de Ole y se niega a aceptarla. Es demasiado joven y demasiado optimista. Al final del relato, Nick rechaza la actitud de Ole y decide que se debe luchar contra el mal y contra la muerte cueste lo que cueste.

19.3. ANTES: LA PRIMERA FASE DRAMÁTICA

Realmente, el proceso de madurez de un joven abarca muchos años. Se puede escoger cualquier situación, desde la de un niño pequeño e impresionable a la de un joven a punto de llegar a la madurez. Se puede explorar un día de la vida del protagonista o seguirle durante meses e incluso años. Dos novelas que son dos excelentes obras maestras relacionadas con la trama de maduración son *Grandes esperanzas* de Dickens y *Huckleberry Finn* de Mark Twain. Seguimos a Pip y a Huck a través de todos los sufrimientos que deben afrontar, y seguimos sus aventuras con el deseo de que finalmente éstas vayan por el cauce debido. Cuando esto se produce, sentimos una justificada satisfacción. Comenzamos con el protagonista tal y como es antes de que los acontecimientos empiecen a cambiar su vida. Necesitamos ver quien es este personaje, cómo piensa y actúa, para así hacernos una idea de su estado moral y psicológico antes de que experimente un cambio. El personaje puede mostrar bastantes aspectos negativos (pueriles). Quizá sea irresponsable (pero divertido), mentiroso, egoísta, ingenuo todos los rasgos de carácter que son típicos de alguien que no ha aceptado las responsabilidades de la madurez o que no ha aceptado el código moral y social que el resto de nosotros cumple (más

o menos)–. El personaje puede estar madurando (como Huck y Pip) pero carecerá de las virtudes que atribuimos a los adultos. El público disculpará estos defectos al principio (después de todo, el héroe es sólo un niño), pero habrá que elevar las expectativas del público y cuando la historia avance, el personaje pasará la prueba y triunfará finalmente.

Nick, al principio de *Los asesinos*, no está preparado para enfrentarse a la clase de mundo que representan Ole y los dos matones. No ha estado expuesto al cinismo y a lo que podríamos denominar como el lado siniestro de la naturaleza humana. En todos los aspectos parece normal; y de hecho, lo es. Pero ahora el feo mundo exterior se introducirá en su pacífico reino.

19.4. CUANDO DE REPENTE...

Lo que nos lleva a la prueba. El acontecimiento catalizador. El personaje está navegando apaciblemente a través de la infancia sin ninguna preocupación seria cuando de repente algo aparece y le golpea de lleno en la cara. Puede ser la muerte de uno de sus padres, un divorcio, o que el personaje sea expulsado de su hogar. El hecho debe ser lo bastante duro para llamar la atención del protagonista y socavar literalmente su sistema de creencias. Si un niño cree (y los niños lo creen) que todos los miembros de su familia son inmortales, y ocurre algo que demuestra que las cosas no son así, el niño debe reflexionar sobre sus creencias y adaptarse a los nuevos acontecimientos. A los ojos del niño el suceso es apocalíptico, aunque conio adultos nosotros lo veamos como parte del curso normal de la vida.

El escritor debe hacernos sentir la apocalíptica fuerza del acontecimiento sobre la psique del niño. Quiere que sintamos lo que el niño siente. No debe dejar que el lector reaccione como un adulto, porque ello atenuaría el tormento emocional que el protagonista siente. Debe hacernos recordar como cuando éramos jóvenes y sentíamos las mismas emociones. Debe despertar esos sentimientos dormidos. El retrato de la juventud debe ser convincente.

Los escritores cometen a menudo el error de escribir acerca de algo o de alguien que no conocen demasiado. Si bien es cierto que todos hemos sido jóvenes alguna vez, algunos de entre nosotros somos incapaces de explotar el depósito de sensaciones y pensamientos que teníamos diez, veinte o cincuenta años atrás. Si se escoge como personaje a un joven, se debe plasmar convincentemente lo que un joven piensa y siente. Hemingway lo hizo en sus relatos; también

lo hizo Steinbeck. Y Dickens. Ellos logran que nos identifiquemos con los personajes. Si no se nos hace retroceder en el tiempo, la historia carecerá del atractivo emocional que necesita.

190

-7-

TRAMA #13. MADURACIÓN

Muchos autores comenten el error de escribir como adultos simulando ser niños. Se debe poseer una sensibilidad sobre lo que los niños piensan y sienten sin recurrir a un nivel muy primitivo. Hay un delicado equilibrio entre la inmadurez y la madurez de un personaje en la escritura. En un libro como *A Separate Peace* de John Knowles o *El guardián entre el centeno* de J. D. Salinger, los protagonistas son una mezcla de adulto y de niño. No son personajes excesivamente simplificados, pero resultan convincentes como jóvenes. Si no se está en contacto con las sensibilidades de la gente sobre la que se desea escribir, no va a resultar convincente.

La prueba de Nick tiene lugar cuando escucha que los matones planean matar a Ole Anderson. No comprende un mundo que no moverá un dedo para salvar a Ole. No entiende la complacencia con que George, Sam, Max y Al aceptan el destino de Ole. Se le presentan dos opciones: o no hace nada (como Sam y George) o se inmiscuye activamente e intenta avisar a Ole.

19.5. No QUIERO: LA SEGUNDA FASE DRAMÁTICA

Rara vez la lección de la madurez causa un efecto inmediato. No se enciende de súbito una bombilla en la mente del protagonista. El protagonista debe ahora reaccionar ante el cataclismo. Por lo habitual, la respuesta del niño es negar el hecho, bien literal o figurativamente. «Mamá no está muerta de verdad» o «mamá y papá no van a divorciarse» o «no tengo por qué buscar un trabajo». El rechazo es una poderosa emoción. Trata de proteger al

protagonista de la realidad. No es inusual que el protagonista haga exactamente lo más erróneo. Resiste; se hace más problemático, menos predecible.

Su personalidad puede incluso degenerar. A los niños no les gusta que se les fuerce a entrar en un mundo frío y cruel. Prefieren la relativa calidez y seguridad de la infancia. Pero al igual que Hansel y Gretel, quienes son abandonados en el bosque por sus padres ya que no pueden alimentarlos, los niños se ven forzados a madurar por una realidad tipo «lo tomas o lo dejas». Los cuentos infantiles son breves y van directos al asunto, y Hansel y Gretel, a pesar de su falta de madurez, poseen las habilidades necesarias para sobrevivir (aunque sean víctimas de la bruja por dar rienda suelta a su personalidad infantil y comerse su casita de pan de gengibre). En historias más prolijas y realistas, el proceso de resistencia puede llevar más tiempo. Puede ser, de hecho, que el protagonista trate de acometer la acción adecuada, pero que no sepa cuál es. Esto significa prueba y error. Encontrar qué es lo que funciona y qué es lo que no. Este es el proceso del crecimiento, el viaje de la inocencia a la experiencia.

191

-Y-

EL GUIÓN Y LA TRAMA

Nick Adams se halla en esta situación. Hace lo que cree que es correcto. No puede concebir otra acción. Pero lo que no puede entender es la reacción de Ole (y de hecho todas las reacciones de los adultos que parecen ser una desgana de luchar contra el destino). El se resiste ante esa actitud fatalista.

Las enseñanzas que el protagonista recibe tienen habitualmente un precio. El coste puede ser tangible o intangible. Puede perder la confianza en sí mismo o su autoestima; puede perder todos sus bienes terrenales. Se ha mudado de un mundo que era seguro a un mundo impredecible y quizá hostil.

Esta historia puede elaborarse a cualquier escala. Puede tratarse de una lección pequeña aprendida en un día, una pequeña, casi inadvertida lección que nadie más capta, pero que es importante para el protagonista. O, por contra, las lecciones pueden prolongarse durante meses o años y desembocar en un individuo maduro, socialmente estable.

El meollo de la segunda fase dramática consiste, para el escritor, en desafiar, poner a prueba las convicciones del

protagonista. Hay que ponerlas a prueba.
¿Resisten o perecen? ¿Cómo afecta el cambio al protagonista? Este personaje, quizá más que ningún otro en nuestro repertorio, está siempre atravesando cambios.

19.6. FINALMENTE: LA TERCERA FASE DRAMÁTICA

Finalmente el protagonista desarrolla un nuevo sistema de creencias y llega un momento en que éstas deben ser puestas a prueba. En la tercera fase dramática, el protagonista aceptará finalmente (o rechazará) el cambio. Ya que hemos subrayado que la mayor parte de las obras de este tipo poseen un final positivo, el protagonista aceptará su papel de adulto de una forma más significativa que simbólica.

Obviamente, la madurez no llega de improviso. Llega por etapas; las lecciones se acumulan unas sobre otras. Nick atisba un mundo que ni siquiera sabía que existía. Es un mundo siniestro, lleno de presagios, contrario a todo lo que él conoce y siente. Al mismo tiempo, él se da cuenta del poder de ese mundo. George y Sam se rinden ante ese poder. También lo hace Ole. Nick no es lo suficientemente mayor para comprender por qué ellos se rinden, pero conoce sus propios sentimientos, y éstos le hacen rechazar ese mundo. El relato implica que esta experiencia representa un hecho decisivo en la vida de Nick. Resuelve luchar contra aquello que Ole no puede combatir. Ese día ha visto el mundo y sus gentes de una forma diferente, y ello ha cambiado a Nick y a su manera de ver el mundo.

192

TRAMA #]3. MADURACIÓN

No hay que intentar acelerar el proceso de madurez en un día. No sucede nunca así. En el pequeño acontecimiento yace escondido el significado de la vida. No hay que predicar ni moralizar; hay que dejar que el protagonista pele lentamente cada una de las capas. Nuestro interés como lectores se centra en cómo se enfrenta el protagonista al acontecimiento y cómo lo interpreta en el esquema de la vida. ¿Qué ha aprendido? ¿Ha dado un paso más en el camino a la madurez? ¿O se ha resistido a dar ese paso?

No se debe tratar de plasmar todo el bien y el mal en la historia. Hay que escoger el momento cuidadosamente y hacer que suceda en la historia al igual que como sucede en la vida. Hay que descubrir algo significativo en lo aparentemente trivial y recordar que lo que pueda parecerle trivial a

¿un adulto puede ser estremecedor para un niño. Ésta es la clave: encontrar el nivel de percepción de un niño y

contemplar el mundo como lo hicimos años atrás.

19.7. REVISIÓN

Mientras se desarrolla la historia, hay que olvidar los siguientes puntos:

1. Crear un protagonista que se halle en el umbral de la madurez, cuyos objetivos sean o bien confusos o bien no estén aun claros.
2. Hay que asegurarse de que el público comprende quién es el personaje y como piensa y siente antes de que tenga lugar un acontecimiento que provoque el proceso de cambio.
3. Hacer un contraste entre la vida ingenua del protagonista (infancia) y la realidad de una vida desprotegida (madurez).
4. Centrar la historia en el desarrollo oral y psicológico del protagonista.
5. Una vez que se haya mostrado al protagonista tal y como era antes del cambio, hay que crear un incidente que ponga a prueba sus creencias y su comprensión del mundo.
6. El protagonista, ¿acepta o rechaza el cambio? ¿Ambas cosas a la vez? ¿Resiste la lección? ¿Cómo actúa?
7. Mostrar al protagonista mientras sufre ese proceso de cambio. Éste debe ser gradual, no repentino.
8. Hay que asegurarse de que el protagonista es convincente; no proporcionarle percepciones y valores adultos hasta que no esté listo para adoptar esos valores.
9. No tratar de que llegue a la madurez cuanto antes. A menudo, las pequeñas lecciones representan importantes sacudidas en el proceso de maduración.
- 10 Decidir qué precio psicológico se ha de pagar por la lección y plasmar cómo el protagonista es capaz de afrontarlo. 194

193

El camino del amor verdadero nunca/he apacible.

SHAKESPEARE,

El sueño de una noche de verano, 1, i

En el capítulo 2, hablamos del «chico conoce chica» (o la variante de los años noventa de la misma historia, «chica conoce chico»). Puesto que sabemos que el conflicto es fundamental en la ficción, también sabemos que el «chico conoce chica» no es suficiente. Debe ser «chico conoce chica, pero...». La historia depende del «pero...». Estos son los obstáculos que impiden a los amantes consumir su relación.

En el amor «prohibido», la relación amorosa viola algún tabú social, como la cuestión racial en *Adivina quién viene a cenar*; la clase social en la historia medieval *Aucassin y Nicolette*; el incesto en la pieza teatral de Jolm Ford *'Tis pi/y she.'ç a whore* [*Lástima que sea una putal*; o el adulterio en el gran relato medieval *Tristán e Isolda*.

A veces los amantes se hallan dentro de lo que podríamos llamar normas sociales, pero surgen situaciones que impiden el amor y la gente no suele soslayar esos inconvenientes. A diferencia de los amantes en el amor prohibido, quienes generalmente pagan su «locura» con sus vidas, estos tienen antes una buena oportunidad de superar los obstáculos que dificultan su relación.

Los obstáculos pueden ser la intolerancia, la incomprensión, y la estupidez general, como la confusión de identidades. Las comedias románticas de Shakespeare como *Mucho ruido ~> pocas nueces* y *Noche de Epiíánía*, y sus tragicomedias como *Cimhelino* y *Medida por medida* entran en esta categoría. Así es el caso de la novela de costumbres de Jane Austen

195

EL GUIÓN Y LA TRAMA

Orgullo y prejuicio, en la que una estúpida y locuaz madre decide que su misión en la vida es encontrar el marido adecuado para cada una de sus cinco hijas.

El obstáculo puede ser un truco sencillo, como en la obra de R. A. Dick *El fantasma y la señora Muir* (adaptada al cine' y convertida después en serie de televisión). La señora Muir, que ha enviudado recientemente, compra una casa habitada por el benévolo fantasma de un marino. Los dos se enamoran, pero obviamente su amor es imposible. Al final del relato, sin embargo, hallan una manera para que ese amor sea posible. A pesar de que la serie de televisión se presentaba en clave de comedia, la historia original es un drama romántico acerca de una mujer que escoge un

pretendiente tras otro y es literal y figurativamente perseguida por su desdeñado amante.

En algunos casos la historia es angustiosa y tortuosa un precedente podría ser *Cumbres borrascosas* de Emily Brontë . O *Jane Eyre*, de Charlotte Brontë, en la que Jane descubre el día de su boda que su futuro esposo ya está casado con una lunática.

En literatura, no se halla fácilmente el amor, y si ello ocurre, no es fácil mantenerlo. A menudo la historia de amor es la historia de una frustración, porque algo o alguien se interpone en el camino. En el caso del amor prohibido, estas barreras son sociales, pero en otras historias de amor, las barreras pueden proceder de cualquier parte del universo. En *Cyrano de Bergerac*, el obstáculo del amor es el tamaño de la nariz de Cyrano. En la película de Ron Howard *Uno, dos, tres... Splash 2*, lo es el tamaño de la aleta de la mujer: se trata de una sirena. En el caso de Orfeo y Eurídice, el destino parece conspirar en contra de los amantes desde el primer día. Orfeo, nos dice la leyenda, era un músico tan maravilloso que no sólo los animales salvajes salían de la espesura para escucharle, sino que también los árboles y las rocas disfrutaban con su música.

Orfeo conoce a Eurídice y se enamora totalmente de ella. La corteja con su música, que es obviamente irresistible. El deja caer la pregunta y ella responde afirmativamente. Un buen comienzo.

Se casan, pero antes de que puedan formar un hogar, un pastor intenta violar a Eurídice. Eurídice lucha por librarse de él (o como se decía antigua-

1. *The Ghost and Mrs. Muir*, dirigida en 1947 por Joseph L. Mankiewicz y escrita por Philip **Dunne** según la novela de R. A. Dick. La serie de televisión estuvo en antena durante los años

1968-1970.

2. *Splash* (1984), dirigida por Ron Howard y escrita por Bruce Jay Friedmann, Lowell Ganz y Babaloo Mandel, según un argumento de Friedman.

196

1

TRAMA #14: AMOR

mente, «ella resistió sus avances»). Mientras intenta escapar del pastor, Eurídice tropieza con una serpiente venenosa y muere.

Fin de la historia de amor, ¿no es cierto? No se puede tener una historia de amor si uno de los amantes está muerto (excepto quizá en relatos como «Una rosa para Emily» de William Faulkner o *Psicosis* de Robert Bloch).

Orfeo está destrozado. Vaga por los alrededores tocando

canciones tristes y destrozando el corazón de las gentes. Decide que no merece la pena vivir sin Eurídice, y ¿qué hace?. No, no se suicida. En vez de ello, decide ir al Hades y traer de nuevo a Eurídice consigo.

Un buen truco si se sabe ejecutar. Siempre hemos estado fascinados con la idea de hacer volver a los seres queridos de entre los muertos, y no sé de una sola historia en la que esta idea funcione, incluyendo la repugnante película *Frankenhooker*³.

Orfeo emplea su música para deleitar a los guardianes del Hades y asegurarse la entrada. Incluso los espíritus derraman lágrimas al cantar. Orfeo se dirige al ser más importante, Plutón, y con el poder de su lira convence al señor del Hades para que le devuelva a Eurídice.

Pero con una condición: Orfeo debe prometer no mirar a Eurídice hasta que ambos hayan abandonado el infierno.

Orfeo accede. Ambos se encaminan al mundo superior, dejando atrás a Las Furias, sobrepasando las grandes puertas del Hades, ascendiendo por las tinieblas. Orfeo sabe que Eurídice debe estar justo detrás de él, pero desea comprobarlo por si mismo. A diferencia de la mujer de Lot, que no obedeció la orden de no volverse para evitar convertirse en una estatua de sal, Orfeo resiste la tentación hasta que ambos arriban a la luz del sol del Mundo superior.

Demasiado pronto. Eurídice está aún en las sombras de la caverna, y cuando él extiende sus brazos para estrecharla, ella desaparece con sólo un débil «adiós».

Desesperadamente, Orfeo trata de seguirla en el Hades, pero ya todos le conocen y no le permiten adentrarse por segunda vez.

Los obstáculos se acumulan.

Si Orfeo era infeliz antes, ahora su situación es imposible. Debe ir a casa solo, en la más negra desesperación. Tortura a todos con sus melancólicas canciones hasta que nadie puede soportarlo. Algunas alegres muchachas grie

3. *Frankenhooker*, dirigida por Frank Henenlotter en 1990, con guión de Henenlotter y Roben Martín.

gas intentan hacerle olvidar a Eurídice, pero él las despacha con rudeza. De manera clásicamente griega, las despechadas se vengán cortándole la cabeza y arrojándola al río.

Cuando comienza la historia, sabemos lo esencial: Orfeo ama a Eurídice y Eurídice ama a Orfeo. Somos testigos de la

pureza del amor que siente el uno por el otro y les damos un poco de felicidad. Pero sólo un poco. Antes de que el pastel de bodas se ponga rancio, el desastre ocurre. El desastre puede ser cualquier cosa, desde un accidente de coche a una enfermedad, o que el ministerio de hacienda descubra (equivocadamente) que el protagonista debe mil millones en impuestos o que el ministerio de justicia averigüe (erróneamente) que el protagonista fue en el pasado guardián en un campo de concentración nazi. No importa cuál sea el obstáculo: lo que importa es que los amantes logren saltar las vallas y llegar a la línea de meta.

El primer intento de sortear el obstáculo es casi siempre fallido. No hay que olvidar la regla de tres. Los dos primeros intentos fracasan, el tercero es el definitivo. Uno de los amantes es el protagonista (en este caso Orfeo), quien lleva a cabo todas las acciones, mientras que la víctima (en este caso Eurídice) aguarda pasivamente que algo ocurra. A veces la víctima es más activa en lo que concierne a su propio rescate, pero sus acciones son secundarias en relación con las del protagonista. Puede haber un villano/antagonista que sea el encargado de crear el obstáculo; pero, una vez más, como en el caso de Orfeo, puede ser sólo aquello que apropiadamente llamamos destino lo que conspira contra la felicidad.

La lección de los cuentos de hadas es la lección básica de las historias '~ de amor: el amor que no ha sido puesto a prueba no es un amor verdadero. El

amor debe soportar, en ocasiones, duras pruebas.

El lapso que hay entre Orfeo y Eurídice y la novela de C. S. Forrester *The African Queen* no es tan grande. Los personajes de *La reina de Africa* no son al principio amantes, sino seres opuestos. Ella es la hermana de un misionero; él es un tímido mecánico *cockney*. Juntos van río abajo hasta el lago Victoria en una destartalada lancha de vapor con el propósito de hacer volar un cañonero alemán. A lo largo del viaje esta sorprendente pareja se enamora, sólo para casarse, como último deseo, antes de ser ahorcados (sí, ellos vivirán felices para siempre).

Muchísimas historias de amor carecen de un final feliz. *Adam Bede*, de George Eliot (pseudónimo de Mary Ann Evans) narra la historia de Adam, quien se enamora de una mujer hermosa, pero superficial, llamada Hetty. Hetty no quiere a Adam, quien es la representación cabal de las buenas maneras. Preferiría casarse con el terrateniente del lugar.

Éste seduce a Hetty (como suelen hacer estos caballeros) y después la abandona. Como consecuencia del chasco, Hetty

accede a casarse con Adam, pero descubre que está embarazada. Intenta encontrar al caballero, quien se ha evaporado. Al final, Hetty es declarada culpable de haber asesinado a su bebé. Por último, Adam se casa con la mujer que debería haber escogido en primer lugar, una joven predicadora metodista.

En verdad, no es un final feliz.

Parece que cuanto más asciende uno en la jerarquía de la literatura, más tristes se tornan las historias de amor. Si se trata de un drama, parece que uno de los amantes siempre haya de morir. Si es una comedia, los amantes pueden alejarse juntos hacia el crepúsculo. Federico García Lorca estaba en lo cierto cuando decía que la vida es una tragedia para aquellos que sienten y una comedia para los que piensan.

Las óperas trágicas italianas son terreno abonado para sacar los pañuelos. En *La Bohème* de Puccini, Alfredo se enamora de Mimi; Mimi muere. En *La Traviata* de Verdi, Violeta se enamora de Alfredo; Violeta muere. La lista parece interminable: *El Trovador*, *Rigoletto*, *Madame Butterfly*, *IPagliacci*... Da la impresión de que la ópera italiana mató a más mujeres que la peste negra.

20.1. UN PEQUEÑO ROMANCE

¿Cuáles son los ingredientes de una buena historia de amor? La res-puesta reside en los personajes más que en las acciones. Esta es la razón de que el argumento amoroso sea un argumento de personajes. Una manera mejor de explicarlo es decir que las buenas historias de amor funcionan debido a la «química» que se establece entre los amantes. Se puede crear una trama llena de giros ingeniosos y de sorpresas, pero si los amantes no resultan convincentes de una forma especial, esa trama caerá por su propio peso. Todos sabemos lo que es la química, pero pocos sabemos cómo crearla. La química es la atracción especial que sienten los personajes entre sí, lo que les separa de la vulgaridad del mundo. Muy a menudo, las historias de amor recurren a fórmulas estereotipadas: en una trama convencional, un hombre vulgar conoce a una mujer vulgar mientras ambos intentan dar forma a sus deseos y fantasías de la forma más pedestre. Esto no significa que este tipo de tramas no funcione dentro de un campo limitado. La escritura y venta de novelas rosa es un gran negocio. Los argumentos son tan específicos que los editores insisten en ciertas líneas maestras que ellos llaman «lo que se puede» y «lo que no se puede» hacer. Los editores tienen unos parámetros estrechos acerca de lo que un escritor puede o no puede hacer, y si uno está interesado

EL GUIÓN Y LA TRAMA

en trabajar para ese mercado, tiene que conocer las reglas. Pero estas reglas son restrictivas. El personaje debe adecuarse al arquetipo.

Los editores tienen sus razones, y los millones de dólares que acumulan cada año reafirman esas razones, al menos desde un punto de vista económico. Ellos saben lo que vende e incluso saben por qué vende. Es la misma razón por la que los cuentos de hadas funcionan de cara a los niños.

Los cuentos de hadas, como recordarás, también se adecúan al arquetipo. El niño y la niña que se aventuran en el bosque tenebroso corresponden a cada niño y a cada niña. Cuando poseen nombres, éstos son genéricos, como Dick o Jane. Jamás poseen marcas o características distintivas como tatuajes o cicatrices; son puros y genuinos. No proceden de Buffalo ni de Biloxi ni de Bozeman: ellos vienen de lugares como El Reino o El Bosque. Sus padres son caracterizados por su medio de ganarse la vida más que por sus nombres («un leñador/pescador/granjero y su mujer»).

Un niño se identifica estrechamente con los personajes de los cuentos de hadas. Se pone en el papel del pobre, maltratado, infeliz niño y coge fuerzas por el hecho de que puede salir al mundo y matar gigantes (adultos) y labrar-se su propio camino siendo astuto, reflexivo y honesto. Si el personaje del pequeño Hans hubiera sido elaborado de tal manera que su padre fuera un corredor de bolsa en Maine y su madre una farmacéutica y su hermana estuviera entrenándose para ser una decatleta, perderíamos la oportunidad de identificarnos con él. Cuanto más conoce el lector acerca de un personaje, menos pertenece éste al mundo del lector y más se convierte en parte de su propio mundo. Puesto que la identificación es tan importante en los cuentos de hadas (en tanto concierne a los jóvenes), el relato debe adecuarse a la mente y a la imaginación de cada niño.

Esto mismo es válido para las novelas rosa. Si, como escritor, se intenta atraer a todos los lectores, debemos apoyarnos en arquetipos que permitirán al lector identificar situaciones y proyectarse en las mismas. Es como tener dos caras en blanco para los dos personajes principales, para que el lector, según sus propias necesidades, proporcione los rasgos a esos rostros.

La Literatura (con L mayúscula) no se abastece de estas fuentes. Si deseamos romper con el cliché del amante corriente y escribir acerca de dos

~> (o más) personajes que sean únicos, debemos ahondar en la psicología de

/

las personas y del amor. Una historia de amor es una historia acerca de un

amor frustrado o bien recuperado o perdido. Su

planteamiento es sencillo:

realizarlo no lo es. Todo depende de la habilidad para encontrar dos personas que sean notables de manera trágica o cómica mientras van en pos del amor.

200

TRAMA #I4.~ AMOR

Hay una diferencia abismal entre la inmensamente popular, pero superficial, historia de amor de Erich Segal, *Love Story*, y las menos populares pero más duraderas historias sobre la búsqueda del amor en *Adam Bede* de Eliot o *Jude the Obscure*, de Thomas Hardy. Los tres libros pretenden ser trágicos: comparten el mismo tema del amor perdido. Pero *Love story*, un exitoso best seller y gran éxito de taquilla en su tiempo '~', era una banal exploración del amor rechazado que contaba con una pareja proto-yuppie en la Nueva Inglaterra de clase alta. La pareja en cuestión jamás alcanza la profundidad de carácter y el análisis del alma humana que se hallan en los personajes de Hardy o de Eliot. Afrontémoslo. El público se siente muy atraído por los finales de cuento de hadas (esto es, felices). Es bien sabido que el público se ha negado a aceptar de forma generalizada el final infeliz de la obra de George Bernard Shaw *Pygmalion*, y que ese público lo transformó en su propia versión, titulada *My Fair Lady*, film que obtuvo el Oscar a la mejor película. La novela de Rudyard Kipling *La luz que se apaga* trata acerca del amor de Dick por Maisie. Pero Maisie es insensible y frívola. Incluso cuando Dick comienza a perder la vista y dedica sus últimos días de visión para acabar la pintura que será su obra maestra (apropiadamente llamada *Melancolía*), Maisie le rechaza cruelmente. Destrozado, Dick se suicida. No es un final muy feliz. Pero el público, que adoraba a Kipling, tanto como a Dickens, se negó a aceptarlo. Kipling retrocedió ante la presión y reescribió la historia dándole un final feliz, que fue publicado en una edición posterior. Hollywood exige finales felices de *rigueur* (véase *El juego de Hollywood* para el caso de una sátira

¶ mordaz sobre los finales felices) ~.

Thomas Hardy no tuvo que sufrir semejantes presiones, e incluso aunque las hubiera sufrido, probablemente no hubiera cedido ante ellas. *Jude the Obscure* fue su última obra, y es siniestra y cruel. No reafirma en absoluto el poder del amor para salvar o curar. Su tema es la tragedia del amor. Es una obra deprimente en muchos aspectos. El lector que desee historias positivas, amables, tipo»el amor es maravilloso», no pasará de las diez primeras páginas. Pero si el lector está interesado en un análisis del conflicto entre el amor camal y el espiritual, la vida de Jude Fawley se lo proporcionará. Pero hay que recordar que muchos lectores no están interesados en esta clase de

análisis exhaustivo del amor, especialmente si este amor carece de un final feliz. Siempre existirá una demanda por el final de cuento de hadas, y en tanto que

4. *Love Story* (1971), dirigida por Arthur Hiller y escrita por Erich Segal según su novela homónima.
5. *The Player* (1992), dirigida por Robert Altman y escrita por Michael Tolkin, basándose en su novela homónima.

201

EL GUIÓN Y LA TRAMA

resulte económicamente rentable, los productores y los editores satisfarán esta tendencia.

No quiero que se me interprete mal: ambos tipos de historias pueden existir. Cada una cubre una necesidad distinta. La pregunta es: ¿Qué historia queremos escribir?

20.2. LLUVIA, GATITOS Y AMOR JUNTO A LA CHIMENEA

Si nos decidimos a escribir sobre el amor, contamos con la pequeña desventaja de pertenecer a una tradición que dio comienzo hace cinco mil años. Miles de escritores han escrito sobre el amor. La competencia es tal que uno palidece sólo de pensarlo. ¿Qué podemos decir que no esté ya dicho?

No se puede adoptar esta actitud, ya que esta objeción se puede aplicar sobre cualquier tema del que escribamos, no sólo el amor. Pero es cierto que puede resultar difícil escribir sobre el amor sin recurrir a los viejos y gastados tópicos de siempre. Recordemos que no importa tanto lo que se

-y~ diga, sino cómo se dice. Es posible que todo esté dicho ya. Sin embargo, el número de formas de decirlo es inagotable. Hoy día estamos tan intrigados por los misterios del amor como lo estaban los babilonios hace cinco mil años.

Pero hay que comprender que existe una gran diferencia entre crear sentimientos y crear sentimentalismo. Ambas formas tienen su lugar. Las nove-

litas rosa se basan en el sentimentalismo; una historia de amor que pretenda ser única se basa en los sentimientos.

¿Cuál es la diferencia?

La diferencia tiene que ver con las emociones honestas frente a las emociones prefabricadas. Una obra sincera una obra con sentimientos genera su propia fuerza; una obra sentimentaloides extrae emociones de un esquema previo. En vez de crear personajes y acontecimientos que generan

sentimientos únicos, la obra sentimentaloides se basa simplemente en personajes prefigurados y en acontecimientos que ya poseen unas emociones prediseñadas.

Edgar Guest es un buen ejemplo. En un tiempo, Guest era uno de los poetas más populares de Norteamérica (demostrando que existe un gran mercado para lo sentimental). Su poema «Sue tiene un bebé» no es precisamente un monumento de la literatura estadounidense, pero es un ejemplo perfecto de lo sentimentaloides. El tópico amoroso, en esta ocasión, es la maternidad:

202

1

TRAMA #14: AMOR

«Ahora Sue tiene un bebé y ella es como su madre solía ser; su rostro parece más hermoso, y sus maneras más reposadas. En estos pocos días ha cambiado por completo, y su sonrisa es la de una madre. Su voz es más dulce, y sus palabras son tan claras como el canto de los pájaros. Ella es Sue, pero no es la misma es diferente desde que el bebé llegó» 6•

Lo sentimentaloides es algo subjetivo, en el sentido de que uno escribe sobre el tema amoroso en lugar de crear un relato en el que la relación única entre escritor y tema evoca un sentimiento auténtico. No hay más que leer el poema de Guest para darse cuenta de ello.

«Sue tiene un bebé...». Aquí posemos un pequeño contexto. No sabemos nada de Suc (quién es, dónde vive, cómo se siente ante todo lo que le ocurre), pero sabemos que ha dado a luz (eso suponemos) a un bebé. Ya que sabemos tan poco de Suc y de sus circunstancias, debemos sacar nuestras propias conclusiones acerca de cómo se siente. Así que exploramos en nuestros propios sentimientos. La maternidad es algo bueno, por tanto Suc debe sentirse feliz. ¿O no?

«... y ella es como su madre solía ser». ¿Qué significa esto exactamente? No hay forma de saberlo, porque el autor es tan impreciso que sólo podemos adivinarlo. De nuevo, apelando a nuestras propias experiencias y al tema de la maternidad, suponemos que su madre estaba tan feliz de tener a Suc como ella de tener a su bebé. ¿O no?

«Su rostro parece más hermoso, y sus maneras más reposadas?» ¿Su rostro parece más hermoso que qué? Y no tengo la menor idea de lo que «reposadas» significa. ¿Solía Suc relacionarse con motoristas?

Lo que hace lo sentimentaloides es apelar a la experiencia del lector en vez de apoyarse en la experiencia de ficción creada por el autor. Uno rellena los huecos. Uno recuerda a qué se parecía. El lector, no el escritor, hace el trabajo. Si uno lee el poema verso por verso, se aprecia que Guest

nunca dice nada concreto sobre el hecho de la maternidad. Se limita a apilar un tópico sobre otro y deja que tú hurgues en tus recuerdos. No hay un personaje ni una situación reales en este poema.

6. «Sue's got a baby now, an' she/Is like her mother used to be;/Her face seems prettier, an her ways/More settled like. In these few days/she's changed completely, an' her smile/Has taken on the mother-style./Her voice is sweeter, an' her words/Are clear as is the song of birds./She still is Sue, but not the same-/She's different since the baby came».

203

EL GUIÓN Y LA TRAMA

La emoción proviene del contexto. Con los sentimientos, uno posee el retrato de personajes y situaciones reales. Esto hace del sentimiento algo objetivo, ya que se relaciona con objetos (gente, lugares, cosas) en vez de con emociones tópicas. Si se va a escribir acerca del amor, hay que pensar si se quiere ser sentimentaloides (lo que tiene su lugar en ciertos géneros como los melodramas o las historias de amor de la novela rosa) o si vamos a ir en pos de lo auténtico y vamos a crear un mundo que posea sus propios sentimientos y no se base en los del lector.

Stephen Spender escribió un breve poema titulado «A mi hija» en el que escribe acerca de un paseo que da con su hija. Es un poema sencillo (cinco versos), pero contiene una gran emotividad. Su hijita está cogiendo su dedo con su mano, y el narrador sabe que aunque estén paseando juntos en este momento, algún día perderá a su hija. Por ello, se aferra al momento tiernamente. El poeta se da cuenta de que siempre recordará cómo la mano de su hija se cerraba sobre su dedo. Su manita es como un anillo puesto en su dedo. El anillo se convierte en una metáfora del vínculo emocional entre padre e hija.

¿Se aprecia la diferencia entre ambos poemas? Spender trabaja con dos personas a las que podemos ver y sentir. Vemos a ambos caminar por la calle, y comprendemos los sentimientos del hombre por su hija, el sentimiento de tenerla y el de perderla. El anillo (el objeto) es una metáfora, en vez de un anillo de compromiso entre padre e hija. El poema de Spender va mucho más lejos en cinco versos que lo hace el de Guest en diez. Guest se apoya en los sentimientos que ya posee acerca de la maternidad y apela a las emociones que ya posee. Spender crea una emoción y un momento en el tiempo.

Nunca nos sentimos tan vivos como cuando estamos emocionalmente exaltados. No es fácil plasmar esto por escrito, pero cuando tomamos un camino fácil al falsear estas emociones al exagerarlas, al convertirlas en algo

distinto de lo que son— somos culpables de sentimentalismo. El sentimentalismo es el resultado de exagerar cualquier emoción más allá de lo que el contexto del momento pueda expresar.

No quisiera parecer demasiado crítico, ya que es obvio que lo sentimentaloides tiene su lugar. De vez en cuando, a todos nos gusta leer un buen libro sentimental o ver una película sentimentaloides. La cuestión está en distinguir ~-N el sentimiento de lo sentimentaloides, y saber cuándo usar uno u otro. Si intentamos escribir una historia de amor corriente, basada en la fórmula, se espera abusar (en cierto grado, de todas formas) de lo sentimentaloides. Si intentamos ser sinceros y auténticos como escritores, necesitamos desarrollar sentimientos que pertenezcan a la acción, y evitar exagerarlos. En otras palabras, no hablemos sobre el amor: mostrémoslo.

204

TRAMA #14: AMOR

20.2. TE AMO TANTO QUE TE DETESTO

Ya que nosotros pasamos buena parte de nuestras vidas buscando el amor y fantaseando sobre él, olvidamos que el amor tiene dos caras: la parte exultante (enamorarse) y la parte deprimente (desenamorarse).

Por cada mil relatos sobre enamoramiento, puede que haya una historia que trate sobre desenamorarse. Por razones obvias, no es un tema popular en las historias de amor. Sin embargo, ha producido algunas extraordinarias obras dramáticas. Supongo que los optimistas piensan acerca de las posibilidades que deparará el futuro, mientras que los pesimistas se ceban en las realidades que aparecerán. Esto no quiere decir que el príncipe y la princesa no vayan a vivir felices para siempre. A veces lo hacen.

Desenamorarse es algo que también versa sobre las personas. Trata sobre el fin de una relación, en lugar de sobre el principio. El éxito de la historia depende de que se muestre comprensión acerca de quiénes son los personajes y qué es lo que les ha ocurrido. Al final de la historia, la situación ha llegado a una crisis, lo que da como consecuencia alguna clase de resolución:

resignación hacia un estado de guerra perpetuo, divorcio y muerte son las resoluciones más corrientes.

Puedo aconsejar tres estupendos (y deprimentes) ejemplos para la lectura y el estudio. El primero es la obra de August Strindberg *La danza de la muerte*, que trata sobre la relación amor-odio entre esposo y esposa. Alice es la prisionera de su tiránico esposo de veinticinco años de edad, Edgar. Cuando empieza la obra, Edgar está gravemente enfermo, y sin embargo continúa intentando dominar a su

mujer. Luchan esa batalla hasta que llega la muerte. Lo mismo hacen George y Martha en la obra de Edward Albee ¿ *Quién teme a Virginia Woolf?* (que tiene sus raíces en la obra de Strindberg). Y por último, a un nivel más psicológico, tenemos la novela de Georges Simenon *El gato* (adaptada al cine e interpretada por Jean Gabin y Simone Signoret) ~. En *El gato*, al comienzo de la novela, Emile y Marguerite han llegado ya al punto del odio mutuo. No comparten nada más -no comen, duermen ni hablan juntos-. Con consumada habilidad, Simenon relata las circunstancias que condujeron a esa unión y a su gradual y violenta destrucción.

El centro emocional de estas obras no es el amor tanto como el amor/ odio. Este es el lado tormentoso del amor, pero es, de cualquier modo, tan perteneciente a la realidad como su lado más gozoso.

7. *Le chat*, película franco-italiana dirigida y escrita por Pierre Granier Deferre según la novela de Simenon.

205

EL GUIÓN Y LA TRAMA

20.3. LA ESTRUCTURA DE LA TRAMA AMOROSA

En otras tramas, señalé las fases más comúnmente utilizadas. Pero en esta trama, la mayoría de las estructuras dependen de la naturaleza de la trama que se pretende emplear. Debemos adaptar el relato de acuerdo con ello.

La excepción es la trama que muestra a dos amantes que se conocen al principio y luego se ven separados por las circunstancias. En este caso las tres fases dramáticas son:

- 1) *Los amantes se encuentran.* Los dos personajes principales son presentados y da comienzo su relación. La primera fase se ocupa de mostrar cómo se funda esa relación. Al término de la primera fase están profundamente enamorados y se hallan comprometidos, bien por el matrimonio, o por algún otro vínculo simbólico. Cerca del final de la primera fase, sin embargo, ocurre algo que separa a los amantes (como en el caso de la muerte de Eurídice). Esto puede provenir de un antagonista que haga algo por desunir a los amantes (ella es secuestrada. Sus padres la obligan a trasladarse a Cincinnati con ellos. A su ex-marido no le gusta que esté con otro hombre). O los amantes pueden ser separados por las circunstancias, o el destino (él debe partir a la guerra. Ella tiene cáncer cerebral. El sufre un accidente esquiando y se queda paralítico). De la forma que sea, la primera fase concluye habitualmente con la separación de los amantes.

2) *Los amantes se separan.* En la segunda fase dramática, al menos uno — de los amantes separados hace un esfuerzo por encontrar/rescatar/reunirse con el otro amante. Habitualmente el centro de atención es el amante que realiza todos los esfuerzos mientras el otro aguarda pacientemente a ser rescatado o se resiste activamente a esos esfuerzos. Por ejemplo, Jack se ha quedado inválido tras un accidente de esquí. Los médicos le dicen que no volverá a andar. Jack cae en la depresión; le dice a Jacqueline que quiere el divorcio para que ella pueda encontrar a un «hombre de verdad» (ya conocemos esa clase de diálogo). Jacqueline está demasiado enamorada de Jack para abandonarle o permitir que se ahogue en su autocompasión, así que lucha por él hasta que él es capaz de luchar por sí mismo.

Pero el sendero de la salvación nunca es evidente. Siempre hay escollos. Y estos son la esencia de la segunda fase dramática. Un paso adelante, dos pasos atrás. El protagonista, el amante activo, ha de luchar contra el antagonista (si es que hay uno) y por un breve lapso, el protagonista solo obtiene victorias menores.

3) *Los amantes se reúnen.* En la tercera fase dramática, el amante activo '>~ ha hallado la manera de superar todos los obstáculos de la segunda fase dramática. Como sucede con la mayor parte de las tramas, lo obvio rara vez

206

TRAMA #14.~ AMOR

acontece. El destino también juega y el amante activo descubre al fin una manera que le permita vencer al antagonista o superar esa fuerza represiva (enfermedad, incapacidad, etc.). El efecto final es la reunión de los amantes y un resurgir de la intensidad emocional de la primera fase.

El amor, ahora que ha pasado una prueba, es más poderoso, y los lazos que lo unen son más fuertes.

20.4. REVISIÓN

Mientras se escribe, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Las expectativas amorosas deben enfrentarse siempre a algún obstáculo importante. Los personajes pueden desear ese amor, pero no pueden conseguirlo debido a un cúmulo de circunstancias. Al menos no inmediatamente.

2. Habitualmente, hay algo que falla entre los amantes. Pueden proceder de clases sociales diferentes (reina de

belleza/adesio; Montescos y Capuletos) o poseer notables diferencias físicas (uno de ellos es ciego o paralítico).

3. El primer intento de resolver los obstáculos casi siempre es un fiasco. El éxito no se obtiene fácilmente. El amor debe probarse por medio de la dedicación y de la perseverancia.

4. Como alguien dijo, el amor habitualmente consiste en una persona que va a dar un beso y otra que ofrece su mejilla — lo que significa que, a la hora de buscar amor, uno de los amantes es más agresivo que el otro. El amante agresivo es el que busca, el que lleva a cabo la mayoría de las acciones. El amante pasivo (quien puede desear el amor con la misma intensidad) < aguarda a que el agresivo venza todas las dificultades. Cada uno de estos roles puede ser interpretado por un sexo u otro.

5. No es necesario que una historia de amor tenga un final feliz. Si intentas forzar un final feliz en una historia de amor que obviamente no lo justifica, el público la rechazará. Ciertamente, Hollywood prefiere los finales felices, pero algunas de las mejores historias de amor de la humanidad (*Anna Karenina*, *Madame Bovary*, *Abelardo y Eloísa*) son ciertamente tristes.

6. Los personajes principales han de ser convincentes y atractivos. Evita presentar amantes estereotipados. Los personajes y sus circunstancias deben ser interesantes y extraordinarios. El amor es uno de los temas más difíciles de plasmar, entre otras cosas porque ya se ha escrito mucho sobre el tema — lo cual no significa que no pueda hacerse bien. Hay que ponerse en la carne de los personajes y sentir como ellos. Si no se hace, tampoco lo harán los lectores.

207

EL GUIÓN Y LA TRAMA

7. La emotividad es un elemento importante al escribir sobre el amor. No solamente hay que resultar convincente, sino que hay que desarrollar todo el abanico de sentimientos: miedo, rechazo, atracción, desilusión, reconciliación, consumación, etc. El amor posee muchos sentimientos relacionados y debemos estar preparados para desarrollarlos según las necesidades del relato.

8. Hay que entender el papel del sentimiento y del sentimentalismo y decidir qué es mejor para la historia. Si escribimos una historia de amor vulgar, podemos emplear algunos trucos sentimentaloides. Si intentamos escribir una historia de amor única habrá que despojarse de sentimentalismo y

—> basarla en emociones auténticas que se desprendan de los sentimientos de los personajes.

9. Los personajes han de sufrir todas las pruebas del amor.
Asegurémonos

—~> nos de que han pasado todas las pruebas (individual y colectivamente) y que en último término, se merecen el amor que buscan. El amor se gana: no es un regalo. Un amor que no haya sido puesto a prueba no es un amor verdadero.

208

21

TRAMA#15: AMOR PROHIBIDO

*El Amor no mira con los ojos, sino con la mente,
por eso se representa a Cupido como un ciego.*

SHAKESPEARE,

El sueño de una noche de verano, 1, i

Chaucer lo dijo antes que Shakespeare, y se ha dicho muchas

veces antes y después: el amor es ciego. Creemos en el poder y la fuerza del amor para superar todos los obstáculos. Es el logro supremo de las emociones humanas. En el mundo perfecto sólo hay amor, y las pequeñas mezquindades que poseen los seres humanos en el plano terrenal se ven relegadas. El amor es un estado trascendente, y nos pasamos la vida buscándolo.

Para nuestra romántica imaginación el amor carece de límites. Estamos familiarizados con la magia del amor: cómo une a aquellos que parecía imposible que estuvieran juntos, cómo crea sus propios milagros. Conocemos su poder para curar y sanar. El amor es más poderoso que cualquier otra potencia humana.

Pero nosotros tenemos los pies sobre la tierra. Somos criaturas imperfectas que tan sólo pueden aspirar a la perfección de un mundo inspirado por el amor. Mientras tanto, debemos sufrir por nuestros pequeños defectos así que atravesarnos el camino de la vida, esperando que llegue nuestro turno para intentar obtener el premio supremo.

La verdad es que hemos escrito volúmenes enteros sobre las reglas del amor. A pesar de que sabemos que el amor no debería tener ninguna atadura, todos los días aprendemos las lecciones de lo que constituye el amor «corre e to», y diligentemente traspasamos esas lecciones a nuestros hijos. Definimos el

amor y hacemos juicios sobre él. Una persona no debería casarse con otra de

una posición inferior o superior a la suya. Una persona no debería casarse con

209

EL GUIÓN Y LA TRAMA

otra que profese una religión distinta. Una persona debe casarse con otra persona de su misma raza. Una persona no debería enamorarse de otra que pertenezca a otra clase social o que ya esté casada o que sea demasiado mayor o demasiado joven. Nuestra sociedad propone estas exigencias, y la mayoría de nosotros las acepta. Pero el poder del amor —o simplemente la idea de estar enamorado— es suficiente para cruzar «la barrera» y penetrar en el territorio «prohibido». Y ya que la ficción actúa a menudo como nuestra conciencia social, muchos relatos nos advierten acerca de los castigos que pueden derivarse de cruzar esa línea. En alguna ocasión, surge una historia que desafía los tabús socia-

—les y muestra que el amor puede ser en ocasiones más fuerte que la desaprobación de una sociedad entera. El amor, a veces, florece entre las grietas.

La primera versión escrita de *Romeo y Julieta* apareció en 1476, más de cien años antes de que Shakespeare escribiera su obra. La versión de éste es la cuarta y no fue la

última. Gounod la convirtió en una ópera y Jean Anouilh escribió una versión ácida y realista titulada *Romeo y Jeannette*. La historia ejerce una poderosa atracción sobre nuestra imaginación: en primer lugar porque los dos amantes desafían la prohibición de sus familias de que Montescos y Capuletos han de mantenerse separados. A pesar de que su amor es real, también lo es su tragedia.

El amor entre *Abelardo* y *Eloísa* sigue el mismo sendero trágico. Abelardo, un teólogo y filósofo escolástico francés, se enamora de su estudiante, Eloísa, y la seduce. Ella se queda embarazada y tiene un niño, después de lo cual la pareja se casa en secreto. Cuando el tío de Eloísa, canónigo de la catedral de Notre Dame, descubre su ilícito amor, hace que Abelardo sea castrado.

La sociedad siempre se ha sentido incómoda con la gente que es particularmente fea o grotesca. Simulamos que no existen, y les negamos el derecho a poseer los mismos sentimientos y deseos que nosotros tenemos.

Victor Hugo creó a Quasimodo, el tañedor de campanas jorobado de *El jorobado de Notre Dame*. Dudo que exista alguien más feo en la historia de la literatura (uno de sus ojos está oculto por un enorme tumor, sus dientes cuelgan como colmillos bajo su labio inferior, sus cejas son como cerdas pelirrojas y su gigantesca nariz se retuerce sobre su labio superior como un hocico). Pero Quasimodo es tan hermoso en su interior como repulsivo en la superficie.

Esmeralda es el objeto de su pasión: una hermosa bailarina gitana, una mujer que obviamente está fuera de su alcance. Y, sin embargo, él se convierte en su protector y salvador contra el hipócrita archidiácono de Notre Dame, quien denuncia a Esmeralda por brujería después de que ella le rechace. Como en la mayoría de los amores imposibles, el final es trágico: es un amor que no puede realizarse excepto en el corazón y en la mente de Quasimodo. Pero él venga la muerte de Esmeralda matando al archidiácono.

210

1

qp~

TRAMA #15.~ AMOR PROHIBIDO

21.1. ADULTERIO

El modelo más común del amor prohibido es el adulterio. Algunos de los clásicos de la literatura moderna que tratan este tema son *La letra escarlata* de Nathaniel Hawthorne, *Ana Karenina* de Leon Tolstoi y *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert. A pesar de que las tres son novelas escritas por hombres acerca de mujeres que poseen corazones engañosos, las tres son obras de primera categoría.

Madame Bovary trata sobre una mujer que se siente atrapada por un marido que carece de imaginación romántica. El amor no es ese sentimiento esplendoroso del que ella ha leído, así que decide buscarlo por su cuenta. Emma Bovary está afligida por un grave caso de sentimentalismo, y cree que el mundo exterior que hay más allá de su puerta (más allá de su pequeña villa normanda) es como una historia de amor teatral que está aguardando a que ella entre en escena. Abandona a su marido y comienza su búsqueda.

Lo que encuentra no es lo que esperaba. El amor con los extraños resulta ser algo muy diferente de lo que ella había anhelado. Al final de la novela, Emma se envenena y muere tras una penosa agonía.

Ana Karenina no parece tener más suerte. No se trata de una mujer ingenua, fantasiosa, como Emma Bovary. Pero cae en las redes amorosas de un joven oficial e impetuosamente abandona a su marido y a su hijo para huir con él. Sin embargo, su amante la abandona para reunirse con sus camaradas cuando parten para combatir en una guerra en el extranjero. Desconsolada, Ana se arroja a la vía del tren. (Tolstoi extrajo la idea de *Ana Karenina* después de ver el cuerpo de una mujer que se había suicidado de la misma manera).

En *La letra escarlata*, Hester Prynne es marcada como adúltera por la sociedad puritana del Boston del siglo XVII. Se ve obligada a llevar una «A» roja en su pecho para que todos sepan quién y qué es. Para empeorar las cosas, da a luz a una niña, Pearl, fuera del matrimonio.

Los clérigos de Boston, tienen el propósito de averiguar quién es el amante de Hester, pero ella se niega a decírselo. Su marido regresa tras un largo viaje y se disfraza para poder llevar a cabo su venganza contra el amante de su esposa. Sospecha de un joven clérigo, Arthur Dimmesdale. Acoi Tala a Dimmesdale, intentando que confiese. Al final, Hester, Arthur y su criatura intentan escapar, pero son apresados. En la última escena, Dimmesdale sube las escaleras de la hoguera con Hester y Pearl y se hace bordar sobre el pecho la letra escarlata. Escapa de la cuasi-satánica venganza del marido de Hester y muere en los brazos de su amada. Una vez más, el amor prohibido ha terminado en tragedia.

El triángulo de personajes en los relatos sobre el adulterio es siempre el mismo: la esposa, el marido y el amante. Los códigos morales del siglo XIX nunca hubieran permitido que una historia de amor adúltero acabara felizmente, y ya que el precio del pecado es la muerte, Emma Bovary, Ana Karenina y Arthur Dimmesdale mueren. En

los casos de Bovary y de Karenina, ambas descubren que la pasión que habían estado buscando es una mentira. En el caso de Hester Prynne, el amor es auténtico, pero su precio es la vergüenza y la muerte.

El escribir acerca del adulterio no fue siempre una cuestión tan grave. A menudo el tratamiento del tema era más ligero. Los *fabliaux* franceses (relatos cortos y humorísticos escritos entre los siglos XII y XIV) y el teatro inglés de la época Tudor presentaban con frecuencia el tema de un marido cornudo. «El cuento del Molinero» en los *Cuentos de Canterbury* de Geoffrey Chaucer es un ejemplo ideal. La historia más parece un guión para los hermanos Marx que literatura académica (Alison, la joven esposa de un viejo noble, desprecia las atenciones del escribano de la parroquia local, pero reserva su pasión para un joven en la posada del lugar). Si uno intentara escribir un relato semejante hoy

> día recibiría cartas airadas de grupos feministas y de todos los cruzados del mundo que piensan que es de mal gusto escribir semejante basura chocarrera que, en su opinión al menos, contribuiría a expandir la inmoralidad. ¿Procaz? Por supuesto que lo es. Como lo es una parte importante de nuestro pasado literario. La gente todavía aprecia el humor procaz de Geoffrey Chaucer, Giovanni Bocaccio, Ben Jonson y William Shakespeare.

La persona que comete adulterio es con frecuencia el protagonista del relato. El esposo/a engañado es a menudo el antagonista que, con frecuencia, busca venganza. La trama gira sobre sí misma con facilidad y hace que los adúlteros pasen a ser asesinos al matar o intentar matar al esposo/a como en *El cartero siempre llama dos veces*. O, como en la película francesa *Las diabólicas*, la esposa une fuerzas con la amante de su marido para matarle a él. En la mayor parte de los casos, la razón de planear la muerte del esposo/a es liberar a los amantes para que puedan casarse (aunque en *Las diabólicas* de lo que se trataba era de librarse de un hombre insoportable).

2 1.2. INCESTO

Otras formas, más oscuras, del amor prohibido tratan acerca del incesto. Siempre nos ha hecho sentir incomodidad, y dudo que se haya escrito una

-- comedia que trate con ligereza este asunto. El incesto es uno de los tabús más

1. *Les Diaboliques*, dirigida por Henri Georges-Clouzot en 1954, con guión de Clouzot, René

Masson, Frederic Grendel y Jerome Gerornini, basado en una novela de Boileau y Narcejac.

poderosos y terroríficos de la naturaleza. El desdichado Edipo, el gran intérprete de los oráculos, se casa con su propia madre. Cuando lo descubre, el horror es de tal magnitud que se arranca los ojos.

El tema es infrecuente, pero siempre es considerado como propio de una conducta aberrante. Podemos perdonar sus pecados a Emma Bovary y a Ana Karenina, pero no podemos perdonar el pecado del incesto, esté unido o no a la pasión amorosa. En la novela de William Faulkner *El ruido y la furia*, uno de los personajes principales, Quentin, es un muchacho melancólico y taciturno cuya única pasión es su hermana Candace, quien corresponde a su amor.

2 1.3. AMOR HOMOSEXUAL

El tema del amor homosexual ha sido tratado con frecuencia como amor

prohibido. Nuestra literatura suele convertir en tragedias las historias de amor -homosexual. El caso ejemplar es *Muerte en Venecia* de Thomas Mann. El personaje principal, un hombre maduro llamado Aschenbach, se enamora de un muchacho de catorce años, Tadzio. La acción transcurre durante un brote de cólera y Aschenbach está tan enamorado de Tadzio que no puede abandonar la ciudad y muere debido a la plaga.

La relación entre la homosexualidad con el cólera y la muerte sugiere abiertamente la relación entre los dos personajes. El amor contra natura de Aschenbach por Tadzio le lleva directamente a la muerte. Mann incluye además símbolos explícitos del infierno, incluso el transporte a lo largo de un río de la muerte, lo que contribuye a reforzar esa relación.

21.4. HISTORIAS DE AMOR EFÍMERAS

En vez de emplear estas historias, antiguas y más tradicionales, he optado por una historia más moderna que se libra de las convenciones.

*Harold y Maude*² fue escrita por Colin Higgins. Es la historia de un chico rico que tiene veinte años, está enamorado de la muerte y su entretenimiento favorito consiste en escenificar horripilantes suicidios de cara a su madre. A Harold también le complace acudir a los

funerales de desconocidos. En uno de esos funerales, conoce a Maude, una mujer de setenta y nueve años. Ha

2. Obra teatral llevada a la pantalla en 1971. La versión cinematográfica fue dirigida por Hal Ashby y escrita por el autor de la obra original, Colin Higgins. En España se exhibió con el título *Joven millonario seduce a vieja chiflada*.

213

EL GUIÓN Y LA TRAMA

rold se entusiasma con la vitalidad e ingenio de Maude. La visita en su apartamento (que es un viejo vagón de tren) donde ella le enseña el significado de la vida y del amor. Le muestra los placeres de los cinco sentidos —todo desde aprender yoga a cómo tocar el banjo o beber te silvestre y comer pastel de gengibre—. Maude es un espíritu libre; odia el conformismo y desprecia a la sociedad represiva.

Harold está totalmente hechizado por Maude. Gradualmente se enamora de ella mientras desarrolla una actitud más positiva hacia la vida. Se convierten en amantes. En una breve escena, podemos ver fugazmente un número tatuado en el antebrazo de Maude, por lo que llegamos a saber que es una superviviente de un campo de concentración. Lo que es magnífico de esta escena es lo mucho que dice mostrando tan poco. No hay ningún diálogo acerca de ello. Maude no se explaya sobre los horrores del nazismo y de los campos de concentración. No se sube al estrado y suelta una típica parrafada de «superviviente» de esas que hemos oído tantas veces. Sus acciones como una mujer que posee un gran apego a la vida lo dicen todo en el contexto de ese plano de su tatuaje.

Harold anuncia, para gran horror de su familia, que planea casarse con Maude. Ha previsto proponerle matrimonio en su octogésimo aniversario. Harold ha sido transformado por el poder de vivificador que posee Maude; le ha cambiado y le ha sacado de su depresión fatalista. Pero cuando va a ver a Maude el día de su cumpleaños, descubre que ella se ha tomado una sobre-dosis de pastillas para dormir y que está agonizando.

Harold está desolado. No puede entender por qué Maude querría suicidarse. La explicación de Maude es sencilla: no quería vivir más de ochenta años. Se niega a vivir una vida ligada al desvalimiento. Quiere que la muerte llegue cuando ella lo desee, y no a la inversa.

Harold lleva apresuradamente a Maude al hospital. En la ambulancia, Harold le dice que la ama. Ella le contesta que también le ama, pero que debe «salir por ahí y amar algo

más». Poco después, Maude muere.

Al final de la historia vemos caer el coche de Harold desde una colina y chocar contra las rocas. Por un momento parece como si Harold hubiera buscado a la muerte de la misma forma que Maude, pero cuando la cámara retrocede, vemos a Harold en la cima del acantilado, tocando con el banjo una canción que Maude le había enseñado.

La diferencia entre *Harold y Maude* y otras historias de amor prohibido es que esta vez la relación de pareja se asienta. El amor ha triunfado. A pesar de que la familia de Harold está mortificada por la idea de que éste se case con una mujer que le cuadruplica la edad, la sociedad no gana esta vez. El suicidio de Maude es trágico, pero a la vez triunfante. Es un acto de autodeter214

E

TRAMA #15: AMOR PROHIBIDO

minación que reafirma la calidad de su vida y, lo que es más importante aún, el acto es coherente con los propósitos de Maude.

La primera fase dramática comienza con el principio de la relación. Conocemos primero quien es Harold, pero Maude se introduce en la historia rápidamente. Ella produce en él un impacto profundo e inmediato. Por lo general, la sociedad, si es consciente de la existencia de un amor prohibido, expresa su desaprobación o intenta detenerlo. Los amantes prosiguen su relación en secreto o desafiantemente a la vista de lo que todos quieran pensar. La sociedad siempre está dispuesta a castigar a aquellos que no se someten a sus reglas.

La segunda fase dramática conduce a los amantes a la plenitud de su relación. Comienza con una nota positiva: los amantes se hallan en el mejor momento de su relación y todo marcha bien. Pero hacia la mitad de la segunda

da fase, las semillas de lo que conducirá a esa relación a la destrucción ya han

sido sembradas. No tenemos ningún indicio de que Maude vaya a suicidarse, pero sabemos que su relación amorosa no puede ir en la dirección que Harold desea. Harold es ingenuo y está enamorado; no comprende ni teme a las consecuencias. Maude comprende el mundo y está enamorada; comprende las consecuencias pero se niega a doblegarse ante las presiones de la sociedad. Debe ser ella quien busque la salida.

Hacia el final de la segunda fase dramática, la relación entre los amantes debe hallarse en una situación de declive. En *Madame Bovary* y *Ana Karenina*, las relaciones

amorosas se disipan rápidamente; la ilusión del amor queda hecha añicos. La realidad y la fuerza ejercida por la sociedad han pasado factura.

En la tercera fase dramática, los amantes deben pagar un precio a la sociedad. Parece que la muerte es la única vía de escape. Romeo y Julieta mueren. También mueren Emma Bovary, Ana Karenina, Esmeralda, Arthur Dimmesdale y Aschenbach. Sólo Abelardo salva su vida —es castrado.

El amor puede seguir ardiendo en el corazón de uno de los amantes, como ocurre en los casos de Quasimodo por Esmeralda, Hester Prynne por Dimmesdale y Harold por Maude. O puede que el superviviente se rinda a la desesperación y a la desilusión. A menudo, el amante que sobrevive lo ha perdido todo. Por lo que parece, la sociedad nunca pierde.

21.5. REVISIÓN

Cuando se escribe, tengamos en cuenta los siguientes puntos:

1. El amor prohibido es todo tipo de amor que va en contra de las convenciones sociales, así que por lo habitual existe una fuerza explícita o implícita que se ejerce sobre los amantes.

215

EL GUIÓN Y LA TRAMA

2. Los amantes ignoran las convenciones sociales y siguen los impulsos de su amor, generalmente con resultados catastróficos.

3. El adulterio es la forma más común del amor prohibido. El adúltero puede ser el protagonista o el antagonista, dependiendo de la naturaleza de la historia. Lo mismo puede decirse de la esposa/el esposo que sufre la humillación.

4. La primera fase dramática debe definir la relación entre los amantes y situarla en su contexto social. ¿Cuáles son los tabús que han roto? ¿Cómo afrontan la situación? ¿Cómo la afronta la gente que hay alrededor? ¿Los amantes son inconscientes o se enfrentan abiertamente a la realidad de su amor?

5. La segunda fase dramática debe presentar a los amantes en el momento cumbre de su relación. Puede que la fase inicial sea idílica, pero cuando se manifiestan las realidades sociales y psicológicas de su relación, ésta puede empezar a desvanecerse o a sufrir una enorme presión para que desaparezca.

6. La tercera fase dramática debe presentar a los amantes en el punto final de su relación y saldar todas las cuentas morales. Por lo habitual, los amantes se separan, sea por

la muerte, por la huida de uno de ellos o por la fuerza de las circunstancias que les rodean.

216

22

TRAMA# 16: SACRIFICIO

*El valor de un sentimiento es el valor
del sacrificio que estás dispuesto a hacer por él.*

JOHN GALSWORTHY

En su origen, el concepto de sacrificio significaba ofrecer algo a un dios para que se estableciera una relación entre el hombre y ese dios. Los días de los sacrificios sangrientos hace tiempo que quedaron atrás. Pero los días de ofrecimientos divinos aún permanecen entre nosotros. Conocemos la historia del patriarca Abraham, a quien Dios puso a prueba su fe ordenándole que sacrificara a su hijo Isaac. La tensión aumenta cuando Abraham levanta el

cuchillo para matar a su hijo (Génesis, 11-25).

Los griegos también se esforzaron en las materias sacrificiales. Las historias del tipo de *Alcestes*, de Eurípides, eran moneda corriente. Cuando Admetus ofende a los dioses y es condenado a muerte, Apolo le ofrece una oportunidad: encuentra a alguien que muera por ti y tú podrás vivir.

Admetus va a ver a sus ancianos padres y les pregunta si alguno de ellos querría morir en su lugar. Ambos declinan el ofrecimiento. Pero la devota esposa de Admetus, *Alcestes*, se ofrece a morir en su lugar —una esposa modelo, al menos, en lo que concierne a la cultura clásica griega—. Ella se sacrifica por amor (más tarde, Hércules rescata a *Alcestes* al desafiar y vencer a la muerte en un combate cuerpo a cuerpo).

La literatura de hoy en día, como apunté anteriormente, ha dejado bastante de lado a los dioses. Si una persona realiza un sacrificio, no es por un dios, sino por un concepto como el amor, el honor, la caridad o el bien de la humanidad. Cuando Sidney Carton ocupa el lugar de Darnay en la guillotina en la novela de Dickens *Historia de dos ciudades*, lo hace por el gran

217

-7-

EL GUIÓN Y LA TRAMA

amor que siente por la mujer de Darnay. Cuando Teny Malloy en *La ley del silencio* ; rompe el código de silencio de los muelles y delata a los maleantes del sindicato, lo hace porque cree que es justo, sin importarle el coste personal. Cuando Norma Rae (en la película del mismo título)² toma partido contra los patronos y a favor del sindicalismo en la fábrica textil donde trabaja, se halla también motivada por una causa más elevada. Son personajes que se sacrifican a sí mismos por un ideal. Ellos mantienen la creencia de que las necesidades de muchos tienen mayor peso que las necesidades de un individuo.

Uno de los mejores westerns jamás realizados, la película de Stanley Kramer *Solo ante el peligro* ~, versa sobre el tema del sacrificio de una manera particularmente conmovedora. La historia es sencilla. Will Kane (interpretado por Gary Cooper) es el comisario de una pequeña

localidad del Oeste en 1870. Acaba de retirarse y espera a que el nuevo comisario llegue al pueblo. Asimismo, va a casarse con Amy (interpretada por Grace Kelly). Planean trasladarse a otra ciudad, abrir una pequeña tienda y formar una familia. En medio de la celebración de su boda, se extiende la noticia de que un asesino al que Will Kane envió a prisión ha conseguido el indulto y va a llegar en el tren de mediodía.

Son las 10.40 de la mañana. La plataforma del ferrocarril está desierta excepto por unos cuantos compañeros del criminal, quienes esperan la llegada de éste. Se proponen matar a Kane.

Amy es cuáquera. Odia la violencia. Desea que su marido abandone con ella la ciudad antes de que llegue el asesino. Intenta convencer a su marido de que es un problema para el nuevo comisario. Incluso sus amigos le dicen que se marche. Nadie se atreve a arriesgarse: incluso el juez que condenó al criminal se marcha del pueblo. Es obvio que no habría ningún deshonor en marcharse. Después de todo, Will ha devuelto ya su placa.

Pero Will Kane es un hombre cabal. El duelo es un desafío del que no puede escapar, incluso si ello significa su muerte.

El tren llega a mediodía. El asesino se reúne con su cuadrilla y se dirigen a pie hacia el desértico pueblo para enfrentarse a Kane. El reloj marca los minutos después de las doce.

1. *On the Waterfront*, película dirigida por Elia Kazan en 1954 con guión de Budd Schulberg según un argumento de Malcom Johnson.

2. *Norma Rae*, dirigida por Martin Ritt en 1978 con guión de Irving Ravetch y Frank Harriet Jr.

3. *High Noon*, dirigida por Fred Zinnemann en 1952 con guión de Carl Foreman según un argumento de John W. Cunningham. La producción corrió a cargo de Stanley Kramer, auténtico artífice, junto con Foreman, de la película

El clímax es famoso y desde entonces ha sido copiado en infinidad de *westerns*. Es el clásico duelo, cuatro contra uno. Will Kane no tiene ninguna posibilidad y no hay nadie en el pueblo que pueda ayudarle.

Ante semejante situación, la mujer de Kane empuña un fusil para defender a su marido aunque ello vaya en contra de sus creencias. La película muestra la decisión de Amy como una sorpresa en vez de mostrarnos su lucha interior para dar un vuelco a toda una vida de fe y recurrir a la violencia. El amor por su marido era más fuerte que sus ideas acerca de la violencia, y ella sabía que si quería volver a verle

vivo, tendría que ser ella quien le salvara. Will Kane estaba dispuesto a sacrificarse por su propio código de honor. Al actuar así, obliga a su esposa a que sacrifique su propio código de

- honor. Esto sí que es estar entre la espada y la pared. Es una situación sin salida que aparentemente termina bien: la última escena de la película los muestra saliendo del pueblo juntos rumbo a su nueva vida. Pero ¿cuál ha sido el coste para ella? ¿O para su matrimonio? Sólo podemos especular.

Ésta podía ser la clave del sacrificio: siempre provoca un gran coste personal. Puede costarle la vida al personaje, o puede tener un coste psicológico expresado de diversas maneras. El personaje debe experimentar una profunda transformación.

El protagonista puede comenzar esta transformación desde un estado psicológico inferior, en el que no sea consciente de la naturaleza y de la complejidad del problema que ha de afrontar. Pero las circunstancias (o el destino, si se prefiere) súbitamente impulsan al personaje hacia un dilema que exige una acción. Ha de tomar una decisión. Puede tomar un atajo, que es siempre el camino más fácil (huir, no arriesgarse, etc.) o puede tomar el camino más difícil y arriesgado, siempre a un alto coste personal (el hermano de Terry Malloy es asesinado y a él le hacen el vacío el resto de los estibadores; Norma Rae es despedida; y Sidney Carton pierde su cabeza en la guillotina). Por lo general, el personaje se resistirá a tomar la decisión adecuada. Sacrificarse nunca es fácil.

Desde luego que todos hemos leído relatos y visto películas en donde el héroe da su vida gallardamente por salvar la de otra persona (se pone delante de ella para detener la bala mortal, y a la inversa), pero este tipo de sacrificios es instantáneo e intuitivo. Provocan un agradable giro dramático, no obstante, nos intriga más la profunda lucha interior de una, persona que debe tomar una decisión que dará como resultado la vergüenza (por tomar el camino más fácil) o el honor (aunque pueda incluso costarle la vida). Y, como en el caso de Amy Kane, a veces se debe sacrificar el honor por el amor.

A principio de la década de 1940 apareció una obra de teatro titulada *Everybody's going to Rick* [Todos van al Café de Rick]. La obra está llena de

situaciones improbables y de horribles diálogos, y hubiera sido enterrada y olvidada en los anales de la literatura de no haber sido por Julius y Philip Epstein y Howard Koch, quienes convirtieron la pieza teatral en un guión cinematográfico.

La producción de la película fue asimismo caótica. El guión era sometido a continuas revisiones, y ni el director ni el reparto sabían de qué trataba la historia o cuáles eran las motivaciones de los personajes principales. Por culpa de los retrasos y de los problemas con el guión, la película fue rodada en continuidad (a diferencia de la mayor parte de las películas). Inicialmente, los protagonistas iban a ser Ronald Reagan y Ann Sheridan, para luego ser interpretada por Ingrid Bergman, Paul Henreid y Humphrey Bogart.

De alguna manera, la película *Casablanca*⁴ no sólo obtuvo tres oscars (por mejor película, mejor director y mejor guión), sino que se ha convertido en uno de los clásicos del cine norteamericano de todos los tiempos. ¿Cómo fue posible?

A pesar de toda la confusión, los guionistas apañaron una historia que funcionaba. La historia es una historia de amor, pero, lo que es más importante, es una historia que se eleva a un plano superior, la del sacrificio en pro del amor, el mismo sacrificio que realiza Amy Kane en *Solo ante el peligro*. Pero allí donde *Solo ante el peligro* no analiza los personajes que toman estas complicadas decisiones, *Casablanca* sí lo hace.

Los cimientos del sacrificio como trama residen en el personaje; el acto mismo de sacrificio es una manifestación del personaje, y por lo tanto es inherente a éste. *Casablanca* trata de cuatro personas y de las relaciones que existen entre ellos. Los acontecimientos que les rodean son un reflejo de sus caracteres, y cuando al final Rick Blaine realiza su sacrificio, todo lo que ha ocurrido antes, durante y después, origina y al mismo tiempo ha sido originado por su sacrificio.

22.1. RICK'S CAFÉ AMERICAINE

La historia transcurre en la ciudad marroquí de Casablanca durante la segunda guerra mundial. La ciudad está atestada de refugiados europeos que buscan visados para llegar a Lisboa mientras los agentes nazis planean capturarlos. Algunos de los refugiados matan el tiempo bebiendo en el *Café Americaine* de Rick. No contemplamos toda la ciudad viendo a los desesperados

4. *Casablanca*, dirigida por Michael Curtiz en 1943, con guión de los ya citados hermanos

Epstein, Koch y (no acreditados) Casey Robinson y el productor Hal B. Wallis.

refugiados: todo acontece en el café de Rick. Obtenemos la sensación plena del telón de fondo de la guerra y de sus tensiones sin necesidad de salir a la calle. El bar de Rick, en efecto, es un microcosmos del mundo exterior. Como se dijo antes, si se desea incrementar la tensión, hay que limitar el espacio geográfico del que disponen los personajes, hacer que la situación sea claustrofóbica, cerrar todas las salidas, colocar al protagonista y al antagonista frente a frente. Si se les separara dentro de la misma ciudad, por ejemplo, la tensión se diluiría. Una de las razones para limitar la acción en el interior del bar de Rick puede haber sido financiera —más barato de rodar allí que utilizar exteriores—, pero es el resultado lo que importa. No hay que dar la vuelta al mundo. Se puede captar la atmósfera de lo exótico y de lo extraño sin incluir diecisiete ciudades diferentes en ocho países distintos.

22.2. LA PRIMERA FASE DRAMÁTICA

Conocemos a Rick. Decididamente, no se trata de la persona que uno sospecharía que poseyera elevados ideales. Es testarudo y reservado. Esto hace que su transición de una persona con la moralidad de un fullero a una persona que toma una decisión que implica una auténtica conciencia moral

sea aún más interesante. Si el personaje posee ideales desde un principio, el sacrificio surgirá con facilidad (a menos que, como en el caso de Amy Kane en *Solo ante el peligro* el sacrificio vaya en contra de esos ideales). Lo que hace de Rick interesante es que sea tan egoísta, reservado y duro y, sin embargo, vulnerable.

Flashback: París. Rick es ahora Richard, y está totalmente enamorado de lisa (Ingrid Bergman). Está tan embebido en su historia de amor que desea casarse y abandonar París antes de que los nazis tomen la ciudad. Pero Rick no se da cuenta de las dudas de lisa, y, por tanto, se queda asombrado al descubrir que ella se ha ido. Le deja una carta de despedida. El plano de la separación: un Rick destrozado lleva en su mano la nota mientras simbólicamente la lluvia borra la tinta de la nota de lisa.

De nuevo al presente: El *Café Americaine* de Rick, año 1941. Sabemos algo de su vida secreta. Es un hombre herido por el amor. Le comprendemos un poco mejor.

Aunque el propio Rick diga: «No arriesgo mi cuello por nadie», lo que sabemos, mientras el relato avanza, es diferente. Llegamos a saber que luchó contra los fascistas en España. Sabemos que abandonó París para evitar que le atraparan los agentes nazis que iban tras él. Incluso

después de su amarga experiencia amorosa, Rick todavía odia a los alemanes. Expulsa a uno de ellos de una de sus mesas de juego, y en una escena especialmente vigorosa

221

EL GUIÓN Y LA TRAMA

ordena a la banda que toque *La Marsellesa* para ahogar el ruido que hacen los alemanes cantando «Wacht am Rhein». Y ayuda a escapar a Ugarte (interpretado por Peter Lorre) después de que éste haya matado a dos alemanes y robado sus visados. Rick esconde los visados por Ugarte, a pesar del peligro que supone el ser apresado con ellos. Así poseemos una visión más profunda del carácter de Rick. El es un hombre de principios, incluso aunque el tiempo y las circunstancias los hayan enmudecido.

Al colocar los cimientos del personaje, hay que hacer creíble la transición desde un estado de egoísmo a un estado de entrega. No se puede hacer girar un personaje 180 grados y dar la vuelta a sus actitudes y acciones por un simple acontecimiento. Hay que mostrar de una forma convincente cómo el personaje puede llegar desde el punto A hasta el punto Z. Rick asegura que no ayudará a nadie; pero nosotros también sabemos por qué dice eso (ha sufrido una dura prueba en el pasado y ha resultado dañado) y sabemos que, al menos posee el potencial para ayudar a alguien. La pregunta argumental es ¿a quién ayudará?, ¿y cómo?, ¿qué le hará cambiar de opinión y salir de su cascarón?

Una mujer, naturalmente.

Lo que nos devuelve a la situación de estar atrapado entre la espada y la pared. Si se ha caracterizado convenientemente al personaje, debemos entender estas tensiones subyacentes como auténticas expresiones del personaje, no como un simple truco que se le haya empastado al personaje. Para hacerlo así, debemos conocer el pasado del personaje. Por ello el *flashback* de *Casablanca* es tan importante. Si se despoja a la película de ese *flashback*, no comprenderíamos el conflicto interior de Rick. En una trama como ésta, no pueden utilizarse personajes de una pieza. Deben resultar convincentes. Debemos comprender sus motivaciones cuando actúan. Aún no sabemos nada de lisa ni de su marido, tan sólo lo que conocemos a través de Rick, así que debemos aguardar hasta la siguiente fase dramática. ¿Por qué abandonó lisa a Rick en París? ¿Cómo le afectará el reencuentro? ¿Cuánto rencor alberga Rick? El, literalmente, controla sus destinos.

22.3. LA SEGUNDA FASE DRAMÁTICA

Cuando se desarrolla un personaje, hay que pensar siempre en la motivación de ese personaje. La gente siempre hace las cosas por una razón, y por mucho que nos guste pensar que el mundo es un lugar donde la gente da simplemente por el hecho de dar sin esperar nada a cambio, sabemos por nuestra propia experiencia que esto rara vez ocurre (aunque existe esa rara excepción, y existen relatos sobre esta clase de gente, relatos que tienen a menudo una

222

1

TRAMA #16: SACRIFICIO

base real y que nos fascinan). Todos tenemos nuestros motivos. A veces esos motivos son elevados y a veces no. Si un personaje realiza un sacrificio como el punto de inflexión de la trama, hay que comprometerse con ese personaje. Ello significa que debemos comprender la naturaleza básica del personaje y por qué ha de realizar esa clase de sacrificio. Hay que mostrar la línea de la acción a través de la línea de pensamiento del personaje. En la segunda fase dramática, el personaje debe enfrentarse con un dilema moral cuya solución no es sencilla. El personaje puede, en principio, tratar de hallar la solución más fácil —puede evitar hacer lo correcto—, pero en cualquier momento la verdad y las diferentes opciones quedan al descubierto. Ello no quiere decir que haya que ser demasiado explícito, porque eso hará que la historia sea predecible y carente de interés. No debemos estar completamente seguros de lo que el protagonista hará a continuación. Debe haber una posibilidad real de que no haga lo correcto. La gente razona. Halla maneras fáciles de apaciguar su conciencia. En esta trama, tomar la decisión correcta implica a menudo pagar un alto precio.

El personaje debe apostar fuerte. De lo contrario, no se conseguirá atraer la atención de los lectores. No hay que tirarlo todo por la borda y hacer que la vida, tal y como la conocemos, cuelgue en el vacío, sino que hay que centrar la atención en un nivel que sea significativo tanto para el protagonista como para los personajes que le rodeen. La gente trivial y los acontecimientos triviales suelen producir historias triviales. Ciertamente, el destino de, por lo menos, una persona debe quedar en la incertidumbre. Ese destino puede ser literal en el sentido de que sea una situación de vida o muerte, o bien puede ser en sentido figurado, relativo a la autoestima del protagonista o a cualquier cambio psicológico que vaya a afectarle en el futuro.

El sacrificio, habitualmente, provoca un choque personal entre el deseo y la conciencia. De una manera caricaturesca, el deseo representa esa parte de la

personalidad que desea hacer lo que quiere hacer; es egoísta y siempre se pone a sí misma en primer lugar. Las versiones populares del deseo lo representan como un diablillo que pende del hombro. La conciencia es la otra parte de la psique. Es la parte de nosotros que sabe qué es lo correcto. Es el ángel que está sentado en el otro hombro. Y uno es el desdichado personaje que se halla en el medio con una voz en un oído diciéndole «hazlo, hazlo» y una voz en el otro oído que dice «no lo hagas, no está bien». De alguna forma, tanto si nos guiamos por una voz como por la otra, tomamos una decisión acerca de cómo actuar. El personaje que realiza un auténtico sacrificio está guiado por la conciencia, ya que toda la idea de sacrificio implica entregar algo de uno mismo. En un relato que verse sobre un sacrificio, ese algo puede llegar a constituir un coste sustancial. Quizá se trate de la seguridad personal, quizá sea amor, quizá sea la vida misma. El sacrificio apela a lo más elevado de

223

EL GUIÓN Y LA TRAMA

nuestro ser, por lo que es una buena excusa para mostrar lo mejor del espíritu humano. Incluso las gentes más abiertamente egoístas, avariciosas y dañinas se convierten a veces en santos cuando llega ese momento de todo o nada, cuando uno ha de decidir si él es el primero o lo son los otros. El instinto de preservación es un poderoso impulso que todos poseemos, y el sacrificio va en contra de ese impulso.

Se hallan en lucha poderosas fuerzas. En las historias que tratan sobre el sacrificio, por lo habitual vemos a una figura que parece totalmente incapaz de cualquier tipo de sacrificio significativo, realizar un sacrificio cuando peor está la situación. El relato nos hace confiar en la bondad esencial del ser humano.

22.4. LA TERCERA FASE DRAMÁTICA

La idea del sacrificio es dar algo a cambio de alcanzar un ideal más elevado. Llegamos a tener una elevada sensación de espíritu cuando damos preferencia a los demás. Esta trama tiene la peculiaridad de mostrar lo mejor de la gente.

Pero, como antes señalé, el sacrificio significativo es el sacrificio costoso. Si el sacrificio se hace con facilidad y con escaso coste para el que lo realiza, es de menor valor que el sacrificio hecho a un alto coste personal. Para un millonario, firmar un cheque de un millar de dólares para una obra de caridad no es un gran sacrificio (probablemente no es un sacrificio en absoluto, ya que

deduce impuestos). Pero para una persona pobre, el dar todo lo que posee para ayudar a alguien es un sacrificio infinitamente mayor.

El sacrificio no debería ser sólo evaluado en términos financieros. Más importantes son los sacrificios que la gente hace con sus vidas. Consideramos que dar la vida es el mayor sacrificio de todos si se da por la familia o por el país de uno. Hay otros cientos de sacrificios que una persona puede realizar, tanto espirituales como materiales. Mientras se desarrolla la tercera fase dramática, hay que centrar la atención en el precio que el personaje ha de pagar al hacer el sacrificio. La mayor parte de las historias sobre el sacrificio se elaboran con la mira puesta en este momento: es el momento de la verdad para el personaje. ¿Hará él o no lo mejor? (El sacrificio a menudo implica hacer algo más que lo correcto, implica hacer lo «mejor»). En esta fase hemos de concentrarnos en dos aspectos fundamentales:

- el auténtico sacrificio del personaje y cómo le afecta, el efecto del sacrificio en los otros personajes.

224

TRAMA #16: SACRIFICIO

Como lectores estamos interesados en el efecto del sacrificio tanto como en el sacrificio mismo, Queremos saber si la acción del protagonista ha tenido el efecto deseado. Y si no ha sido así, ¿por qué?

Como podría esperarse, la tercera fase dramática tiende a ser emotiva. Hay que cuidar la manera de desarrollar las emociones de los personajes y evitar ser sentimental o melodramático. No hay que exagerar las emociones de los personajes ni el acto del sacrificio. Es mucho mejor no dar demasiado énfasis a estas escenas.

También es deseable evitar hacer del personaje un santo. Sólo por haber realizado un sacrificio no va a entrar en los anales de la historia. Hay que dejar que el lector valore su sacrificio. Si la escritura es limpia y también lo es el propósito del personaje, el lector llegará a la conclusión a la que se desea que llegue.

22.5. REVISIÓN

Mientras se desarrolla esta trama, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. El sacrificio puede provocar un gran coste personal; el protagonista está sometido a grandes riesgos, tanto en lo físico como en lo mental.

2. El protagonista debe experimentar un cambio importante a lo largo de la historia, pasando de un estado moral inferior a un estado moral superior.
3. Hay que hacer que los acontecimientos obliguen al protagonista a tomar una decisión.
4. Hay que asegurarse de colocar los cimientos apropiados respecto a la personalidad del personaje de manera que el lector comprenda sus progresos a la hora de hacer un sacrificio.
5. Todos los acontecimientos deben ser un reflejo del personaje principal. Estos ponen a prueba y desarrollan esa personalidad.
6. La motivación del protagonista debe quedar clara para que el lector entienda por qué va a realizar esa clase de sacrificio.
7. Se debe mostrar la línea de acción a través de la línea de pensamiento del personaje.
8. Hay que crear un poderoso dilema moral en el corazón del relato.

225

23

TRAMA# 17: DESCUBRIMIENTO

¡Eureka!~Lo encontré!

ARQUÍMEDES

Nos hallamos en una constante búsqueda para descubrir quiénes somos. Las preguntas «~Quién soy?» y «~Por qué estoy aquí?» resuenan incesantemente en los oídos de la humanidad. Los filósofos han escrito volúmenes enteros consagrándose a estas preguntas; las respuestas parecen ser tan escurridizas como el jabón.

Diversos pensadores nos ofrecen diversas respuestas para que podamos escoger, como si estuviéramos leyendo un menú gigantesco en un restaurante celestial. Los argumentos flotan en el aire a nuestro alrededor, pero ninguno parece

completamente satisfactorio.

Mientras que los filósofos abordan la cuestión en términos abstractos, los escritores tratan de hacerlo de una manera concreta, utilizando personajes que parezcan reales en medio de situaciones que parezcan reales. En esto se basa, en parte, el gran atractivo de la literatura: intenta traducir el significado de la vida.

En un sentido, esta trama se halla vinculada con la trama del enigma, ya que la vida es, en cierto sentido, un enigma que solicita ser resuelto. Pero esta trama versa más sobre la búsqueda del conocimiento sobre uno mismo que sobre descubrir una conspiración de asesinato o resolver el misterio de las pirámides.

Las posibilidades de esta trama son infinitas, pero todas las historias

comparten un cierto enfoque. Es una trama de personajes, y de acuerdo con & esto, es quizá la trama, de entre toda esta colección, que más se involucra con

227

EL GUIÓN Y LA TRAMA

los personajes. El descubrimiento versa sobre las personas y su búsqueda para comprender quiénes son.

Como dijimos antes, la condición humana cambia constantemente y al mismo tiempo no cambia en absoluto. Los miedos, esperanzas y deseos que experimentó un babilonio hace cinco mil años probablemente son similares a nuestros miedos, esperanzas y deseos. El tiempo cambia, no las personas.

Esta igualdad nos permite compartir la experiencia humana y buscar nuestro propio significado por medio de las experiencias de otras personas. La literatura es una de las grandes fuentes de análisis de vidas ajenas.

El descubrimiento no versa sólo sobre los personajes. Versa sobre personajes que se esfuerzan por entender algo fundamental acerca de ellos mismos. En el curso normal de los acontecimientos, una vida completa abarca unos setenta u ochenta años de experiencias, y si tenemos la suerte necesaria, poseemos una intuición sobre el valor de nuestra vida en algún punto del camino. Pero la literatura posee esa gran capacidad de condensar una vida entera en quinientas páginas. Nos presenta el análisis de una generación —o de varias generaciones en el tiempo que se emplea en leer esas páginas. Y si el escritor entiende la naturaleza de sus personajes y el efecto de ciertas circunstancias sobre esos personajes, compartirá con nosotros lo que podrían ser unos valiosos descubrimientos.

23.1. EL APRENDIZAJE POR MEDIO DEL DESCUBRIMIENTO

El objetivo de la literatura es el descubrimiento. Sin duda, leemos para nuestro disfrute porque no queremos pensar; deseamos escapar de la aplastante realidad de la vida cotidiana que se cierne sobre nosotros. Pero también leemos para aprender, no solamente para descubrir los entresijos de unos personajes literarios sino para comprender algo acerca de nosotros mismos. El leer es una forma de experiencia sustitutoria, y, en cierta forma, es una experiencia tan válida como si de hecho la hubiéramos vivido.

La labor de un escritor es hacer el mundo y la gente que habita en él tan reales que el lector pueda enlazar la fantasía de las palabras con la realidad de una creencia absoluta. Hemos oído tantas veces eso de que los buenos personajes parecen adquirir vida propia; ellos habitan en la imaginación; tienen un poder propio. También hemos experimentado que, a veces, un personaje de nuestra creación parece adquirir una voluntad propia, dirigiéndote a ti en lugar de ser dirigido por ti. Hay algo básicamente honesto y real en estos personajes. No son invenciones momentáneas: son proyecciones de la vida.

228

TRAMA #I 7. DESCUBRIMIENTO

La trama del descubrimiento puede adoptar formas diversas. Es una importante trama acerca de la infancia, ya que los niños se hallan más inmersos en el proceso del descubrimiento que los adultos. Ellos atraviesan constantemente importantes transiciones a lo largo de sus vidas y deben aprender a adaptarse a ellas. Si se escribe literatura para niños, hay que tener presente que un buen escritor no predica («esto, queridos niños, es lo que debéis saber y cómo debéis comportaros»). Un buen escritor le permite al lector extraer sus propias conclusiones a partir de su evaluación personal de las circunstancias. Hay que dejar que el niño descubra por sí mismo los efectos de la vida sobre sus personajes. A nadie le gusta que le den de comer a la fuerza. A los niños, al igual que a los adultos, les gusta dar la vuelta a las piedras y descubrir qué se oculta debajo. Si se escribe bien, las intenciones quedarán claras.

Lo mismo podría decirse de la escritura para adultos. Los lectores no tolerarán que un escritor les dicte el verdadero significado de la vida. Lo que sí toleraran, sin embargo, es un intento sincero de mostrar a un personaje luchando contra las dificultades de la vida.

Aquí debemos hacer una distinción entre la trama de maduración y la trama del descubrimiento. La trama de maduración se centra en el proceso de convertirse en un ser adulto. El protagonista de una trama de madurez probablemente descubrirá algo acerca de sí mismo o del mundo, pero lo importante no es el descubrimiento mismo, sino el efecto del descubrimiento en su maduración. La trama de maduración trata sobre el viaje de la inocencia a la experiencia. La trama de descubrimiento, sin embargo, no versa específicamente sobre el proceso; trata sobre el proceso de interpretar y afrontar la vida.

Consideremos la obra de Eudora Welty *Death of a Traveling Salesman* (no confundir con la obra teatral de Arthur Miller *Muerte de un viajante*). Ambientada en el Mississippi rural de los años treinta, la historia nos muestra a un vendedor de zapatos en las últimas horas de su existencia. Abatido por la gripe, R. J. Bowman busca refugio en la casa de una pareja que habita en un lugar apartado. El se da cuenta, a medida que empeora y su muerte se aproxima, que esta gente sencilla posee unas virtudes que él jamás ha tenido. Como hombre que ha pasado su vida en la carretera, empieza a comprender que su vida no ha sido nunca emocionalmente plena o satisfactoria. Nunca ha lamentado no establecerse y formar una familia, sin embargo, mientras contempla cómo vive esta joven pareja, empieza a entender lo que se ha perdido. Pero es demasiado tarde; la muerte está en camino.

229

EL GUION Y LA TRAMA

23.2. ERAS, ERES, SERAS

~> Generalmente, el proceso de descubrimiento atraviesa tres movimientos. Para comprender en qué se va a convertir un personaje, debemos comprender cómo era antes de que unas circunstancias excepcionales le arrastraran al proceso. No es aconsejable retrasar la aparición del catalizador que inicia la trama de la historia, pero, al mismo tiempo, es necesario proporcionar una sensación clara de cómo era la vida del personaje antes de que se produjera esa súbita revelación. Como suele suceder en muchas tramas, conocemos al personaje principal momentos antes de que pierda el equilibrio.

Un error habitual que cometen muchos escritores primerizos es profundizar en exceso en la fase «pre-descubrimiento» de la vida del personaje. Es

— ~. bueno recordar la regla de comenzar la historia tan tarde como sea posible (hasta el momento en que las cosas

comienzan a cambiar). No hay que perder demasiado tiempo preparando los acontecimientos, porque se conseguirá que el lector pierda el interés. La acción previa de la historia es de enorme importancia, no sólo porque se debe implicar al lector, sino también porque sólo se posee un pequeño espacio de tiempo para proporcionarle al lector una visión de la vida entera del personaje.

Cuando *Death of a Traveling Salesman* comienza, Bowman acaba de recuperarse de la gripe (o al menos eso cree). Le hallamos en la carretera, deseoso de volver a vender zapatos a los palurdos del lugar. Hay que señalar que Welty no se demora en las escenas con el médico del hotel. Rápidamente deposita al personaje en la carretera y mediante una vuelta atrás nos deja saber lo que ha ocurrido. Pero Bowman se siente débil y estrella su coche en el borde de una zanja. Por fortuna, logra salir del coche antes de que vuelque.

En estas escenas iniciales, llegamos a saber mucho sobre el personaje de Bowman: quién es, qué es importante para él y qué desea obtener.

El primer movimiento abre el camino para el segundo. Muy a menudo, el personaje está satisfecho con su vida y no desea cambiar. Pero entonces la vida se interpone. Los acontecimientos provocan un cambio. El personaje puede verse obligado a contemplar detenidamente su vida por vez primera y darse cuenta de que no todo era tan maravilloso como parecía.

Bowman se detiene ante la primera granja que encuentra en busca de ayuda y conoce a la pareja de granjeros que intentan ayudarle a sacar su coche de la zanja. Quizá porque su muerte esté cerca (aunque él no lo sabe) comienza a fijarse en cosas que antes le pasaban desapercibidas. Empieza a envidiar la fuerza y la decisión de la pareja. La mujer está embarazada e irradia calma y bienestar. Bowman descubre que quiere regresar a una vida totalmente dis230

1

TRAMA#] 7: DESCUBRIMIENTO

tinta, pero «su corazón empezó a producir explosiones como las de un rifle, bang, bang, bang». La muerte está cerca. El tercer movimiento de la historia empieza cuando Bowman comienza a entender la naturaleza de la revelación. Aunque

aún no sabe que se está muriendo, sí que comienza a entender que no ha llevado la vida que realmente quería. Descubre que echa en falta el amor. Y sin embargo, su última experiencia con la pareja de granjeros le proporciona una gran paz antes de morir. No se va a la tumba totalmente desconsolado.

23.3. DANDO VUELTAS EN TORNO AL CENTRO

De los tres movimientos, el más complejo es el segundo, ya que requiere un análisis profundo del personaje. A menudo, el personaje se resistirá al cambio porque éste implica incertidumbre y sufrimiento. Después de perder su equilibrio, el personaje lucha por recuperarlo, pero los acontecimientos le obligan a afrontar aspectos de sí mismo que siempre había ocultado. Para el personaje, el proceso puede ser saludable o dañino. Puede terminar siendo una persona mejor (como en el caso de Bowman), o peor. La lucha es un factor importante.

Debemos asegurarnos de que la lucha que experimenta nuestro personaje sea significativa. No debe ser trivial. Nadie se interesará por el personaje si ese tumulto se basa en una pequeña tragedia doméstica. No hay nadie que se replantee la existencia porque haya muerto su pez de colores.

Tampoco la revelación debe ser trivial. Si el personaje atraviesa una gran lucha interna, y se da cuenta entonces que necesita ir a la iglesia más a menudo, el público no lo aceptará. Debe haber una proporción entre la experiencia y el significado de la revelación. Llegar a esa revelación le cuesta a Bowman la vida.

La obra de teatro de Ibsen *Espectros* trata sobre un descubrimiento similar. El personaje principal, la señora Alving, debe afrontar las dolorosas enseñanzas derivadas del pasado de su marido muerto. Al final de la obra, la señora Alving se da cuenta de que al basar sus acciones en el deber más que en el amor, se ha hecho indirectamente responsable de las tragedias de su familia. Una medicina muy amarga.

Se puede ver que el enfoque de esta trama versa sobre la realización personal. Los personajes pasan de un estado de inconsciencia (Bowman y la señora Alving no comprenden lo que les ha pasado durante sus vidas) a un estado de revelación en el que empiezan a entender la verdad de sus existencias. Este proceso de revelación exige a menudo un doloroso coste: aprenden

EL GUIÓN Y LA TRAMA

de sí mismos aquello que quizá no querrían saber. Bowman aún tiene la ocasión de reconciliarse con su pasado perdido antes de morir, pero a la señora Alving, al término de la obra, se le presenta una situación terrible: un hijo que está enloqueciendo a causa de la sífilis, una hija ilegítima y una imagen destrozada de su marido.

En este sentido *Edipo Rey*, de Sófocles, constituye una trama típica del descubrimiento. A pesar de que un oráculo ha anticipado que Edipo matará a su padre y se casará con su madre, desafía al destino con la actitud arrogante (por lo menos para un griego) de quien cree que puede alterarlo. La clave del relato es que no es bueno engañar al destino, y Edipo se convierte en una víctima inconsciente a pesar de todos sus esfuerzos por evitar su destino.

Un maestro absoluto de esta clase de relatos era Henry James. Como escritor estaba muy interesado en la búsqueda del conocimiento sobre sí mismos de las personas, analizando su naturaleza más íntima. Para los lectores que deseen hallar acción e intriga, James no es el autor adecuado. Pero para los lectores que se interesen por la condición humana, para aquellos a los que no les importe que se emplee el tiempo necesario para analizar la psicología de las personas, pocos escritores pueden equipararse a James.

El retrato de una dama es la historia de Isabel Archer, una joven romántica de Nueva Inglaterra que recibe una cuantiosa herencia. Rechaza a varios pretendientes en favor de Gilbert Osborn, un empobrecido diletante que vive retirado en Italia con su hija Pansy. Osborn siente un enorme rencor por aquello que considera vulgaridades de la lucha moderna por la supervivencia. Es un hombre egoísta que sólo se preocupa de sí mismo.

Isabel debe aprender por el medio más penoso, a través de la revelación, la auténtica naturaleza del carácter de Osborn y sus propias circunstancias. Después de cometer el error de casarse con Osborn, descubre que ha sido inducida por Madame Merle, la amante de Osborn (y madre de su hija Pansy), quien le hizo caer en las garras de Osborn para que éste pudiera aprovecharse de su dinero. Más vieja, más pobre, pero, lo que es más importante, más sabia, Isabel debe afrontar la realidad de la vida y de su propio carácter.

La novela contiene los mismos tres movimientos básicos que el relato de Eudora Welty. En el primero, descubrimos quién es Isabel y comprendemos su defecto, que consiste en su naturaleza romántica. Es una mujer que busca un amor perfecto. Pero el mundo no es un lugar perfecto. El catalizador adopta la forma de su herencia. Ahora ella posee los medios para introducirse en el mundo y conocer a otra gente; posee los medios para buscar ese amor. Pero lo que la libera también la esclaviza. Es una de esas paradojas que crean una gran tensión e ironía. El dinero puede hacerte libre o esclavizarte.

TRAMA#I 7. DESCUBRIMIENTO

Isabel es cruelmente manipulada por Osborn y por Madame Merle, y cuando llega a entender qué es lo que le ha ocurrido una vez que está dispuesta a descorrer el velo del romanticismo debe aprender unas crueles enseñanzas sobre la vida, sobre las personas y sobre sí misma.

Estas historias tienden a ser dramáticas, incluso melodramáticas. Esto puede deberse a que albergan emociones extremas: amor, odio, muerte. Intentemos imaginar una historia de hoy en la que un chico mata a su padre y se casa con su madre (aunque sigamos estando fascinados por estos giros freudianos). Sería fácil que el escritor cayera en la trampa del melodrama.

¿Cuándo se convierte una historia en un melodrama? Cuando la emoción se exagera superando la capacidad del tema para sostener ese nivel de emoción.

Volvemos pues a la idea de proporción.

Una vez que la trama (la acción) se apodera del personaje, se pierde el sentido de la proporción. Si se desea escribir sobre emociones complejas y ser sincero a la vez, debemos emplear el tiempo necesario para elaborar un personaje lo bastante fuerte como para albergar esas emociones. De lo contrario, lo que haremos será pegar sentimientos a un personaje de cartón.

Ésta es una trama de personajes. La acción es por completo una función del personaje. Lo que hace el personaje depende de quién es ese personaje. Esta trama apoya la opinión aristotélica de que el personaje es la acción.

23.4. REVISIÓN

Cuando se desarrolla la trama del descubrimiento, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. La trama de descubrimiento reside más en el personaje que realiza el descubrimiento que en el descubrimiento mismo. No se trata de la búsqueda de los secretos ocultos en la tumba perdida de un rey inca; es una búsqueda de la comprensión de la naturaleza humana. Centra el relato en el personaje, no en lo que hace el personaje.

2. Hay que comenzar la trama dejando claro quién es el personaje antes de que las circunstancias cambien y obliguen al personaje a enfrentarse a nuevas situaciones.

3. No hay que demorarse en la vida anterior del protagonista; hay que integrar el pasado con el presente y el futuro, colocar al personaje en el umbral de un cambio, dilatar

lo máximo posible el comienzo de la acción, pero al mismo tiempo proporcionar al lector una impresión duradera de cómo

era el personaje antes de que los acontecimientos comenzaran a cambiar su personalidad.

4. Hay que asegurarse de que el elemento catalizador que provoca el cambio (de un estado de equilibrio a otro de desequilibrio) es significativo y lo bastante interesante como para mantener la atención del lector. Hay que huir de las trivialidades y no afanarse con detalles insignificantes.

5. Hay que llevar al personaje a una crisis (el choque entre presente y pasado) lo más rápidamente posible, pero manteniendo la tensión pasado/presente como un elemento fundamental de la tensión del relato.

6. Hay que establecer un sentido de la proporción, equilibrar la acción y la emoción para que parezcan creíbles y asegurarse de que las revelaciones que descubre el personaje están en correlación con los acontecimientos.

7. No hay que exagerar los sentimientos del personaje o las acciones que acomete para provocar emociones a su costa (esto mantiene el equilibrio). No se debe caer en lo melodramático.

8. No hay que sermonear ni hacer que los personajes sermoneen en tu lugar. Se debe dejar que los personajes y sus circunstancias hablen por sí mismos y que el lector extraiga sus propias conclusiones de acuerdo con los acontecimientos del relato.

El camino del exceso conduce al palacio de la sabiduría.

WILLIAM BLAKE

Aristóteles nos advirtió sobre los peligros de recurrir a los extremos. Todo ha de hacerse con moderación, dijo. En verdad ése es el camino correcto. Pero la vida no siempre sigue esa senda directa y estrecha. La gente que sobrepasa los límites de una conducta aceptable, a causa de su naturaleza o de las circunstancias, nos fascina.

Esta fascinación por la gente que habita en los márgenes de la sociedad es lo que hace tan interesante esta trama. Casi todos los habitantes del mundo que nos rodea vivimos en un entorno confortable. Lo que hacemos, aunque sea importante para nosotros, entra dentro de ciertas categorías de comportamiento. Sabemos cómo debemos comportarnos, y para mantener, digamos, la paz social, nos contentamos con poder vivir dentro de estos confines. Somos felices (o tenemos una imitación razonable de la felicidad, en cualquier caso) y poseemos una existencia agradable. Tenemos comida, ropa y un techo, y lo demás es insignificante.

Pero la vida, en ocasiones, nos arroja hacia unas situaciones que no podemos controlar. Veinte años en el mismo puesto de trabajo y de repente te encuentras en el paro. No puedes encontrar otro trabajo, y, de improviso, te conviertes en un mendigo. Tu esposa e hijos te abandonan y estás sólo en la calle sin tener idea de cómo vas a conseguir comida y sin saber dónde vas a pasar la noche. Ahora estás al margen de la sociedad y probablemente al margen de una conducta aceptable.

Lo que resulta terrorífico de la fatalidad del exceso es que le puede ocurrir a cualquiera bajo cualquier circunstancia. No sólo a gente que esté en el

límite; le puede suceder a gente cuya respetabilidad parecía sólida como una roca. Realmente no hace falta demasiado para arruinarle la vida a alguien.

La auténtica tensión que es inherente a esta trama proviene de conven

---b cer a los lectores de que cualquiera que sea ese exceso, a ellos también les puede afectar. ¿Quién de entre nosotros sabe qué mal anida en el corazón de los que tenemos cerca? ¿Quiénes de nosotros pueden ver los defectos fatales de nuestro comportamiento o del comportamiento de los demás que nos dejan desvalidos en tan solo un instante? El auténtico temor, como han señalado Stephen King y otros autores, se encuentra en lo vulgar, lo trivial. Recurrir a los vampiros es fácil (aunque sea fascinante), pero crear horror a partir de los hechos de la vida cotidiana y de la gente corriente es algo que afecta a lo más íntimo del ser. No espero encontrarme con un vampiro en lo que me queda de vida, pero un buen escritor puede convencerme de que hay horrores igualmente estremecedores acechando tras nuestras vidas. Todo lo que se necesita es la disposición adecuada de los acontecimientos.

No quisiera dar la impresión de que existe un malvado plan en el aire, de que existe una mente superior que maquina apoderarse de nuestras vidas. La trama del exceso versa sobre personas que han perdido el respeto hacia la

~'> civilización porque o bien han enloquecido o bien han sido atrapados por unas circunstancias que les obligan a comportarse de una manera diferente a lo que harían bajo unas circunstancias «normales». Otra forma de decirlo:

gente normal en circunstancias extraordinarias, y gente anormal bajo circunstancias normales.

Knut Hamsun (conocido en ocasiones como el padre literario de Ernest Hemingway) escribió una novela extraordinaria, titulada *Hunger*, acerca de un hombre normal en medio de circunstancias excepcionales. El libro narra el descenso de un hombre a la locura a causa de una prolongada hambruna. El protagonista, un escritor, va abandonando lentamente sus aspiraciones literarias mientras que la búsqueda de algo para comer se hace cada vez más importante. Según su locura aumenta (a causa del hambre que siente) su percepción del mundo y de la gente se vuelve gradualmente distorsionada. *Hunger* es sorprendente por la sensación de autenticidad que desprende; contemplamos la locura progresiva del héroe a través de etapas, desde que es un joven con sueños de éxito hasta que llega a ser un desequilibrado capaz de todo por conseguir comida.

Hollywood siempre se ha sentido atraído por los extremos. William Wyler dirigió *La loba'*, película (interpretada por Bette Davis, con guión de

1. *The Little Foxes*, dirigida por William Wyler en 1941, con guión de Lillian Hellman, Alan Campbell y Dorothy Parker, basada en la obra de teatro de Hellman.

TRAMA #18: EL PRECIO DEL EXCESO

Lillian Helman y Dorothy Parker), acerca del clan de los Hubbard, una familia despiadada y ambiciosa del sur de los Estados Unidos. Y qué decir de *Alma en suplicio* 2, un relato sobre gentes ambiciosas con oscuros propósitos que viven en un mundo de miedo y violencia. Desde *Días sin huella* hasta *Monsieur Verdoux*³ (una película sonora de Charlie Chaplin, en la que interpreta a un asesino en serie —no fue ningún éxito, por cierto—) hasta el guión de Paddy Chayefsky para *Network* o el de John Milius y Francis Ford Coppola para *Apocalypse Now!* o *Wall Street*⁴. El campo de batalla puede ser el alcoholismo, la avaricia, la ambición, la guerra u otros temas. Estos personajes han sido empujados hacia los extremos, y casi cualquiera de ellos, en las circunstancias adecuadas, podría ser uno de nosotros.

24.1. HAY QUE EVITAR HACER LO CORRECTO

No podemos hablar del exceso sin referirnos a uno de los argumentos mejor escritos de esta clase de historias, el *Otelo* de Shakespeare.

Más Shakespeare. Puedo defender mi elección diciendo que el autor es tan bueno que *no se le puede ignorar*. Para ser totalmente honestos, como antes señalé, sus historias provenían de muy distintas Lentes, pero él las convirtió en algo suyo, en obras ferozmente personales. Si se examinan las fuentes en las que se inspiró, uno se da cuenta de la auténtica grandeza de su genio. Y además, sabía escribir versos.

Otelo fue escrita durante lo que los estudiosos de Shakespeare denominan su periodo de *desesperación*. Además de *Otelo* escribió *El Rey Lear*, *Hamlet* y *Macbeth* todas ellas obras acerca del exceso, si se analizan detenidamente—. Pero ninguna de ellas capta la naturaleza del exceso mejor que los celos de *Otelo*.

2. *Mildred Pierce* (1945), dirigida por Michael Curtiz con guión de Ronald McDougall y Catherine Tourney, según la novela de James M. Cain.

3. *Monsieur Verdoux* (1947), dirigida y escrita por Chaplin, según una idea de Orson Welles.

4. *The Lost Weekend*, dirigida por Billy Wilder en 1945, con guión de Wilder y Charles Brackett, basado en la novela de

Charles R. Jackson; *Network*, dirigida por Sidney Lumet en 1976 con guión de Paddy Chayefsky; *Apocalypse Now*, dirigida por Francis Ford Coppola en 1979, con guión de Coppola y John Milius. *Wall Street* (1987), dirigida por Oliver Stone y escrita por Stone y Stanley Weiser.

24.2. APARECE EL VILLANO

El villano de una trama basada en el exceso puede ser una persona (en el caso de *Otelo* se trata de Yago), puede ser una cosa, como una botella de whisky (para el alcohólico de *Días sin huella*). Yago es el epítome del villano No posee ninguna virtud redentora. Desde el principio hasta el final, este hombre es el portador de las malas noticias, el agorero.

Alto oficial del ejército veneciano, el superior de Yago es un moro (esto es, un negro). Cuando *Otelo* posterga a Yago en la escala de ascensos, Yago decide vengarse (ésta no es una trama sobre la venganza, ya que la esencia del relato no es la venganza de Yago, sino la paranoia de *Otelo*). Yago es astuto y sabe cómo manipular a la gente, pero la tragedia le pertenece a *Otelo*. Yago es simplemente el instrumento que expulsa a *Otelo* de los límites de una conducta decente.

Yago es un sádico: disfruta haciendo sufrir (la venganza es en definitiva una excusa para que él haga lo que le gusta hacer) y no le importa quién sufra el daño (prueba de esto es que, cuando el castigo de Yago, al final de la obra, consiste en morir torturado, tenemos la impresión de que es un final demasiado benigno para él).

Yago empieza por contarle a Brabantio, padre de Desdémona y político poderoso, que *Otelo* ha raptado a su hija y la ha obligado a casarse con él. No muy cortés por su parte.

Brabantio se enfrenta a *Otelo*, quien niega haber obligado a su hija a hacer nada que ella no quisiera. Desdémona corrobora sus palabras. El padre nada puede hacer. Pero *Otelo* ha de partir a la lucha, por lo que deja a su esposa al cuidado de la mujer de Yago. No es una decisión inteligente, aunque todavía no tiene ninguna razón para sospechar de Yago.

Yago se afana conspirando contra *Otelo*, quien no tiene la más remota idea de la animosidad de aquél. El hecho de que *Otelo* no sea consciente de los sentimientos de Yago es un aliciente adicional, pues ello acrecienta la tensión del público. Piensa en cuántas películas de primera, segunda o ínfima categoría has visto —desde dramas psicológicos hasta películas baratas de terror— que muestran a una persona ajena al peligro que corre. (La búsqueda de venganza por parte de Yago es totalmente desproporcionada en relación con la supuesta ofensa que él ha recibido. El es simplemente malvado. Si tiene una fuerza, ésta es su perversidad).

Yago maquina un astuto plan para conseguir que Casio, el hombre que ha obtenido el ascenso que Yago consideraba que merecía, sea relevado de su cargo. Luego se acerca a Casio y le dice que intentará convencer a la mujer de Otelo para que interceda y Casio pueda recobrar su puesto.

238

TRAMA #18: EL PRECIO DEL EXCESO

Yago arregla un encuentro entre Desdémona y Casio, luego se asegura de que Otelo les verá juntos mientras él (como suele decirse) se dedica a calumniarlos. Incluso sugiere que el oficial y Desdémona tuvieron una relación antes de que Otelo se casara con ella.

Yago es un excelente juez del carácter de los hombres. Encuentra los puntos débiles de las personas y se aprovecha de ellos. El punto débil de Otelo es su inseguridad respecto a su esposa. Yago alienta esa inseguridad, y los celos («ese monstruo de ojos verdes») aparecen en escena.

Yago está lanzado una vez que comprueba cómo Otelo ha picado el anzuelo. Llega a colocar el pañuelo de Desdémona —un regalo de bodas de Otelo— en el dormitorio de Casio; luego le cuenta a Otelo que les ha visto juntos en el lecho. Otelo enloquece y ordena a Yago matar a Casio y ocupar el cargo de éste.

Todo se precipita para Otelo a partir de entonces. Le ordena a Desdémona que le enseñe el pañuelo, lo que ella no puede hacer, porque, naturalmente, Yago lo ha robado. Otelo cae en una profunda depresión y cada vez se muestra más inestable. Mientras tanto, Yago está muy ocupado borrando sus huellas, apuñalando a gente que sabe demasiado.

24.3. EL CHICO NO-TAN-BUENO

El descenso de Otelo hacia la locura es el auténtico tema de la obra. No trata ésta acerca del poder, la traición o la venganza. Trata sobre la violencia de las emociones que amenaza a Otelo y a su esposa. Un psiquiatra hubiera disfrutado enormemente analizando a Otelo, intentando llegar hasta la raíz de sus sospechas e inquietudes. Pero Otelo no puede soportar el hecho de que su esposa le haya estado engañando, pese a que su sentido común le indique que Desdémona le ama apasionadamente. Pierde la razón y se rinde a los celos y a la rabia. La situación se desborda. Otelo prosigue en su espiral de locura y pierde el control, para, al final, ahogar a su esposa con una almohada.

Cuando la traición de Yago es descubierta, Otelo trata de matarle, pero fracasa. Sólo le queda una opción: el suicidio.

Yago es ciertamente un enfermo, pero sentimos desprecio por él; no sentimos lástima por Yago; es un villano. Otelo comete pecados que son, probablemente, iguales si no peores, y, sin

embargo, sentimos lástima por él. ¿Por qué?

La razón está en el desarrollo del personaje y en la actitud que el autor adopta hacia sus personajes. Shakespeare no sentía ninguna simpatía por Yago. El personaje era una manzana podrida, y a las manzanas podridas hay

239

EL GUIÓN Y LA TRAMA

que desecharlas. Pero la psicología de Otelo es más compleja. Shakespeare tenía por Otelo sentimientos muy distintos a los que tenía por Yago. Otelo comete un error trágico (como Macbeth o Lear) que le conduce al desastre. El miedo de Otelo (que su mujer le engañe) y sus celos (que ella tenga ojos para otro) le hacen perder el control. Cuando se escribe acerca de alguien como Otelo, se escribe acerca de una conducta aberrante. En su arrebatado de celos llega a mentirle a su mujer diciéndole que su supuesto amante había confesado.

El descenso de Otelo a la locura nos horroriza, aunque percibimos la magnitud de su tragedia, especialmente cuando se descubre la verdad y él debe afrontar el horror de sus actos. Es un horror que no puede afrontar, por lo que se suicida. Es su única salida.

24.4. VÍCTIMAS Y VILLANOS

También sentimos lástima por Desdémona. Ella es la auténtica víctima de la trama de Yago. Otelo es sólo el instrumento. Es cierto que el objetivo de Yago es Otelo, pero vemos el efecto de los celos de Otelo sobre la desdichada Desdémona, a quien sabemos inocente de todo.

Shakespeare fue lo bastante listo como para no jugar con el «~,lo hizo o no lo hizo?». Es un juego muy común hoy día. Quizá le esté engañando y

-) quizá no. Debemos esperar hasta el final para descubrirlo. El problema de utilizar este recurso es que el público no tiene ocasión de sentir simpatía hacia el personaje. Si sabemos que es inocente y es falsamente acusada, podemos sentir simpatía por ella. Pero si no estamos seguros, evitamos todo compromiso y excluimos toda conexión emocional con el personaje Shakespeare quiere que sintamos lástima por Desdémona. Es una de las emociones más poderosas que se pueden hallar en la literatura: un personaje inocente injustamente acusado. *Otelo* es una obra magnífica porque nos permite sentir lástima por Otelo y por Desdémona. Sentimos que él pierda el control y las terribles consecuencias que se derivan de ello, y sentimos que ella sufra un destino tan inmerecido por culpa de todos los hombres que la

rodean.

Hay aquí una buena enseñanza que se debe tener en cuenta a la hora de escribir: no hay que ser tímido con los personajes ni ocultar información que los haría simpáticos ni hacer que esta información aparezca al final del relato. De lo contrario, es mucho lo que se pierde. El nombre del juego de esta trama (como de muchas otras) es simpatía hacer que sintamos simpatía por los personajes. Pero si se retiene información de manera que no podamos hacernos una idea cabal acerca de los personajes (sean víctimas o villanos), no podremos sentir nada hacia ellos.

240

7

TRAMA #18. EL PRECIO DEL EXCESO

24.5. ESTRUCTURA BÁSICA DE LA TRAMA

Esta trama versa sobre personajes llevados al límite y sobre los efectos de alcanzar ese límite. Mientras se busca un concepto para la historia, hay que considerar la idea de hacer que el personaje pase de un estado estable a un estado inestable. Ello significa que el lector podrá ver al personaje principal en lo que podríamos describir (o podría parecer) como «normal». Está viviendo su vida sin mayores complicaciones. La razón para que se ofrezca un retrato del personaje en circunstancias normales es que así podemos contemplar- / lo como si fuera uno de nosotros. Este es el horror implícito en el exceso: que no es sólo el dominio de las personas desequilibradas, sino que también puede afectar a la gente corriente, y ello implica que también podría sucederle al lector. Intentamos deshacernos de la gente que ha sufrido un deterioro apartándolos de la sociedad. No son de los nuestros. Pero la verdad es que, en la mayor parte de los casos, ellos son parte de nosotros. Al mostrar al personaje llevando una existencia normal bajo circunstancias normales, se permite que el lector comprenda que este personaje es una persona corriente sometida a circunstancias excepcionales.

Naturalmente, no hay que divagar sobre este aspecto, ya que en términos de argumento, poca cosa puede suceder. La tensión es el resultado de la tensión entre opuestos, y si nos afanamos en mostrar a una persona normal viviendo una vida normal, el relato, probablemente, carecerá de la suficiente tensión.

¿Cómo contaríamos la historia de la tentación en el Jardín del Edén? ¿En qué momento daría comienzo el relato? ¿Malgastaríamos mucho tiempo mostrando la vida en el Paraíso, sentados cómodamente comiendo fruta y viendo jugar a los animales? Puede resultar atractivo, pero en términos literarios, es aburrido. ¿Por qué? Porque la situación es estática.

Si se presenta a la serpiente se o~iene inmediatamente la tensión de los opuestos y la historia comienza a ser interesante. El mejor lugar para que la historia empiece podría ser un día o dos antes de que la serpiente trate de seducir a

Eva. Ya tenemos un buen retrato de cómo es la vida antes de que aparezca la serpiente, pero, asimismo, se ha introducido inmediatamente el conflicto.

Mientras se desarrolla la trama del exceso, hay que mantener siempre esta idea. En el primer movimiento, se debe proporcionar al lector un panorama de cómo era la vida antes de que las cosas empezaran a cambiar. Pero no hay que profundizar en exceso.

La serpiente es el catalizador un acontecimiento que obliga a que se produzca un cambio en el personaje principal—. Como resultado de ese cambio, habrá una pérdida total de control. El cambio puede ser gradual quizá

241

EL GUIÓN Y LA TRAMA

escasamente apreciable al principio— pero nosotros contemplamos con terror

y fascinación cómo el personaje comienza a ser arrastrado por su obsesión.

El segundo movimiento de la trama desarrolla esta gradual pérdida de ~Áontrol. ¿Cómo afecta al personaje? ¿Cómo afecta a los que le rodean? Cada

sucesiva complicación le hunde más profundamente en un pozo del que no parece haber escapatoria.

El momento en el que el personaje pierde el control cuando no puede

~contenerse por más tiempo— es el comienzo del tercer movimiento. Es el punto de giro de la trama. Obviamente las cosas no se pueden poner peor. En el caso de Otelo, acaba con la muerte de su esposa y de su suicidio (como dije antes, una vez que Otelo asesina a su mujer, no hay otra salida para él).

Por descontado que el relato no tiene que ser una tragedia. El personaje puede hallar una salida constructiva y emprender el camino de la curación. Pero algo importante debe remediar el exceso. Ese «algo» puede llevar a un final destructivo (ya que una persona no puede vivir mucho en medio de semejante exceso emocional) o lleva a un giro completo que conduce a la rehabilitación. Un alcohólico, por ejemplo, después de haberse destruido a sí mismo y a su familia, toca fondo y, desesperado, se da cuenta de que a menos que encuentre ayuda morirá.

Hay que pensar en tu trama como si se elaboraran las etapas de una enfermedad (el exceso es de hecho una enfermedad emocional). Síntomas: la conducta del personaje indica que éste no es normal. Diagnóstico: descubrir que hay un problema y tratar de identificarlo correctamente. Pronóstico: la posibilidad de recuperación. El paciente puede llegar a curarse o no. Pero en ambos casos la enfermedad llega a un término —bien felizmente, mediante la cura, bien infelizmente, si la enfermedad vence al paciente.

24.6. REVISIÓN

Cuando se escribe, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. El exceso proviene generalmente de un deterioro psicológico del personaje.
2. Ese deterioro se basa en un defecto en la psicología del personaje.
3. Hay que presentar el declive del personaje en tres fases: cómo es antes de que los acontecimientos empiecen a cambiarle; cómo es mientras va deteriorándose poco a poco; y qué ocurre después de que los acontecimientos lleguen a un punto de crisis, obligándole a rendirse ante ese defecto (tragedia) o a superarlo.

242

TRAMA #18: EL PRECIO DEL EXCESO

4. Hay que desarrollar al personaje de manera que su declive provoque cierta simpatía. No hay que presentarle como un loco de atar.

5. Hay que cuidar especialmente el desarrollo del personaje, ya que la trama depende de nuestra habilidad para convencer al público de que, por un lado, el personaje es real y, por otro, es merecedor de los sentimientos que el público siente hacia él.

6. Se debe evitar el melodrama. No hay que forzar la emoción más allá de lo que las escenas puedan contener.

7. Hay que ser sincero en cuanto a la información que permita al lector comprender al personaje principal. No se debe ocultar nada que impida la empatía del lector.

8. La mayoría de los escritores quieren que el público sienta algo hacia el personaje principal; por tanto, no hay que hacer que el personaje cometa crímenes que resulten desproporcionados en cuanto a nuestra percepción de quién o qué es él. Es difícil tener simpatía por alguien que es un violador o un asesino en serie.

9. En el punto de crisis del relato, llevaremos al personaje hacia una destrucción completa o hacia una redención total. No se le debe abandonar a mitad de camino, porque el lector no estará satisfecho en absoluto con ese desenlace.

10. La acción en esta trama debe siempre estar vinculada al personaje. Las cosas ocurren porque el personaje principal hace (o no hace) ciertas cosas. Causa y efecto en esta trama deben relacionarse siempre, directa o indirectamente, con el personaje principal.

11. No se debe extraviar al personaje en su locura. Nada aventaja a la experiencia personal en lo relativo a esta trama. Hay que procurar que el personaje actúe de una forma realista de acuerdo con las circunstancias. Hay que comprender la naturaleza del exceso que se pretende describir.

El camino de ida y el camino de vuelta son el mismo.

HERÁCLITO

Nos dicen que el auténtico drama es una historia que relata cómo una persona cae desde una elevada posición debido a un trágico defecto en su carácter. Un defecto como la avaricia, el orgullo o la lujuria. Las obras clásicas griegas muestran multitud de ejemplos, desde *Agamenón* hasta *Edz~o*. Hoy en día no hay demasiados reyes ni reinas para escoger, pero todavía nos atraen los relatos que muestran a personas que se precipitan desde posiciones elevadas.

Idéntica fascinación nos producen los relatos sobre personas que ascienden desde un origen humilde a puestos de gran preeminencia, el así llamado argumento del ascenso-a-la-riqueza que hizo famoso Horatio Alger en relatos como los pertenecientes a las series *The Ragged Dick* y *The Luck and the Pluck*. En estos relatos, el héroe suele ser un limpiabotas o un vendedor de periódicos cuya virtud se ve siempre recompensada con el éxito y la riqueza.

Estas dos tramas ascenso y caída ocupan diferentes posiciones en el mismo ciclo de éxito y fracaso. Una trama versa sobre el ascenso del protagonista, y la otra sobre su caída. Algunos relatos abordan el ciclo completo, como, por ejemplo, los relatos tipo «Ascenso y declive de...». Por lo habitual, las características personales que permiten al personaje alcanzar preeminencia (ambición, agresividad, etc.) son las mismas que precipitan su caída.

Estos son, por encima de todo, relatos sobre personajes. Sin

un personaje central, no existe argumento. El personaje principal es el centro de la historia. Una forma de pensar en el personaje principal (que puede ser el anta 245

EL GUIÓN Y LA TRAMA

gonista o el protagonista) es considerarle como el sol dentro de un sistema solar de personajes: todos los demás giran en torno a él.

Esto significa que debemos elaborar un personaje principal que sea lo suficientemente fuerte y atractivo para llevar todo el peso del relato. Si fracasamos al crear un personaje que no pueda cargar con el peso de la trama, la historia también fracasará.

Un personaje de tales características es por lo general un personaje fuera de lo común. Dominará a los otros personajes. De hecho, todos los demás personajes empalidecerán en comparación con el principal. El protagonista es magnético: Todos y todo se relacionan con él.

El personaje principal tiende, asimismo, a poseer un ego excesivo, lo que puede ser la causa definitiva de su caída. De tamaño superior al natural. Excesivo. La novela de Joseph Conrad *El corazón de las tinieblas* (adaptada por Francis Ford Coppola en su película *Apocalypse Now!*) narra el viaje de un hombre hacia la oscuridad que se halla en el interior del alma y del corazón humanos. En cualquiera de estos casos, la historia posee un tema capital que podríamos denominar «dilema moral». El personaje principal está implicado en una lucha que crea un vértice donde todos los elementos del relato convergen.

El dilema moral puede ser agri dulce y de breve duración como en el caso del relato de Flannery O'Connor *La espalda de Parker*, en el que un hombre descreído y holgazán descubre el significado de la gracia cuando se le hace un tatuaje de Jesucristo en la espalda. O el dilema moral puede abarcar el curso de toda una vida, como en la biografía de Jake La Motta *Toro Salvaje* (adaptada al cine por Martin Scorsese¹). Puede incluso transcurrir a lo largo de generaciones enteras como en la trilogía de *El padrino*² o la novela de Gabriel García Márquez *Cien años de soledad*.

Comparemos el ascenso y caída de Willie Stark en la novela de Robert Penn Warren *Todos los hombres del rey* con el ascenso y caída de John Merrick en el libro de Sir Frederick Reeves *El hombre elefante* (llevado al cine por David Lynch³). Willie Stark comienza siendo el campeón de los desvalidos, ansioso por combatir en todo momento la injusticia en el mundo de la política, para al final convertirse en aquello que más detesta:

1. *Raging Bull*; dirigida por Martin Scorsese en 1980 con guión de Paul Schrader y Mardik

Martin basado en la autobiografía de Jake La Motta del mismo

titulo.

2. *The Godfather*(1972), *The Godfather part II*(1974), *The Godfather part III*(1991). Todas ellas dirigidas por Francis Ford Coppola con guión de Coppola y Mario Puzo, basándose en la novela homónima de este último en sus dos primeras entregas.

3. *The Elephant Man*, dirigida por David Lynch en 1980, con guión de Lynch, Erie Bergren y Christopher Voren, basado en el libro de Christopher Tucker.

246

TRAMAS#19-20: ASCENSO Y CAÍDA

un borracho y un demagogo. ¿Qué defectos de su carácter provocaron esta caída? Vemos cómo él influye en los acontecimientos y cómo los acontecimientos influyen en él. Éste es el tema del argumento, quizá más que en ningún otro caso: la íntima conexión que se produce entre el personaje y los acontecimientos. No se puede desvincular al personaje del curso de la acción porque todo lo que hace el personaje principal es la línea principal de la acción.

Esto implica una comprensión de quién es verdaderamente tu personaje, lo que piensa y por qué piensa de esa manera. Significa trabajar sobre la motivación y las intenciones del personaje. Willie Stark desea ser un hombre del pueblo. ¿Por qué? ¿Y por qué fracasa? *Todos los hombres del rey* es una poderosa historia sobre la corrupción política y personal, pero, sobre todo, es una historia sobre un hombre que se consume a sí mismo.

25.1. DE RATONES Y DE HOMBRES ELEFANTE

La historia de John Merrick, *El hombre elefante*, es la otra versión del ciclo. Pasa de un estado inferior de conciencia a otro superior, al contrario que Willie Stark. Estas historias no son tan abundantes (lo que puede querer decir algo sobre nosotros mismos), pero la trama de ascenso (el cambio espiritual de un personaje de pecador a santo en lugar de la situación inversa) es edificante. Mientras que la trama de caída posee la función de cuento ejemplarizante, la trama de ascenso posee una función de parábola. *El hombre elefante* es una conmovedora oda a la dignidad del espíritu humano. Es un relato de aparente transformación y redención, un desenmascaramiento de la bella dentro de la bestia. (No se trata de una trama de transformación, ya que el aspecto físico de Merrick nunca cambia de un estado a otro. Simplemente se «descubre» cómo es, no lo que es).

Merrick se nos aparece como un monstruo, y sólo comprendemos lo que vemos un monstruo repugnante. Pero progresivamente vemos al hombre que hay detrás de su deformación. Hay una escena en la película que muestra su humanidad de forma conmovedora. El médico que se ha hecho cargo de Merrick le lleva a su casa tomar

el té. La esposa del médico está horrorizada por el aspecto de Merrick, pero cuando Merrick ve las fotografías familiares sentado a la mesa, las señala y dice, «Tienen unos rostros muy nobles». Entonces se lleva la mano al bolsillo y saca una foto de su madre. «Tenía el rostro de un ángel», dice, y añade, «Debí haber sido una gran desilusión para ella. Me esforcé tanto por ser bueno...».

Merrick debe soportar una tremenda angustia mental y física por su deseo de convertirse en un «ser humano». Pero él está totalmente empeñado

en ser aceptado como un ser humano, no como un animal; y su deseo se ve recompensado, aunque sólo sea temporalmente.

Los relatos como *El hombre elefante* son edificantes porque analizan los aspectos más positivos del carácter humano. El personaje principal debe superar dificultades, no como un héroe que tenga que afrontar obstáculos, sino como un personaje que se halla en el proceso de convertirse en una persona mejor. Obviamente, esto es más sencillo de llevar a cabo si el personaje aparece al principio, en, digamos, un estado lastimoso. El melodrama de 1939 de George Emerson Brewer Jr. y Bertram Bloch, *Amarga victoria* (adaptado a la pantalla unos años más tarde e interpretado por Bette Davis 4) narra la historia de Judith Traherne, una chica de la alta sociedad que está muriendo de un tumor cerebral. Cuando la historia comienza, ella se muestra como una egoísta e insoportable niña rica. Pero así que la enfermedad avanza y la hace más humilde, ella comienza a cambiar.

Sin embargo, el cambio no se produce bruscamente, como si se chasquearan los dedos. La personalidad humana es compleja, y para ser creíble como escritor, hay que analizar la psicología humana y cómo actuaría ésta en esas circunstancias. En *Su mayor victoria*, cuando Judith se entera de que su tumor no puede operarse, reacciona con rabia y rompe su relación con su médico (relación que ha sido más que profesional). Acude a fiestas y bebe en exceso; se niega a acostarse porque no quiere perder el tiempo que le queda de vida. En una carrera de caballos, ella se arriesga temerariamente para ganar porque sabe que no tiene nada que perder. Se convierte en una persona cínica y amargada.

Pero se da cuenta de que no puede abandonar este mundo siendo como es, y sabe que debe ponerse en paz con el mundo y con aquellos que se han preocupado por ella. La transformación da ahora un giro positivo (en psicología, su conducta se caracterizaría como un cambio desde el rechazo a la muerte hasta su aceptación). Al final, Judith acepta la muerte con dignidad

«hermosa, bella, pacíficamente» (la interpretación de Bette Davis en la versión filmica es absolutamente creíble y conmovedora).

La novela corta de León Tolstoi *La muerte de Iván Ilich* es

posiblemente uno de los más bellos ejemplos de la trama de ascenso (y una de las mejores novelas cortas de la historia de la literatura). Iván Ilich es un hombre que, como Judith Traherne, se enfrenta a una muerte próxima. (La amenaza de la muerte, sin duda, es un gran catalizador). A diferencia de Judith, sin embargo, Iván es un hombre corriente. No hay nada distinguido en su vida. En

4. *Dark Victory*. Dirigida en 1939 por Edmund Goulding y escrita por Casey Robinson según

la citada obra teatral.

248

TRAMAS#19-20: ASCENSO Y CAIDA

muchos aspectos nos atrae, como lectores, porque podemos vernos en él. Él piensa que la vida debería ser apacible, rutinaria y sin sobresaltos. Sin sorpresas. Es un hombre concienzudo, responsable hacia su familia y hacia su jefe. Es, desde luego, aburrido.

Pero Tolstoi no nos aburre con detalles. Conocemos a Iván en su funeral y oímos a la gente hablar de él y comentar quién ocupará su puesto, y nos preguntamos por qué este pobre hombre está recibiendo un trato tan irreverente.

Tolstoi nos devuelve entonces al principio del declive de Iván, cuando se cae de una escalera y se lastima un costado. El accidente parece trivial, pero su estado empeora. La historia se concentra en el descubrimiento, por parte de Iván, del sentido de la vida (y de la muerte) y del hallazgo del amor en los lugares más insospechados. El retrato que realiza Tolstoi nos sorprende por su sensibilidad y honestidad. Su retrato de Iván es tan ajustado que incluso si se aplican los baremos clínicos de las cinco etapas de la muerte (que fueron concebidos mucho después de que Tolstoi escribiera el relato) estos se ajustan perfectamente a la historia. Seguimos a Iván durante el proceso paso a paso mientras la muerte se aproxima. El miedo es reemplazado por la aceptación, y finalmente, por la paz. Irónicamente, el declive físico de Iván permite a su espíritu ascender sobre lo mundano y lo trivial.

Éste era el genio de Tolstoi. Era un increíble observador del carácter humano, y sabía como plasmarlo en papel. El viaje de Iván de la vida a la muerte es un viaje de la esclavitud a la libertad. Es el viaje de un estado inferior de la personalidad a un estado espiritual superior. El hombre corriente muere como un héroe tranquilo.

Hay una enseñanza para los escritores en el relato de Tolstoi. No hace falta ser extravagante en la elección del material al crear una historia acerca de alguien tan exótico como el hombre elefante. El relato puede tratar sobre gente vulgar. Esta clase de relato es más difícil de elaborar, ya que que carece de los fáciles recursos que una historia como la de

El hombre elefante proporcionaría, historia donde el personaje principal es en apariencia un monstruo, pero una persona inteligente y gentil en su interior.

Ello no resta méritos a *El hombre elefante*, que es, sin duda, una historia soberbia. Pero *La muerte de Iván Iich* posee una mayor profundidad y analiza el carácter humano de una forma más convincente. No tiene que utilizar trucos. Se basa en la comprensión de la personalidad humana en un momento decisivo de la vida.

25.2. QUIÉN SABE QUÉ MALDAD ANDA EN EL CORAZÓN DE LOS HOMBRES...

Y ahora el lado del fracaso. Así como la trama de ascenso examina los valores positivos del carácter humano cuando éste se halla sometido a alguna presión, la trama de la caída analiza los valores negativos de la personalidad humana. Son éstos unos relatos sombríos. Son historias de poder y de corrupción y de avaricia. El espíritu humano se viene abajo en los momentos de crisis.

Personas como Charles Foster Kane en *Ciudadano Kane*⁵, Michael Corleone en la trilogía de *El padrino* y el rey Ricardo III en la obra de Shakespeare son todos ellos personajes fascinantes. Personajes como Elmer Gantry (en *Elmer Gantry*), Willy Loman (en *La muerte de un viajante*) y Jake La Motta poseen asimismo un gran atractivo. Los personajes de estas historias pueden cubrir un amplio espectro de la conducta humana, desde la maldad (como en el caso de Michael Corleone, aunque empecemos a sentir simpatía por él en *El padrino III* cuando intenta lavar sus pecados) hasta una especie de asombro (como el que provoca Charles Foster Kane, a quien no se puede caracterizar como un hombre «malvado»). Como escritor, habrá que centrar-se en aquello que podría denominarse vagamente como «la travesía de la vida», el ascenso y caída del personaje principal. Seguimos a Kane desde el momento en que, siendo un niño despreocupado, es separado de su padre y de su madre. Una vez que es rico, tiene responsabilidades. Le vemos como un joven lleno de idealismo y energía y con el deseo de hacer del mundo un lugar mejor. Le seguimos a través de los cambios y avatares de una vida compleja. Poco a poco se convierte en un ser amargado y desilusionado frente a lo que la vida le ha ofrecido y su falta de poder para acometer los cambios que desea realizar. Kane no es una persona corriente. Mientras elaboramos al personaje, descubriremos que rápidamente se convierte en un ser extraordinario. El personaje central puede comenzar siendo una persona vulgar, pero los acontecimientos (o el destino, si se prefiere)

hacen que se eleve sobre lo ordinario y lo vulgar. La pregunta que sirve como fundamento a la mayoría de estos relatos es simple: ¿cómo afectará la fama (o el poder, o el dinero) a este personaje? Le vemos antes de que se produzca el cambio, durante y después de ese cambio, y comparamos las fases de desarrollo que el personaje ha experimentado como resultado de esas circunstancias. Algunos pueden sobreponerse a esas circunstancias, otros, no.

5. *Citizen Kane*, dirigida por Orson Welles en 1941, y escrita por Welles y Herbert J. Mankiewicz.

250

TRAMAS#19-20: ASCENSO Y CAÍDA

Ello no implica que el personaje principal deba sufrir un colapso moral. La tensión, como en *Ciudadano Kane*, es el resultado de la abismal diferencia que hay entre lo que él esperaba hacer con su vida y con su dinero y lo que realmente tiene. El esfuerzo puede ser valeroso, pero en este tipo de argumento fracasa y a consecuencia de ese fracaso, se produce la desilusión, la infelicidad e incluso la ruina. La enseñanza parece ser que el poseer fama (poder, dinero) no lo es todo que no es siquiera suficiente. Todos estos elementos (aunque no siempre) corrompen, o al menos constituyen fuerzas que superan a aquellos que las poseen.

Dependiendo del mensaje que queramos dirigir al lector, hay que comprender con nitidez las implicaciones morales o sociales de la cadena de acontecimientos del relato. Si el dinero o el poder corrompen al héroe, ¿qué es lo que se dice sobre el poder y el dinero?, ¿que esas fuerzas son más poderosas que cualquiera de nosotros? Este mensaje es particularmente poderoso si el personaje es básicamente bueno antes de obtener el poder y transformarse en una persona con valores dudosos como resultado de ese poder. Ello implicaría una clara postura sobre la corrupción de los valores a consecuencia del poder y del dinero. Se puede afirmar que estos elementos son intrínsecamente malvados ¿Es ése el mensaje que queremos que se desprenda del relato?

El efecto habitual de estas fuerzas (fama, poder, dinero) es una lucha entre el estado previo del personaje (esto es, cómo era antes de que el catalizador cambiara las cosas) y cómo es ese personaje así que se transforma en una nueva persona modelada por los acontecimientos (véase la diferencia entre esto y la trama de transformación, que comienza con el cambio). ¿Con cuánta facilidad se entrega el personaje al abuso de poder? ¿Se resiste? ¿De una forma significativa? ¿O lo acepta sin más? Hay que trabajar con tal cantidad de psicología humana en esta trama que lo mejor es tener un propósito bien definido (esto es, una idea precisa de lo que se quiere decir sobre el tema) al que dirigirse.

Mientras damos forma al personaje, hay que ser consciente de que es importante para el lector el saber y comprender las etapas de desarrollo que atraviesa el personaje. Debemos saber lo que era antes de ese gran cambio en su vida para así tener un término de comparación. Esto constituye el primer movimiento de la trama.

En el segundo movimiento, debemos experimentar el cambio que empuja al personaje desde su estado inicial a su nuevo yo. Esta puede ser una progresión gradual que dure meses e incluso años, o puede ser instantánea (un súbito golpe de buena suerte como ganar la lotería o ser elevado repentinamente a una posición de poder). Estos acontecimientos imposibilitan al personaje para poder seguir siendo el mismo.

251

EL GUIÓN Y LA TRAMA

El tercer movimiento es la culminación del personaje y de los acontecimientos. Si el personaje posee un defecto, veremos la expresión de ese defecto y cómo influye en él y en los que le rodean. El personaje puede superar ese defecto después de que algún suceso drástico le obligue a enfrentarse a sí mismo, o puede sucumbir a ese defecto. Por lo habitual (pero no siempre) alguna catástrofe el resultado de la conducta del personaje provoca una situación que muestra en lo que se ha convertido. Una vez más, ello depende de lo que se quiera decir sobre este personaje en medio de esta clase de circunstancias, y de lo que se quiera decir sobre la naturaleza humana. ¿Es fuerte? ¿Es débil? ¿Somos sólo unos juguetes del universo? ¿O podemos dominar el destino y construir nuestro propio futuro?

Si un personaje se aprovecha de otros durante su ascenso a lo más alto, a menudo deseamos ver cómo ese personaje recibe su merecido. El orgullo precedió la caída. Preferimos ver cómo la gente arrogante sufre reveses. Pero si el espíritu humano debe superar graves dificultades, como en el caso de *El hombre elefante*, y ese personaje demuestra que merece conseguir su objetivo, deseamos que el personaje ascienda a un plano espiritual más elevado. Deseamos que triunfe. Pero debe mostrarnos que lo merece. Desearlo no es suficiente; tampoco merecerlo lo es; el personaje ha de ganárselo.

La historia se centra en el personaje principal; los acontecimientos comienzan y acaban con él. El debe vencer a otros en virtud de sus extraordinarios atributos (positivos o negativos). Debe ser carismático, fuerte y fascinante. Debemos sentirnos arrastrados hacia él, sea héroe o villano.

Muchos otros argumentos analizan la naturaleza humana y cómo la personalidad se ve afectada por las presiones, pero pocos lo hacen tan exhaustivamente como estos dos. Nos damos cuenta de que la vida tiene altibajos y estas tramas caracterizan estas fluctuaciones del devenir humano. Para algunas personas, los ascensos y declives de sus vidas son mucho más dramáticos que para el resto de nosotros, y esa gente extraordinaria nos atrae. No son como nosotros y, sin embargo, se nos parecen mucho. Aman

y odian como nosotros, con la diferencia de que sus amores y sus odios parecen más acusados. Los ascensos son mucho más pronunciados y las caídas mucho más dramáticas.

Una vez que hayamos hallado el enfoque moral para el personaje y hayamos decidido si él ganará o perderá la lucha, veremos con mayor claridad cómo conseguir estos objetivos. A menudo se nos recomienda que debemos escribir teniendo en mente un final, aunque esto es más fácil decirlo que escribirlo. Con esta clase de tramas, sin embargo, es casi una necesidad absoluta el saber cómo se va a plasmar al personaje (advertir que he dicho «casi», no hay reglas absolutas en lo que concierne a la escritura). El autor dramático nos hará creer que existe un defecto trágico en todos nosotros que

252

TRAMAS#19-20. ASCENSO Y CAÍDA

aguarda su oportunidad para salir a la luz. Si esto es cierto, la mayor parte de nosotros no ha de preocuparse demasiado. Pero también están aquellos que se exponen a la luz de la fama (y del poder) y han de pasar una prueba. Algunos resisten y se convierten en héroes. Otros no —y quizá es que sólo son humanos.

25.3. REVISIÓN

Mientras se escribe, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. El peso de la historia debe recaer en un único personaje.

2. Ese personaje debe poseer fuerza de voluntad, carisma y ser aparentemente único. Todos los demás personajes deben girar en torno a este protagonista.

3. En lo más profundo de este relato debe haber un dilema moral. Este dilema pone a prueba el carácter del protagonista (o del antagonista) y es la base para el elemento catalizador que transforma al personaje.

4. Personaje y acontecimientos deben estar relacionados estrechamente. Cualquier cosa que suceda debe estar en función del personaje principal. Este es el elemento (el personaje) que afecta a los acontecimientos, y no a la inversa. (Esto no quiere decir que los acontecimientos no afecten al personaje principal, sino que nos interesa más cómo el personaje influye en el mundo que cómo el mundo influye en él).

5. Hay que mostrar cómo era el personaje antes de ese cambio trascendente que alteró su existencia, para que tengamos un elemento de comparación.

6. Hay que mostrar cómo el personaje evoluciona a través de cambios sucesivos como resultado de los acontecimientos. Si es un relato acerca de un personaje que supera horribles

circunstancias, mostramos la naturaleza de ese personaje mientras todavía está sufriendo esas circunstancias. Luego, cómo los acontecimientos cambian su naturaleza a lo largo de la historia. No hay que saltar de un estado del carácter del personaje a otro; esto es, mostremos cómo el personaje pasa de un estado a otro al revelarnos sus motivaciones y propósitos.

7. Si el relato trata sobre el declive de un personaje, hagamos verosímil que ese declive sea una consecuencia de su carácter y no de unas circunstancias gratuitas. Las razones de una ascensión pueden ser gratuitas (el personaje gana 27 millones de dólares en la lotería), pero no así las razones de su caída. Las causas de la habilidad del personaje para superar la adversidad

EL GUIÓN Y LA TRAMA

deben ser también una consecuencia de su personalidad, no una argucia argumental.

8. Procuremos evitar un ascenso o una caída drásticamente dramáticas. Hay que cambiar las circunstancias de la vida del personaje. Creemos pequeños ascensos y caídas a lo largo del camino. No se debe colocar al personaje en la cima para despeñarlo. Cambiemos la intensidad de los acontecimientos. Puede parecer por un momento que el personaje ha superado sus defectos, cuando, de hecho, se trata de una situación efímera. Y al contrario. Después de numerosos reveses, el personaje se abre camino (como resultado de su tenacidad, valor, confianza, etc.).

9. Importa mantener siempre la atención sobre el personaje principal; relacionar todos los acontecimientos y personajes con el protagonista y mostrar al personaje antes, durante y después del cambio.

Me siento obligado a reiterar que este libro es sólo una guía para algunas de las aplicaciones más comunes de los argumentos cinematográficos más importantes. De ningún modo prohíbe violar lo que, vagamente, podríamos denominar como reglas básicas de cada uno de esos argumentos. Una trama es un proceso, no un objeto, y mientras se da forma a la trama hay que pensar en ella como en una vasija de barro que necesite un moldeado continuo.

Crear un argumento tiene una parte buena y también una parte mala.

La parte buena es que todos los escritores deberían preocuparse por la trama. Nunca hay que considerarla como algo hecho. Hay que pulirla antes o después, pero siempre hay que trabajar en ella. Envidiamos a aquellas personas que poseen una bien desarrollada intuición acerca de la estructura y que además demuestran poseer una adecuada comprensión hacia las peculiaridades humanas que contiene una trama. Los demás, los que nos afanamos trabajosamente para que nuestra trama no sea imperfecta, que nos preocupamos porque esté proporcionada o esté desequilibrada, constantemente revisamos lo que hemos hecho y nos preguntamos: «¿Está bien?».

Mientras se le da forma a la trama, hay que preguntarse cómo deseamos que sea. Que yo sepa, hay dos formas principales de hacer esto. La primera es encaminarse desde el principio del trabajo hasta el final sin mirar atrás, *llegar hasta el final y preocuparse entonces de si se ha conseguido o no*. No se debe permitir que ningún escollo de tipo intelectual sobre la trama se interponga en el camino de la emoción de escribir un libro. Muchos escritores trabajan de esta forma. Ponen un gran esfuerzo en el trabajo de reescritura: lo escriben primero y después averiguan qué es lo que no marcha. Si se detienen demasiado durante el camino, no se pueden centrar en las auténticas entrañas del trabajo.

Pero hay gente que opina que este sistema supone una enorme pérdida de tiempo y que además puede provocar las mayores catástrofes. El guión puede acabar siendo tan complejo que es casi imposible arreglarlo. Esta escuela dice:

«Tienes que saber lo que estás haciendo y dónde lo estás haciendo en cada momento de la obra». De esta forma se evitan importantes contratiempos al hacer continuas correcciones del trabajo.

Primero hay que meditar sobre qué forma de trabajar nos conviene más. Si pensamos que la aplicación constante de elementos relativos a la trama arruinará la expresión de las ideas, lo pondremos primero todo sobre el papel. Si sabemos qué trama queremos (y que ésta puede cambiar mientras estemos escribiendo el relato al descubrir que posee otras posibilidades), repasaremos los puntos de las revisiones y averiguaremos si se ajustan con lo que tenemos en la cabeza mientras escribimos.

Los maniáticos del orden han de tener un plan de vuelo preparado antes de ponerse en marcha, indicadores durante todo el camino. Podrán cambiar de rumbo si les parece adecuado, pero deben pensar siempre en el objetivo final. El separarse demasiado del rumbo fijado puede hacer que no sean capaces de hallar el camino de regreso, acabando con dos o tres tramas entrelazadas que compiten entre sí. Hay que tener sólo una única trama importante

—éste es el principal plan de vuelo—. Otras tramas que se vaya a incluir deben ser sólo tramas menores que apoyen a la trama principal. Pero si no nos sentimos seguros acerca de la trama principal, malgastaremos páginas y páginas yendo de una trama a otra y tan sólo tendremos un cúmulo de ideas por desarrollar. El conocer pronto el enfoque principal del guión es importante. Así, sabremos mejor cómo incluir otras tramas que sostengan a la principal.

La idea de este libro es proporciona un *sentido* de la apariencia y del aspecto de cada una de las tramas—. No hay que copiarlas hasta en los más ínfimos detalles, se debe aplicar ese sentido de la trama que se haya adquirido a las circunstancias particulares de la historia que se escribe. Por una parte, no hay que hacer que el relato se adapte a otro, y por otra, no hay que elaborar un relato tan deshilvanado en el que nada encaje. La trama es la forma que adoptará la idea; hay que darle forma y sustancia mientras se escribe. Hagamos lo que hagamos, sobre todo, no nos debemos convertir en esclavos de la trama. Nosotros no estamos a su servicio: ella está a nuestro servicio y hay que hacer que trabaje para nosotros.

Hay veinte tramas o argumentos cinematográficos en este libro. He escogido las tramas más comunes: de eso se trataba. La *inmensa* mayoría de las narraciones se ajustarían, en cierta forma, a alguna de esas veinte tramas. Pero no todas las narraciones encajarían en estos patrones. Así que, por el hecho de no estar aquí, ello no implica que esa narración no exista.

Asimismo, no tengamos miedo de combinar tramas. Muchos grandes relatos poseen más de una trama. Pero asegurémonos de que tenemos una trama principal o más importante y que cualquier trama adicional es secundaria o menor. Se pueden combinar las tramas cuanto deseemos, pero sin embarullarlas en exceso o no seremos capaces de utilizarlas todas de una forma efectiva. Reservemos en la imaginación un lugar preferente para una sola trama. Las otras son tan sólo satélites de esa trama.

He visto tramas de libros y de guiones esbozadas en una servilleta. Nada más lejos de algo bien elaborado y desarrollado. Quizá tan sólo contarán con cincuenta palabras. A veces es lo único que hace falta si poseemos una imagen sólida de la historia. Cuando lleguemos a ese punto allí donde podamos esbozar el relato en cincuenta palabras o menos tendremos todo lo necesario para elaborar una trama. A veces, conseguir esas cincuenta palabras es fácil y a veces esas palabras se resisten tercamente. Si se resisten, hay que seguir intentando dar con ellas.

26.1. APARTÁNDOSE DEL CAMINO

Algunas personas se sienten bloqueadas una vez que han ideado su trama y temen realizar cambios. Sería estupendo poder decir: «No te sientas bloqueado. Haz todos los cambios que se te antojen». Pero no puede decirse algo semejante. Y tampoco puedo decir: «Sé fiel a tu plan original en todo momento». Siempre existe una tensión por el hecho de permanecer en el camino y desear abandonarlo ocasionalmente. Intenta hallar un camino intermedio. Si nos alejamos demasiado del sendero tendido por la trama, podemos acabar alterando el relato de una forma fundamental y ello nos obligará a repensar la historia en su totalidad (esto no es algo tan terrible. Si descubrimos que la trama no funciona, debemos alejarnos del camino). Si nos mantenemos absolutamente fieles a la trama y resistimos cualquier tentación de cambiarla o de añadir algo, quizá estemos desdeñando algunas ideas estimulantes.

Por tanto, ¿cómo saber si hay que resistir o hay que mantenerse fiel? No existen reglas básicas. Yo diría que si estamos escribiendo y nos encontramos satisfechos con el rumbo que está tomando el relato, no lo compliquemos desviándonos en exceso del camino principal. Si, en cambio, no nos sentimos satisfechos con el desarrollo del relato, debemos empezar a buscar nuevas ideas.

Muchas veces he experimentado la sensación de estar escribiendo páginas que sabía que eran brillantes, pero que no encajaban en el plan general mientras las estaba elaborando. Me decía: «Esto es muy bueno. Hallaré una

manera de que encaje». En un aspecto, yo tenía razón: las páginas eran realmente buenas. Pero yo estaba totalmente equivocado pensando que encontraría una forma para que encajaran. Esas brillantes páginas no tenían más espacio en mi trabajo que un gusano en el nido de un pájaro. Por mucho que intentara hacer que encajaran, resultaba inútil: siempre se quedaban fuera.

Hay que sentirse libre para huir de los límites de estas tramas si creemos que es importante para el trabajo (sin embargo, yo no recomendaría que esto se hiciera por el mero hecho de ser diferente). Cada trabajo posee sus propias exigencias, y no se

pueden imponer artificialmente reglas sobre una obra que quizá no pueda albergarlas. Si sentimos el deseo de ser creativos y distintos, la trama quizá no sea el lugar más adecuado para empezar. Es difícil (si no imposible) crear una historia que aún no haya existido. Los personajes siguen siendo los mismos (porque la gente es fundamentalmente la misma) y las situaciones siguen siendo las mismas (porque la vida sigue siendo fundamentalmente la misma). Donde surge la creatividad es en la *expresión* de las ideas. Si utilizamos la pintura como analogía, la idea quedará clara. La pintura es pintura. No ha cambiado mucho a lo largo de los siglos. Pero fijémonos en lo que han hecho los pintores con la pintura. La expresión es nueva; y las herramientas básicas siguen siendo las mismas. Las palabras son palabras. Pero ¡fijémonos lo que se puede hacer con ellas!

26.2. UNA REVISIÓN FINAL

Mientras se elabora la historia, habrá que meditar sobre las siguientes preguntas. Si podemos contestarlas todas, sin duda poseeremos un buen dominio del relato. Pero si no podemos responderlas todas aún no sabemos cuál es la historia ni lo que deseamos hacer con ella.

1. En cincuenta palabras, ¿cuál es la idea básica de la historia?
2. ¿Cuál es el objetivo principal de la historia? Planteemos la respuesta como una pregunta. Por ejemplo: <¿Creerá Otelo lo que dice Yago sobre su esposa?>.
3. ¿Cuál es el objetivo del protagonista? (i, ¿Qué es lo que desea?).
4. ¿Cuál es la motivación del protagonista? Q, ¿Por qué desea obtener lo que busca?).
5. ¿Qué o quién se interpone en el camino del protagonista?
6. ¿Qué planes tiene el protagonista para llevar a cabo su empeño?
7. ¿Cuál es el principal conflicto de la historia? ¿Es interno? ¿Externo?

ESCENAS FINALES

8. ¿Cómo es la naturaleza del cambio del protagonista a lo largo de la historia?
9. ¿La trama se basa en la acción o en los personajes?
10. ¿Cuál es el detonante de la historia? ¿Dónde empezaremos?
11. ¿Cómo mantendremos la tensión durante la historia?
12. ¿Cómo va a abordar el protagonista el clímax del relato?

TÍTULOS PUBLICADOS

SERIE GRANDE

Cómo reconocer la fertilidad. El método sintotérmico (2.a ed.)

A. *Que, C. Medialdea, E González y P Martí*

El mentir de las estrellas. Ensayo sobre la superstición *Rafael Rodríguez Vidal*

TÍTULOS PUBLICADOS

SERIE GRANDE

Cómo reconocer la fertilidad. El método sintotérmico (2.a cd.)

A. Otte, C. Medialdea, E González y P Martí
El mentir de las estrellas. Ensayo sobre la superstición
Rafael Rodríguez Vidal

Fátima, 1917. El acontecimiento «paranormal» más espectacular de la historia moderna *Gerard J. AL van den Aardweg*

Periodismo especializado
Montserrat Quesada Pérez

El guión y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual *Ronald B. Tobias*

SERIE BOLSILLO

Técnica de ventas en ciento veintiuna reglas de oro
Jan L. Wage

Cuidando su corazón. 249 recetas culinarias
Pilar Osés

¡Mujer! ¡Atrévete a dirigir!
Barbro Dahlbom-Hall

La convivencia (3.~ ed.)
La admiración. Saber mirar es saber vivir (2.~' ed.)
La ilusión. La alegría de vivir (3~ cd.)
La madurez. Dar a las cosas la importancia que tienen (2.~ ed.)
La intimidad. Conocer y amar la propia riqueza interior (3? ed.)
La tolerancia (2.a cd.)
Miguel-Angel Martí García

Padres y profesores (3.~' ed.)
Fidel Sebastián Mediavilla

877 refranes españoles con su correspondencia catalana, gallega, vasca, francesa e inglesa *Julia Sevilla Muñoz y Jesús Cantera Ortiz de Urbina* (eds.)

Educar la voluntad. Un proyecto personal y familiar
Oliveros E Otero

rr

ÍNDICE

PRÓLOGO 11

1. LA FICCIÓN INVISIBLE 21

1.1. Acerca de esqueletos 23

1.2. La trama, la fuerza y el escritor 26

1.3. Sobre la definición de trama 27

1.4.	Aplicando patrones al trabajo	27
1.5.	El número exacto de tramas existentes	28
1.6.	La ballena se encuentra con el doberman	29
1.7.	Historia contra trama	31
1.8.	Dos caballeros ingleses	31
1.9.	Aristóteles	33
2.	LOS MINIMOS DENOMINADORES COMUNES DE LA TRAMA	37
2.1.	Hacer que la tensión alimente la trama	37
2.2.	Crear tensión por medio de la oposición	38
2.3.	Conseguir que la tensión aumente mientras crece la oposición	39
2.4.	Lograr que el cambio sea la clave del relato	42
2.5.	Cuando ocurra algo, que sea importante	43
2.6.	Hacer que lo causal parezca casual	45
2.7.	Dejar el azar y la fortuna para la lotería	47
2.8.	El personaje principal realiza la acción central del clímax	48
3.	EL MOTIVO DOMINANTE	51
3.1.	Ir al infierno y regresar	52
3.2.	La trama de acción	54
3.3.	Las tramas de la mente	55
3.4.	El sentido de la vida y The Three Stooges	55
3.5.	Escoger una trama	56
4.	LA ESTRUCTURA PROFUNDA	59
4.1.	Una palabra sobre las dos medidas	61
4.2.	Cómo estar entre la espada y la pared	62
7		
	<i>EL GUIÓN Y LA TRAMA</i>	
4.3.	Cómo crear argumentos opuestos	66
4.4.	A veces hacer lo correcto es un error y a veces hacer lo erróneo es un acierto	67
5.	TRIÁNGULOS	69
5.1.	El dinamismo de la pareja	73
6.	PRÓLOGO A, LAS TRAMAS	77
6.1.	Comienza la búsqueda	78
7.	TRAMA#1: BÚSQUEDA	81
7.1.	Estructura de la trama de búsqueda	83
7.2.	Revisión	91
8.	TRAMA#2: AVENTURA	93
8.1.	Erase una vez	94
8.2.	Tres intentos... y estás fuera	95
8.3.	La bola de cristal	98
8.4.	Revisión	100
9.	TRAMA#3: PERSECUCION	101
9.1.	A la caza de la trama de persecución	104
9.2.	Revisión	107
10.	TRAMA#4: RESCATE	109
10.1.	El protagonista	111
10.2.	El antagonista	112
10.3.	La víctima	112
10.4.	Estructura	113
10.5.	Revisión	115
11.	TRAMA#5: HUIDA	117
11.1.	La trama de la huida. Primera fase	119
11.2.	La trama de la huida. Segunda fase	119
11.3.	La trama de la huida. Tercera fase	120
11.4.	Revisión	122
12.	TRAMA#6: VENGANZA	123
12.1.	La primera fase dramática: el crimen	125
12.2.	La segunda fase dramática: la venganza	126

126	12.3. La tercera fase dramática: la confrontación	
	12.4. Revisión	133
13.	TRAMA # 7: EL ENIGMA	135
	13.1. ¿Novela de intriga?	139
	13.2. La primera fase dramática	141
	13.3. La segunda fase dramática	142
	13.4. La tercera fase dramática	143
	13.5. Pseudo-neo-cripto simbolismo	144
	13.6. Revisión	146

8

ÍNDICE

14.	TRAMA # 8: RIVALIDAD	147
	14.1. Un objeto inamovible	152
	14.2. Revisión	152
15.	TRAMA 9: EL DESVALIDO	155
	15.1. Contra todo riesgo	160
	15.2. Revisión	161
16.	TRAMA #10: TENTACIÓN	163
	16.1. Estructura	164
	16.2. No hay que sucumbir a	168
	16.3. Revisión	168
17.	TRAMA 11: METAMORFOSIS	171
	17.1. Me levanté esta mañana	171
	17.2. Revisión	176
18.	TRAMA # 12: TRANSFORMACIÓN	179
	18.1. Tramando una trama	180
	18.2. Transformación a pequeña escala	182
	18.3. Revisión	184
19.	TRAMA # 13: MADURACIÓN	187
	19.1. Entra el héroe	188
	19.2. Los asesinos	188
	19.3. Antes: la primera fase dramática	189
	19.4. Cuando de repente	190
	19.5. No quiero: la segunda fase dramática	191
	19.6. Finalmente: la tercera fase dramática	192
	19.7. Revisión	193
20.	TRAMA #14: AMOR	195
	20.1. Un pequeño romance	199
	20.2. Lluvia, gatitos y amor junto a la chimenea	202
	20.3. Te amo tanto que te detesto	205
	20.4. La estructura de la trama amorosa	206
	20.5. Revisión	207
21.	TRAMA # 15: AMOR PROHIBIDO	209
	21.1. Adulterio	211
	21.2. Incesto	212
	21.3. Amor homosexual	213
	21.4. Historias de amor efímeras	213
	21.5. Revisión	215
22.	TRAMA #16: SACRIFICIO	217
	22.1. Rick's Café Americaine	220
	22.2. La primera fase dramática	221
	22.3. La segunda fase dramática	222

9

EL GUIÓN Y LA TRAMA

22.4.	La tercera fase dramática	224
22.5.	Revisión	225
23.	TRAMA # 17: DESCUBRIMIENTO	227
	23.1. El aprendizaje por medio del descubrimiento	

228	23.2. Eras, cres, serás	230
	23.3. Dando vueltas en torno al centro	231
	23.4. Revisión	233
24.	TRAMA # 18: EL PRECIO DEL EXCESO	235
	24.1. Hay que evitar hacer lo correcto	237
	24.2. Aparece el villano	238
	24.3. El chico no-tan-bueno	239
	24.4. Víctimas y villanos	240
	24.5. Estructura básica de la trama	241
	24.6. Revisión	242
25.	TRAMAS # 19 Y 20: ASCENSO Y CAÍDA	245
	25.1. De ratones y de hombres elefante	247
hombres	25.2. Quién sabe qué maldad anida en el corazón de los	
	250	
	25.3. Revisión	253
26.	ESCENAS FINALES	255
	26.1. Apartándose del camino	257
	26.2. Una revisión final	258