

EL GUIÓN

Robert McKee

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



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

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

PERSONAJE FRENTE A CARACTERIZACIÓN

La *caracterización* es la suma de todas las cualidades observables de un ser humano, todo aquello que se puede conocer a través de un cuidadoso escrutinio —la edad y el coeficiente intelectual, el sexo y la sexualidad, el estilo de habla y la gesticulación, la elección de automóvil, de casa y de ropa, la educación y la profesión, la personalidad y el carácter, los valores y las actitudes—, todos los aspectos humanos que se pudieran conocer tomando notas sobre alguien todos los días. Todos esos rasgos conforman a la persona haciéndola única, ya que cada uno de nosotros somos una combinación

exclusiva de dotes genéticos y de experiencias acumuladas. Esa mezcla singular de rasgos es la *caracterización*... pero no el *personaje*.

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

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

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

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

De pronto, ante ellos, un autobús escolar lleno de niños pierde el control y choca contra un puente, estallando en llamas y atra-

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

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

Tal vez descubramos que en las profundidades de estos personajes tan completamente diferentes existe la misma humanidad, es decir, que ambos están dispuestos a dar la vida en un momento por unos extraños. O quizá nos demos cuenta de que quien considerábamos valiente es un cobarde. O quien nos parecía un cobar-

de actúa de forma heroica. O, en último extremo, podría sorprendernos hallar que el heroísmo altruista no es el límite del verdadero carácter de ninguno de los dos. Porque el poder invisible de su cultura podría obligar a cada uno a elegir de manera espontánea, mostrando así los prejuicios inconscientes de género y etnia... incluso mientras realizan actos de valentía casi beatífica. Se escriba como se escriba la escena, las elecciones que se hagan bajo presión destruirán la máscara de la caracterización desvelando sus naturalezas internas y sus verdaderos caracteres.

LA REVELACIÓN DE LA VERDADERA PERSONALIDAD

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

Por ejemplo, ¿qué fue mal con Rambo? En *Acorralado* era un personaje atractivo, un residuo de Vietnam, un solitario que vagaba por las montañas en busca de la soledad (caracterización). Entonces un sheriff, por el único motivo de que tenía un nivel en-

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

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

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

EL GIRO DEL PERSONAJE

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

En *Verdicto final*, el protagonista, Frank Galvin, aparece por primera vez como un abogado de Boston vestido con un traje de tres

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

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

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

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

no hasta poder demostrar la culpabilidad del rey: «Afilaré tan solo mis palabras, ya le llegará el turno a mi daga».

En tercer lugar, esa profunda naturaleza lucha contra la imagen externa del personaje, es su contraste, si no su contradicción. Tenemos la sensación de que no es lo que parece. No es sin más melancólico, sensible y precavido. Hay otras cualidades ocultas debajo de esa personalidad. Hamlet: «Yo sólo estoy loco con el nor-noroeste; si el viento es del sur, distingo un pico de una picaza».

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

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

FUNCIONES DE LA ESTRUCTURA Y DEL PERSONAJE

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

La función de los PERSONAJES consiste en aportar a la historia aquellas cualidades de la caracterización que resulten necesarias para actuar de forma convincente según

las decisiones tomadas. Expresado de manera sencilla, todo personaje debe resultar creíble: lo suficientemente joven o lo suficientemente mayor, fuerte o débil, listo o ignorante, generoso o egoísta, ingenioso o soso, en proporciones correctas. Cada una de esas características debe incorporar a la historia la combinación de cualidades que permita al público creer que el personaje sería capaz de hacer lo que hace.

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

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

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

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

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

La clave es la *conveniencia*.

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

EL CLÍMAX Y LOS PERSONAJES

Esa estrecha relación entre la estructura y los personajes parece perfectamente simétrica hasta que nos enfrentamos al problema del final del relato. Hay un reverenciado axioma en Hollywood que nos avisa: «Toda película trata de lo que se ven en sus últimos veinte minutos». En otras palabras, para que un filme tenga una oportu-

tunidad en la vida, su último acto y su clímax deben constituir la experiencia más satisfactoria de todas. No importa qué hayan conseguido sus primeros noventa minutos: si el momento final fracasa, la película morirá durante la primera semana de su estreno.

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

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

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

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

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

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

En 1924 Erich von Stroheim realizó *Avaricia*. Su clímax se extiende a lo largo de tres días y tres noches, héroe y villano, en el desierto de Mojave. Von Stroheim rodó esa secuencia en Mojave en pleno verano, con temperaturas que alcanzaban los cuarenta y cinco grados. Casi acaba con su reparto y su equipo, aunque consiguió lo que quería: un paisaje de blanco sobre blanco de vastos

residuos de sal que se extienden en el horizonte. Bajo el implacable sol, el héroe y el villano, con la piel resquebrajada como el suelo del desierto, luchan. En la lucha, el villano se hace con una roca y la estrella contra la cabeza del héroe. Pero, a punto de morir, el bueno, en su último momento consciente, consigue atar su muñeca a la del malo con sus esposas. En la imagen final el villano cae sobre el polvo junto al cadáver de aquel al que acaba de asesinar.

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