**LAS HERRAMIENTAS DEL
GUIONISTA**

**GUÍA DEL ESCRITOR
SOBRE
EL OFICIO Y LOS ELEMENTOS
DEL
GUIÓN**

**DAVID HOWARD
Y
EDWARD MABLEY**

INTRODUCCIÓN DE FRANK DANIEL

ELOGIOS PARA ESTE LIBRO

“*Las herramientas del guionista*, de David Howard y Edward Mabley, es una guía práctica y completa para guionistas de todos los niveles. Si hubiera tenido este libro hace cuatro años, hoy no estaría pagando la matrícula de la escuela de cine”.

ADAM BELANOFF, REDACTOR DE PLANTA, WINGS Y MURPHY BROWN

“*Las herramientas del guionista* deja de lado los paradigmas pesados y te lleva directamente al corazón de la buena escritura. Espero que lo lean todos los aspirantes a guionistas”.

JOHN FURIA, JR., EX PRESIDENTE Y CHAIRMAN DEL WRITER'S GUILD OF AMERICA, WEST

“Este no es simplemente un libro sobre cómo ganar dinero con tus guiones. . . . Los autores muestran una importante conexión entre aprender a escribir guiones y examinar los elementos del teatro.”

FILM THREAT

“Howard y Mabley definen con precisión los elementos básicos de la narración”.

BOOKLIST

“Un volumen excelente para el estudiante de guion de casi cualquier nivel. Recomendable”.

CLASSIC IMÁGES

CONTENIDOS

PRÓLOGO	5
PREFACIO	7
RECONOCIMIENTOS	9
INTRODUCCIÓN	10
ACERCA DEL GUIÓN	15
<i>La tarea del guionista</i>	16
<i>Escenario versus pantalla</i>	19
<i>La adaptación</i>	21
<i>El cine de autor</i>	23
<i>Las contrapartes del guionista</i>	25
<i>Nota de advertencia</i>	27
NARRACIÓN BÁSICA	28
<i>Qué hace que una historia esté bien contada</i>	29
<i>La división en tres actos</i>	32
<i>El mundo de la historia</i>	34
<i>Protagonista, antagonista y conflicto</i>	36
<i>Hacer visible el interior</i>	38
<i>Drama objetivo y subjetivo</i>	40
<i>El tiempo y el narrador</i>	42
<i>El poder de la incertidumbre</i>	45
HERRAMIENTAS DEL GUIÓN	48
<i>Protagonista y objetivo</i>	49
<i>Conflicto</i>	52
<i>Obstáculos</i>	53
<i>Premisa y apertura</i>	55
<i>Arco de tensión, clímax y resolución</i>	57
<i>Tema</i>	60
<i>Unidad</i>	62
<i>Exposición</i>	64
<i>Caracterización</i>	67
<i>Desarrollo de la historia</i>	70
<i>Ironía dramática</i>	72
<i>Preparación y secuela</i>	74
<i>Sembrar y cosechar</i>	76
<i>Elementos del futuro y anticipaciones</i>	78
<i>El outline y la escaleta</i>	80
<i>Plausibilidad</i>	82

<i>Actividad y acción</i>	85
<i>Diálogo</i>	87
<i>Visualización</i>	90
<i>La escena dramática</i>	92
<i>Reescritura</i>	95
LOS ANÁLISIS	98
<i>Acerca de los análisis</i>	99
UNA EVA Y DOS ADANES	101
CON LA MUERTE EN LOS TALONES	111
LOS 400 GOLPES	119
CIUDADANO KANE	129
TESTIGO EN PELIGRO	135
UN TRANVÍA LLAMADO DESEO	145
CHINATOWN	154
EL PADRINO	164
ATRAPADOS SIN SALIDA	175
RASHOMON	184
ANNIE HALL	193
HAMLET	203

PRÓLOGO

Los proyectos cinematográficos de gran envergadura pasan tanto tiempo en el proceso de desarrollo que parecen estar irremediamente enredados en él. En ese tipo de proyectos, los observadores pueden empezar a preguntarse si la película alcanzará alguna vez su forma final y el público al que está destinada. Pocas veces, por no decir ninguna, se alaba el tiempo que lleva crear un proyecto complejo.

Sin embargo, *Las herramientas del guionista* es un proyecto que se ha beneficiado de sus muchos años de desarrollo. De hecho, gran parte de su valor se debe a que se ha ido perfeccionando a lo largo de décadas. Una serie de mentes creativas han destilado la esencia de la construcción dramática para explicar los guionistas y analistas de guiones.

En Nueva York, en la década de 1960, Edward Mabley inició una línea de pensamiento que es el origen de este libro. A través de su trabajo como guionista y director, formuló sus teorías sobre la construcción dramática y utilizó representaciones escénicas para ilustrar sus principios. Aplicó y perfeccionó sus ideas como profesor en la New School for Social Research, y finalmente las plasmó en un libro, que se publicó en 1972.

Ese libro acabó agotándose y permaneció inactivo hasta que otro profesional y profesor, Frank Daniel, lo descubrió y lo adoptó para su propio uso en la enseñanza de la escritura de guiones. El Sr. Daniel ha dirigido muchas de las mejores escuelas de cine del mundo y durante muchos años ha utilizado el libro de Mabley como una excelente y concisa introducción a la teoría dramática y su aplicación a la escritura de guiones.

Una de las personas a las que el Sr. Daniel comunicó su entusiasmo y su enfoque teórico fue David Howard. El Sr. Howard, que más tarde se convirtió en director fundador del Programa de Postgrado de Guion de la Universidad del Sur de California, aportó su visión y experiencia. Sus alumnos se graduaron para escribir guiones de películas premiadas, rentables y populares. El libro siguió siendo uno de los principales recursos mucho después de que se agotara.

La primera vez que leí este libro fue cuando trabajaba en Hometown Films, en las instalaciones de Paramount Pictures. Había estado buscando un buen libro sobre escritura cinematográfica y no había encontrado ninguno que me satisficiera. Un día, un antiguo alumno del Sr. Howard entró en mi despacho con una gruesa pila de fotocopias pálidas. Como soy hijo de un editor, sentí curiosidad por saber por qué había copiado un libro entero en lugar de comprarlo. Me dijo que el libro no estaba disponible de ninguna otra forma.

Para mí no tenía sentido que un libro que había sido el texto principal en varias de las mejores escuelas de cine estuviera agotado y permaneciera inédito y sin revisar durante tanto tiempo. Al ponerme en contacto con el editor original, me enteré de que habían reducido su enfoque y no estaban interesados en revisarlo. Cedieron los derechos de autor a la herencia del autor y yo negocié los derechos del libro. El Sr. Howard aceptó reescribir el texto para reflejar la forma en que sus principios se aplican a la escritura de guiones y sustituirlos por análisis de los guiones cinematográficos como ejemplos.

David Howard dedicó su tiempo, energía y reflexión a transformar el libro original en *Las herramientas del guionista*. Manteniendo intacto el núcleo de las ideas y conceptos de Mabley, reorientó todas las herramientas, ejemplos y citas hacia el cine, amplió y explicó los elementos críticos y analizó su uso en una variedad de guiones importantes. Ha cristalizado un vocabulario muy útil para hablar del oficio de guionista.

Las herramientas del guionista es lo que es gracias al extraordinario talento de los colaboradores que lo han perfeccionado continuamente a lo largo de muchos años. Con cada guion que los profesores y alumnos escribían o analizaban, perfeccionaban las ideas y la presentación de esas ideas. Aunque este proyecto ha estado en desarrollo durante mucho tiempo, el resultado se ha convertido en el libro que tenía en mente cuando buscaba el libro perfecto sobre la escritura de guiones.

Agradezco al editor de St. Martin's, George Witte, su visión y su orientación. Doy las gracias a Adam Belanoff por llamarme la atención sobre el libro de Mabley. Y, en especial, doy las gracias a mi padre, Wil McKnight, por su inestimable ayuda en todas las etapas de este proyecto.

GREGORY McKNIGHT

PREFACIO

Hace una década atrás tuve la suerte de ser invitado a asistir a un seminario de guion de un mes de duración -mi primero- con el célebre codirector de la División de Cine de la Universidad de Columbia, Frank Daniel. Antes de que empezara la sesión, me dijeron que leyera algunos libros útiles, entre ellos *Construcción dramática*, de Edward Mabley. Llamé a todas las librerías de la ciudad y descubrí que estaba agotado, y cuando fui a la biblioteca me encontré con que lo había sacado, presumiblemente otra persona de mi seminario. Me sentí terriblemente desprevenida al acudir a la primera sesión, pero descubrí que todos los demás tenían el mismo problema con el libro. El único ejemplar disponible se distribuyó entre nosotros a lo largo del mes y el seminario se desarrolló sin problemas. De hecho, fue un gran éxito.

Después de aquel seminario, seguí a Frank a Columbia para cursar estudios de guion y dirección a tiempo completo, y luego a la Universidad del Sur de California, donde me incorporé al cuerpo docente de la Escuela de Cine y Televisión, de la que él había llegado a ser decano, y donde me convertí en el director fundador del Programa de Postgrado en Guion. A pesar de todos los cambios, dos cosas se mantuvieron constantes: aunque el libro del Sr. Mabley estaba escrito expresamente sobre la escritura de obras de teatro y citaba ejemplos principalmente de obras de teatro, aunque fueran grandes, *Construcción Dramática* seguía siendo el libro preferido para ofrecer una introducción sencilla y clara a la teoría dramática a los estudiantes de guion; y el libro seguía estando agotado y era difícil de encontrar.

Cuando Gregory McKnight me planteó la idea de actualizar y orientar el texto de Mabley a la escritura de guiones, no dejé pasar la oportunidad de tomar *Construcción Dramática* y convertirlo en lo que tienes en tus manos, *Las herramientas del guionista*. Al principio parecía una tarea fácil. Al fin y al cabo, ya era un libro muy bueno, con el que ya estaba familiarizado y que había utilizado ampliamente durante años.

Como ocurre con todos los grandes proyectos, lo que parece sencillo es, en realidad, complejo. La mayoría de los ensayos del Sr. Mabley sobre teoría dramática necesitaban cierto grado de reescritura, aunque sólo fuera para unificar su voz y estilo de escritura con los míos. Pero los ensayos también necesitaban basarse en ejemplos del cine, no del teatro, y había que desarrollar un nuevo conjunto de ensayos nuevos. Casi todos los análisis de obras de teatro se sustituyeron por análisis de películas. *Las herramientas del guionista* es el producto de mi trabajo reciente y del trabajo anterior del Sr. Mabley unificados en un solo texto, aunque nunca tuvimos la oportunidad de conocernos ni de trabajar juntos. Espero que no se vean demasiadas costuras.

En parte debido a los inusuales orígenes de este libro, el reconocimiento del mérito de las ideas, la ayuda y, en particular, las teorías dramáticas, también se hace más complicado. Gran parte de lo que aquí se contiene en forma de teoría se remonta mucho más atrás que el texto del Sr. Mabley. No se puede escribir sobre teoría dramática sin recurrir de algún modo a las ideas de Aristóteles. Pero además de Aristóteles y sus contemporáneos, toda la tradición teatral europea influye en gran parte de lo que se trata en las secciones “Narración básica” y “Herramientas del guion”.

También está el problema de que uno puede absorber las ideas de otro sin ser consciente de que se apropia de esos conceptos. Aquí, al menos, conozco la fuente de mucho de lo que se expone en este libro. Empecé a estudiar arte dramático, cine, narrativa y guion con Frank Daniel, y he desarrollado mi propia carrera como guionista y profesor en gran medida gracias a las ideas que él me transmitió. Aunque estoy seguro de que muchas de “mis” ideas se remontan realmente a él -mi propia fuente personal del Nilo-, también hay ideas y teorías dramáticas que definitivamente tienen su origen en Frank Daniel. Entre ellas están las nociones de “¿De quién es la historia?” y “¿De quién es la escena?”; la distinción entre drama objetivo y subjetivo; todo el principio de revelación y reconocimiento fue un gran descubrimiento de Frank; la noción de escenas de secuela y el hecho de que a menudo se convierten en la siguiente escena de preparación; elementos del futuro; y anticipaciones.

La más importante de todas las contribuciones de Frank a las ideas y teorías de la narración y su uso en el cine es la línea engañosamente simple que se desarrolla en el texto: “Alguien desea algo desesperadamente y tiene dificultades para conseguirlo”. Esta idea, la más básica de todas sobre lo que constituye una historia, es obviamente algo que todos los buenos dramaturgos a lo largo de la historia han comprendido, pero Frank tuvo que articularla y hacerla tan sencilla. Al igual que los mejores inventos, las mejores teorías son las que parecen obvias después de haber sido creadas y nos dejan preguntándonos por qué nadie más vio a través de la complejidad el núcleo simple en el centro.

También me gustaría dar las gracias a Gregory McKnight, que tomó la iniciativa de adquirir un libro agotado del editor original y de la herencia del Sr. Mabley. Cuando me incorporó al proyecto, desarrollamos juntos las características esenciales de *Las herramientas del guionista*, y luego él hizo los arreglos con St. Martin's Press para publicar la obra revisada.

Espero que las ideas y ejemplos de este libro lleven al lector/guionista a comprender el tejido que mantiene unidas las historias. Espero que llegue a comprender la urdimbre y la trama que componen la narración y que aprenda que se trata de un tejido increíblemente elástico y resistente que es también tan translúcido como un velo. Es moldeable, puede estirarse, retorcerse o encogerse, e incluso puede soportar un agujero ocasional. Lo único que este tejido subyacente a todas las buenas historias no puede soportar es ser desechado. Hágalo por su cuenta y riesgo.

DAVID HOWARD

RECONOCIMIENTOS

Muchas de las citas incluidas en este libro proceden de una serie de entrevistas grabadas en vídeo realizadas por Cristina Venegas y Roger Christiansen para el Graduate Screenwriting Program de la School of Cinema-Television de la Universidad del Sur de California y el Sundance Institute. Mi especial agradecimiento a Cristina y Roger y a los guionistas que entrevistaron, Walter Bernstein, Bill Wittliff, Tom Rickman y Ring Lardner, Jr. Y un agradecimiento especial a George Witte por su ayuda en todo momento.

Créditos de los guionistas:

WALTER BERNSTEIN: *El pistolero de Cheyenne, Punto límite, La trampa del dinero, Odio en las entrañas, Un lío casi perfecto, The Front, Dos más uno...igual a dos, La saga de los Hardeman, Yanks, El tahir y su adorable prenda, La casa de Carroll Street.*

BILL WITTLIFF: *Thaddeus Rose y Eddy, Honeysuckle Rose, El corcel negro, El mendigo, Country, Nuestra tierra, Barbarosa, Paloma solitaria.*

TOM RICKMAN: *Kansas City Bomber, San Francisco, Ciudad desnuda, El amanecer blanco, Un caradura simpático, Hooper, el increíble, Quiero ser libre, Cuando me enamoro.*

RING LARDNER, .JR.: *La mujer del año, M*A*S*H, La cruz de Lorena, Mañana el mundo, Por siempre ámbar, Calle prohibida, Cuatro días de permiso, Capa y puñal, Cincinnati Kid, El más grande.*

INTRODUCCIÓN

por Frank Daniel

¿Alguna vez ha sido capaz de entender la teoría de la relatividad? Si es así, enhorabuena. Yo soy uno de esos mortales que se encuentran constantemente con enigmas misteriosos y se preguntan: ¿Cómo se puede calcular la velocidad y la trayectoria que debe seguir un misil a través del espacio infinito para llegar a su destino?

¿Cómo se puede calcular la velocidad y la trayectoria que debe seguir un misil a través del espacio sin límites para llegar a nuestra pequeña luna? Tengo problemas para cuadrar mi chequera. Otro enigma es: ¿Cómo es posible que, al pulsar un botoncito, unos electrones empiecen a fluir en líneas en tu televisor de forma tan ordenada que puedas ver algo que está ocurriendo en este mismo instante sabe Dios dónde?

Admito que éstas (y muchas otras cosas) siguen teniendo para mí el velo místico del milagro, aunque me doy cuenta a regañadientes de que hay gente que no sólo lo entiende todo, sino que sigue añadiendo más milagros cada día. Empalme de genes, agujeros negros, ¡hasta hay un horario de autobuses para Nueva York!

Sé que detrás de todas estas cosas hay personas. Y para ellas, estos milagros son lo cotidiano; piensan en ellos día y noche, luchan con ellos, los consultan con la almohada, y finalmente encuentran soluciones, utilizando un montón de conocimientos acumulados y una buena cantidad de su propia inventiva.

Puedo imaginarme lo que tiene que dominar un ingeniero electrónico antes de ser capaz de añadir alguna pequeña mejora a la construcción de un televisor. Y es posible darse cuenta de que hubo un momento en que decidió entrar en este campo y empezó a aprender todo lo que tenía que saber. Tuvo suerte de elegir un ámbito en el que el alcance de los conocimientos necesarios está generalmente claro, de modo que alcanzar su meta era sólo cuestión de su motivación y persistencia.

Pero hay personas en este mundo que, por razones que sólo ellas pueden explicar, se fijan un objetivo totalmente distinto. Se obsesionan con el deseo de sentarse y empezar a escribir o imprimir palabras para relatar “descubrimientos”. Un hombre afectado por esta obsesión los considera iguales a los descubrimientos antes mencionados, o al menos al nivel de un horario de buses de New York, descubrimientos que los espectadores podrían seguir en sus viajes cotidianos. Quieren escribir historias.

Hoy en día, muchas de las personas así afectadas se ven obligadas a escribir historias para la pantalla. Por lo general, poseen la proeza de Colón, pero muy a menudo siguen redescubriendo América. Y como todos sabemos ahora, Colón ni siquiera hizo eso.

"Es algo extraño", dijo una vez Turgenev con un suspiro. "Un compositor estudia armonía y teoría de las formas musicales; un pintor no pinta un cuadro sin saber algo de colores y diseño; la arquitectura requiere una formación básica. Sólo cuando alguien toma la decisión de empezar a escribir, cree que no necesita aprender cualquier cosa y que cualquiera que haya aprendido a escribir palabras en papel puede ser escritor".

Hay tanto que cualquier escritor puede saber y aprender continuamente que un solo libro no podría cubrir ni siquiera lo básico. No hay un área de la vida, una rama del conocimiento humano, que no pueda convertirse en objeto de interés del escritor. Pero hay una habilidad que debe adquirirse ante todo: la capacidad de expresar y dar forma a las propias visiones. Para un guionista esta habilidad es compleja. Significa la capacidad de expresar y construir escenas, secuencias y la historia completa de la manera más efectiva que exige la pantalla.

Cuando la gente quiere saber de qué se trata la escritura de guiones, tengo una respuesta común: es simple: es contar historias apasionantes sobre personas apasionantes de una forma apasionante. Eso es todo al respecto. El único problema es saber cómo hacer que las historias y las personas sean interesantes y cómo dominar todas las complejidades de la forma, porque escribir un guión es hacer cine sobre papel.

Hay una bonita historia apócrifa sobre un joven emprendedor que fue nombrado presidente de una nueva compañía cinematográfica de Hollywood. Quería convencer a sus inversores de que la única forma infalible y única de tener éxito era concentrar los esfuerzos de la empresa en historias. Contrató a una empresa de investigación para responder a la pregunta: ¿Qué va a ver el público al cine: la historia, las estrellas, los valores de producción o los efectos especiales, el sexo y la violencia? Los especialistas en investigación captaron el mensaje y unas semanas más tarde, y con poco más que su ya considerable presupuesto, elaboraron un informe maravillosamente diseñado y bien encuadrado, lleno de gráficos y tablas, con estadísticas que demostraban más allá de toda duda que era la historia que el espectador vino a buscar en la oscuridad de la sala de cine. (Como todos sabemos, las estadísticas pueden probar cualquier cosa, a veces incluso la verdad).

Cuando la empresa quebró, el fracasado presidente se preguntó qué había fallado. Y como nunca preguntó a la gente adecuada, nunca descubrió que los espectadores van al cine no sólo a ver historias, sino a ver historias bien contadas. El trabajo del guionista se llama *contar* historias, no *crearlas*. Toda historia puede ser una chapuza, como todos hemos podido comprobar.

En el ámbito del cine, “bien contado” significa no sólo una historia bien narrada, hábilmente estructurada y tramada. La historia tiene que desplegarse en escenas ricas que utilicen partes de personajes bien concebidas (y bien interpretadas) y que inspiren al diseñador, al director de fotografía, al compositor, al montador y a todos los colaboradores que aportan su talento a la forma final en la que las imágenes y las palabras del guionista aparecen ante el público.

Hay muchos libros sobre la escritura de guiones. Naturalmente, como todo el mundo sabe, ninguno de ellos dará a alguien lo que tiene que aportar: talento y ganas de contar historias. Ningún libro ni ninguna escuela pueden darte lo que se necesita incondicionalmente: un suministro fresco e inagotable de hechos vívidos de la vida, observaciones, impresiones, recuerdos de acontecimientos y conocimiento de las personas: sus historias de vida, actitudes, caprichos, rarezas, gustos extraños, supersticiones, ideales, creencias, sueños; en resumen, el material con el que un escritor tiene que escribir historias y se siente obligado a hacerlo.

El pobre individuo que está bajo el hechizo de este deseo de escribir para la pantalla necesita muchas cosas además de talento. Afortunadamente, son cosas que puede aprender. Puede desarrollar y reforzar su perspicacia y su capacidad para concebir y expresar

personajes y para crear papeles que despierten el apetito de actores y actrices; puede entrenar su ojo para seguir descubriendo localizaciones gráficas e impresionantes; y -lo más importante de todo- puede aprender de los maestros del pasado, y a veces incluso del presente, cómo plantear escenas de modo que despierten, mantengan e intensifiquen el interés, la empatía, la implicación y la plena participación del público. Hemos visto que estas cosas ocurren en nuestros programas de enseñanza.

Lo que más necesita el aspirante a guionista es una introducción imparcial y no dogmática a los principios de la estructura dramática y una comprensión de las diferentes técnicas narrativas y recursos para contar historias que el cine ha aprendido a utilizar. David Howard ha esbozado sabiamente esta área por sí mismo y la ha cubierto de forma concisa, legible, concedora e inteligible. También ha sido muy generoso con sus indicaciones, consejos y admoniciones sobre la escritura de guiones y la narración de historias.

Lo peor que puede hacer un libro sobre escritura de guiones es inculcar en la mente del guionista principiante una serie de normas, reglamentos, fórmulas, recetas y prescripciones. En realidad, es aún peor cuando estas normas, reglamentos, prescripciones y recetas se las apropian aquellos que no tienen ninguna intención de escribir, sino que se encargan del desarrollo de “propiedades” (un término muy especial y bastante revelador de Hollywood).

En manos de ejecutivos, agentes, lectores de guiones y script doctors, estos preceptos pueden convertirse en garrotes utilizados contra aquellos que tienen la audacia de escribir algo en lo que un punto de quiebre o de inflexión requerido o esperado no ocurre en la página tal o cual, o en lo que el protagonista, el antagonista o incluso todo el tercer acto no se comporta de acuerdo con los mandamientos canonizados. (Este incumplimiento de “las reglas” se convierte en un sacrilegio cuando el guion funciona de todos modos).

En clases y talleres en este país y en el extranjero, en el Instituto Sundance y en mi trabajo con profesionales de Hollywood, me he encontrado con todo tipo de escepticismo, sospechas y supersticiones. Hace poco que los cineastas europeos han empezado a admitir - a regañadientes y con constante aprensión, debo decir- que el abandono total del *métier de guionista* en los últimos treinta años de dominio sin restricciones de la teoría del director como autor ha conducido a un resultado infeliz. Los cineastas nacionales han perdido sus propias audiencias, aunque esporádicamente algunas de sus películas han podido impresionar a jurados de festivales seleccionados en otros países y han tenido una exposición limitada en salas de arte y ensayo.

Esta pérdida de público es la razón por la que existe un enorme interés renovado por la teoría y la práctica de la escritura de guiones, y es la razón por la que incluso el término *dramaturgia* ha resucitado. Los distintos cines nacionales quieren recuperar a sus espectadores.

Se ha dicho que los diletantes desconfían de los conocimientos teóricos y temen que si entendieran por qué y cómo funcionan ciertos principios, perderían su libertad creativa, si no su creatividad.

En cambio, los aficionados creen en las recetas y se atienen a ellas con ansiedad e imprudencia. No saben, sin embargo, por qué y cómo funcionan ocasionalmente las recetas, pero temen que sin ellas estarían totalmente perdidos.

Los profesionales, los verdaderos maestros, buscan principios. Los principios se basan en la naturaleza de las historias en general y en la especificidad del propio medio.

David Howard no predica ningún dogma, pero sabe por experiencia propia, así como por las lecciones que han aprendido sus alumnos, que entender los principios ayuda, que la ignorancia no es la mejor consejera, y que aplicar los principios en realidad libera y amplía la creatividad y amplía las opciones disponibles. Amanda Silver, que fue alumna de David y escribió *The Hand that Rocks the Cradle (La mano que mece la cuna)* como guion de tesis en el Programa de Guion para Graduados, seguramente confirmaría el valor de estas lecciones para sus compañeros.

Una vez tuve un alumno que vino a mí como devoto creyente en el “método de la premisa”. Según este precepto, una historia debe demostrar una premisa, una afirmación, una “verdad”, un mensaje; el escritor debe formular su premisa de forma lúcida y racional antes de empezar a escribir. Se supone que esto facilita y organiza la escritura, pero tiene consecuencias no deseadas.

Esta alumna mía trajo consigo un guion que había escrito siguiendo los dictados de este credo. El resultado era de esperar: un ejemplo limpio y claro de una historia de fórmula, totalmente predecible, necesariamente aburrida y bidimensional, con personajes que servían al propósito de probar la tesis-premisa y hacían todo lo posible por demostrar que era “cierta”.

Se sintió desolada cuando le explicaron por qué había sucedido todo aquello. Y se asustó aún más cuando le dijeron que tendría que aprender a dar plena libertad a sus personajes para que pudieran hacer lo que quisieran y necesitaran en lugar de verse obligados por ella a realizar lo que la premisa exigía. Tuvo que aprender que los personajes nunca son nuestras marionetas. Tienen que vivir sus propias vidas.

“Pero entonces...”, dijo, con los ojos como dos agujeros negros, “¡entonces no será mi historia!”. Tardó mucho tiempo en comprender que *sólo* entonces escribiría realmente su historia, que no estaría controlada por su cerebro racional, sino que implicaría a toda ella, con todas sus percepciones emocionales, subconscientes, espontáneas e intuitivas. Hace falta valor y no es fácil. Escribir de esta manera da un poco de miedo a algunas personas, pero es la única forma de escribir historias eficaces y “cultivadas orgánicamente en lugar de inseminadas artificialmente”, por utilizar el vocabulario contemporáneo. Es el único camino para conseguir historias que no sean un simple chicle para las mentes humanas, sino que aporten verdadera nutrición a la imaginación y el intelecto del espectador.

El libro que van a estudiar hace que esta aventura de exploración resulte bastante atractiva y -aparentemente debido a la naturaleza amable de David Howard- no parezca muy amenazadora. Mi esperanza es que anime a los aspirantes a guionistas a esforzarse más por aprender directamente de quienes conocen, o conocían, los principios y “secretos” de nuestro arte y oficio.

Con la disponibilidad de películas en cinta y disco láser (así como de guiones para leer), no hay obstáculos para el disfrute de estas voy ajes exploratorias del descubrimiento.

Mi otra esperanza es que el lector asimile todo el conjunto de conocimientos racionales y razonables que ofrece este libro, que lo digiera y lo utilice de la manera recomendada por Lope de Vega, ese “prodigio de la naturaleza”, el dramaturgo más prolífico de todos los

tiempos, que escribió más de mil quinientas obras. En su exhaustivo estudio sobre la teoría y la práctica dramáticas, *Escribir obras de teatro en nuestro tiempo* (publicado en 1609 y escrito en verso), afirmó abiertamente y con valentía, después de haber introducido todas las “reglas”: “Cuando tengo que escribir una obra, encierro las reglas con seis llaves”.

ACERCA DE LA ESCRITURA DEL GUIÓN

Escribir es crear algo de la nada.
ROBERT TOWNE

*La responsabilidad del escritor y del cineasta es transmitir
lo mejor posible la intención que tiene.*
BILL WITTLIFF

LA TAREA DEL GUIONISTA

Soy una de esas personas irracionales que piensan que una película no puede ser buena si no está bien escrita.

ERNEST LEHMAN

Es fácil ser condescendiente con la escritura de guiones, pero no es fácil hacerlo. Lo demuestran todos los malos guiones que se ven.

TOM RICKMAN

Creo que una película sólo consiste en cuatro o cinco momentos entre dos personas; el resto existe para dar a esos momentos su impacto y resonancia. El guion existe para eso. Y todo lo demás.

ROBERT TOWNE

El guion es, sin duda, una de las formas de escritura más difíciles y menos valoradas de toda la literatura. La película que resulta del trabajo de un guionista es mucho más inmediata y visceral que la ficción en prosa. La película que resulta del trabajo del guionista es mucho más inmediata y visceral que la ficción en prosa, pero el proceso de transformar las palabras, ideas y deseos del escritor en ese producto final es menos directo e implica muchos más intermediarios entre el escritor y el público que otras formas de literatura. En consecuencia, el guionista encuentra en su camino escollos y problemas que no se plantean en la creación de un ensayo, una novela o un poema.

El guionista debe comunicarse con el director, los actores, el vestuario, el director de fotografía, los diseñadores de sonido, los diseñadores de producción, los editores y toda una serie de profesionales del cine. Al mismo tiempo, el guionista debe ser especialmente consciente de la psicología del público y de las convenciones de la narración cinematográfica. Y, por último, debe estar en sintonía con los deseos, pasiones y limitaciones de todos los personajes de la historia. Estas exigencias, a veces contradictorias, son tan grandes que hacen que la creación de un guion de primera calidad sea bastante rara.

Sin embargo, el guionista tiene una rica historia dramática de la que aprender. La escritura de guiones es el resultado directo de la escritura de obras de teatro, ya que adapta muchas de las herramientas y convenciones del teatro a una nueva tecnología, una nueva forma de transmitir la historia al público. Si examinamos obras de teatro de éxito (es decir, obras que han mantenido el interés de grandes audiencias durante un periodo de tiempo) y las comparamos con películas de éxito, encontramos que parecen compartir ciertas características. La técnica empleada para mantener el interés del público es sorprendentemente similar en una comedia de Plauto y en una de Neil Simon, en una tragedia griega y en *El Padrino*, en una obra de Shakespeare y en *Atrapados sin salida*. En otras palabras, existe una técnica para centrar el interés del público que puede observarse y puede aprenderse. (El dominio de la técnica no asegurará automáticamente la creación de una obra de teatro o un guion viables, pero la falta de una técnica deliberada o instintiva garantizará casi con toda seguridad el fracaso).

La tarea del guionista va mucho más allá de la formulación de diálogos. De hecho, esta parte de la tarea puede resultar ser el problema más pequeño. El concepto que todo guionista debe abordar es la visión fundamental de una secuencia de acontecimientos, que incluye no sólo el diálogo pronunciado por los actores, sino también su actividad física, su entorno, todo el contexto en el que se desarrolla la historia, la iluminación, la música y los sonidos, el vestuario, todo el ritmo de la narración. Sin embargo, el trabajo del guionista no ha terminado, ya que, además de todas estas consideraciones, el guion debe proporcionar la suficiente claridad como para permitir al director, al director de fotografía, al diseñador de sonido y a todos los demás profesionales del cine crear una película que se parezca a las intenciones originales del guionista.

Aunque otros acabarán interpretando las palabras y la historia del escritor, la visión original de una película es primero dominio exclusivo del guionista. El guionista es el primero en “ver” la película, aunque sea únicamente en la mente y en la página. El guionista debe tener intenciones conscientes de lo que el público verá y oirá y, lo que es más importante, experimentará cuando se elija el reparto y se produzca el guion. Sin esta claridad en la mente del guionista, hay pocas esperanzas de que el guion, o una película hecha a partir de él, tenga el impacto que pretende el autor.

Podemos estar seguros de que el autor de todo gran guion imaginó la actividad de los actores, así como sus diálogos, previendo dónde y cuándo harían sus entradas y salidas, cuál sería el efecto de los decorados, el vestuario y la música, los sutiles cambios de ritmo y cadencia que resultarían más eficaces. Esto no quiere decir que el guionista tenga que ser ingeniero de sonido, director de fotografía, escenógrafo o electricista más que un director o un actor principal; pero un guionista debe saber cómo utilizar las diversas artes cinematográficas para dar la impresión de realidad en la película a lo que originalmente estaba en su cabeza. Esta visión está contenida en el guion, una especie de plano para una forma de arte extremadamente compleja, una forma de arte grabada en dos dimensiones que representa tres dimensiones, una forma de arte que tiene la dimensión adicional del tiempo, que también entra en las artes de la música, la poesía y la danza.

El guionista difícilmente puede anticipar una realización total de esta visión, como tampoco puede hacerlo un dramaturgo. Shakespeare conocía bien los defectos de los actores, como queda patente en los consejos de Hamlet a los actores, y su conciencia de los limitados recursos de su teatro le llevó a calificarlo de “andamio indigno”. Sin embargo, sus obras han perdurado, y todos los elementos de la narración dramática que empleó son tan eficaces hoy como lo fueron cuando se estrenaron sus obras. Los diálogos de Shakespeare, por magníficos que sean, no eran más que un elemento entre otros muchos en su planteamiento de la historia.

Las circunstancias son muy parecidas en el caso del guionista, que debe transmitir una visión tiernamente cuidada y mimada, su “bebé”, para que otros la interpreten, escenifiquen, creen y muestren al público final. Con todos los pasos que hay entre la finalización de un guion y la primera proyección de una película acabada realizada a partir de ese trabajo, es increíble que algo de la visión original del guionista llegue intacta a la pantalla. Sin embargo, lo consigue, precisamente porque el guionista consumado ha imaginado la totalidad de la producción, se ha comunicado con todos los colaboradores del proceso y, lo que es más importante, ha permanecido atento a lo que debe comunicarse al público y cuándo debe revelarse para lograr el máximo impacto y eficacia.

Lo que sigue son debates sobre la construcción dramática y las herramientas de la narración. Muchas de ellas son tan antiguas como el teatro; algunas son tan nuevas como la tecnología cinematográfica. Al final, la escritura de guiones se reduce a la elaboración de planes meticulosos para la representación física de una historia en localizaciones reales o realistas (para la historia), y en cuatro dimensiones: la dimensión del tiempo es la que hace posible el ritmo como parte del patrón de narración de una historia para conseguir el máximo impacto.

ESCENARIO VERSUS PANTALLA

Una obra de teatro es manifiestamente diferente de un guion. Tienes un escenario, un proscenio; tienes un público sentado que sabe que está en un teatro. Están dispuestos a aceptar todo tipo de convenciones propias del teatro. Es una disciplina diferente, casi un género distinto. El cine es un medio mucho más permisivo y, en ese sentido, mucho más difícil.

PADDY CHAYEFKY

No hay tanta diferencia en el proceso creativo de escribir las dos formas de teatro, salvo que una de ellas va a ser llevada a la pantalla.

ERNEST LEHMAN

Aunque la dramaturgia de la escritura de guiones (que es el oficio y la práctica de escribir material narrativo dramático para el cine y la televisión) debe mucho a la historia y el desarrollo del teatro, las dos formas de arte difieren. El problema de describir en qué se diferencian el cine y el teatro se parece mucho a intentar definir la diferencia entre un perro y un gato; ambos son mamíferos que caminan a cuatro patas, tienen cola, pelo, orejas erguidas y hocico. Sin embargo, hasta la mirada más rápida puede determinar la diferencia entre ellos. Una vez familiarizados con ambas formas dramáticas, la mayoría de la gente suele distinguir entre una obra cinematográfica y otra teatral.

La diferencia más obvia está en la página, en el formato de las palabras del autor. Aunque ésta es la menos importante de las diferencias, ilustra la más importante. En una obra de teatro, la mayor parte de lo que aparece en la página son los diálogos de los personajes; en un guion, la balanza se inclina hacia la descripción de la escena, las acciones de los personajes y los elementos visuales que ve el público. A riesgo de simplificar en exceso dos entidades complejas, puede decirse que una obra de teatro depende de las palabras de los personajes.

En una obra de teatro, el peso de la narración recae en las palabras de los personajes, mientras que en un guion (y en la película que se hace a partir de él), el peso recae en las acciones de los personajes. Dicho esto, hay que subrayar que las acciones de los personajes en las obras de teatro siguen siendo más cruciales para la experiencia del público que los diálogos. Pero consideremos los puntos fuertes y los defectos tanto del teatro en vivo como del cine.

En el teatro, el público ve interactuar a seres humanos reales, vivos y que respiran. En una película sólo existe la imagen grabada de las personas, los actores. Es evidente que en el primero hay muchas más posibilidades de conexión entre el intérprete y el público que en el segundo. Un actor consumado sobre el escenario puede crear una empatía electrizante con el público que es imposible en el cine. En otras palabras, el actor en escena puede hacer que sus emociones sean palpables para el público de una forma que los actores en pantalla no pueden. La fuerza del teatro es la debilidad del cine.

Pero esta inmediatez, esta intimidad entre intérprete y público, tiene un precio. En una obra de teatro, el narrador tiene mucho menos margen para instar al público a que observe una acción o reacción concreta, o a que registre cualquier pequeño dato. Hay formas de centrar la atención del público en el teatro, pero ninguna es tan poderosa como el fotograma de la película, que no permite al público elegir mirar a otra parte. Y en una obra de teatro es mucho más difícil cambiar de lugar y desplazarse en el tiempo. Ambas cosas son posibles, por supuesto, pero no pueden hacerse con la facilidad de una película, que puede saltar de una ciudad a otra, del país a otro, o del mundo a otro, y volver antes de que se haya cambiado el decorado en una obra de teatro. Durante largos periodos de tiempo, la mayoría de las obras se desarrollan en un lugar y en un momento concretos. Una vez que el guionista y el cineasta han liberado la cámara, ésta puede ir a cualquier parte; la historia de la película puede saltarse el tiempo o retroceder y avanzar en el tiempo y volver de nuevo en menos tiempo de pantalla del que la obra ha pasado en un lugar y un tiempo.

El teatro tiene la ventaja de la inmediatez, de la compenetración entre actores y público, pero las limitaciones de los engorrosos cambios de tiempo y lugar. El cine tiene una increíble libertad de tiempo y lugar, pero adolece de falta de contacto entre los actores y el público. Esto no quiere decir que la interpretación en la pantalla sea una forma de arte inferior a la interpretación en el escenario, sólo que es diferente, con el obstáculo añadido de la distancia entre el actor y el público. Gran parte de esta distancia se puede compensar con la cámara, que puede acercar al público a un actor de cine mucho más de lo que un público sentado puede acercarse a un actor de teatro. Como la cámara magnifica cada pequeño gesto y expresión, lo que es una reacción perfectamente realista en el escenario se convierte en “demasiado grande” en la pantalla. Sin embargo, incluso con la capacidad de la cámara para llevar al público “dentro” de un personaje participando en la representación, sigue sin poder salvar la distancia entre la representación en vivo y la representación grabada.

El guionista consumado escribirá teniendo en cuenta los puntos fuertes de la película y sus limitaciones, y el dramaturgo consumado hará lo mismo al escribir para el escenario. Al final, esto se traduce en diferencias en la forma en que las obras de teatro y los guiones distribuyen la carga de contar la historia e implicar al público. El dramaturgo puede dar al actor largos discursos y mucho tiempo para “pavonearse”, para implicar al público en la representación, mientras que el guionista debe dar a los actores más acciones que ayuden a revelar el carácter, los deseos y toda la gama de emociones que la representación debe evocar. Al mismo tiempo, el guionista debe escribir teniendo en cuenta los puntos fuertes del cine, aprovechando su capacidad para obligar al público a ver sólo lo que el narrador elige y su capacidad para cambiar de tiempo y lugar con facilidad. Aunque casi todo lo que es posible en el escenario es posible en la pantalla, y aunque tanto el cine como el teatro tienen todos los mismos atributos (pero en proporciones diferentes), son, en el fondo, animales diferentes, tan ciertamente como los gatos y los perros comparten muchas similitudes, pero no son en absoluto intercambiables.

ADAPTACIÓN

A menudo, los libros de primera calidad no sirven para hacer películas de primera calidad. A menudo es un error intentar preservar su calidad literaria.

WALTER BERNSTEIN

Las películas hacen algunas cosas maravillosamente bien que las novelas no hacen. Las películas tienen una maravillosa capacidad narrativa; tienen tamaño y alcance. Son formas completamente diferentes. La única similitud es que a menudo utilizan el diálogo. Por lo demás, la forma en que se trata una escena en una película y la forma en que se trata una escena en un libro no tienen nada que ver.

WILLIAM GOLDMAN

Las historias para el cine pueden adaptarse a partir de diversas fuentes. Obras de teatro, novelas, cuentos, experiencias de la vida real, incluso poesía y canciones han sido adaptadas a la pantalla. A primera vista, parece una tarea más fácil que desarrollar una nueva historia desde cero. Sin embargo, adaptar una historia de otra fuente suele requerir más habilidad y comprensión del medio cinematográfico que crear una historia nueva. Muy pocas historias creadas para otro medio, o historias que se hayan vivido realmente, se prestan fácil e inmediatamente a las necesidades de un guion. Todos hemos oído el término “licencia dramática”, que proviene de la necesidad de alterar, simplificar, comprimir o eliminar material para que el drama funcione. Y todos hemos tenido la experiencia de ver una película sobre un hecho real que recordamos y pensar: “Pero no era así”.

Estas discrepancias no se deben necesariamente a la incompetencia del guionista, sino a que la licencia era la única forma de resolver los problemas dramáticos. La vida de la gente rara vez tiene una estructura de tres actos. Las novelas suelen tener demasiado material o no son terriblemente visuales o son decididamente demasiado internas. Las obras de teatro se han escrito teniendo en cuenta las limitaciones del escenario y deben hacerse más cinematográficas añadiendo la cámara como narrador, expandiéndose más allá de los pocos decorados de la obra y dramatizando acciones a las que sólo se alude en la obra. Los relatos cortos no suelen tener un primer acto completo y a veces tienen demasiado poco material o, de nuevo, son demasiado internos o poco visuales. Los poemas y las canciones suelen ser demasiado esquemáticos y superficiales para servir de punto de partida a un guionista.

En el momento en que un escritor empieza a adaptar una historia de otra fuente, surge la pregunta: ¿Hasta qué punto se debe y se puede ser fiel a esa fuente? A veces, las adaptaciones más fieles son las peores películas, porque el material no fue diseñado para una historia cinematográfica y, tal y como está escrito, no funciona en la pantalla, por muy poderosa que sea la historia en su forma original. El drama en general, y desde luego en el cine, exige compresión, intensificación. Hay un viejo refrán que dice: “La ficción es cotilleo, el drama es escándalo”. Ambos son lo mismo, salvo que el escándalo es más intenso y se propaga como la pólvora, mientras que el cotilleo puede serpentear y prolongarse mucho más. Los acontecimientos que tienen lugar en una novela o en la vida

real a lo largo de meses, o incluso años, a menudo se desarrollarán mucho mejor en una película si suceden todos en el mismo día. Pero cuando uno se enfrenta a una historia impresa o a los hechos reales de cómo sucedió exactamente algo, existe una inclinación natural a seguir los hechos o la página impresa, a costa del drama. Quien escribe una adaptación debe sopesar constantemente estos dos aspectos: la fidelidad a la fuente original y las exigencias de intensidad y comprensión del drama. Son cuestiones intrínsecamente difíciles.

Para el guionista novel, por tanto, la adaptación de otra fuente es más un obstáculo que una muleta. Sin embargo, la adaptación puede ser un reto refrescante para un guionista consumado, que sabrá qué buscar, cuándo pueden conservarse algunas secciones del material y cuándo, por qué y cómo deben alterarse otras para que el drama funcione en la pantalla. El adaptador experimentado busca bajo la superficie de los acontecimientos el drama que se esconde debajo, encuentra formas de unir elementos dispares para que encajen temática y dramáticamente con el resto de la historia y, al mismo tiempo, intenta mantenerse fiel al espíritu de la historia original.

Otra gran dificultad que hay que superar en la adaptación es la traducción de la voz del narrador. No existe un equivalente cinematográfico exacto del narrador de un libro, ya esté escrito en primera o tercera persona, y sin embargo, en algunas de las mejores obras de ficción, la comunicación directa de tú a tú entre el autor y el lector es el aspecto más interesante de la obra. El autor de un libro puede hacer digresiones sobre filosofía, psicología, historia personal y regional, juegos de palabras y magia del lenguaje que no pueden llevarse a la pantalla de la misma manera. Estos aspectos de la voz del autor pueden frustrar incluso al guionista más consumado que intente una adaptación, por la misma razón por la que pueden seducir al lector: el autor está provocando la imaginación del lector de una manera que una película no puede. Lo que se muestra en la pantalla es “real” para el público; los actores son sus personajes, los lugares y los acontecimientos parecen tan reales como los cineastas puedan hacerlos. El lector evoca en su mente imágenes de las personas, los lugares y los acontecimientos, y se deleita con las ocurrencias y reflexiones del autor. Esta evocación imaginativa y el paseo pausado del lector por la mente del narrador no son posibles en el cine, que necesariamente tiene que hacer manifestaciones visibles en lugar de las imaginaciones del lector.

Al guionista principiante le convendría dominar las herramientas del oficio y, al mismo tiempo, buscar una historia que pueda modificarse, desarrollarse y acentuarse fácilmente para lograr un mayor impacto dramático. Una vez que el guionista adquiere un cierto grado de destreza con las herramientas analizadas en profundidad en esta obra, la adaptación se convierte en un esfuerzo que merece la pena.

EL CINE DE AUTOR

Todo el mundo se reúne y todo el mundo hace una película.

WILLIAM GOLDMAN

Lo digo como guionista: no hay persona más importante en un plató que el director. Pero incluso así, una película es siempre una colaboración. Creo que la teoría del autor no es más que una forma de que a los historiadores les resulte más fácil atribuir el mérito o la culpa a los individuos. Es una forma simplista de interpretar los hechos, y a menudo tiene muy poco que ver con lo que ocurrió en realidad.

ROBERT TOWNE

El cine es esencialmente una colaboración.

BILL WITTLIFF

¿Quién es el verdadero autor de una película? A los teóricos del cine y a los espectadores les encanta debatirse con esta pregunta. La concepción popular, originada por Francois Truffaut escribiendo como crítico de cine en *Cahiers du Cinema* y promovida por primera vez en este país por Andrew Sarris, sostiene que el director y sólo el director es el autor de la película, el *auteur*. En la historia del cine ha habido una serie de cineastas que parecen verdaderos autores: cineastas cuya obra muestra una coherencia de expresión y parece demostrar principalmente el arte y las convicciones de una sola persona. La mayoría de estos autores han sido directores: D. W. Griffith, Billy Wilder, Alfred Hitchcock, Ingmar Bergman, Francois Truffaut y Woody Allen, entre otros. Pero hay que señalar que Bergman, Wilder, Truffaut y Allen también han escrito o coescrito la mayoría de sus guiones, y que Hitchcock trabajó en estrecha colaboración con sus guionistas, aunque no se atribuyó el mérito de escribir sus contribuciones.

Los guionistas-directores o los directores que colaboran en profundidad con sus guionistas sólo representan una parte de las películas creadas cada año. ¿Quién es el autor de estas otras películas? Todo el equipo de cineastas es el *auteur*: el guionista y el director, pero también el productor, el director de fotografía, el diseñador de producción y los actores. Es evidente que el director es un miembro importante del equipo, pero sin guion, sin actores, sin cámara, sin sonido, sin decorados, sin vestuario, sin toda la producción, el director no puede hacer nada. Un examen detenido muestra las contribuciones de los guionistas colaboradores, el mismo director de fotografía, compositor y diseñador en una película tras otra, incluso en las películas de los grandes guionistas y directores mencionados anteriormente. ¿Dónde acaba el trabajo de todos los demás y empieza el del director? Aunque es innegable que el director es el líder del equipo una vez que comienza el juego, no hay juego sin el guionista, y el director no puede esperar lograr mucho sin los demás miembros del equipo.

En otras palabras, la cuestión de la autoría se convierte en un punto discutible. La interdependencia de la familia de cineastas que producen, rueda y editan una película es demasiado fuerte para que un solo colaborador sea el único autor de la obra. Al mismo

tiempo, algunas películas tienen un claro sello de personalidad, a menudo aportado por el director, pero a veces por el guionista, el director de fotografía o, más a menudo de lo que muchos teóricos del autor se atreven a admitir, por la estrella, cuya marca está presente en toda la película, independientemente de quién la haya escrito o dirigido. Desde las películas de Mae West a la serie del *Hombre Delgado*, pasando por las de James Bond o los westerns de Clint Eastwood, muchas películas se distinguen por las estrellas que se ponen delante de la cámara. Pero en la mayoría de las películas, el autor es el equipo, no un solo individuo. Y la variedad, profundidad y viveza de una película determinada se debe a los esfuerzos de este pequeño grupo, cada uno de los cuales aporta su experiencia individual a la empresa.

LAS CONTRAPARTES DE LOS GUIONISTAS

Básicamente, hay siete personas que son esenciales para una película, y si la película va a ser realmente buena, las siete tienen que dar lo mejor de sí mismas. Sin ningún orden en particular, son el director, el productor, los actores, el director de fotografía, el diseñador de producción, el montador y, por supuesto, el guionista. A veces, el compositor es esencial, absolutamente esencial.

WILLIAM GOLDMAN

Si cada uno hace bien lo que hace, todas las competencias tienden a fusionarse. Al escritor se le llama - escritor, al actor - actor, al director - director. Pero en realidad trabajan juntos, de tal manera que sus respectivos trabajos se fusionan.

ROBERT TOWNE

Existe una terrible tendencia entre los espectadores de cine, algunos críticos y no pocas personas de la industria cinematográfica a considerar a los cineastas y a los guionistas como dos grupos separados, como si escribir guiones no fuera hacer cine. Esta falacia también es perpetuada por un gran número de personas que escriben guiones, que creen que no necesitan saber nada de cine para escribir un buen guion. Dramaturgos, novelistas, periodistas, actores, camareros y amas de casa se han convertido en guionistas consumados, pero eso no significa que esas ocupaciones les hayan servido de formación para escribir guiones. Tanto si un guionista fue a la escuela de cine como si le contrataron para escribir debido a algún trabajo externo (como escribir novelas o actuar), tuvo que aprender en qué consistía el cine. Un guionista que no entienda cómo se hacen las películas, cuáles son las necesidades, los límites y los puntos fuertes del medio cinematográfico, quiénes son los demás profesionales y cómo comunicarse con ellos, no podrá llegar a ser un experto en el oficio de guionista.

No hace falta saber tocar el oboe para escribir una sinfonía, pero más vale que un compositor clásico conozca los puntos fuertes y las limitaciones del oboe, así como del fagot, el violonchelo, el violín y todos los demás instrumentos que componen la orquesta. Un arquitecto no tiene por qué saber cómo construir un encofrado para unos cimientos de cemento o cómo enmarcar un tejado a dos aguas, pero los conocimientos necesarios para un arquitecto incluyen saber qué es estructuralmente posible e imposible, además de cuáles son los requisitos, usos y dificultades de las distintas técnicas de construcción. Lo mismo ocurre con el guionista consumado, que debe comunicarse con el productor, el director, los actores, los intérpretes, el compositor, el director de fotografía, el jefe de producción, el técnico de sonido, el montador, el mezclador y muchos más. Para ser eficaz en la escritura de guiones, un guionista no sólo debe saber cómo contar bien una historia, sino también cómo comunicarla a toda una serie de profesionales, cada uno de los cuales realiza una parte del trabajo de creación de la película acabada.

Como el cine es una actividad de grupo, las relaciones son cruciales para un trabajo eficaz. Las tres relaciones más importantes del guionista son con el productor, el director y los actores. Las muchas otras artes y oficios cinematográficos utilizan el guion como referencia y punto de partida para su trabajo, pero estas tres relaciones requieren un mayor grado de comprensión por parte del guionista.

El productor de una película se plantea un gran número de preguntas: ¿Quién querría ver esta película? ¿En qué se parece a otras películas de estreno actual o reciente? ¿Quién querría interpretar el papel principal y otros papeles críticos? ¿Cuánto costaría hacer esta película? Hay muchas más preguntas, pero estas pocas dan una idea de lo que pasa por la cabeza de un productor cuando lee un guion. Es una mala idea que un guionista proponga respuestas a cualquiera de estas preguntas, como sugerir actores o actrices concretos, pero es muy buena idea tener en cuenta que un productor someterá tu trabajo a este tipo de preguntas. No se puede ni se debe intentar adivinar lo que será un éxito el año que viene (o, para ser más realistas, a los dos años de estar escribiendo). En lugar de eso, escriba una historia que le atraiga, que le gustaría ver como película, y confíe en que su sensibilidad encontrará un público.

La relación entre el guionista y el director es tan estrecha que muchas personas intentan hacer las dos cosas, y algunas lo consiguen. Son las dos únicas personas implicadas en la producción de una película que la contemplan casi de la misma manera; es decir, el guionista y el director contemplan la totalidad de la historia, cómo se la cuentan al público, cómo esperan que el público la experimente y reaccione ante ella. El productor, por su parte, considera el conjunto y se ocupa de la historia y la narración desde el principio hasta el final y la distribución, la visión del productor debe estar ocupada en parte por las consideraciones prácticas de la realización de la película: presupuesto, programación, localizaciones y todo lo demás. Sin embargo, el guionista y el director son potencialmente los mejores aliados, ya que estos dos trabajos afectan a la trama y la textura de la historia. Si ambos están haciendo la misma película, si ambos ven la misma película en su mente, puede ser una colaboración maravillosamente enriquecedora. Por eso el guionista y el director deben trabajar juntos en la preproducción, afinando el guion hasta que ambos vean la misma historia de la misma manera.

La relación entre el guionista y los actores es mucho más estrecha de lo que mucha gente cree, no necesariamente por el hecho de trabajar en estrecha colaboración, sino por la similitud de enfoques sobre el material y los aspectos esenciales del trabajo. Gran parte del proceso de escritura de guiones comienza con la exploración de los personajes: descubrir/inventar quiénes son, qué quieren, qué esperan, qué temen, qué les mueve. Este mismo proceso también lo llevan a cabo los actores, profundizando en el funcionamiento interno de los personajes mucho más allá de lo que se manifestará en la pantalla. Los dos enfoques divergen porque un guionista debe pasar por este proceso para cada personaje importante, mientras que el actor sólo tiene que hacerlo para un personaje. Al final, esto significa que el actor puede conseguir mucha más profundidad, puede tomarse el personaje más a pecho que el guionista, cuya atención y energías están necesariamente divididas. Por eso, al final el personaje “pertenece” más al actor que al guionista; el actor tiene una comprensión más profunda del personaje. Los comentarios de los actores que se han tomado en serio a sus personajes pueden ser muy valiosos para el guionista a la hora de afinar y pulir el guion antes de la producción. Por desgracia, este lujo no siempre es

posible, pero debería ser un objetivo, porque puede ayudar enormemente a la película finalizada.

UNA ADVERTENCIA

Una de las grandes dificultades del análisis de películas y guiones es la confusión de su vocabulario. Cuando un médico utiliza la palabra *apendicitis*, o un abogado *citación judicial*, o un arquitecto *fenestración*, otras personas de la misma profesión saben exactamente de qué se está hablando. Cuando un profesor, un guionista o un productor utiliza las siguientes palabras (todas ellas extraídas de los títulos de los capítulos de los libros de dramaturgia y guion): *continuidad, progresión, premisa, tema, anticipación, indicaciones, preparación, anticlímax, complicación, escena, catástrofe, resolución, representación, crisis, antagonista, impresionismo, ajuste, peripecia, ironía, ataque, enfoque, suspense, acción, reconocimiento, equilibrio, movimiento, orquestación, unidad de los contrarios, estática, salto, transición, incidente...* Los significados pueden llegar a ser confusos, ya que la mayoría de los términos no tienen definiciones precisas en el contexto del tema tratado. Cada autor los utiliza con un significado distinto. La lectura consecutiva de media docena de libros sobre guion puede dejarnos perplejos, a menos que ignoremos la terminología y pensemos en términos de conceptos.

Quien se aventure a leer otro libro sobre el tema también debe elegir su propio vocabulario e indicar qué significa para él o ella cada término impreciso. Para evitar confusiones, es mejor que el lector ignore por el momento lo que otros han querido decir con *premise* y *crisis* y *unidad*, etc., y se concentre en el significado en el contexto de la obra que tiene entre manos. Desgraciadamente, no parece haber otra forma de sortear esta dificultad.

NARRACIÓN BÁSICA

Una historia empieza con un personaje.
FRANK DANIEL

QUÉ HACE QUE “UNA BUENA HISTORIA ESTÉ BIEN CONTADA”

*Simplemente nunca lo entiendes. El público siempre lo sabe.
Tú puedes estar tan condenadamente seguro de que tu película
será un éxito, en la sala de proyección se ve tan bien.
Y de pronto el público te dice algo que tú hasta entonces no sabías.*
ERNEST LEHMAN

El pecado más grande que puede cometer una película es ser aburrida.
FRANK DANIEL

*Lo primero es el contenido. ¿Qué es lo que el realizador quiere decir
que pueda significarme algo nuevo?*
BILL WITTLIF

Siempre hay espacio para una historia nueva y realmente buena. Pero ¿qué es una historia realmente buena o, más precisamente, una buena historia que además esté bien contada? "Un héroe simpático se enfrenta a dificultades aparentemente insuperables y, aun así, de alguna manera se las arregla para ganar" - esto resuena con muchas muy buenas historias - desde *Shane* hasta *Con la muerte en los talones*, *Atrapados sin salida* y *La guerra de las galaxias*. Pero hay todo un grupo de películas, afortunadamente exitosas y apasionantes, que no tienen un personaje principal simpático y aun así pueden cautivar al público, desde *Tu destino en mi mano* hasta *Amadeus* y *El padrino*. En todas estas películas estamos de algún modo interesados en el destino de una figura que está lejos de ser admirable o envidiable, y con quien, sin embargo, compartimos un sentimiento de comunidad. Vemos el dolor y el tormento interior de una figura cuyas acciones, amor y posiblemente toda su vida nos parecen aborrecibles. Muchas buenas historias giran en torno a personajes que se encuentran en algún punto intermedio - no del todo simpáticos por las cosas que piensan o hacen, pero con todo, personajes que despiertan nuestra admiración. *Casablanca*, *Mi vida es mi vida*, *Más corazón que odio* y *Cuerpos ardientes* entran en esta categoría.

Por tanto, no es necesario que un personaje nos sea del todo simpático; sin embargo, debe haber algún nivel de empatía, por pequeña que sea. Además, la figura debe intentar hacer algo. No hacer algo o impedir que algo suceda también significa acción. Intentar salvar la vida de alguien, ganar una carrera, evitar ser reclutado por el ejército, no dejarse conmover o pintar un cuadro: todos estos son impulsos que podrían funcionar con el personaje adecuado. Pero debe haber obstáculos que dificulten que el personaje consiga lo que quiere. Si es fácil salvar la vida, ganar la carrera o pintar el cuadro, entonces el público dice: "¿Y qué?" El desinterés del público surge directamente de esta falta de dificultad para alcanzar el objetivo.

*El público no siente empatía por un personaje
porque este sufre algún dolor, o porque es reprimido,
sino por lo que emprende en contra.*

WALTER BERNSTEIN

En 1895, Georges Polti publicó en Francia un libro titulado “Las treinta y seis situaciones dramáticas”. En este libro intenta determinar las 36 situaciones iniciales que subyacen a toda historia dramática. Aunque el libro de Polti es ciertamente útil, no identifica el patrón común a todas las historias. Frank Daniel fue el primero en formular una definición de la situación inicial básica y dramática, que suena engañosamente simple: *Alguien quiere tener algo a toda costa y tiene dificultades para obtenerlo*. Si el público siente cierta simpatía por ese “alguien” y quiere que ese personaje haga o tenga algo a toda costa, y ese “algo” es muy difícil o difícil de conseguir, entonces estamos en el camino de una buena historia. Cuando al personaje le es igual si logra su objetivo, o si este es demasiado fácil o completamente imposible de lograr, entonces no hay ninguna situación dramática. Entonces se puede decir que una buena historia gira en torno a un personaje, con el que el público siente cierto nivel de empatía y que busca algo que es difícil, pero posible de lograr.

“Una buena historia bien contada” implica otro elemento esencial: la forma en que el espectador vive la historia. Lo que el espectador sabe, cuando se entera, mientras que uno o más de los actores no lo saben, lo que esperan, lo que temen, lo que pueden predecir, lo que les sorprende, todas estas cosas son parte de la narrativa. Despertar el interés del público por una historia, implicarlo en ella y gestionar adecuadamente esa implicación es uno de los mayores logros del guionista. Sin esta participación del público, una buena historia se desmorona en sus partes individuales, convirtiéndose sólo en una secuencia de acontecimientos, no en una experiencia de la que el público no puede prescindir.

Al principio de su carrera, muchos autores consideran que escribir una historia pensando en el público es un mal que se debe evitar a toda costa. Están confundiendo algo. Están confundiendo escribir pensando en el público, con una escritura que complace al público. Sin embargo, esto debe evitarse; simplemente servirle al público una papilla previamente masticada y digerida repetidamente, sin pensamientos ni sentimientos reales, es una pérdida de tiempo y energía. Pero es igualmente inútil e imposible escribir una pieza eficaz para la expiación, sin considerar al público y su reacción, ya que sería inútil e imposible diseñar ropa sin imaginar quiénes serán. El resultado serían tres agujeros, sin piernas ni una cintura de 15 centímetros, y en la obra de teatro sería lo mismo: una historia que nadie quiere oír ni ver.

La diferencia entre escribir una historia con el espectador en mente y escribir para complacerlo es básicamente quién decide hacia dónde va. Cuando el autor escribe lo que cree que la audiencia quiere oír o ver, entonces la audiencia determina claramente la dirección de los acontecimientos. Si el autor imagina a su audiencia al escribir y utiliza esta imaginación para asegurarse de que participen en los personajes otras situaciones y eventos de la historia, entonces él decide hacia dónde irá; este autor ofrece una experiencia y básicamente seduce a la audiencia a participar en ella, aquí el narrador marca la dirección.

Este libro trata principalmente de dos cosas: cómo escribir una buena historia y cómo contarla bien. Estos dos temas están tan entrelazadas entre sí que no es posible tratarlas por

separado. Frank Daniel lo formula así en la introducción de este libro: "Es simple - se trata de contar historias apasionantes sobre personas apasionantes de una forma apasionante". Los elementos esenciales de una buena y bien contada historia son:

1. La historia trata sobre *alguien* por quien sentimos cierta simpatía.
2. Alguien realmente quiere lograr *algo específico*.
3. Lograr este algo es posible, pero *difícil*.
4. La historia se contará de tal manera que el *impacto emocional* sobre el espectador y su participación sean lo más amplias posible.
5. La historia debe tener un final *satisfactorio* (pero no necesariamente un final feliz).

“Una buena historia bien contada” es sencillo, pero no fácil.

LA DIVISIÓN EN TRES ACTOS

*Quiénes son las personas y cuál es el punto de partida
de toda la historia: de eso trata el primer acto,
el segundo acto es la continuación de este punto de partida
hasta un punto donde hay colisiones y grandes problemas.
Y el tercer acto muestra cómo se resuelven los
conflictos y problemas.*

ERNEST LEHMAN

Algunos autores trabajan con una división en cinco actos, muchas obras de televisión se dividen en siete actos; en este libro, sin embargo, nos referimos a una división del material de la historia en tres actos. La diferencia original en el número de actos surge de cómo el autor organiza sus ideas sobre la historia y no de cómo se comporta el público. Utilizados de forma adecuada y eficaz, cada uno de estos esquemas de clasificación presentaría los mismos acontecimientos y giros de la historia en más o menos el mismo lugar y en el mismo orden.

Muchos profesores y autores prefieren hablar de la "estructura de los tres actos" en lugar de una división en tres actos, pero esta formulación podría llevar a suponer que contar una historia es similar a tender un puente, es decir, una vez finalizado ya no es posible realizar cambios en el diseño. Pero en realidad se desarrolla una historia; durante este proceso de desarrollo su "estructura" cambia; está en constante movimiento. Además, no existe una estructura fija que funcione a la hora de contar una historia; cada nueva historia es su propio prototipo; debe crearse de nuevo cada vez. No existe una receta, ni un formulario que deba completarse para que una historia tome forma. Si quieres contar bien una historia, tienes que ser un poco más inventivo.

Abogamos por la división en tres actos principalmente porque es la más fácil de entender y la más cercana a la forma en que el público percibe una historia. El primer acto familiariza al público con los personajes y la historia. El segundo acto aumenta esta familiaridad y, por tanto, la conexión emocional del público con la historia. El tercer acto finalmente completa la historia y lleva al público a un final satisfactorio, es decir, una historia tiene un comienzo, un desarrollo y un final.

En una película no hay telón ni cambios claros de escena como en la mayoría de las obras de teatro. Esto le da a la película la oportunidad de contar una historia de forma continua, sin pausa, sin interrupción, sin mirar atrás. La experiencia ideal que una película puede transmitir al público es la de un sueño sin fisuras, una historia en continuo desarrollo y avance que cautiva al público intelectual y emocionalmente y sólo les permite "despertar" de ella al final. Debido a que la película intenta poner al público en un estado de ensueño - un estado en el que uno está tan cautivado por la historia que todas las demás preocupaciones y pensamientos se olvidan-, el guionista intenta enmascarar los cambios de escena y suavizar las costuras de la historia.

Por lo tanto, los espectadores no son conscientes de la división de una película en actos individuales, aunque perciben los cambios emocionales que acompañan a los puntos de quiebre centrales de la historia. El verdadero objetivo de la división es ayudar al autor a organizar sus ideas, cómo contar su historia y dónde ubicar los momentos cruciales para que tengan el mayor impacto posible. Muchas secciones en el próximo capítulo acerca de las “herramientas del guionista” analiza con gran detalle los componentes que ayudan al autor a lograr este objetivo.

El primer acto lleva al público al mundo de la historia y le presenta a sus personajes principales. Además, se revela el conflicto en torno al cual se construye la historia. En la mayoría de las historias hay un único personaje principal cuya vida y situación específica son el centro de atención al final del primer acto; en otras palabras: su objetivo está definido y los obstáculos en su camino al menos se insinúan. El segundo acto trata con detalle estas dificultades y con énfasis, los obstáculos que el personaje tiene que superar en el camino hacia su meta. Al mismo tiempo, este personaje cambia y se desarrolla durante el segundo acto, o al menos el personaje se encuentra expuesto a una tremenda presión. bajo el cual tiene que cambiar, y este cambio luego se manifiesta en el tercer acto. Las subtramas de la historia se desarrollan principalmente en el segundo acto. En el tercero, la trama principal (la historia del personaje principal) y las sub-tramas se resuelven de diversas formas, pero todas con una cierta finalidad: la sensación de que el conflicto ha terminado. (Incluso si ve otra tormenta acercándose en el horizonte, los conflictos de esta historia han llegado a su fin).

Conviene pensar en los tres actos no como un recipiente o una horma en el que se vierte una especie de masa que el autor ha amasado, sino como una serie de marcas de ruta que un guía o explorador intenta no perder de vista cuando se mueve por terreno desconocido y peligroso. Los expedicionarios (el público) que siguen al guía (el autor) sólo son conscientes de su entorno, conscientes de los posibles peligros que se avecinan, de los beneficios esperados, de los ruidos aterradores de la noche. Pero el guía tiene que seguir estas marcas, aunque a veces puede pasarlas por alto de su campo de visión, pero aun así necesita hacerlo una y otra vez para poder recuperar la orientación. El líder sabio no hará que sus seguidores sean conscientes de todos los hitos, pero les permitirá ver el viaje como un continuo y verlo a él como un líder con habilidades mágicas.

EL MUNDO DE LA HISTORIA

*Intento no forzar a los personajes a un entorno
o un evento para que se ajusten a mis ideas, sino más bien
darles suficiente realismo para que ellos me prescriban
en qué ambiente les gustaría quedarse.*
BILL WITTLIFF

*Debe haber alguna forma de interacción entre los personajes
y el entorno en el que interactúan,*
WALTER BERNSTEIN

La historia de cada película es una creación única, una variación -con un rango que va desde "muy realista" hasta "muy fantástica"- de la realidad de nuestro mundo, hoy o en otro momento. Salvo algunas secuelas, dos películas no suelen desarrollarse de la misma manera. En lugar de esto, la mayoría de las películas tienen un universo diseñado específicamente para ellas con sus propias reglas y límites. Esto es así incluso si a primera vista dos películas parecen transcurrir exactamente en el mismo mundo. Por ejemplo, tanto en *El Campeón* como en *Rocky*, se trata sobre boxeadores que quieren llegar a la cima y sobre el mundo del boxeo profesional. Ambos abordan su tema con similar determinación, pero el primero es más una parábola, una lección moral ilustrada, mientras que el segundo es más un cuento de hadas, la creación de una leyenda.

Una forma de probar la singularidad de una película en particular es imaginar una escena de una película en otra. La comparación entre *Hechizo de luna* y *El Padrino* es un poco extrema, pero ilustrativa. Ambas historias tratan sobre diferentes generaciones de familias de inmigrantes italianos en Nueva York. Y, sin embargo, cada imagen de una película parecería muy inapropiada en la otra. La misma discrepancia se puede observar en dos películas muy similares. *Double Indemnity* (Mujer por encima de la conciencia) y *Chinatown* actúan al mismo tiempo en Los Ángeles, personajes y diálogos son ambos duros, y ambos se caracterizan por un cierto cinismo. Pero a pesar de todas estas similitudes, Jake Gittes en *Double Indemnity* estaría tan en el lugar como Walter Neff en *Chinatown*. Parece que vienen de diferentes países, lo cual naturalmente es así.

La peculiaridad y lo especial del mundo narrado de una historia proviene de dos fuentes diferentes: la naturaleza del personaje principal (en la mayoría de las películas) y la del autor. Gran parte de lo que es importante o no importante en el mundo de una historia depende de quién desempeña el papel principal en ella, cuáles son las características de esa persona y su situación particular. Además, en el significado de la historia también influye considerablemente lo que el autor tiene en mente sobre el tema de la historia (ver. el capítulo "Tema"): lo que se debe enfatizar y a lo que se debe restar importancia: objetivos, miedos, esperanzas, qué circunstancias particulares, qué hechos y qué fantasías determinan a las personas que aparecen en la historia: todos estos factores están determinados por el narrador. Estos gustos y disgustos personales (y a veces involuntarios) y las decisiones conscientes de la historia. El narrador cambia la proporciones, matices y perspectivas del

mundo de una historia. La historia que crea un narrador también está determinada en gran medida por su estilo.

PROTAGONISTA, ANTAGONISTA Y CONFLICTO

Nunca trabajo en la trama de un guion sin tener en cuenta a los personajes. Si quiero avanzar, tengo que descubrir de quién es la historia, quién es el personaje principal... Si escribo algo donde aparece un villano, me esfuerzo seriamente en dotarlo de todas las ventajas que sean aceptables en su posición, para hacerlo tan impresionante e interesante y lograr que el diablo resulte convincente y atractivo.

WALTER BERNSTEIN

La mayoría de las historias cinematográficas se cuentan en torno a un único personaje principal, el *protagonista* (consulte el capítulo “Protagonista y objetivo”). Incluso en historias con varios personajes de igual estatus o con una estructura diferente (ver el capítulo “Unidad”), cada subtrama individual tiene su propio protagonista. En la constelación dramática básica "Alguien quiere algo a toda costa y tiene dificultades para conseguirlo ", este "alguien" es el protagonista.

El *antagonista* de una historia es la fuerza antagónica, la "dificultad", que ejerce una activa resistencia a los esfuerzos del protagonista por conseguir su objetivo. Estas dos fuerzas opuestas conforman el conflicto de la historia.

En muchas historias, el antagonista es una persona muy distinta al protagonista, el llamado “malo”. Desde *Con la muerte en los talones* hasta *La guerra de las galaxias*, *Chinatown* y *Terminator*, se han hecho películas extremadamente efectivas basadas en historias en las que el protagonista y el antagonista son dos personas claramente diferentes que se oponen entre sí. En este tipo de historias, el protagonista tiene lo que se llama un conflicto externo, un conflicto con alguien más. Pero en muchas películas el protagonista es también su propio antagonista; el enfrentamiento central se produce dentro del personaje principal, entre dos aspectos, fuerzas motrices o deseos diferentes de una misma persona. Los casos más claros en los que existe un conflicto interno incluyen *Hamlet* y *El extraño caso de Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, pero también hay muchos ejemplos en la historia del cine: *El tesoro de la Sierra Madre*, *Bonnie y Clyde*, *Vértigo* y *Toro salvaje*. En estas y muchas otras películas, el enfrentamiento central tiene lugar dentro del personaje principal.

Aunque se trate de un conflicto interno en el que protagonista y antagonista son la misma persona, suele haber también conflictos externos. Y en la mayoría de las historias bien elaboradas con un conflicto externo, hay al menos rastros de un conflicto interno en el personaje principal. En largos tramos, estos dos tipos de conflicto tal vez se equilibren entre sí; sin embargo, al final prevalecerá uno de los dos. En *Casablanca*, dos almas luchan en el pecho de Rick - si se une o no a la resistencia contra los nazis - y, sin embargo, también está el Mayor Strasser como una manifestación física muy real de la presión a la que se encuentra y que debe tomar una posición. En *El golpe*, el protagonista, Johnny Hooker, interpretado por Robert Redford, quiere vengarse del responsable de la muerte de su amigo y profesor. Este hombre es el antagonista y hay un conflicto externo; Sin embargo, también hay una lucha dentro del personaje de Redford: ¿está a la altura de esta tarea? ¿puede

confiar? En *Tiburón*, el sheriff Brody es el protagonista y el tiburón el antagonista, por lo que hay un conflicto externo. Pero Brody también tiene que lidiar con conflictos internos: su miedo al río, su deseo de no luchar contra el tiburón y de conseguir un barco más grande. En *Bonnie and Clyde* Clyde lleva en sus hombros el conflicto central consigo mismo, con su afán de autodestrucción, pero también está el sheriff, que le respira en la nuca, y su pandilla, que hace manifiesto su conflicto interior.

Un conflicto interno en una historia con un antagonista externo ayuda a hacer del protagonista un ser humano más complejo e interesante. Una fuente externa de conflicto en una historia donde el conflicto principal es esencialmente interno ayuda a hacer visibles, palpables, las dos caras del personaje; les da "vida propia". De hecho, éste es el quid de la cuestión central de la escritura de guiones: cómo mostrar al público lo que ocurre en el interior del central -o de cualquier personaje-.

HACER VISIBLE EL INTERIOR

*Lo que cuenta no es lo que hay en la página,
sino lo que se ve en la pantalla, incluso para los autores.*

TOM RICKMAN

*Hay que llevar el momento al límite y escribir
con tanta energía como sea posible.*

*Si esto se hace efectiva y honestamente,
entonces la constelación dramática cuaja,
funcionará.*

WALTER BERNSTEIN

Dado que en la mayoría de las películas suele haber conflictos internos y externos -en cualquier contexto- el guionista se enfrenta constantemente a la cuestión de cómo hacer visible lo que sucede dentro de un personaje. Las historias se volverían bastante planas y aburridas si no tuviéramos una idea de la vida interior de los personajes: sus alegrías, sus dolores, sus deseos más secretos y esperanzas, sus miedos ocultos. Por supuesto, esto es mucho más fácil cuando dos personajes están en conflicto directo entre sí.

Desafortunadamente, tal confrontación no siempre ocurre. Los guionistas inexpertos suelen recurrir al diálogo para llenar este vacío, pero no es una solución muy satisfactoria. Esto conduce a que un rebaño de personajes se habla abierta y honestamente entre sí; lo dramático acontece entonces en el cine mismo cuando el público sale corriendo de la sala.

Una solución mucho mejor al problema es darle al público una idea de su vida interior a través de las acciones de un personaje. Una de estas acciones es hablar, pero el diálogo no lo es ni puede serlo todo. Cuando un personaje dice: "Estoy muy enojado contigo", eso es débil y puede que no sea cierto en absoluto. Cuando el personaje agarra al otro personaje por el cuello y lo golpea contra la pared, generalmente podemos imaginar lo que le sucede al primer personaje incluso sin diálogo. Encontrar acciones que expresen sentimientos complejos es una de las tareas más difíciles a las que se enfrenta un guionista, pero eso es lo que marca la diferencia entre una historia que funciona y una que habla del hecho de funcionar. Annie y Alvy pasan uno de sus momentos más felices en *Annie Hall* cuando intentan cocinar langosta juntos. Después de su ruptura, Alvy intenta lo mismo con otra mujer. Éste visualiza y dramatiza lo que ha perdido y lo que le gustaría recuperar. Y cuando las cosas van mal, nos dice mucho sobre cómo le está yendo. Aunque hay diálogo en ambas escenas, no aporta nada a nuestra comprensión de los personajes, las acciones y el desenlace.

Incluso cuando se utiliza el diálogo, no siempre dice exactamente lo que parece decir. Si vemos a un personaje acercarse sigilosamente a otro con un cuchillo de carnicero escondido a la espalda mientras habla de su amor eterno por la otra persona, ¿a quién creemos, al diálogo o a la acción? De hecho, es la yuxtaposición de diálogo y acción, muy a menudo desaparejados, lo que nos da una imagen más clara del mundo interior de un personaje. Cuando un personaje miente a otro y sabemos la verdad, aprendemos una segunda cosa sobre el mundo interior del personaje mentiroso: la verdad que ya sabíamos, más cómo y a

quién mintió. A menudo somos capaces de comprender por qué mintió el personaje, lo que es como una instantánea de sus motivaciones, una incursión directa en la vida interna del personaje.

Este fenómeno de contraste entre lo que parece estar pasando entre los personajes y lo que realmente está pasando entre ellos se llama subtexto. El ejemplo más claro de subtexto se da cuando un personaje miente y sabemos la verdad, pero la situación puede ser mucho más complicada. Si Ilsa amenaza a Rick en *Casablanca* con un ataque para conseguir sus visas de tránsito, entonces en la superficie parece un acto hostil y agresivo, pero porque la conocemos y conocemos las circunstancias especiales y porque vemos lo que sucede, podemos comprender lo que sucede debajo de la superficie: su amor por Rick, su amor mezclado con admiración por Víctor, su deseo de pedir perdón a Rick por lo que pasó en París.

Distribuyendo cuidadosamente la información en pequeñas porciones, mostrándonos lo que diferentes personajes saben y otros no, al examinar las acciones en la pantalla desde diferentes ángulos, el guionista experimentado puede crear una escena llena de subtextos, lo que no sólo cubre las escenas en sí y dice mucho sobre los personajes y cómo manejan sus propios conocimientos, sino que también aumenta en gran medida el disfrute y la implicación en la historia del espectador. El espectador se esfuerza en entender todo lo que está pasando ante sus ojos. Y si el espectador puede entender el subtexto de una escena, tiene la impresión de estar realmente haciendo parte de la escena y se siente familiarizado en mayor medida con la vida interior del personaje.

DRAMA OBJETIVO Y SUBJETIVO

Cuando un bebe, que tiene una edad suficiente para gatear se asienta en lo alto de un acantilado, entonces la constelación como tal es dramática, sin que sepamos nada del bebé ni de sus costumbres, de sus deseos ni de su vida. El momento ya está superficialmente lleno de tensión. El uso de armas peligrosas, la lucha de los hombres a muerte, grandes sumas de dinero, una mujer seductora flotando junto a un grupo de jóvenes en la acera, la pompa y la ceremonia de una ceremonia de coronación: todas estas cosas son objetivamente dramáticas. Esto significa que su efecto dramático no depende de si conocemos o nos gustan los personajes involucrados,

Pero hay muchos momentos en casi todas las películas bien hechas que sólo son dramáticos porque sabemos algo sobre los personajes y nos preocupa lo que les pase. Cuando sabemos que un hombre sufre de claustrofobia, el sólo hecho de ver cómo se le encierra en un armario puede provocar una escena apasionante. Si luego tiene que encerrarse en este armario para conseguir algo que desea tanto que incluso acepta un estado claustrofóbico, el efecto dramático aumenta considerablemente. Esta situación es subjetivamente dramática porque el dramatismo de esta depende de nuestro conocimiento y de nuestra implicación en la historia. Esta distinción entre drama objetivo y subjetivo es una contribución más de Frank Daniel a la teoría dramática.

Aunque algunas películas se basan, por así decirlo, exclusivamente en el drama objetivo o subjetivo, las películas más eficaces consisten en una mezcla de ambos. Si se confía únicamente en el drama objetivo, el público se aburre al cabo de un tiempo relativamente corto: las armas tienen que hacerse cada vez más grandes, las explosiones más fuertes, los acantilados cada vez más altos y, sin embargo, todo el espectáculo de fuegos artificiales se desmorona si el público no está presente, a un cierto nivel interesado en los personajes individuales. En el otro extremo del espectro, una película sólo subjetivamente dramática también puede dejar al público adormecido con una falta de peligro discernible y previsible, una sensación de seguridad sin incidentes. Esto a menudo puede dar la impresión de que “no está pasando nada”.

En la mayoría de las historias, una combinación de drama objetivo y subjetivo es extremadamente eficaz. Generalmente domina una u otra película, pero ambas están representadas, a menudo al mismo tiempo. A veces los momentos más impresionantes de una película son aquellos que combinan ambas formas, en *Sola en la oscuridad*, por ejemplo, sabemos que Susy Hendrix (Audrey Hepburn) es una mujer ciega que vive sola y es autosuficiente gracias a una combinación de circunstancias desafortunadas, está siendo perseguida por asesinos del mundo de la droga. Sabemos de su discapacidad, nos preocupa si saldrá sana y salva de ella y, al mismo tiempo, vemos los ataques asesinos contra ella antes de que ella sepa algo: todo esto nos ata literalmente a nuestros asientos, nos arrastra hacia el de la historia que se desarrolla en la pantalla. *Amadeus* hace un uso predominante y bastante efectivo del drama subjetivo, aunque comienza con una escena de suicidio que es objetivamente dramática. Y el final de la película, cuando Salieri deja que Mozart literalmente se muera trabajando, es tan conmovedor debido a la combinación de todos los

factores: nuestro conocimiento de los personajes, el atractivo seductor del oro para Mozart, el intento desesperado de su esposa de salvarlo - también significa un entrelazamiento de drama subjetivo y objetivo.

EL NARRADOR Y EL TIEMPO

*Se debe intentar ajustar el marco temporal de la historia
al menor tiempo que esta permita.*

RING LARDNER JR.

No debes narrar demasiado en el tiempo que tienes disponible.

TOM RICKMAN

Hay tres tipos de tiempo en una historia cinematográfica: tiempo real, tiempo filmado, marco temporal. El tiempo real es el tiempo que realmente toma una acción: los cuatro minutos que le toma a un corredor de clase mundial correr una milla. El tiempo filmado es el tiempo necesario para mostrar una acción en la pantalla: quizás los primeros treinta segundos, diez segundos a mitad de la carrera y los últimos quince segundos, editados junto con superposiciones de un espectador específico animando a los corredores por un minuto. El marco temporal es el punto final o fin de una acción que la audiencia puede estimar; en el caso de la carrera, es la meta, el momento al que todos sabemos que conduce la carrera, cuando la acción termina.

La mayoría de las escenas transcurren en tiempo real; es decir, las acciones que vemos en pantalla toman la misma cantidad de tiempo que esas mismas acciones nos tomarían a nosotros en nuestra propia casa. Debido a que somos testigos de las acciones de personas en circunstancias (subjetivamente) realistas y participamos en sus acciones, las variaciones importantes con respecto al tiempo real suelen parecer discordantes. Pero se puede recortar un poco de tiempo sin estropear la escena. A esto se le llama elipsis, saltarse períodos de tiempo pequeños o grandes sin sacar al público de su sueño continuo. Por ejemplo, es posible hacer elipse el tiempo que realmente lleva ponerse un par de zapatos y calcetines. De hecho, si no lo hacemos más corto de lo que realmente tomaría, el público normalmente se impacienta. Al mismo tiempo, si el personaje está en peligro de ser atrapado o descubierto o de algún otro giro dramático, podríamos prolongar el tiempo más allá de lo que realmente tomaría ponerse los calcetines y ponerse los zapatos. A esto se le llama elaboración.

En la escena final de *Chinatown* se pueden ver ejemplos tanto de elipsis como de elaboración. Cuando Evelyn está a punto de escapar con su hija, se sube al auto, el motor cobra vida y acelera. Se ha elipsado una pequeña cantidad de tiempo real: ella buscando las llaves del auto y arrancando el motor. Después de que la policía dispara y el coche se detiene con la bocina a todo volumen, el resto de los personajes corren hacia él. Cuando pasamos a una toma al lado del auto, todavía están corriendo, pero parecen estar muy lejos todavía. Mientras tanto, estamos ansiosos por saber qué pasó y terminar con el espantoso sonido de la bocina. Se ha elaborado el tiempo real para lograr un impacto dramático. A veces se utiliza la cámara lenta por la misma razón: para prolongar nuestra experiencia de un momento importante.

Por tanto, el tiempo frente a la pantalla y el tiempo real no son necesariamente lo mismo. Muchos guionistas principiantes "se quedan atrapados en el tiempo real". Es decir, hacen

que un personaje se levante, cruce una habitación, abra la puerta, la cierre con llave detrás de él, vaya a su auto, lo abra, suba y ponga la llave en el encendido. El tedio hace tiempo que se ha instalado, a menos que todas estas acciones tengan nuevos significados o conflictos propios. La milla de cuatro minutos descrita anteriormente y representada en la pantalla en aproximadamente un minuto es un ejemplo de la diferencia, incluso dentro de una sola escena. Si la carrera de una milla es el momento más alto o bajo de toda la historia, si es el momento hacia el que se ha estado construyendo toda la película, entonces bien podemos optar por hacer que dure cuatro minutos o casi. Si se trata de una carrera que alguien debe ganar o perder como parte del desarrollo continuo de la historia, cuatro minutos es mucho tiempo para esperar que el público mantenga la tensión sin que entren en escena nuevas acciones e información. Este es el por qué se hace necesario recortar parte del tiempo real y al mismo tiempo hacer creer al público que ha visto toda la acción.

A menudo, una elipsis de este tipo se logra utilizando una acción paralela, algo que sucede en otro lugar al mismo tiempo. Por ejemplo, el padre del corredor de la milla está en las gradas, pero tiene una enfermedad cardíaca. Con la tensión y la emoción de la carrera, se desploma y la madre debe ignorar la carrera por un momento sólo para descubrir que simplemente se resbaló del asiento. Cuando se recuperan, la carrera está en la recta final y toda nuestra atención está centrada en la línea de meta. El público no notará los puntos suspensivos; se ha distraído lo suficiente como para aceptar que los cuatro minutos se retrataron en uno y medio o dos minutos. Otra forma de elipsar el tiempo dentro de una escena es darle al público algo más que mirar, desviar su atención de la acción que se está acortando. Si queremos hervir un huevo de tres minutos en una escena de un minuto, es necesario desviar la atención del público del cronómetro y del agua hirviendo. El personaje que hierve el huevo tiene una interacción significativa con otro personaje o hace algo, como cortarse un dedo mientras corta iones, que nos ayuda a unir el tiempo real y hacer que el tiempo de pantalla acortado parezca tiempo real.

La mayoría de las elipses principales se realizan entre escenas. Un personaje puede salir de una escena dirigiéndose a Nueva York desde Chicago y entrar en la siguiente escena en Nueva York. Dispositivos ópticos como fundidos de salida, fundidos de entrada y fundidos también se utilizan para elipsar el tiempo, al igual que los montajes, pero no siempre es necesario o prudente confiar en estos dispositivos. Lo que es necesario, cuando uno quiere pasar directamente de una escena a otra con un salto significativo en el tiempo, es crear una transición de una escena a la siguiente. Salir de una escena en Chicago y entrar en la siguiente en Nueva York es posible, porque hemos visto el comienzo y el final del viaje. También es una buena idea dar un respiro al público al final de una escena o al comienzo de la siguiente. Estos diez segundos podrían usarse para ayudar a elipsar un día, una semana o un año. En otras palabras, cuando el personaje abandona la escena en Chicago, la escena permanece con los personajes restantes durante unos segundos: una última línea, una reacción o, a veces, una broma. Luego podemos cortar al personaje en el nuevo lugar. O se puede hacer al revés, dando unos segundos de escena en la nueva ubicación antes de que llegue el personaje viajero.

Lo importante es que se ayuda a la audiencia a cerrar esta brecha en el tiempo con algo que el escritor inserta para ese propósito: una transición verbal o auditiva, una transición basada en similitudes o transformaciones visuales, haciendo uso de vestuario, accesorios o música para llevar a cabo una acción sobre la elipsis. Por ejemplo, un personaje dice que va a

encontrar a fulano de tal y le dará un puñetazo. Se apaga la luz y luego sale. Podemos cortar directamente con un puñetazo en la cara y mostrar al personaje satisfecho con la realización de su acción. O un personaje podría decir que nunca usará un esmoquin mientras viva, y cortamos a él mientras le preparan un esmoquin. Otra forma de ayudar al público a superar el tiempo perdido es iniciar un proceso en marcha y luego mostrar cómo se completa (como se discutió anteriormente con la carrera y los padres). Esto se puede hacer entre escenas con gran efectividad. Por ejemplo, un personaje empieza a pintar un apartamento. Podríamos disolvernó hasta que él complete la tarea o podríamos desvanecernos y volver a aparecer cuando él la complete. Pero tal vez sería más cinematográfico si viéramos a la vecina olfateando el horrible olor y luego viéramos al hombre completando su trabajo de pintura.

El marco temporal es un dispositivo que el narrador utiliza para ayudar a la audiencia a almacenar su energía emocional para los momentos importantes, haciéndoles saber que hay una fecha límite o algún momento en el que se debe completar una acción crucial (consulte "Elementos del futuro y anticipaciones"). A veces, el marco de tiempo es muy obvio, como en la bomba con un temporizador cuando el héroe intenta desactivarla. A veces es el título de la historia: *Sólo 48 horas*, *Siete días de mayo*, *A la hora señalada*. *Los Tres días del cóndor*. Sabemos que esta historia tendrá que contarse dentro de ese plazo. A veces, el marco temporal se establece durante el transcurso de la historia: una fecha límite, un momento de la verdad, una batalla, una carrera o una contienda. En *Star Wars*, los rebeldes tienen que destruir la estrella de la muerte antes de que destruya todo su planeta en x minutos. Todo *Rocky* avanza hacia el momento de la verdad, la gran pelea. En *The African Queen*, toda la misión consiste en bajar al lago para hundir el acorazado Louisa; Sabemos que cuando llegemos a ese punto, muy pronto llegará el momento de la verdad.

Algunas películas tienen un período de tiempo establecido a partir del título; otros sólo se establecen dentro de la historia, a menudo al final del primer acto; y otros nunca tienen un marco de tiempo general, ni una fecha límite. Pero a menudo se utilizará un período de tiempo dentro de porciones más pequeñas de una historia. Por ejemplo, una secuencia de *El Golpe* implica colarse en la oficina de telégrafos para celebrar una reunión falsa con el objetivo de la operación. Se establece que el jefe sale a almorzar durante una hora, y esa hora se convierte en el marco temporal de esa secuencia de la historia. El uso de un marco de tiempo (o, como lo llaman algunas personas, un reloj que hace tictac) puede ayudar a intensificar una escena o secuencia acortándola, haciéndola más dramática y enfocada.

EL PODER DE LA INCERTIDUMBRE

*No quieres avergonzar al público porque lo estás reemplazando
con el papel pasivo de observadores.
Sólo debes revelar la historia pieza por pieza y convertir a la audiencia
en jugadores porque entonces experimentarán la historia de la misma
manera que los personajes.*
BILL WITTLIF

Un cineasta que quiere contar una historia con su película sólo puede conseguir sus objetivos si consigue mantener al público pegado a sus asientos, observando embelesado la historia y preguntándose cuál será el final y qué pasará con los personajes. En otras palabras, el público participa en la historia. Sin esta participación, sin que los espectadores “la acompañen”, se convierten en meros testigos oculares, desinteresados e impassibles. Esto puede significar la muerte del drama porque una historia no es necesariamente dramática; es dramática sólo en la medida que tiene un efecto en el público, lo conmueve de alguna manera. Un drama (comedia y tragedia) debe evocar una reacción emocional de su audiencia para poder existir.

Irónicamente, no todas las historias "emocionales" tienen un efecto conmovedor en la audiencia y, por el contrario, no todas las películas aparentemente sobrias y llenas de acción dejan frío al público. *Bonnie and Clyde*, *El padrino* o *Con la muerte en los talones* están llenas de acción, pero aún así emocionan al público. Una película en la que un personaje estalla en lágrimas histéricas no tendrá ningún impacto emocional en nosotros si no sabemos nada sobre el personaje, el contexto y el evento que provocó las lágrimas.

Entonces, ¿cuál es el truco para lograr que el público acepte, para crear el impacto emocional sin el cual no hay drama? En una palabra: incertidumbre. Incertidumbre en cuanto al futuro inmediato, incertidumbre también en cuanto al final. Otra forma de formular esta idea es: esperanza y miedo. Si el cineasta logra hacer que el público espere un determinado desarrollo y tema otro, y esto en un punto en el que realmente no sabe cómo avanzará la historia, entonces es este estado de incertidumbre una herramienta extremadamente poderosa. Las historias que nos deleitan con la dosis adecuada de esperanza y miedo inevitablemente nos atrapan.

En *Casablanca*, ¿Rick se mantendrá al margen de la peligrosa historia que se desarrolla ante sus ojos, aunque Ilsa, su verdadero amor, esté justo en el medio? ¿En *Los cuatrocientos golpes* encontrará Antoine su lugar en la vida? ¿Sucumbirá Fred C. Dobbs a la codicia en *El tesoro de la Sierra Madre*, o cumplirá su palabra? ¿Podrá demostrar L. B. Jefferies en *La ventana indiscreta* lo que sucedió en el departamento de enfrente antes de que el asesino lo encuentre? ¿Podrá Alvy mantener su relación con Annie? en *Annie Hall*.

A veces, la misma situación puede producir sentimientos exactamente opuestos en circunstancias diferentes. Una pareja joven que desee tener hijos podría esperar que la mujer esté embarazada este mes y temer que no lo esté. Una pareja de menores de edad que no sea particularmente feliz juntos temerá que la mujer esté embarazada y esperará que no lo esté. Y es más, la incertidumbre del público no necesariamente coincide con la de los

personajes. Si el público opina que la pareja que quiere un bebé no es compatible, que una ruptura entre los dos es inminente y que el bebé sufrirá como resultado, entonces probablemente esperarán que ella no esté embarazada y temerán que ella lo esté, mientras que los personajes sienten exactamente lo contrario.

¿Cómo se crea ese sentimiento de incertidumbre, cómo se hace que el público sienta esperanza o miedo? En primerísimo lugar, debe encontrar más o menos simpáticas a una o más de las figuras importantes (ver el capítulo “Protagonista y objetivo”, que trata sobre el personaje principal como alguien simpático). La segunda cosa más importante en este contexto es hacerle saber a la audiencia lo que podría pasar, pero no lo que sucederá.

En *Tiempos modernos*, Charlie Chaplin es vigilante nocturno en unos grandes almacenes. Se pone un par de patines y le muestra a Paulette Goddard lo que puede hacer patinando con los ojos vendados. Muestra sus figuras en un departamento de los grandes almacenes, que está justo al lado de otro en proceso de renovación, en el que se ha cavado un gran agujero en el suelo. Se acerca al agujero, luego se aleja de nuevo, se acerca aún más, de nuevo, conduce directamente hacia él y luego se detiene. Todo el tiempo tenemos que reír y estamos tensos al mismo tiempo, sintiéndonos divididos entre la esperanza y el miedo. Si no supiéramos del agujero en el suelo, si no supiéramos lo que podría pasar, no habría tensión, ni esperanza, ni miedo y, por tanto, no habría drama. Pero como sabemos que podría caer en el agujero, pero no podemos estar seguros, nos encontramos en un estado de incertidumbre y, por lo tanto, también participamos en la historia.

Por tanto, esta simpatía se basa en la anticipación. La anticipación de lo que puede suceder se basa en la información, no en el conocimiento. Si no sabemos nada sobre los giros para bien o para mal que puede tomar la trama de la historia, si no sabemos nada sobre los peligros involucrados, entonces no podemos prever lo que podría suceder. Los guionistas menos experimentados a menudo asumen erróneamente que la única manera de evitar que el público adivine el final es revelar la menor información posible. Pero imagínese si no supiéramos nada sobre el agujero en el techo hacia el que se dirigía Charlie. Imagínese si en *Frenzy* no supiéramos quién es el verdadero asesino. Imagínese usted que no supiéramos en *Una Eva y dos Adanes* que los dos hombres vestidos de mujer son perseguidos por asesinos de la mafia. ¿Cómo debería surgir entonces la tensión que le entrega el dramatismo a la historia?

Si desea evitar que el público adivine cómo termina la historia, no debe dejarles a oscuras sobre el desarrollo futuro, sino más bien asegurarse de que crean que es posible que sus esperanzas se cumplan, pero que de la misma manera puede pasar lo que se teme que pase. Cuando es igualmente probable que una situación termine de una forma u otra, el público la acepta con entusiasmo, pero es incapaz de predecir el resultado de la escena o de la historia.

Esta es la formulación final de la participación del público en una historia: el público simpatiza hasta cierto punto con un personaje, sabe lo que podría pasar y tiene un interés personal en una forma u otra de la trama (a través de la esperanza y el miedo), y considera seriamente que ambas posibilidades son probables. Ya sea que analices *Amadeus* o *Apocalypse Now*, *La ventana indiscreta* o *Lo que el viento se llevó*, *Con la muerte en los talones* o *Persona*, las escenas individuales y la historia completa solo funcionan porque los realizadores lograron capturar esta combinación de emociones, conocimiento y credibilidad en el espectador. Esta combinación ya debe estar plasmada en el guion, aun cuando solo

exista una mínima posibilidad de que finalmente también se materialice en la película terminada. Si al escribir el guion no se tiene en cuenta el establecimiento de esta relación con el público, entonces prácticamente no hay posibilidad de compensarla durante la producción de la película.

LAS HERRAMIENTAS DEL GUIONISTA

*Para citar a E. M. Forster: "¿Cómo sé lo que pienso,
antes de ver lo que escribo?"*

BILL WITTLIFF

*Alguien que está ocupado
en descubrirse a sí mismo a través
de la escritura está, en un sentido más amplio,
descubriendo algo para todos nosotros.*

BILL WITTLIFF

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

*Necesito saber quién es la figura principal.
 ¿De dónde viene, de qué entorno?
 Tengo que poder clasificarlo social, intelectual,
 histórica y políticamente. ¿Qué quiere?
 ¿De qué le tiene miedo?
 ¿Para qué o contra quién lucharía?*
 WALTER BERNSTEIN

El protagonista de un guion suele ser el personaje principal, pero esto de ningún modo debe tomarse como una definición, ni como una indicación de qué función tiene el protagonista dentro de la estructura de una historia. La característica principal del protagonista es fundamentalmente querer lograr un objetivo determinado y el interés del espectador radica en verlo avanzar hacia ese objetivo, que es como se ve atraído por la historia. Y, de hecho, es este movimiento hacia la meta lo que determina dónde debe comenzar y dónde debe terminar la película.

Al comienzo de la mayoría de los guiones bien contruidos, el guionista consigue centrar nuestra atención en uno de los personajes. Suele conseguirlo presentando a esta figura, el protagonista, como alguien impulsado por un fuerte deseo, por una necesidad pronunciada, por un rumbo del que no quiere desviarse. Quiere algo - poder, venganza, la mano de una dama, pan, tranquilidad, fama, un refugio contra alguien que lo persigue. Sea lo que sea, siempre hay algún deseo fuerte.

En *A la hora señalada*, el sheriff Kane quiere proteger la ciudad y hacer aquello por lo que le pagan. En *El violinista en el tejado*, el lechero Tevye, cuya existencia material es precaria, quiere que su familia reciba un sustento adecuado y que sus cinco hijas se casen adecuadamente. En *Sucedió en una noche*, Ellie Andrews quiere volver a Nueva York. En *La ventana indiscreta*, L. B. Jefferies quiere descubrir qué cosas misteriosas sucedieron en el departamento de enfrente. En *Con la muerte en los talones*, Holly Martins quiere encontrar a su viejo amigo Harry Lime.

Este deseo del personaje, lo que lo impulsa hacia adelante, en definitiva: su deseo, suele notarse más claramente y gana más énfasis a medida que se desarrolla la historia; el deseo no es estático ni permanece inmutable. Para decirlo de otra manera: el protagonista no tiene por qué querer algo con toda la pasión que pueda reunir desde el principio. Más bien, este deseo debe desarrollarse gradualmente a lo largo de la historia. Seguimos al protagonista mientras persigue su objetivo, y esta búsqueda es lo que nos atrae a la historia. Es ella quien despierta nuestro interés por el desarrollo de los acontecimientos y nuestra empatía por el protagonista.

Un buen protagonista provoca una fuerte reacción emocional en el público. Puede ser simpático como Will Kane o Tevye. Puede inspirar nuestra lástima como Ellie Andrews, nuestra diversión como Holly Martins o nuestra admiración como L. B. Jefferies. Es importante que el público no quede indiferente ante el protagonista. Debe estar interesado de una forma u otra en lograr su objetivo. Un protagonista que no sea capaz de evocar una respuesta emocional fuerte aburrirá al público y hará que la película sea un fracaso.

Esto no significa que todos los personajes importantes de una película deban ser necesariamente simpáticos o admirables. Don Corleone en *El Padrino* y Sidney Falco en *Tu destino en mi mano* no son maravillosos ni siquiera simpáticos y, sin embargo, se puede contar una historia apasionante sobre ellos. Un personaje despreciable que todavía tiene pocas posibilidades de salvarse puede tener las mismas probabilidades de ser protagonista de una historia que alguien que nos parezca divertido o admirable. Y, por otro lado, un protagonista simpático debe tener algo desagradable para que surja cierta tensión en el público ante la cuestión de si dará o no los pasos necesarios para lograr su objetivo.

Cabe señalar que nuestro interés por si el protagonista logra lo que se propone suele ser directamente proporcional al nivel de compromiso que tiene ese propio personaje con ese objetivo. Cuanto mayor sea este, mayor será nuestro interés. No se trata de si el sentimiento de uno es deseable desde un punto de vista social, si es moral o inmoral, justo o injusto, si está determinado por la generosidad o la codicia; nuestra actitud emocional hacia el protagonista está determinada únicamente por la intensidad con la que quiere conseguir algo.

Un protagonista que no sabe lo que quiere, o que lo sabe, pero no le da ningún valor particular, no aporta mucho dramatismo. ¿Qué tipo de impresión nos causaría Hamlet si en algún momento del camino decidiera que lo que planeaba hacer era demasiado peligroso y que sería mejor dejar todo como está? ¿Cuán interesados estaríamos en el destino de Shane si colgara su revólver y jurara solemnemente no volver a luchar nunca más, y luego, a la primera señal de problemas, se abrochará el cinturón otra vez y retomara sus viejos hábitos? Ver cómo se pela el lomo alguien que no es perfecto, pero tampoco digno de desprecio es lo que seduce al público y lo cautiva a ver con expectación cómo resultan las cosas.

En los largometrajes, el papel de protagonista casi siempre lo desempeña el actor principal. Generalmente es el papel más interesante, y ciertamente este personaje es el que más aparece en la imagen, por la sencilla razón de que lo que seguimos es su destino. Los guionistas suelen nombrar sus guiones con el nombre del protagonista: *Mildred Pierce*, *El ciudadano Kane*, *Ninotchka*, *Shane*, *Tootsie*... la lista es interminable. De vez en cuando nos enfrentamos a una historia en la que dos personas quieren más o menos lo mismo y luchan por alcanzar aproximadamente el mismo objetivo. Pero incluso en historias como *Bonnie y Clyde*, *Butch Cassidy y Sundance Kid* y *Una Eva y dos Adanes*, el protagonista suele ser quien toma las decisiones que determinan la historia. Clyde, Butch y Joe/Josephine, aunque ya no se les ve en la pantalla como sus compañeros, asumen el papel de protagonistas porque son ellos cuyas acciones son seguidas por sus compañeros; son sus decisiones las que determinan las acciones de ambos socios, y lo que ellos quieren es más importante que lo que buscan sus socios.

Un guion sólo puede escribirse teniendo en mente el objetivo del protagonista, porque el camino hacia ese objetivo determina el curso de la acción, sin importar cuán específico o complicado sea este objetivo. Hay tres consideraciones principales que deben tenerse en cuenta:

- I. Sólo puede haber un objetivo principal para que la película tenga unidad. Una historia con un protagonista que tiene más de un objetivo final debe invariablemente dramatizar el éxito o el fracaso de un esfuerzo antes de pasar al otro, y esto rompe la columna vertebral

de la obra y disipa nuestro interés. Un guion es como un puente colgante, con un extremo anclado en lo que el protagonista quiere y el otro extremo anclado en la revelación de si lo consigue o no. Un puente que se bifurca en el medio, con ramas que conducen a dos destinos diferentes, nunca puede ser estructuralmente sólido. (El hecho de que otros personajes también tengan deseos u objetivos no debe oscurecer el hecho de que la historia que estamos siguiendo es la búsqueda del objetivo del protagonista).

2. El objetivo debe ser capaz de suscitar oposición para producir conflicto. Ya sea que la oposición provenga de otro personaje, de la naturaleza, de las circunstancias de la historia o del propio protagonista, sigue siendo una historia mucho más fuerte si se opone activamente a la búsqueda de un objetivo que si no se opone en absoluto.

3. La naturaleza del objetivo es un factor importante a la hora de determinar la actitud del público hacia el protagonista y su oposición. Si el objetivo es heroico, probablemente admiraremos al protagonista; si es quijotesco, puede que nos divierta; un objetivo detestable despertará nuestro odio o desprecio hacia el personaje protagonista; etcétera. Protagonista y objetivo están tan estrechamente identificados en nuestras mentes que es imposible considerar uno sin el otro.

CONFLICTO

La palabra decisiva para mí es siempre: conflicto.

¿Cuál es el conflicto de la historia?

¿Cuál es el conflicto que contará la historia que tú quieres contar?

WALTER BERNSTEIN

El conflicto parece ser un componente esencial de cualquier historia dramática eficaz, ya sea para el escenario o el cine. Sin conflicto, una historia no puede cautivar a la audiencia. Una historia describe una batalla en la que alguien se dedica conscientemente a la tarea de lograr un objetivo específico. El camino hacia este objetivo es arduo y surgen obstáculos inesperados. El conflicto es el motor que impulsa una historia hacia adelante; proporciona fuerza motriz y movimiento. Sin conflicto, el público permanecerá indiferente a lo que sucede en la pantalla. Sin conflicto, la historia de una película no puede ver la luz. No se puede dejar de enfatizar la necesidad del elemento dramático del conflicto.

Existe una tendencia entre los guionistas inexpertos a imaginar conflictos o algo como gritos, disparos, puñetazos u otras formas extremas de comportamiento. Aunque ciertamente pueden crear conflictos, no son los únicos medios a través de los cuales un conflicto puede hacerse visible. Si alguien intenta no hacer nada más que almorzar, puede desarrollarse un conflicto que puede sustentar toda una escena. En una escena notable de *Mi vida es mi vida*, Robert Dupea quiere pedir tostadas con su comida. Un momento normalmente sencillo y aburrido se convierte en una película fascinante cuando esta situación se convierte en un juicio entre Dupea y la camarera, que quiere seguir con toda precisión las reglas según las cuales no puede haber peticiones adicionales por parte de los invitados.

El conflicto no se crea por el espectáculo o el comportamiento extravagante, sino por el hecho de que un personaje quiere algo que sólo puede lograrse con dificultad. Esto se aplica tanto a toda la historia como a escenas individuales. Si nadie quiere algo en tu escena particular, no hay conflicto y toda la escena permanece sin forma ni efecto. Si nadie quiere nada en esta historia, el guion está en apuros.

Si alguien quiere tener algo, puede dirigirlo hacia adelante o hacia atrás, de forma positiva o negativa. No querer hacer algo puede ser tan potente con relación a la generación de conflicto como querer hacer o lograr algo activamente. El intento de escapar de una situación o de regresar a un estatus quo deseado también significa querer lograr algo. Intentar hacer algo dañino crea conflicto. El deseo que crea un conflicto puede ser simplemente que alguien quiera atraer a su madrastra, como en las escenas iniciales de *Danzando con lobos*, pero también puede tener el contenido que conmovía al mundo ante la amenaza de una catástrofe atómica como en *Doctor Insólito* o como en una serie de películas de James Bond. No querer hacer algo puede ser un deseo muy fuerte, como en el caso de Rick, que en *Casablanca* "no quería jugarse el cuello por nadie". Querer volver a un estatus quo mejor es el deseo que impulsa tanto el libro como la película *El Mago de Oz*.

OBSTÁCULOS

*Cuando tus personajes estén vivos, descubrirás
que no solo los empujas, sino que corres tras ellos,
entonces escribir y contar historias se convierte
en una cuestión verdaderamente mágica.*

BILL WITTLIFF

Si el protagonista y su objetivo son las dos cosas más importantes en la construcción de una historia, los diversos obstáculos tomados en conjunto forman la tercera. Si para lograr su objetivo no le pasara nada al protagonista, no habría conflicto ni historia. El protagonista saldría fácilmente sin ninguna dificultad. Por muy agradable que sea esta situación en la vida real, desde un punto de vista dramático es mortal porque no puedes utilizarla para captar al público.

Puede que sólo haya un obstáculo y puede que sea simple y fácil de identificar. Una máquina de matar humanoide del futuro está programada para matar a Sarah en *Terminator*; en *Con la muerte en los talones*, los hombres de Vandamm confunden a Roger Thornhill con un espía ficticio que lleva el nombre de George Kaplan; la enfermera Ratched está decidida a quebrar el espíritu de lucha de McMurphy. Si hay una figura que se opone descaradamente al protagonista, es vista como un antagonista.

De lo contrario, también puede verse como algo más que un obstáculo. Cuando Jake Gittes intenta descubrir el trasfondo del asesinato en *Chinatown*, no sólo tiene que lidiar con Noah Cross, que impide sus investigaciones, sino que también con la policía y su clienta Evelyn Mulray que se niega a hablarle con la verdad. Cuando Jim en *Rebelde sin causa* grita porque no saben que está luchando por encontrarse a sí mismo y su lugar en el mundo, entonces tiene que enfrentarse no sólo a sus padres, sino también a la escuela y a sus dudas.

También pueden aparecer varios obstáculos uno tras otro. Romeo y Julieta no pueden admitir abiertamente su amor porque sus familias son enemigas, pero también se enfrentan a toda una serie de complicaciones: Romeo es desterrado de Verona porque mató a Tebaldo; los padres de Julieta, que no saben nada de su matrimonio con Romeo, la sobornan para que se case con Paris; el mensaje del hermano Lorenzo de que Julieta ha consumido una droga no llega a Romeo; Romeo, convencido de la muerte de Julieta, quiere visitar su tumba, frente a la cual Paris lo reta inicialmente a batirse en duelo; cuando Julia se despierta, encuentra a Romeo muerto junto a ella. Sólo suicidándose podrán los amantes reunirse. En *Frenzy*, Richard Blaney es inicialmente expulsado de su trabajo mal pagado; luego se hace amigo de un hombre que resulta ser un cruel asesino en serie; luego, el asesino mata a la ex esposa de Blaney, con quien había tenido una discusión recientemente, y finalmente mata a la novia de Blaney después de que ella lo escondió de la policía, que ahora piensa que Blaney es el asesino.

Los obstáculos también pueden ser muy sutiles y complejos, como se desprende de los análisis de las películas *Sexo, mentiras y Video* y *Thelma y Louise*.

El protagonista y los obstáculos que debe superar deben coordinarse entre sí. Si el obstáculo es poco relevante, la meta es demasiado fácil de alcanzar y la historia no es

interesante. Por otro lado, el obstáculo no debe ser tan abrumador que el protagonista no tenga posibilidades de superarlo. En otras palabras, lograr el objetivo debería ser posible, pero extremadamente difícil.

Esta visión parece ser refutada por películas como *Con la muerte en los talones* y *La muerte de un viajante*, en las que los acontecimientos pasados y sus consecuencias hacen imposible que los protagonistas logren su objetivo. Pero hay que señalar que sólo se dan cuenta de que su derrota es inevitable cuando la tienen delante y tienen que someterse a ella. Luchan contra ello y creen firmemente que tienen una oportunidad; esta fe del protagonista hace que la historia cobre vida y nos da la esperanza necesaria de que aún se puede lograr el objetivo.

También hay que hacer una distinción entre un conflicto y una molestia. En la vida cotidiana, los neumáticos pinchados, la pérdida de carteras y los contestadores automáticos que no funcionan son inconvenientes que pueden crear una formidable fuente de conflicto. Dramáticamente, pueden causar conflictos o ser una mera molestia. El factor crucial es si este inconveniente representa un obstáculo serio para el logro de una meta previamente establecida. Si el novio quiere llegar a tiempo a la iglesia, verá un obstáculo serio en un pinchazo, lo que provocará un conflicto y posiblemente conducirá a toda una serie de acontecimientos. Hay algo en juego que el pinchazo pone en peligro. Pero si no hay una necesidad fuerte, ningún objetivo, si no hay nada en juego para el personaje, entonces un pinchazo es tan molesto para él como para cualquier otra persona. Sin un objetivo y sin que haya algo en juego para al menos un personaje, ningún efecto dramático puede surgir de cualquier evento descrito en una historia, sin importar cuánto "material conflictivo" parezca ofrecer en la superficie.

Un último punto, que no deja de ser importante: si bien la unidad de una historia depende de que haya un solo objetivo principal, la unidad no se ve comprometida por la colocación de múltiples obstáculos en el camino hacia ese objetivo.

PREMISA Y APERTURA

Si al principio de una película tienes mucha acción y emoción, entonces en algún momento tiene que haber explicaciones porque los personajes tienen que desarrollarse. Por consecuencia, unos veinte minutos después de una apertura estruendosa, se produce un gran bajón. Por esta razón prefiero dejar que una película comience lentamente. Según mi experiencia, el público te perdona casi todo al principio de una película, pero casi nada al final. Si no están satisfechos con el final, si no está satisfecho con la película, nada de lo que conduzca a ello la salvará.

ROBERT TOWNE

El comienzo de una historia es necesariamente un momento arbitrario elegido por el autor. Las circunstancias que provocaron el conflicto que desarrolla el guion suelen atribuirse a hechos ocurridos mucho antes del primer plano que abre la película. Gran parte de *El Padrino II* cuenta la historia de Don Corleone antes de los hechos descritos en *El Padrino I*. La serie *La guerra de las galaxias* consta de tres episodios, cinco y seis, de una serie original de nueve capítulos desarrollada por George Lucas.

En un contexto dramático, la premisa es a menudo una palabra mal usada e interpretada. En lógica, una premisa forma parte de un silogismo: todos los seres humanos tenemos sangre en las venas (primera premisa o principio); soy un ser humano (segunda premisa o primera premisa); entonces tengo sangre en mis venas (conclusión o frase final). En el drama existen estrechos paralelos con la lógica. Por ejemplo, puedes ver una historia desde la perspectiva de que un protagonista y su objetivo (primera premisa) con antagonistas y obstáculos como contrapartes (segunda premisa) provocan un drama y la reacción emocional de la audiencia (conclusión). Si una historia trata principalmente sobre un conflicto interno, entonces el protagonista y el antagonista son parte de la personalidad del personaje principal. Si por el contrario la historia vive en gran medida del conflicto externo, el protagonista y el antagonista son claramente dos personajes diferentes. En algunos casos, las circunstancias externas de una historia también asumen el papel del antagonista, por ejemplo, en historias del tipo "Hombre contra natura". De ninguna manera se debe asumir el punto de vista de que la premisa es algo de que la historia debía dar fe. (Ver el capítulo, "Tema", en el que se analiza el término tesis, que a menudo se utiliza incorrectamente).

La premisa en sentido literal es simplemente la situación inicial del protagonista. Esto incluye todo el material de fondo que forma parte de la historia. El protagonista, su potencial deseo de un objetivo y los obstáculos potenciales (incluido el antagonista) para alcanzarlo preceden la historia tal como se cuenta. La apertura es el punto que el guionista eligió en la historia extendida para comenzar la narración.

Aquí se presentan las premisas y aperturas de cinco historias:

Al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, Rick es el propietario de un próspero club nocturno en Casablanca. Es un hombre con un pasado excitante, que luchó principalmente del lado de los perdedores. Ahora es un hombre duro y amargado y ya no está dispuesto a apostar su cabeza por nadie. En lo que respecta al comienzo, los guionistas han decidido describir brevemente la situación histórica y luego demostrar los peligros que se derivan de ella. Rápidamente fueron al grano al dejar entrar al local a Ilsa, la figura crucial en el pasado de Rick.

Los Capuleto y los Montesco han sido enemigos mortales desde hace años. Romeo, un joven impulsivo, hijo de un Montesco, y Julia, la sensible hija de un Capuleto, se enamoran. Shakespeare abre su drama con un duelo a campo abierto, que ilustra dramáticamente la hostilidad entre las dos familias, y luego hace aparecer al Romeo enmascarado en una fiesta de los Capuleto, donde conoce a Julieta por primera vez.

John Book es un detective cínico y endurecido de la policía criminal de Filadelfia que se supone debe aclarar lo que le sucedió a un colega en la estación de tren. El único testigo es un niño de la secta Amish que está de viaje con su madre viuda. Como apertura, los guionistas de Testigo en peligro decidieron introducirnos en el mundo amish del niño y su madre antes de mostrarnos los horrores de la vida en la ciudad a través del asesinato.

Sheriff Brody, el jefe de policía de una pequeña comunidad insular, que anteriormente fue oficial de policía en la gran ciudad, se mudó recientemente a un pequeño e idílico pueblo junto al mar a pesar de su miedo al agua. Un gran tiburón blanco ataca a una joven a la que casi devora, para luego seguir como si nada en el paraíso vacacional. Los guionistas de Tiburón utilizaron como apertura una escena en la que muestran la aterradora salvajada del tiburón y luego bajan rápidamente a tierra para describir el entorno del personaje principal antes de que los bañistas se enteren del primer ataque del tiburón.

Marty es un carnicero soltero que vive con su madre, quien sigue preguntándole cuándo finalmente se casará. Pero Marty nunca había salido con una mujer, y mucho menos se le ha pasado por la cabeza casarse. Sin embargo, le gustaría concertar una cita con una, pero no sabe cómo. El guionista de Marty abre con un día de Marty en la carnicería. Allí se le pregunta por enésima vez cuándo finalmente decidirá formar su propia familia. La historia rápidamente gira hacia la noche en la que Marty "se va de juerga" con sus amigos, algo que no está a la altura de las expectativas, en absoluto.

Muchos guiones se basan en una idea que tiene el autor en la cabeza y que en esencia corresponde a una premisa. Una premisa cumple su propósito si contiene la posibilidad de un conflicto e información relevante y específica sobre el personaje principal. (Ver el capítulo "Unidad", en el que se analizan otras constelaciones en las que los acontecimientos no giran en torno a un único personaje principal.) Una vez que hayas decidido una apertura, no debes retrasar demasiado el comienzo del conflicto.

ARCO DE TENSIÓN, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

Escribir un guion es una pieza de carpintería que consiste básicamente en determinar una especie de estructura con la que jugar. Y mientras subsista esta estructura, todo lo que he escrito está bastante bueno; la escena se sostiene independiente del diálogo. Esto se lo agradecemos a la presión estática de la escena, que no se ha dejado falsear.
WILLIAM GOLDMAN

Al escribir historias dramáticas, lo que más importa es la evolución de los personajes. Al final el personaje no es el mismo del comienzo. Se ha transformado psicológicamente, quizás, incluso, físicamente.
ROBERT TOWNE

El público tiene algo en contra de que se le adule, que se le finja. Es lo mismo que mi interés por ver que la gente real actúe de manera creíble. Los espectadores desean experimentar sorpresas, quieren ser entretenidos, desean quedar contentos. No tiene que ser un final feliz, pero si quieren un verdadero final.
TOM RICKMAN

Todo guion normal contiene algunos pequeños climas y resoluciones, de escena en escena y de secuencia en secuencia, pero en este caso sólo nos ocuparemos del gran arco de tensión del segundo acto, con su clima y la resolución del conflicto que determina toda la historia. Los guionistas inexpertos a menudo se confunden con los términos clima y resolución y piensan que sólo hay un clima en un guion. En la estructura tradicional de tres actos, en la que el segundo acto ocupa aproximadamente la mitad de la historia, el conflicto en el segundo acto forma el arco de tensión real. Cuando este conflicto se resuelve en el clima, surge una nueva tensión, que puede caracterizarse más fácilmente con la pregunta: "¿Qué sucede después?" lo que directamente (con pequeños cambios y deliberaciones) conduce a la resolución de toda la historia.

En *Chinatown*, por ejemplo, el momento central de tensión no está determinado por la pregunta: "¿Ayudará Jake a Evelyn y su hija a escapar de la violencia de Noah Cross?". Cuando se establece este momento de tensión, es decir, al final del primer acto, no sabemos lo suficiente como para alinear nuestras esperanzas o temores con esta pregunta. La pregunta central es: "¿Descubrirá Jake quién y qué está detrás de la broma malvada que le hicieron y que lo metió en este lío?". Eso es lo que Jake intenta descubrir en el segundo acto. Los obstáculos para resolver este rompecabezas constituyen la mayor parte de la historia.

Después de que el misterio finalmente se ha aclarado y ha sabido todo sobre Evelyn, Noah, la hija y el asesinato de Hollis Mulwray, surge una nueva tensión ante la pregunta: "¿Podrá

Jake ayudar a Evelyn y su hija a zafarse del poder de Noah Cross?". La resolución de este arco de tensión en el tercer acto entonces es: él no puede, Evelyn muere y Noah se queda con su hija.

En *Casablanca*, la pregunta que subyace a la tensión real podría ser: "¿Sería posible para Rick mantenerse al margen de los acontecimientos de importancia histórica mundial que le rodean?". La voluntad de mantenerse al margen de todo determina las acciones activas de Rick, independientemente de cómo pensemos sobre su reticencia. Los obstáculos que se interponen en su camino son los siguientes: Ilsa, su antigua amante, ha vuelto a aparecer en escena. El hombre con el que está casada es un hombre importante en el movimiento de resistencia. El mayor nazi cree que ya se ha decidido por el partido contrario, y Rick tiene los papeles de tránsito en su poder. El clímax de esta tensión se alcanza cuando ya no puede permanecer neutral y apunta con su pistola a Louis. En este momento, aparece un nuevo arco: "¿Bastará el apoyo de Rick para salvar a Ilsa y Victor? ¿Y quién utilizará los dos visados de tránsito?" La resolución de la historia se da cuando Ilsa y Víctor abordan el avión y Rick se aleja junto a Louis.

Aunque el arco más importante de un guion apunta en la dirección general del conflicto de la historia, no se basa directamente en la pregunta: "¿Qué sucederá cuando llegue la resolución?" El guionista experimentado claramente tiene un interés a largo plazo en ello. Cuando la historia finalmente termina, de alguna manera ha pasado a un segundo plano en la imaginación del público, pero lo que impulsa la historia con vigor durante el segundo acto es la serie de obstáculos que están causando más problemas a los protagonistas en este momento como la resolución de la historia, obstáculos que juntos conforman el arco de tensión real. "¿La protagonista comenzará la lucha?" "¿El protagonista resolverá el misterio?" "¿El protagonista perdonará a su hermano?" "¿El protagonista descubrirá cuál es realmente su verdadero amor?" Cada una de estas preguntas pueden subyacer al arco de tensión. Si en su punto más alto la historia ha encontrado su respuesta, entonces la nueva pregunta es: "¿Qué pasa ahora que el personaje ha cambiado tanto en términos de sus sentimientos, su estado de conocimiento o sus intenciones?"

Las circunstancias cambiantes y la figura transformada colisionan una con la otra y crean un nuevo arco de tensión (el del tercer acto), que en última instancia conduce a la resolución de toda la historia. Un rasgo característico de la resolución es que la voluntad de lucha se agota. Quizás el protagonista reconoce su derrota y abandona la lucha, o ha logrado su objetivo y ya no tiene motivos para luchar. En cualquier caso, el conflicto ha terminado, y con él el drama; una situación inestable se ha convertido en estable. La resolución de la mayoría de las historias termina bastante cerca del final, porque el interés y la simpatía de la audiencia no pueden mantenerse durante un largo período de tiempo sin conflicto. En otras palabras, el arco real de tensión y el clímax son situaciones inestables, mientras que la resolución es estable. El público ya no debe tener esperanzas ni miedo, incluso si todavía está interesado en los personajes, sus vidas y su futuro.

El material del que están hechos las resoluciones, puede ser de naturaleza muy diferente. Por ejemplo, puede usarse para dar a entender qué les sucederá a los personajes en el futuro (tal como la exposición al comienzo de la historia nos informó sobre eventos del pasado). Muchas veces, de boca de uno de los personajes, parece transmitirnos el punto de vista que suele adoptar el autor hacia su protagonista o al material de su historia.

El punto culminante es, o el punto alto o el punto bajo del guion, el evento al que se alinea todo lo que lo precede. La resolución es el momento a partir del cual el público se puede relajar y recostar, si las cosas derivaron – o si se quiere resuelto - hacia un final satisfactorio cómo se había esperado o temido. Por esta razón, es una enorme pérdida de tiempo y energía cuando el guionista comienza a trabajar en un guion antes de tener una idea clara del clímax y la resolución. Una historia que comienza sin abordar estos dos puntos lleva a revisiones interminables y a tal frustración que el guion muchas veces termina en la basura antes de estar terminado. El clímax es el faro que el guionista utiliza como guía, y la resolución es el puerto seguro al que le conduce el faro.

Una vez que el protagonista tiene metas y obstáculos, el guionista debería poder determinar sin dificultad cuál será su clímax y resolución. Cuando determina su enfoque, el guionista elegirá instintivamente uno que exprese adecuadamente la actitud que adopta hacia el tema. (Ver el siguiente capítulo “Tema...”)

Para el autor de la película, también es útil en otros aspectos poder medir el voltaje, la altura y la resolución, ya que pueden ayudarle a determinar escenas de una historia. Si la eliminación de un arco particular de suspenso, clímax o resolución resulta dañado o alterado, entonces esa escena es intrínsecamente parte de la película y debe conservarse. Por otro lado, si no hay diferencia en ninguno de estos puntos cruciales, ya sea que la escena se omita o no, el autor del guion haría bien en verlo con gran escepticismo.

TEMA

Lo mejor que te puede pasar en el asunto Tema es que lo tengas claro como el día desde el principio.

PADDY CHAYEFISKY

La mejor forma de arruinar una obra es obligarla a demostrar algo.

WALTER KERR

Las preguntas clave en una trama secundaria son:

¿qué diablos es lo que hace aquí? ¿Qué tan necesario es?

¿Cómo se relaciona con la trama principal?

¿Sufre la película si se le saca?

¿De qué manera se relaciona con el tema?

WALTER BERNSTEIN

Se podría definir el tema como el punto de vista que el autor adopta sobre el material. Porque parece ser muy poco posible escribir incluso el guion más frívolo del mundo sin formarse una opinión de los personajes y las situaciones que se han concebido, una historia debe necesariamente tener un tema un tanto específico. Y hay un pasaje en el guion donde este tema inevitablemente pasa a primer plano: la resolución. Porque aquí el autor revela, posiblemente sin saberlo, cómo le gustaría que se entendiera su historia.

Este principio puede ilustrarse bien comparando dos comedias modernas, *Harry y Sally* y *Annie Hall*. Ambas historias tratan acerca de las dificultades del amor y la amistad que enfrentan gente inteligente y talentosa en ambientes urbanos de grandes ciudades. Y ambas están bien escritas, bien dirigidas y los actores también son excelentes. La diferencia es que Harry y Sally controlan sus problemas y permanecen juntos, tal como quería el público, mientras que Annie y Alvy huyen y toman caminos separados, y Alvy lamenta en vano el tiempo que pasó junto a Annie. Así que tenemos un final feliz y un final más bien agri dulce. Ambos tienen algo que decir al autor respectivo y a su público, pero las dos resoluciones develan actitudes completamente diferentes de los guionistas frente el material.

El narrador o guionista experimentado-rara vez comienza con un tema o intenta adaptar una historia a una posición filosófica que pueda denominarse tesis. Este método conduce a clichés, propaganda y personajes sin carne ni sangre, porque todos los aspectos humanos del drama están subordinados a esta tesis que el autor se ha propuesto demostrar. En cambio, un buen guionista crea personajes y constelaciones y luego determina un clímax y una resolución que parecen apropiados y satisfactorios para la situación. Con otros argumentos, deja el tema, por así decirlo, solo, de modo que el tema no se convierte en una visión que necesita ser demostrada, sino en el verdadero tema de la historia, el aspecto de la existencia humana que se quiere investigar.

El experimentado guionista nunca pondrá en boca de sus personajes expresiones que proclamen el tema. Los personajes que pronuncian discursos de este tipo suenan como

oradores populares y crean una clara distancia entre la audiencia y el núcleo emocional de la historia. Aún si el autor tacha cada línea en la que se dice expresamente lo que la historia "quiere contarnos", el público lo sabe. El autor no puede ocultarme su opinión, esta está en el centro de la historia, en la forma en que la utiliza y en el final que le tiene pensado.

En el cine y en el teatro la concepción del tema es casi idéntica. Escuchemos lo que dice al respecto uno de los grandes dramaturgos de la literatura mundial:

Intentan hacerme responsable de las opiniones que expresan algunos de los personajes. Y, sin embargo, no hay en toda la obra una sola opinión, una sola expresión, que pueda atribuirse al autor. Tuve mucho cuidado para evitar esto. El mismo método, el orden de la técnica que impone su forma a la obra, prohíbe al autor aparecer en los discursos de sus personajes. Mi objetivo era hacer sentir al lector que estaba atravesando una experiencia real; y nada podría prevenir más eficazmente tal impresión que la intrusión de las opiniones privadas del autor en el diálogo.

HENRIK IBSEN

No es particularmente probable que Shakespeare quisiera expresarse con autoridad sobre el tema de los celos en *Otello* o sobre el tema de la ambición en *Macbeth*. Es igualmente improbable que *Toro salvaje* haya sido exclusivamente destinada a instruirnos sobre la lacra de los celos, o que *Hechizo de luna* criticaba las relaciones entre seres de dudosa procedencia.

Un tema es el área particular del "dilema humano" que el autor ha seleccionado para examinarlo desde diversos ángulos y de una manera compleja, realista y creíble. Una historia puede tener un significado diferente para diferentes personas. Es importante porque cada uno de nosotros trae consigo puntos de vista y experiencias individuales que influyen en la interpretación de la obra. La clave de la interpretación nos la da el final de la historia.

Otro aspecto del tema que no se debe pasar por alto es que afecta a todo el guion y no sólo al protagonista. Cada sub-trama individual es una variación del tema de la historia, cada una con un conflicto y una resolución diferentes. Incluso si las tramas secundarias tienen diferentes conflictos y resoluciones, el "tema" subyacente es idéntico al tema de la historia principal.

Es así como por ejemplo *Hechizo de luna*, es el título de la película o, si se quiere, la obsesión - el tema. Ya sea que conduzca a una historia real o no, cada figura importante de la historia está "lunanzada". Ronny y Loretta obviamente están obsesionados de esta manera, pero esto también se aplica a la madre, al padre y, de una manera muy peculiar, a Johnny, quien está más obsesionado con la idea de amor y devoción que con el sentimiento real o su realización. En *Rocky*, todos los personajes importantes luchan por demostrar que son "lo suficientemente buenos". En el caso de Rocky es alrededor de la figura principal que gira la historia: ser lo suficientemente bueno como para pelear por el título de los pesos pesados, pero también su oponente, su entrenador, su novia y su hermano también luchan a su manera para ser lo suficientemente buenos.

Así, cada sub-trama individual tiene su propio conflicto y su propia resolución de este conflicto con respecto al tema. De esta manera, el autor amplía y profundiza el significado y el impacto de su obra, colocando así el drama sobre una base amplia.

UNIDAD

La unidad estructural de las partes se demuestra por el hecho de que el todo se desarticula si una de ellas se desliza en el lugar equivocado o se retira. Porque una obra individual, cuya adición o eliminación marca una diferencia visible, es una parte orgánica del todo.

ARISTÓTELES

Lo que en última instancia se intenta hacer -como ya hemos dicho, todo depende de la estructura- es descubrir de qué trata realmente la historia: el hilo decisivo en el que todo el resto se puede colgar. Una vez que tenga la columna vertebral y todo se pueda unir de tal manera que descanse sobre ella, entonces el caso estará claro. Y si puedo usarlo, genial. Si no puedo usarlo, entonces no importa qué tan bueno sea el material, irá al papelerero.

WILLIAM GOLDMAN

Los griegos, posiblemente debido a la naturaleza espacial de su teatro, tenían toda la acción de sus dramas en un solo lugar, es decir, frente a la entrada de su palacio real. Además, limitaron el periodo del espectáculo a un solo día. Esta práctica dramática fue reconocida como una unidad de lugar y tiempo. Aristóteles formuló la regla citada arriba de la unidad de acción (Poética, 8), en el que se afirma que todo el material que no aporte al desarrollo del conflicto debe ser eliminado.

A la hora de construir la historia de una película, el guionista debe atenerse a una de las tres unidades, pero no a todas. Una de las grandes virtudes de la película es su capacidad para transportar al espectador de un lugar a otro, avanzando y retrocediendo en la dimensión temporal con comparable libertad. Por ello, en la mayoría de las películas es la unidad de la trama la que da forma a la materia prima de la historia. Esta es también la razón por la que en la mayoría de las historias que forman la base de una película hay un personaje principal. La manera en que este personaje persigue su objetivo crea la unidad de la trama; Luego, la historia sigue al personaje en la búsqueda de su objetivo.

Esto convierte la narración de una historia en una cadena de acontecimientos que le suceden a un personaje principal en la búsqueda activa de un objetivo. Aunque se rompe la secuencia temporal -mediante flashbacks, vislumbres del futuro, inversiones del tiempo, recuerdos y otros métodos que permiten al guionista variar el estricto orden cronológico-, esta unidad de acción deja al espectador una posibilidad de orientación y permite que la historia parece "como si saliera de una horma". La elección del escenario se puede elegir con la misma libertad: podemos conducir de una escena a otra alrededor de la mitad del mundo y viceversa o seguir los acontecimientos que tienen lugar al mismo tiempo y desarrollarse en diferentes lugares. Mientras se garantiza la unidad de la trama, el público tendrá un piso sólido bajo los pies y seguirá la historia con atención.

Es muy posible, aunque rara vez se intenta y aún más raramente se logra, construir una historia sobre la base de la unidad de lugar o tiempo. En este tipo de películas, no hay

necesidad de un único personaje principal cuyas acciones sigamos durante un período prolongado de tiempo. En lugar de la unidad de la acción, tenemos la unidad del escenario (como en *Diner* o *Nashville*) en el que se concentra la acción. Sin embargo, dentro de este contexto social y atmosférico, el público puede mostrar interés por las diversas historias que se entrelazan entre sí. Cuando es la "unidad del tiempo" la que forma el marco de una historia (como en *Rashomon* o la adaptación estadounidense del Western *Carrasco el abusador*), un único acontecimiento de suma importancia se vuelve en el centro de la atención. Los diferentes ángulos que proporcionan las diferentes perspectivas desde las cuales los distintos personajes perciben este evento hacen, sin embargo, que la historia aún parezca sacada de una horma.

EXPOSICIÓN

Uno de los trucos consiste en situar la exposición en una escena de conflicto, de modo que el personaje se vea obligado a decir ciertas cosas que le gustaría hacer saber al público – por ejemplo, cuando es atacado por alguien se defiende, entonces se justifican las palabras con las que lo hace, aunque en realidad, expliquen algo y sirvan así de exposición. Debido a que parece que algo sucedió, cree el público que está siendo testigo de una escena (lo cual es así) en lugar de escuchar un parlamento en el que se le aclaran las conexiones de la película. El humor es otra forma posibilidad de transmitir exposición.

ERNEST LEHMAN

A través de la exposición se les transmiten hechos que no se hacen evidentes para el público durante el curso normal de los acontecimientos en la pantalla, pero que deben ser conscientes de ello. Pueden ser cosas que sucedieron en el pasado antes de que comience la acción de la historia; pueden ser sentimientos, deseos, insuficiencias o esperanzas de los personajes; pero también pueden ser las dificultades especiales, el "Mundo de la historia", que son de ayuda en la construcción de la premisa de la historia.

El problema con la exposición es que sólo es necesaria para el público; los personajes no dependen de explicaciones de este tipo en el transcurso de la historia. En la mayoría de los casos, la exposición revela lo que los personajes saben (su pasado y circunstancias de vida, por ejemplo), pero también necesitamos saberlo para comprender y vivir adecuadamente su historia y sus acciones. La exposición debe usarse con moderación porque es una narrativa más que un recurso dramático. Su uso desmesurado puede cansar rápidamente al público.

El recién llegado al negocio de la escritura de guiones probablemente se sorprenderá de la poca exposición que se requiere, especialmente al comienzo de una película. El público comprende los elementos esenciales de una situación con bastante rapidez sin tener que proporcionar mucho material de contexto.

Esto no significa que se pueda prescindir de la exposición; es un ingrediente importante para hacer una buena historia, pero debe usarse como un ingrediente y no como un acompañamiento que llena el estómago. La mayoría de las historias requieren al menos cierto grado de explicación para avanzar y, a lo largo de los siglos, los dramaturgos lo han logrado de diversas maneras. Las tragedias griegas suelen comenzar con una exposición formal del coro, en la que se resumen los acontecimientos históricos que preceden al desarrollo real de la pieza. El prólogo o coro sigue vivo en el teatro en forma de un narrador o personaje que se dirige directamente al público, como por ejemplo en *Our Town* de Thornton Wilder y en *El zoo de cristal* de Tennessee Williams.

La contraparte cinematográfica del narrador o coro es el comentario en off, a menudo pronunciado por el propio personaje principal. Si está bien hecho, como lo hace Billy Wilder en *Sunset Boulevard* o *Pacto de sangre*, puede ser una herramienta extremadamente efectiva, pero en la mayoría de los casos no es lo primero. Por lo general, la exposición

puede presentarse de manera mucho más densa e interesante si se revela durante un conflicto, y este método también es el más común. De esta manera, la información que transmite la exposición se convierte en una especie de subproducto de una escena que es inherentemente de interés dramático.

Por ejemplo, Salieri en la secuencia inicial de *Amadeus* ofrece muchas informaciones de trasfondo sobre él mismo y sobre Mozart. mientras trata de decirle al joven sacerdote quién es. Pero debido a que estas escenas en realidad tratan sobre el hecho de que el sacerdote quiere escuchar la confesión de Salieri y darle la absolución, y debido a que el sacerdote está igualmente impaciente por continuar, como Salieri está ansioso por que recuerde sus melodías, las escenas son fuertes y placenteras desde un punto de vista dramático. La exposición es "aligerada" para el público, como si fuera algo que experimentamos al margen, mientras nos dejamos cautivar por el conflicto entre dos personajes interesantes.

Otra táctica es sumergir al público en la historia de una manera muy visceral y dejarle tomar sus propias decisiones sobre el pasado, los nombres y las circunstancias especiales detrás de las escenas que se muestran en la pantalla. *Los cuatrocientos golpes*, por ejemplo, comienza con cómo Antoine se mete en problemas, muestra el coraje y el humor que hay en él y la naturaleza de su amistad con René. Al principio sólo podemos especular sobre las razones de la malicia de Antoine; deberíamos formarnos nuestro propio juicio al respecto. Cuando está fuera con su madre y realiza su rutina nocturna y somos testigos de la exposición de sus condiciones de vida, ya hemos sido cautivados por el joven y su desdichada situación.

En otras palabras, normalmente la exposición debería retrasarse el mayor tiempo posible. Si la audiencia se siente atraída con pequeños fragmentos de información que sugieren revelaciones futuras u otra información que deba interesarles, entonces esto aumenta el interés de la audiencia en los personajes y sus acciones. Utilizar las acciones de los personajes que permitan al público descubrir por sí solo quién, por qué, cuándo y por qué de los personajes es un método de exposición extremadamente útil.

Una técnica eficaz es el uso del humor, normalmente combinado con conflicto. En *Chinatown*, por ejemplo, Jack tiene que descubrir quién es el dueño de todas las tierras del valle que parece ser el misterioso centro de la historia. Acude al registro de la propiedad y busca la información en enormes folios: literalmente, la escena más aburrida imaginable y, sin embargo, indispensable para el avance de la historia. Cuando Jack le pide a un pequeño empleado impertinente y gruñón que revise los registros de la propiedad, se establece un conflicto entre los dos personajes. Debido a que el empleado obviamente no está dispuesto a proporcionarle a Jack (y a nosotros) la información necesaria, lo obliga (a nosotros) a tomar medidas. Cuando Jack pide un lineal, al principio no entendemos lo que tiene en mente, pero cuando su pequeño truco funciona y el empleado es engañado, nos alegramos y lo encontramos divertido. Y durante este tiempo obtenemos toda la información que necesitamos. En lugar de ver una escena aburrida en la que un hombre busca algo en un guion, somos testigos de una confrontación extraña y divertida que aumenta nuestro aprecio por Jack.

El guionista inexperto a menudo intenta incluir mucha información en la exposición de la historia al comienzo del guion. Esto conduce a una apertura que resulta discordante en el acto y aburre al público antes de que comience la historia real. Una táctica mucho mejor es

trabajar con pistas y revelaciones parciales, con pequeños secretos y acertijos, con mentiras y declaraciones contradictorias de diversos personajes respecto a la exposición. Todos estos son métodos para lograr que la audiencia obtenga conocimientos previos de los eventos en la pantalla y así involucrarlos más plenamente en la historia. Al hacer avanzar la historia y permitir que el público descubra tranquilamente la parte principal de la exposición, el guionista tiene la oportunidad de mostrar a sus personajes viviendo su vida cotidiana y al mismo tiempo detectar los secretos detrás de esa.

Hay algunas reglas generales a tener en cuenta cuando se trata de la necesidad de exposición:

1. Evite cualquier información en la exposición que no sea esencial o que se vaya aclarando a medida que avanza la historia.
2. Presente la información de fondo necesaria en escenas que contengan conflicto y, si es posible, que sean divertidas.
3. Posponer el uso de material expositivo para un punto posterior de la historia tanto como sea posible y presentarlo cuando cree el mayor efecto dramático.
4. Utilice una pipeta en lugar de una cuchara cuando administre la información necesaria sobre la exposición.

CARACTERIZACIÓN

Cuando diseñas personajes que se supone que sirven a un determinado objetivo en el desarrollo de la trama, inevitablemente terminas con personajes unidimensionales, estereotipados y sin vida.

TOM RICKMAN

El diseño del personaje y la historia no se pueden separar en la pantalla, y el vínculo que los une es el objetivo: aquello por lo que se esfuerza un personaje. El objetivo es la base sobre la cual el autor diseña sus personajes y les da carne y sangre. Los objetivos de los distintos personajes determinan el curso de los acontecimientos y conforman la clave para la comprensión de los personajes y sus conductas. Pero más allá de eso, los objetivos conducen directamente a la trama real de la historia porque los personajes involucrados intentan realizar sus intenciones de diferentes maneras.

En *Casablanca*, el objetivo de Rick está claramente expresado: "No me juego el pellejo por nadie". Lo último que Rick quiere es verse involucrado en algún problema. Su búsqueda de este "aislacionismo personal" es responsable de muchos de los acontecimientos de la historia, mientras su deseo de mantenerse al margen se pone a prueba bajo la presión cada vez mayor que le impone el entorno. En *Rocky*, el objetivo de Rocky es demostrar que es lo suficientemente bueno como para tener una oportunidad por el título del Campeonato Mundial de Peso Pesado. La forma en que persigue este objetivo determina el curso de acción y al mismo tiempo permite conocer su personalidad. En *Los 400 golpes*, Antoine quiere encontrar su lugar en el mundo, un lugar donde sea querido y apreciado. La forma en que persigue este objetivo revela mucho sobre el lado voluntarioso y problemático de su personaje y ayuda a hilar el núcleo de los acontecimientos que componen la historia.

También hay rasgos de carácter más superficiales que son útiles para describir un personaje: lenguaje, expresión, vestimenta, gestos, condición física, gestos, etc. Pero el factor decisivo es y sigue siendo el objetivo que el personaje tiene en mente, y los medios mediante el cual intenta lograrlo. Muchas de las facetas menos importantes de una personalidad se basan en este elemento central y dominante y pueden estar determinadas hasta cierto punto por la concepción que el actor tiene de su papel. Pero el guionista es el único responsable de las principales fuerzas motrices de las que depende el comportamiento del personaje y que hacen posible la interpretación por parte del actor.

Un error común que cometen los guionistas inexpertos es confundir rasgos de personalidad con caracterización, creyendo que añadiendo rasgos a un personaje le han dado personalidad. Si alguien es alto o bajo, gordo o delgado, calvo o bellamente rizado, no revela más sobre el funcionamiento interno de una figura de lo que el color de un agente revela el poder de su motor. El ingrediente crucial que determina estas características es la actitud del personaje ante estos rasgos. Se puede decir de un personaje que tiene una nariz grande, sin que eso diga nada sobre su personalidad, pero en *Cyrano de Bergerac* la nariz gigante del protagonista es una parte importante de la caracterización por la sencilla razón de que es el punto central de su autoestima. Su nariz es la fuente de su sentimiento de inferioridad y de su arrogancia; ella es la fuerza impulsora de sus excelentes logros y el

motor de sus miedos. En última instancia, vemos la nariz de Cyrano como el elemento central y formativo de toda su personalidad, convirtiendo así un rasgo especial en una ventana que nos permite comprender la vida del personaje. Aunque no todos los atributos físicos y trances emocionales tienen esta influencia abrumadora, la conclusión es que la actitud del personaje hacia sus peculiaridades debe tenerse en cuenta en la caracterización a la hora de hacerle honor a su nombre.

No sólo el protagonista de una historia tiene una meta que puede ser utilizadas en su configuración como figura. Otros personajes principales también están moldeados por deseos y anhelos, y los deseos conflictivos son el material del que surgen los conflictos dramáticos. La enfermera Ratched quiere dominar a todos los hombres que están bajo su supervisión en *Atrapados sin salida*. El conflicto directo entre ella y McMurphy, partidario de la independencia, da forma a la historia y al mismo tiempo revela los rasgos esenciales de ambos. En *Cuerpos ardientes*, Ned quiere a Matty, quiere acostarse con ella y vivir con ella, pero Matty tiene sus propios planes que requieren trucos y mentiras, manipulación y seducción. Al mismo tiempo, Oscar y Lowenstein quieren resolver el misterio que rodea la muerte del marido de Matty, Edmund. Estas fuerzas chocan entre sí, poniendo en marcha la historia y obligando a los personajes a revelar lo que sucede en su interior. Este es el elemento esencial de toda caracterización: revelar lo que sucede dentro de los personajes. Sus acciones, que están determinadas por sus intenciones y objetivos, representan las pistas en las que se basa nuestra comprensión de la vida interior de los personajes.

Una personalidad puede describirse sobre esta base en términos de metas, deseos, anhelos y escenas que pueden construirse sobre deseos que entran en conflicto entre sí. El conflicto puede limitarse al hecho de que dos temperamentos diferentes se rozan; puede describir el tormentoso choque entre dos personas testarudas que quieren salirse a toda costa con la suya; pero sin una cierta dosis de conflicto una escena pierde aquello que le da vida.

Una escena magnífica en “Iluminación interior” (una gran película checoslovaca que actualmente no está disponible) se construye sobre un conflicto aparentemente simple. Una familia rural de cinco miembros, que vive de forma bastante modesta, tiene visitantes de la gran ciudad, dos invitados a los que hay que alojar e impresionar como es debido. Se cocina y sirve un pollo, pero sólo hay seis piezas. En esta deliciosa escena, cada trozo de pollo cambia de plato varias veces mientras la familia se esfuerza por distribuir la comida equitativamente - y de acuerdo con el status. En el proceso, tanto las relaciones mutuas entre los miembros de la familia como las de aquellos con sus invitados quedan expuestas – poética y adecuadamente apropiada al medio cinematográfico, revelado como si hubiera habido una gran disputa familiar.

Diferentes personalidades, así como intereses opuestos pueden generar conflictos. Esto significa que el guionista debe conocer a sus personajes de principio a fin y debe entenderlos tan bien como si fueran buenos amigos. De hecho, el guionista debería saber mucho más sobre sus personajes importantes de lo que puede incluir en la historia. Sólo si está al tanto de los anhelos y deseos profundamente enraizados en su interior podrá describir de manera plausible sus motivos, podrá hacer que sus personajes sean creíbles y su comportamiento natural y coherente. Y sólo si el guionista más sabe sobre sus personajes de lo que puede utilizar en la historia, podrá escribir un guion consistente, rico, realista, denso y, en última instancia, creíble.

Es una buena idea tener en cuenta que los personajes no saben quién es el protagonista y quién el antagonista y quién sólo desempeña un papel secundario. Cada personaje es el protagonista de su propia vida y se comporta en consecuencia. Sobre esta idea se basa la obra de teatro y la película basada en ella, Rosenkranz y Gldenstein estn muertos. Estos dos personajes secundarios de *Hamlet* se creen el centro de su historia -y lo son- y, comportndose de acuerdo con esta creencia, escriben su propia historia.

Es poco probable que un personaje secundario que conozca su relativa poca importancia (o, ms precisamente, est escrito de tal manera que sea consciente de su poca importancia) cobre vida en la pgina y en la pantalla. Pero un personaje que no sabe que es secundario es "reactivo" a ser parte de la historia del protagonista y no realiza fcil o fcilmente todas las acciones que la trama (y el conspirador) quisieran que hiciera; este conflicto da cuerpo al personaje con una economa y sencillez a veces asombrosas. Un personaje que se sabe subordinado har obedientemente lo que sea necesario para facilitar los objetivos del personaje principal, en lugar de perseguir activamente sus propios objetivos. Esto socava el potencial de conflicto, lo que a su vez disminuye la posibilidad de drama.

EL DESARROLLO DE LA HISTORIA

Las películas no sólo se actúan, se dirigen y se relegan al celuloide y son editadas y dotadas de una música de acompañamiento – también, se escriben. El guionista determina qué escenas permanecen y cuáles se descartan; él decide si esta información se presenta en la pantalla o sólo se menciona de pasada. Hay un millón de decisiones que el guionista tiene que tomar.

ERNEST LEHMAN

Toda pequeña escena que tú puedes cortar, córtala simplemente.

WILLIAM GOLDMAN

Escribe algo que no conozcas; con el tiempo te darás cuenta de que una parte de ti sí lo conoce. Esto te enseña que sabes algo que no sabías que lo sabes. Siempre existe la sensación de que estás descubriendo algo nuevo, algo nuevo sobre ti.

BILL WITTLIFF

El avance del protagonista hacia su objetivo se sigue en una serie de escenas, cada una de las cuales, aunque no aparezca en ellas, lo acerca a su objetivo o lo aleja de él. Para decirlo de otra manera: una vez que se ha establecido el arco decisivo de la historia, cada escena de cierta importancia refuerza la esperanza o el miedo del público, o algo así, por una pequeña cantidad de emoción a medida que avanza. Incluso después del arco de tensión principal a través del cual el tercer acto es reemplazado las escenas continúan alimentando nuestras esperanzas y temores.

Pero las escenas no permanecen estáticas; la intensidad de los sentimientos del público debe aumentar y concentrarse al mismo tiempo. Esta idea de aumentar la tensión, aumentar tanto las esperanzas como los miedos, es exactamente lo que mantiene a la audiencia interesada durante toda la historia.

Otro aspecto en el desarrollo de la historia, desde que se establece la tensión actual hasta su resolución, está relacionado con las diferentes posibilidades en las que se pueden resolver los problemas del protagonista. En el drama, como en la vida, probamos primero la solución más simple y tratamos de suprimir la más difícil y desagradable, con la esperanza de no tener que recurrir nunca a ella. El primer recurso suele ser negar que existe una situación problemática; el segundo es pedirle a alguien con autoridad que la resuelva por nosotros (mamá o papá, un policía, un juez, el jefe). Sólo cuando no hemos tenido éxito intentamos afrontar el problema, hablarle con sensatez (si es una persona) o sacarlo de en medio. Cuando en una película todas las alternativas que tenía inicialmente el protagonista, hasta las más difícil, han desaparecido, el público queda completamente atado a una situación tipo “una de dos”. O Dan acepta la incompetencia de su hermano y se perdonan mutuamente, o Dan se aleja permanentemente de su familia y de todos sus seres queridos. O el agente secreto logra superar las fortificaciones aparentemente insuperables que rodean

la bomba atómica (para desactivarla), o la vida en este planeta, tal como la conocemos, llega a un repentino fin.

El desarrollo de una historia gira en torno a los diversos intentos que realiza el protagonista para liberarse de su difícil situación. En *Con la muerte en los talones*, por ejemplo, el problema de Thornhill es que lo confunden con un agente secreto. Primero intenta negar que él sea el agente; cuando la gente no le cree y los ladrones intentan matarlo, acude a la policía. Cuando la gente tampoco le cree allí, intenta encontrar al verdadero agente. Luego intenta atrapar a Townsend en el edificio de las Naciones Unidas, con el resultado de que se cree que es el asesino de Townsend. Luego, ahora huyendo de la policía, hace otro intento para encontrar al verdadero agente. Cuando casi muere en un intento desesperado por protegerse, se vuelve directamente hacia sus oponentes, esta vez con la esperanza de convencerlos de que no representa ninguna amenaza para ellos.

Cuando no lo consigue y descubre la verdad sobre el verdadero agente, se encuentra en una situación “una de dos”: o sigue su propio camino y deja todo al azar, aceptando la muerte segura de su esposa en la que se ha enamorado, o en realidad se convierte en el agente secreto por un corto tiempo para salvarla y derrotar a sus enemigos indeseables. En el momento en que se ve confrontado con la situación “una de dos”, todos se han eliminado las soluciones alternativas excepto una. Es el final del segundo acto, y con su decisión se instala el arco de tensión para el tercer acto.

Pero la historia de esta película no se trata sólo de un protagonista que busca una solución a la precaria situación en que se encuentra. Una buena historia no está escrita para los personajes que la componen ni para su protagonista. Una buena historia se escribe sólo para el público. Nunca hay que olvidar que las figuras que aparecen en la pantalla no son simplemente personas que quieren algo; el público quiere algo que esté relacionado con el protagonista: tensión. Cada escena, cada revelación, cada implicación o cada obstáculo, todos los elementos que de alguna manera se relacionan con el deseo del público encajarán perfectamente en la historia, ya sea que el protagonista esté involucrado o no. A menudo, estos momentos están en un guion que aumentan el compromiso del público, permitiéndole percibir la película más profundamente - en el estómago - y más atentamente - en la cabeza.

IRONÍA DRAMÁTICA

Supongamos que vemos a un hombre avanzando lentamente en medio de la línea del tren. No tiene nada de dramático; sin duda tiene una razón para tomar ese camino. Pero supongamos que sabemos que el hombre es sordo y que viene un tren detrás de él. La situación inmediatamente se vuelve extremadamente dramática y queremos lanzar un grito de advertencia, por muy absurdo que pueda ser para un sordo. En el cine no damos advertencias a los actores en la pantalla, pero si sabemos algo que uno o varios personajes no saben, la situación se agudiza dramáticamente.

Charlie Chaplin camina con confianza sobre una cuerda floja. A diferencia de nosotros, él no sabe que su cuerda de seguridad no está atada, mientras seguimos, hechizados, una escena que resulta divertida y emocionante.

Cuando Romeo encuentra a Julieta aparentemente muerta en su tumba, cuando sabemos que su muerte es sólo fingida, la esperanza y el miedo al mismo tiempo nos atenaza cuando él se prepara para tragar el veneno, y con mucha más firmeza que si no supiéramos que Julia en realidad está viva y pronto despertará.

Tomemos como ejemplo la escena de “*Con la muerte en los talones*” en la que Thornhill sube a un autobús hacia tierra de nadie para encontrarse con el ficticio George Kaplan. Sabemos que Kaplan no existe y que la reunión es una trampa, pero Thornhill no tiene idea. Estamos emocionados desde el principio por ver qué sucederá, mucho antes de que el avión aparezca en el horizonte.

En la increíblemente apasionante escena hacia el final de *Amadeus*, en la que Salieri escribe el "Requiem" tal como Mozart se lo dictó literalmente desde su lecho de muerte, gran parte del efecto depende de nuestro conocimiento del plan de Salieri para garantizar la muerte del propio Mozart y robarle su última composición, la gloria suprema de su vida. Sin este conocimiento, tendríamos exactamente la impresión de sorpresa de Salieri en esta escena; compartiríamos los sentimientos de Mozart, como si fuera su agradecimiento por su ayuda.

Intentemos imaginar la historia de Edipo contada sin revelar al público que el rey se casó con su madre. La empatía del público no sería especialmente grande, hasta que al final llega la revelación decisiva, que nos impactaría casi tanto como al propio Edipo. La tragedia quedaría reducida al punto de resultar irreconocible.

Todo guionista (y todo dramaturgo) hace uso de la herramienta de la ironía dramática, a menudo varias veces a lo largo de una historia, a veces desde el principio hasta el final. Toda la historia de *Una Eva y dos Adanes* se basa en una serie de momentos con ironía dramática: desde que sabemos que Joe y Jerry son hombres que se disfrazaron de mujeres para escapar de la mafia, hasta el punto en que nos damos cuenta de que Jerry quiere activamente interponerse en el camino cuando comienza el romance entre Joe (cuando era Junior) y Sugar.

Otra de las aportaciones de Frank Daniel a la teoría dramática es la comprensión del principio de revelación y reconocimiento. Cuando el público se entera de algo que al menos una persona de la pantalla no sabe (lo que crea una ironía dramática), ese momento se denomina *revelación*. Siempre que se produce una revelación de este tipo al público, se crea la obligación para el narrador de crear un momento de reconocimiento, cuando el

personaje descubre lo que nosotros ya sabemos. La revelación coloca al público en una posición de superioridad -saber más que alguien en la pantalla- y esto se traduce en un sentimiento de participación. La revelación y el reconocimiento están en el corazón del drama; sin ellos, una historia es más narrativa que dramática. Sin el uso de estas herramientas cruciales en la narración de una historia, el público queda relegado a la posición de testigos que observan la secuencia de los acontecimientos, pero no disfrutan de la anticipación de los acontecimientos futuros, que es el núcleo de la experiencia dramática.

Por ejemplo, veamos *Una Eva y dos Adanes*. Desde el momento en que sabemos que Joe y Jerry se visten de mujer para salvar sus vidas, estamos esperando su desenmascaramiento. Si no tuviéramos ese momento de reconocimiento de que esas dos "chicas" son en realidad hombres, sentiríamos un resentimiento y un rechazo tan fuertes que posiblemente destruirían toda nuestra experiencia de la historia. Sería como si Edipo nunca se enterara de que se ha casado con su madre o Charlie Chaplin nunca se enterara de lo cerca que estuvo de un agujero abierto patinando en *Tiempos Modernos*. Imagina el final de *Romeo y Julieta* si no supiéramos que Julieta estaba realmente viva cuando Romeo la encuentra aparentemente muerta. Imaginemos el final de *E.T.* si no supiéramos que E.T. estaba realmente vivo en ese pulmón de acero.

A menudo, el guionista debe elegir entre el recurso de la ironía dramática y el de la sorpresa, es decir, entre desvelar el secreto a los espectadores o sorprenderles con él más tarde. La sorpresa puede ser muy eficaz desde el punto de vista dramático. En la famosa escena de *Chinatown* en la que Evelyn dice: "Es mi hermana, mi hija, mi hermana y mi hija", nos quedamos impactados.

Este momento de sorpresa se estropearía si lo hubiéramos sabido desde el principio. Pero tomemos otra escena de la misma película, cuando Jake está contando un chiste verde y Evelyn está de pie detrás de él. Sabemos que está ahí, pero Jake no; de hecho, es el único que no lo sabe. Es el uso de la ironía lo que da a esta escena su poder.

Aunque la sorpresa puede crear un momento muy poderoso, y sin duda tiene su lugar en cualquier película narrativa, pero en general es una herramienta menos eficaz que el suspense, que se crea a través de la ironía. El famoso ejemplo de Alfred Hitchcock se refiere a una bomba colocada debajo de una mesa. Si un grupo de personajes está sentado alrededor de una mesa y hay una bomba debajo de ella, pero no sabemos que está ahí y tampoco lo saben los personajes, hay un gran momento de sorpresa: cuando estalla la bomba. Si sabemos que la bomba está ahí y los personajes no, podemos mantener la participación del público en la esperanza y el miedo durante un tiempo considerable, únicamente por el conocimiento del público y la ignorancia de los personajes. En el caso de la sorpresa, el público perderá el interés por la escena en muy poco tiempo, pero en el caso del suspense, se mantendrá expectante ante detalles que, de otro modo, serían aburridos, esperando a que los personajes descubran la bomba o perezcan por no hacerlo. Está claro que el suspense es la herramienta más poderosa, y se basa en revelar algunas cosas al público antes de que se las revelen a uno o varios de los personajes en pantalla.

PREPARACIÓN Y SECUELA

La preparación y la secuela son otras dos ayudas espectaculares que Frank Daniel ha desarrollado. No son necesarias para desarrollar la trama de una historia, pero son muy eficaces para mejorar la forma en que el público percibe la película. Una escena de *preparación* ocurre cuando la audiencia, y a menudo los personajes, se preparan para una escena dramática que se avecina. Las películas bélicas o con deportistas como protagonistas suelen hacer uso de escenas de este tipo para que los personajes y el público estén igualmente preparados para la gran batalla o juego. En una *escena de secuela*, a los personajes y al público se les permite "digerir" una escena dramática inmediatamente después. En escenas de este tipo, la música y la atmósfera se utilizan junto con otros efectos visuales y acústicos para apelar directamente a las emociones del público.

Cuando el joven cura en *Amadeus* llega por primera vez al sanatorio donde yace Salieri, es una escena de preparación para la evidente locura a la que nos enfrentamos un poco más tarde, cuando los dos hombres hablan. El famoso tema musical bailado de *Cantando bajo la lluvia* es básicamente una larga escena de secuela en la que se expresan los sentimientos del protagonista y se supone que debemos compartírselos. Cuando Rocky perdió su pelea contra Apollo Creed y baila alrededor del ring gritando por Adrián, también es una escena que nos ayuda a digerir su triunfo, a pesar de que perdió la pelea. Películas con mucha atmósfera como *Taxi Driver* y *Rio Rojo* contienen numerosas escenas de preparación y secuela; la famosa escena - "Yeehaw" en *Rio Rojo*, por ejemplo, en la que los vaqueros son arrastrados gritando al comienzo del gran arreo de ganado en tomas rápidas, es una escena preparatoria típica.

Otra forma de preparación es la preparación por contraste. En este tipo de escena, el público se sitúa en un estado emocional de expectativa que es exactamente el contrario del efecto que realmente tendrá la siguiente escena. Inmediatamente antes de la apertura de malas noticias o de un resultado indeseable de los acontecimientos, la preparación mediante el contraste puede utilizarse para poner a la audiencia en un buen estado de ánimo, esperanzador o positivo. Este método también funciona bastante bien al revés. La preparación a través del contraste mejora el impacto del momento dramático inminente al hacer que el impulso emocional de la audiencia sea mucho mayor. En *Kramer contra Kramer*, por ejemplo, Ted Kramer llega a casa después de "uno de los cinco mejores días de mi vida" y se da cuenta de que su esposa quiere dejarlo de la noche a la mañana y darle la custodia de su hijo. En "*Annie Hall*", Alvy, a quien Annie ha abandonado, concierta una cita con una periodista de *Rolling Stone*, quien le dice que acostarse con él sería "una experiencia realmente kafkiana". Alvy, que se siente solo, como si lo estuviera completamente, está desolado, pero en ese mismo momento Annie lo llama para que lo ayude contra una araña en el baño. Poco después se acostaron juntos y juraron solemnemente no volver a separarse nunca más.

Guionistas poco experimentados muchas veces no reconocen el potencial que encierra la preparación y secuela de escenas, en detrimento de las historias y de su percepción por parte del público. Escenas de este tipo son herramientas valiosas a la hora de dirigir la simpatía y el interés del público exactamente hacia donde el autor quiere que estén. La trama por sí sola no constituye el guion ni la película. A menudo, la trama de una historia

no es nueva ni particularmente original, pero eso no perjudica a la película si la historia está bien contada. Depende de cómo se cuente una historia, y eso significa que la preparación y revisión son partes importantes del guion, aunque no aceleren el avance de la trama.

SEMBRAR Y COSECHAR

Bajo “sembrar” entendemos una técnica de preparación, que ayuda a hacer más densa la textura de un guion. Puede tener que ver con una línea de diálogo, el gesto de un personaje, un capricho, un accesorio, un traje o una combinación de estas cosas. Mientras la historia se desarrolla, aquello que allí se sembró se repite, para mantenerlo vivo en la cabeza del espectador. Normalmente, este elemento aparece hacia el final de la historia, “cosechado” cerca de la resolución cuando las circunstancias de los personajes y la audiencia han cambiado, donde el gesto o el accesorio o lo que sea, han adquirido un nuevo significado. En este sentido, la colocación se asemeja a una metáfora poética, cuando adquiere en la cosecha un nuevo significado.

Un buen ejemplo del uso inteligente de esta técnica es la palma en maceta en Mister Roberts (*No Time for Heroism*). La maceta está marcada como "Propiedad del capitán. ¡No tocar!". El principal recurso de la película y de la obra de teatro es llamar nuestra atención sobre la palmera y sobre el desprecio que le muestra la tripulación y por tanto también al capitán. Unos momentos después, Roberts explica porqué odia el árbol que le regalaron al barco de suministros en reconocimiento a que “transportaba más pasta de dientes y papel higiénico que cualquier otro barco”, porque representa su poca implicación en la guerra real. A lo largo de toda la historia se nos recuerda repetidamente la palmera y lo orgulloso que está de ella el tiránico capitán. Vemos cómo la riega; vemos cómo la tripulación la detesta. A medida que la historia se acerca a su fin, Roberts, en un acto de rebelión, saca la palmera de su maceta y la arroja por la borda. Y cuando el enojado capitán intenta descubrir quién lo hizo, comenta que el alférez Pulver no pudo haberlo hecho "porque no tiene agallas". Poco después, el capitán reemplaza la palmera desaparecida por dos pequeñas. Al final de la historia, después de que matan a Roberts, Pulver arroja las dos palmeras por encima de la barandilla y desafía al capitán. Con este gesto simbólico, Pulver ha sustituido a Roberts y el público enloquece de alegría. Por supuesto, es gracias a la cuidadosa preparación a lo largo de la historia que este gesto tiene tal efecto y la palmera se convierte en un símbolo.

Esta técnica de colocación y recolección también sirve para involucrar aún más a la audiencia en la historia porque sentimos que estamos obteniendo información privilegiada, aprendiendo secretos y descubriendo significados nuevos u ocultos en la estructura de la historia. Otra ventaja de esta técnica es que, al lograr que el público capte la información y la retenga para su uso posterior, toda la historia parece más unificada, más cohesiva, siempre que la ubicación haya sido "empaquetada" efectivamente, antes de que llegue el momento de la cosecha.

Sembrar y cosechar también pueden tener usos más triviales al contar una historia. Por ejemplo, es posible que se nos entregue información que nos parece relativamente poco importante en ese momento, pero que se vuelve más importante más adelante en la historia. Por ejemplo, si al principio de la historia se coloca una pistola en una mesita de noche -así se nos muestra que el arma está ahí- y un tiempo después nuestro protagonista intenta escapar o dominar a alguien que quiere matarlo, entonces recordamos el arma y esperamos que el protagonista también la recuerde y consiga hacerse con ella. El hecho de que la

información que nos han dado antes de sus frutos aumenta nuestra simpatía, lo que también se refleja en un mayor alcance de nuestra esperanza o miedo.

En general, es una buena idea dedicar el mayor tiempo filmico a la película entre cuando se siembra la información y cuando se cosecha. Cuando en una escena vemos que un personaje tiene cien dólares en el bolsillo y en la escena siguiente necesita noventa y cinco dólares para comprar el billete de tren que le aseguraría la fuga, entonces parece demasiado fácil para el público. A veces no es posible separar mucho la siembra de la cosecha, porque la locación, el vestuario o los accesorios no aparecieron antes en la historia. En este caso lo mejor es tratar de distraer la atención del público de la siembra con algún evento más dramático y excitante para que no piense en la siembra antes de la cosecha.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Una de las tareas importantes del guionista es mantener al público mirando hacia adelante; Los espectadores deben pensar en el futuro, esperar que suceda algo determinado y temer que suceda algo diferente. En cierto modo, *sembrar y cosechar* también entra en esta área, porque en el momento de la cosecha el público se da cuenta de que sus pensamientos estaban por delante de la acción, que esperaban con ansias un evento sin saber por qué. Sin embargo, si los espectadores esperan la cosecha desde el momento de la plantación, entonces esta se ha realizado de manera demasiado obvia, demasiado superficial o con demasiado énfasis. Las anticipaciones y los elementos del futuro, por el contrario, son ayudas que remiten al espectador al futuro de una manera menos reservada, haciéndole siempre imaginar lo que podría pasar sin saber exactamente lo que sucederá.

Queremos llamar anticipaciones cuando se anuncia al espectador un evento que puede estar a punto de sucederle a un personaje. Cuando al comienzo de la historia una madre y su hija asisten a una cita para probarle el vestido de novia a su hija, asumimos que la boda tendrá lugar más adelante en la historia. Una anticipación o aviso previo ocurre siempre cuando un personaje importante hace una cita o se enfrenta a una fecha límite u otros plazos, siempre que un personaje tiene la muerte a la vista o está a punto de dar a luz, tiene que someterse a una prueba, “echar una cana al aire”; estar buscando a alguien o al Santo Grial, tiene la intención de conseguir algo, hacer algo, visitar a alguien, ir a algún lugar. El punto crucial es que el personaje quiere vivir ese momento, y si parece importante para la historia, también esperamos vivir ese momento. A veces las cosas toman un rumbo diferente al esperado, la hija y su prometido discuten y cancelan la boda, pero eso significa también que este evento futuro todavía juega un cierto rol. Siempre que se nos dice o muestra que en una historia una figura debe contar con un evento futuro, se trata de una advertencia y el efecto buscado es que el espectador mire hacia adelante, se anticipe – y esa es la llave del éxito, cuando se busca que el espectador sea cautivado por la historia.

Los elementos del futuro fueron descritos por primera vez por Frank Daniel como instrumentos del guionista. Son precisamente las esperanzas y los miedos de los personajes (algunos realistas, otros imaginarios) los que también animan al público a pensar en el futuro de la historia. Predicciones, anticipaciones, ensoñaciones y promesas son elementos del futuro. Si una adivina le dice a un personaje que ella conocerá a un hombre alto, moreno y muy guapo, comenzamos a considerar esta posibilidad. Puede ser que conozca a un hombre que luce completamente diferente, pero de lo que se trata es de que el público espere que algo suceda, corresponda o no a las esperanzas y temores del personaje. Expectativas, anuncios, promesas, dudas, planes, predicciones, deseos son todos indicadores del futuro.

Cuando en *El tesoro de la Sierra Madre* Fred C. Dobbs le asegura a su socio de que quería extraer una cierta cantidad de oro y ni un penique más, se trata de un elemento del futuro. El tiene una predicción sobre su comportamiento futuro y estamos expectantes por ver si será cierto. Cuando la pandilla de *Bonnie y Clyde* le da un aventón a la alegre pareja Eugene y Velma, nada parece presagiar remotamente acontecimientos futuros. Pero cuando

Clyde se entera de que Eugene es un sepulturero y arroja a la pareja en medio de la pradera, se hace evidente que tiene un miedo terrible a morir. Es un recordatorio sutil pero eficaz del futuro de la historia. Cuando Valence, uno de los hombres de Groot, y Dunson en *Red River* muestran lo bien que pueden manejar el rifle, Groot predice que algún día los dos se enfrentarán con el arma en sus manos. Posteriormente se produce un intercambio de disparos entre ellos, donde Valence dispara a Dunson en la mano y de esta manera lo desarma. Dunson explica, que algún día matará a Valence. Al final hay otro enfrentamiento entre los dos hombres y se hieren antes de que tenga lugar la gran pelea de Dunson con Garth. Cada uno de estos momentos es un elemento de futuro que crea en nosotros una determinada expectativa, sin que podamos decir con exactitud qué sucederá realmente. En una famosa escena de *Annie Hall*, Alvy y Annie tienen una conversación superficial mientras unos subtítulos expresan sus verdaderos pensamientos. Annie habla de su ruda madre, que no soporta a los judíos, y nos preguntamos si alguna vez llegarían a estar juntos. Al final de la escena, Alvy le pide a Annie una cita, la que pronto se concreta. Cuando Joey, en *Shane* le pregunta a su padre si podría "dar una paliza" a Shane en una pelea, se trata de un elemento del futuro que remite a la pelea que en realidad los dos hombres tendrán más adelante.

Un buen guionista hace todo lo posible cuando se trata de mantener al público interesado en la progresión de la historia. Obliga a la gente a preocuparse, a sentir esperanza y miedo, a anticiparse. La anticipación remite a la audiencia al futuro utilizando las intenciones de los personajes para crear o provocar eventos futuros. Las esperanzas y temores de los personajes sobre el futuro se ven parcialmente socavados, aunque no importa si realmente esperan que esto tome forma o no. Ambas son herramientas muy efectivas para mantener al público pegado a sus asientos y seguir la historia con interés.

OUTLINE Y ESCALETA

Normalmente trabajo a partir de un borrador. En primer lugar, quiero saber en general, en que dirección que dirijo.

¿Qué quiero decir? ¿A través de quien lo diré?

¿De qué trata la historia? ¿Cuál es el conflicto de la historia?

¿Cuál el final?

WALTER BERNSTEIN

Hago una lista de escenas: treinta, cuarenta, ochenta escenas.

No son escenas reales, sino términos clave - cincuenta palabras, y cada palabra pretende recordarme una escena que hace avanzar la historia. Dado que estamos tratando con la estructura, esto es de crucial importancia.

WILLIAM GOLDMAN

Muy a menudo todo sucede de tal manera que el pequeño impulso que me hace empezar con una historia me lleva a otra

más interesante, y el pequeño impulso desaparece en el aire.

BILL WITTLIFF

Los guionistas poco experimentados suelen decir: “Oh, no podría trabajar a partir de un borrador. Mi escritura perdería espontaneidad”. El escritor experimentado sabe que parte de un marco previamente concebido sobre el cual se construye la historia, ya sea que haya puesto un borrador en papel o si (en casos extremadamente raros) esto está sólo en su cabeza. Empezar a escribir sin saber hacia dónde vas es como adentrarse en el desierto sin grandes perspectivas de encontrar el camino de regreso. Un guion iniciado de esta manera es casi siempre un trabajo de amor, el proyecto se abandona mucho antes de estar casi terminado porque el guionista se ha perdido. Al final, la papelera está llena de ideas descartadas, algunas de las cuales quizá no estaban nada mal, pero que no encajaban en la historia que querías contar.

El escritor excepcional que puede formular un plan en su cabeza y almacenarlo allí sin molestarse en plasmarlo en papel puede trabajar sin un borrador formal (el Outline). La mayoría de los mortales, en cambio, incluidos los guionistas más conocidos, consideran indispensable un esquema. Un esquema permite, entre otras cosas, una revisión crítica del guion antes de añadir el meollo de la trama y los diálogos. De hecho, es precisamente el proceso de poner la "columna vertebral" en el papel lo que dice algo sobre la historia. Está bastante claro que es más fácil hacer cambios en un esquema (y son mucho más fáciles de aceptar para el autor) que en el primer escrito, donde se desperdicia mucho trabajo cuando cambian los planes.

Una vez que el guionista está convencido de que tiene una base sólida sobre la cual construir, puede concentrar sus habilidades creativas en los puntos delicados del diseño de personajes, la trama y el diálogo. Con otras palabras, cuando el autor ha esbozado un esquema puede trabajar incluso de forma más espontánea. Ya no tiene que preocuparse (lo que afecta su espontaneidad) por el hecho de que algunas escenas puedan no encajar en la

historia, y elimina la necesidad de preguntarse constantemente qué dirección está tomando la historia, o si una escena ya escrita conduce en la misma dirección o no. Estas decisiones se tomaron en la fase de borrador, al menos para la primera versión.

Una vez que el outline está listo, todo lo que tienes que hacer es escribir las escenas: dejar que los personajes tomen forma, determinar sus acciones y motivaciones a corto plazo, hacer algo por la atmósfera y, por supuesto, escribir el diálogo. En todas estas cosas sólo para una escena específica al mismo tiempo, no para toda la historia o para un acto o incluso sólo una secuencia. En otras palabras, el autor primero tiene el macrocosmos de la historia (a través de la primera versión), él puede concentrar toda su energía y creatividad en el microcosmos, escena por escena.

El bosquejo de una película debe tener en cuenta los siguientes componentes: quién es el personaje principal (si se utiliza la unidad de la trama; ver el capítulo "Unidad") y qué quiere lograr; quiénes son los demás quiénes son los personajes importantes y qué quiere cada uno de ellos, cómo se desarrollan los acontecimientos, cómo se desarrollan y cómo se dividen en actos; cómo es el suspense y, finalmente, cuál es el clímax y la resolución. Muchos guionistas van incluso más allá en sus outlines. Una vez que el esqueleto de la historia se instala, siempre se pueden agregar más detalles antes de escribir las escenas definitivas. Esta es una forma relativamente sencilla de tener a la vista la historia en su totalidad mientras se configura. El outline de la historia, que enumera todas las escenas que el autor quiere utilizar (cada una con una indicación de quién está involucrado y qué sucede, cuándo y dónde) es lo que llamamos "escaleta". Este método de desarrollar una historia ofrece cierta garantía, el llamado crecimiento orgánico de la obra le facilita al autor el logro del equilibrio y la unidad que son cruciales para la realización exitosa del guion.

Una vez que la escaleta está lista y el autor sabe exactamente qué curso tomará la historia, puede comenzar la escritura real de las escenas. A menudo se puede hacer a una velocidad sorprendente. La velocidad con la que se escribe la primera vez de esta manera contribuye de manera importante a la calidad y coherencia del guion, porque la escritura no se lleva a cabo durante un largo período de tiempo y es por lo tanto sujeto a un cierto grado de incertidumbre, fluctuaciones y cambios importantes.

Pero la escaleta no debe verse como esculpida en piedra. Es un plan para la primera redacción del guion, eso es todo. En el transcurso de esta escritura el autor inevitablemente aprende más sobre sus personajes a medida que comienzan gradualmente a "valerse por sí mismos", es decir, a medida que actúan juntos en escenas completas. A medida que el autor conoce mejor a sus personajes, es posible que sea necesario cambiar o modificar ciertos aspectos de la escaleta, pero aún sirve como una guía que lleva al autor de manera constante hacia la resolución de la historia. El esquema puede evitar que el autor se desvíe y darle mayor libertad para escribir escenas individuales y realizar cambios menores al borrador.

PLAUSIBILIDAD

*El efecto dramático se logra con lo que es probable,
no con lo que es posible.*

ARISTÓTELES

Deus ex machina, que en latín significa "el dios de la máquina", identifica una invención griega. Con frecuencia, una obra griega terminaba con un dios descendiendo desde arriba hasta el lugar de actuación mediante una grúa. Este dios entonces ataría todos los cabos sueltos de la historia. Pero el *deus ex machina* es de poca utilidad para los dramaturgos modernos y de ninguna utilidad para los guionistas, porque ya no aceptamos la noción de que un ser sobrenatural interceda en los asuntos humanos. El dramaturgo griego podía desenredar los hilos anudados de su trama introduciendo a un dios para que se hiciera cargo de la acción, pero el dramaturgo moderno debe ser más ingenioso a la hora de resolver las complejidades de la trama.

Disponemos de equivalentes modernos para el dispositivo, pero aun así hay que evitarlos. Hay que evitar la llegada inesperada de una figura poderosa, el infarto en el momento oportuno, la herencia repentina, cualquier cosa introducida por el escritor desde fuera de los límites de la historia para ayudar a resolver la trama. El público reconoce una mala artesanía y se niega a aceptar una resolución que no evoluciona naturalmente a partir de las circunstancias de la historia.

Cuando Bonnie y Clyde son emboscados y acribillados a balazos al final de esa película, no es un *deus ex machina* porque la búsqueda del sheriff al que humillaron es parte de la trama misma de la historia. Cuando George Bailey finalmente cambia y está extasiado de volver con su familia al final de *Es una vida maravillosa*, aunque un ángel ha sido una parte crucial de la historia, no es *deus ex machina*. En este caso, el cambio viene desde dentro de George y el ángel es una parte intrínseca de la historia, no un añadido al final para aclararlo todo. Cuando Evelyn es asesinada a tiros al final de *Chinatown*, es la inevitable extensión de la historia general, la naturaleza del personaje de Noah Cross y la imposibilidad de que Jake cambie su testamento o el destino de Evelyn. Incluso en *La reina de África*, donde la mano de Dios parece muy cerca de la superficie, tanto en términos de la lluvia que hace flotar el barco en el lago como al final, cuando el barco hundido resurge, no es realmente *deus ex machina*. La fe y la oración, la idea de que "Dios ayuda a quienes se ayudan a sí mismos" y la creencia de Rosie tanto en Charlie como en el barco han sido parte del desarrollo de la historia, y todos estos elementos se hacen realidad al final a través del diseño de la historia.

Muchas historias tienen lo que en la superficie es una premisa o circunstancia increíble: fantasmas, autos que vuelan, transferencia de pensamientos, criaturas que no morirán ni vendrán de otro planeta; la lista sigue y sigue. Estas cosas no existen en el mundo en el que todos vivimos, pero muy a menudo son materia de una excelente narración. En cualquier historia que contenga un elemento de lo increíble, incluso si todas las demás circunstancias son muy realistas, hay un momento crucial que el guionista debe crear. Éste es el momento en que el público suspende voluntariamente su incredulidad; cuando el público "compra" la parte increíble con el fin de disfrutar la historia que se cuenta. Si el narrador no logra atraer

a la audiencia, lograr que suspenda su incredulidad para poder disfrutar la historia, todo lo que sigue a ese fracaso será una tontería para la audiencia.

En cualquier película exitosa de este tipo -desde *King Kong* hasta *Star Wars*, pasando por *Regreso al futuro* y *Frankenstein*- la suspensión voluntaria de la incredulidad es cuidadosamente creada y alimentada por el narrador. En su forma más simple, el método se reduce a enfrentar la incredulidad de frente en lugar de tratar de disimularla. La audiencia normalmente detectará esto último y se negará a participar en la historia que se cuenta. Generalmente, el mejor enfoque es tener un personaje principal (muy a menudo el protagonista, pero no siempre) que exprese una incredulidad que comparte la audiencia. A medida que este personaje se convence de la verdad de algo increíble, también lo hace el público. En *Regreso al futuro*, el protagonista no cree en la máquina del tiempo al principio, pero cuando viaja en ella y llega a creer, suspendemos nuestra propia incredulidad y nos registramos para el resto de la historia. En *King Kong*, el simio gigante ya existe; simplemente hay que encontrarlo. Pero hay una preparación muy cuidadosa para el momento de la revelación del personaje principal, y una considerable resistencia a creer entre la tripulación hasta que este monstruo esté ante sus propios ojos. A veces, como en *Star Wars*, las cosas increíbles forman parte del día a día de nuestro protagonista, por lo que no podemos aprovechar su incredulidad. En este caso, es la propia experiencia mundial de la audiencia la que debe utilizarse y aprovecharse. Sabemos que ahora existen naves espaciales, aunque ninguna tan grande y sofisticada como las de la película. Sabemos que los robots computarizados pueden moverse y hemos visto hologramas. Una y otra vez hasta que finalmente Luke se sube a un auto que vuela y no tenemos problemas para aceptar el mundo de esta historia y todas las cosas gloriosas que contiene. Cada uno de los primeros ejemplos de la película se basa en algo que sabemos que es posible; simplemente es un poco mejor en la película de lo que es posible ahora. Incluso se nos da tiempo para adaptarnos a la noción de criaturas espaciales. Los primeros que encontramos son pequeños y encapuchados, y lo único realmente extraño en ellos es que sus ojos brillan de color rojo. Cuando nos adentramos en el castillo con toda la variedad de criaturas, nos hemos tragado la historia por completo y no nos resistimos a creer.

Un componente crítico de la suspensión voluntaria de la incredulidad por parte del público es que ésta sólo puede ocurrir una vez en una historia. En otras palabras, firmaremos para creer, pero en ese momento lo que hemos decidido aceptar también incluye una especie de reglas. Estas reglas de un universo ficticio deben entonces ser obedecidas escrupulosamente, o el público huirá de la historia. Por ejemplo, si establecemos desde el principio que los coches pueden volar, pero los autobuses no, será mejor que no veamos ningún autobús volando más adelante, o dejaremos de confiar en el narrador y dejaremos de participar en la historia. A menudo sentimos que el narrador está "haciendo trampa" cuando esto sucede. Por ejemplo, en *Regreso al futuro* se habla mucho de qué tan rápido debe viajar el auto a través del tiempo. Se convierte en una de las "reglas" de este nuevo mundo en el que hemos entrado. Si al final el coche consigue viajar en el tiempo estando parado o yendo a una velocidad más lenta que la que nos han dicho que es crucial, nos sentiríamos engañados y nos rebelaríamos contra la película, la historia y el narrador.

Otra característica de las mejores historias es el efecto de inevitabilidad que el escritor ha podido lograr. El curso de los acontecimientos que pone en marcha el guionista no sólo ha seguido el camino plausible; el público llega a creer que no podría haber habido otro

resultado. Este sentimiento de inevitabilidad -una combinación de personajes que se mueven a lo largo de un curso del que no hay posible desvío- es quizás el mayor logro de un guionista.

No se debe confundir la inevitabilidad con la previsibilidad. La inevitabilidad es la sensación, a medida que se desarrollan los acontecimientos, de que no podrían haber ocurrido de otra manera, mientras que la previsibilidad se relaciona con la capacidad de la audiencia de adivinar lo que está a punto de suceder. Mientras haya dos resultados igualmente plausibles que impidan al público adivinar qué va a pasar en la siguiente escena o secuencia o en la resolución, la historia no es predecible. Y si, al mismo tiempo, cada paso a lo largo del viaje de la historia parece probable y la mano de Dios o del escritor no es visible, los acontecimientos que se desarrollan en la historia parecerán inevitables.

ACTIVIDAD Y ACCIÓN

*La diferencia entre actividad y acción:
 Cuando suceden muchas cosas en una historia,
 sin que al mismo tiempo los personajes entren en conflicto,
 no hay acción dramática.*
 FRANK DANIEL

Los guionistas inexpertos suelen pensar que un guion es un diálogo interminable en lugar de un plan de acción. Cualquiera que no comprenda lo que es inherente a la escritura de guiones cree que escribir diálogos es todo el arte. Aunque los personajes hablan, entre otras cosas, para conseguir sus objetivos y conseguir lo que quieren, al final el diálogo es menos importante que las acciones que realizan. La mayor parte de un guion está dedicado a describir las acciones y actividades de los personajes, además, por supuesto, de todas las circunstancias que los rodean y la premisa de la historia. El dramaturgo experto piensa en lo que sucede en el escenario, y el guionista consciente del impacto piensa en las acciones de los personajes y cómo serían percibidas por el público. Esto es el corazón de la escritura dramática.

En este contexto, acción y actividad no son intercambiables. Una actividad es cualquier cosa que hace un personaje en una escena, como tejer, filetear un pescado, escribir a máquina o a memorizar letras de canciones en voz alta; a esto se le suele llamar "negocio". Por otro lado, una acción es una actividad con un propósito detrás, una actividad que promueve la búsqueda de un objetivo por parte de un personaje. A veces, exactamente la misma acción es meramente una actividad en un conjunto de circunstancias y una acción en otro. Por ejemplo, un personaje podría estar cortando cebollas en una escena únicamente como actividad. Pero en otra ocasión, cuando el personaje quiere provocar la simpatía de otro personaje, puede cortar cebollas para hacerse llorar. Esto último, entonces, es claramente una acción, porque detrás de ella hay un objetivo.

Otro ejemplo podría ser la memorización de letras de canciones. En una escena, el personaje simplemente repite la letra para memorizarla porque le gusta la canción. En otra escena, podría repetir las mismas líneas en un intento de advertir o cortejar a otro personaje, o de armarse de valor para algún momento particularmente difícil que esté enfrentando. Las palabras adquieren un significado cuando se conectan con el propósito detrás de ellas que no tienen por sí solas. De hecho, en este tipo de escena, el diálogo en sí puede carecer completamente de sentido, pero aun así es necesario y efectivo debido al propósito que hay detrás.

Un guionista hábil puede hacer que el diálogo se convierta en una actividad o en una acción, dependiendo de las intenciones del personaje que lo interpreta. A menudo, las escenas más efectivas consisten en actividad, acción y un diálogo mínimo o incluso nulo. Se deben determinar acciones verdaderamente significativas antes de escribir el diálogo. Se debe conocer una actividad con propósito que exprese la emoción y el deseo del personaje para crear escenas efectivas y reveladoras.

El guionista experimentado intenta, en primer lugar, determinar qué quiere un personaje y qué acciones realiza para intentar conseguirlo. Esto es cierto tanto para los objetivos a corto

plazo como para el objetivo a largo plazo de toda la historia. En otras palabras, primero determina las acciones que revelan el carácter y hacen avanzar la historia, luego inventa las actividades y el diálogo que respaldan esas acciones.

Las acciones y actividades efectivas son elementos visuales, cosas que la audiencia puede ver, porque nuestros recuerdos y experiencias de lo que vemos son mucho más fuertes que los de lo que escuchamos. El alcance de la enemistad entre los Capuleto y los Montesco queda demostrado mediante peleas callejeras y duelos. La pasión de Racine en *Cuerpos ardientes* (*Body Heat*) se hace ferozmente visible cuando arroja una silla por la ventana e irrumpe en la casa de Matty para hacerle el amor. En *Ninotchka*, la transformación del personaje principal se revela al comprar el sombrero "decadente" que había visto anteriormente en el escaparate. La acción permanece con nosotros de manera más efectiva que si cualquiera de estos personajes simplemente hubiera hablado en un diálogo expresando su odio, pasión o cambio.

Ejemplos de este tipo podrían repetirse hasta el infinito. Debe quedar claro, sin embargo, que el diálogo de cualquiera de estas escenas en particular no podría haberse escrito a menos que la acción fuera conocida primero, al menos por el escritor. A menudo, el guionista principiante siente que un personaje no quiere nada o no sabe lo que quiere. Esto puede ser cierto para el personaje en un momento dado, pero no debería ser cierto para el escritor. El escritor debe saber lo que quiere un personaje, consciente o inconscientemente, y debe saber qué persigue un personaje en un momento dado, incluso si el personaje no se da cuenta de ello.

Las actividades efectivas para los personajes necesitan la adición de una acción para hacer avanzar la historia. El mejor procedimiento es encontrar primero la acción o acciones que crean la escena y/o son parte de la búsqueda de un objetivo a largo plazo, luego encontrar actividades que serían naturales en la situación dada, actividades que ayuden a revelar la situación, naturaleza de los personajes. Una vez que se han encontrado estos elementos, se puede agregar cualquier diálogo que sea necesario y apropiado. Las escenas más débiles son aquellas en las que se espera que el diálogo tenga todo el peso dramático por sí solo.

Las actividades que revelan el carácter, pero que en realidad no son parte de la búsqueda del objetivo de ningún personaje, pueden ser herramientas efectivas para enriquecer la experiencia de la historia por parte del público. Por ejemplo, en *Chinatown*, cuando Evelyn limpia la nariz horriblemente cortada de Jake, no tiene otro objetivo que limpiar la herida, pero la ternura que demuestra en la actividad revela un lado de su personaje que no habíamos visto antes. En *Annie Hall*, cuando Alvy y Annie cocinan langostas, es una actividad; no hay ninguna acción decidida detrás de esto. Sin embargo, la forma en que luchan contra las criaturas y comparten el momento de intimidad entre ellos revela aspectos de sus personajes y muestra su vínculo entre ellos. Estas actividades no hacen avanzar la historia, pero amplían nuestra participación y comprensión de las vidas de los personajes y, de esta manera, enriquecen la narración.

DIÁLOGO

El diálogo surge porque sé lo que quiero que digan mis personajes. Imagino la escena; Puedo imaginarlos en la pantalla; Intento imaginar lo que dirían y cómo lo dirían, y lo mantengo dentro de mi carácter. Y de ahí surge el diálogo. Creo que eso se aplica a todos los escritores del mundo. Luego lo reescribo. Luego lo acorto. Luego lo afinó hasta conseguir que la escena sea lo más precisa posible.
PADDY CHAYEFKY

La mayoría de la gente piensa que escribir guiones es sólo diálogo y que somos esas personas que escribimos esas líneas espantosas que todos esos simpáticos y maravillosos actores tienen que decir. Y la realidad es que lo más importante que aporta el guionista es la estructura.

WILLIAM GOLDMAN

Si te resulta fácil escribir diálogos, eso también puede suponer una desventaja. A los personajes se les hace decir frases que suenan geniales, pero que en realidad no aportan nada. El diálogo tiene que ser funcional.
WALT BERNSTEIN

El diálogo funciona de la peor manera cuando le dice a uno lo que pasa.
TOM RICKMAN

Lo sorprendente de la escritura de guiones es que el guionista, como el dramaturgo, no escucha su diálogo hasta que es demasiado tarde para saber si se usó o no.
ERNST LEHMAN

Existe una diversidad increíblemente grande entre los diálogos de diferentes épocas y diferentes escritores. Está el ingenio amargo y el encanto despreocupado de Preston Sturges o Billy Wilder y su coautor I.A.L. Diamond; la voz dura pero resonante de Raymond Chandler y sus numerosos imitadores; el humor angustioso y autocrítico de Woody Allen; o la riqueza emocional y visual de Ingmar Bergman. Está la voz urbana y "realista" de David Mamet o Martin Scorsese y sus colegas. Está el realismo literario de Mario Puzo y Francis Ford Coppola en la trilogía de *El Padrino*. Y está el sincero optimismo de Frank Capra y sus colegas.

No hay dos guionistas que escriban sus diálogos exactamente de la misma manera, aunque evidentemente las diferencias no siempre son tan grandes como las enumeradas anteriormente. Pero hay ciertas características que son comunes a los buenos diálogos, independientemente de quién los escribió. Los diálogos buenos y eficaces se construyen a partir de personajes, situaciones y conflictos; proporcionan información sobre el carácter de los personajes y hacen avanzar la historia. La figura que aparece en la pantalla suele manejar mejor el lenguaje que en la vida real, incluso si se trata de alguien que apenas sabe hablar, porque un buen diálogo representa una intensificación del lenguaje cotidiano. El

llamado lenguaje realista en el cine apenas tiene nada de real. Aunque pueda crear esta impresión, la confusión, la digresión, la irregularidad y la elipsis de la conversación cotidiana normal han desaparecido y el diálogo ha adquirido una dirección y una estructura. Además, la mayoría de las frases de cortesía social han sido descartadas a menos que sirvan a un propósito específico en una escena particular.

Los diálogos conllevan una carga enorme. Considerando los requisitos impuestos a los buenos diálogos:

1. Deben ser característicos del hablante y quizás también de la persona a la que se dirige.
2. Deben ser idiomáticos y enfatizar la individualidad del hablante, y al mismo tiempo deben armonizar estilísticamente con el texto en su conjunto.
3. Deben reflejar el estado de ánimo del hablante, transmitir sus emociones o proporcionar una idea de su estado interior.
4. A menudo deben revelar los motivos del hablante o un intento de ocultarlos.
5. Debes dejar clara la relación entre el hablante y los demás personajes.
6. Deben estar vinculados entre sí, que deben surgir de un diálogo anterior o de una acción temprana y conducir a otro.
7. Necesitan impulsar la trama hacia adelante.
8. A veces necesitan proporcionar información o exposición.
9. A menudo hay que anticipar los acontecimientos futuros.
10. Debes ser claro y comprensible para la audiencia.

Además de cumplir estas funciones, existen otras propiedades características del buen diálogo:

1. Los actores deben poder hablar sin tropezar con las palabras. Se deben evitar los trabalenguas o las aliteraciones a menos que sirvan para un efecto específico.
2. Si se requieren discursos más largos, deben centrarse hacia el final, guardando el concepto o imagen más fuerte para el final. El lugar de un discurso donde se pone el mayor énfasis es la conclusión, el segundo lugar es el principio. Poner una frase restrictiva o el nombre del personaje al que se dirige al final del discurso inevitablemente debilita su impacto.
3. Un concepto concreto que los actores y el público puedan imaginar es más eficaz que uno abstracto. *Montaña* es una palabra más vivaz que *grandeza*, *huracán* es más visceral que *confusión*, *montaña rusa* es más evocativa que desigual. Darles "visiones" a los actores les facilita transmitir la actuación que pretendía el autor.

Uno de los mayores problemas con los que tienen que lidiar los guionistas inexpertos es que escriben demasiado. Sus guiones contienen demasiados diálogos, lo que los hace demasiado largos. Esta es una mala combinación porque coloca al público en la posición de "adelantarse a la historia". No es una buena idea hacer que el público espere a que la historia vuelva a recuperar terreno. Una de las causas más corrientes de guiones largos y confusos es que los guionistas al comienzo de sus carreras aún no han aprendido a comprimir el diálogo y hacer que hagan cosas diferentes al mismo tiempo. Se utiliza un fragmento de diálogo exclusivamente para caracterizar al hablante y, en caso contrario, para transmitir la exposición necesaria, en vez de matar dos pájaros de un tiro. Además, suelen

tratar el mismo tema tanto en el diálogo como en la descripción de la escena. Cuando un autor encuentra este tipo de redundancia entre la acción descrita y el diálogo que la acompaña, debe acortar o eliminar el diálogo y dejar que la acción y la impresión visual controlen la escena.

A la hora de escribir los diálogos, el guionista debe tener en cuenta que no sólo la trama asume una parte importante del peso, sino que los actores también hacen un inmenso aporte con su presencia física y sus voces. Un discurso o incluso una sola línea se pueden pronunciar de maneras muy diferentes: con indiferencia o pasión, con respeto o suspicacia, esperanzado, enojado, divertido o con gran seriedad. Un actor consumado, guiado por un director atento, apoya y refuerza la intención del guionista e incorpora su propia comprensión del carácter del personaje en sus frases. Un buen diálogo literalmente le da al actor espacio para contribuir de esta manera. En otras palabras, las frases no son tan sofisticadas como para poner al jugador en una chaqueta interpretativa obligatoria.

El diálogo es el único ámbito en el que el guionista se acerca un poco a la comunicación directa con el público que disfruta el novelista. Una buena línea, una formulación adecuada, entregada por un actor de la manera correcta, puede tener un fuerte efecto en la audiencia. Aunque siempre ha habido rumores de que las líneas realmente geniales se le ocurrieron al actor mientras estaba filmando, no hay mucho de cierto en ellas. La mayoría de las veces se trata de frases que estuvieron en el guion desde el principio y que sobrevivieron a todos los cambios hasta la película terminada, por lo que representan una conexión bastante directa entre el guionista y el público. Desde la famosa frase de Rhett Butler "Frankly mi amigo me importa un carajo" hasta la "oferta que no pudo rechazar" de *El Padrino*, las líneas de diálogo efectivas y memorables tienen algo en común: son breves y secas. Tienen todas las propiedades enumeradas anteriormente, además de que dan en el clavo y tienen una simplicidad insuperable.

Dado que el diálogo es la única parte del guion que el público percibe directamente, representa el área en la que el autor puede expresar mejor su creatividad poética. Las instrucciones de escena (incluidas las acciones de los personajes) están destinadas a los realizadores: los actores, el director, el camarógrafo, el diseñador de vestuario, etc. - y, por tanto, debe ser directo, claro, conciso y profesional. Aunque la poesía audiovisual también es posible y deseable en el contexto de escenas, no es el guionista sino el director quien toma la decisión final sobre cómo transmitirla al público. El guionista, sin embargo, puede utilizar todas las tareas del diálogo enumeradas anteriormente para incorporar chistes, charadas, tono, ritmo y "visiones": todas las características distintivas de la verdadera poesía.

No se puede enfatizar lo suficiente: el diálogo por sí solo no puede sostener una película o un guion durante tanto tiempo. El resultado es "cabezas parlantes" y una dependencia excesiva de la acción. Aunque se pueda contar con actores excelentes, es mejor dejarles actuar y no sólo hablar, darles acciones y no sólo diálogos. Hablar es sólo una pequeña parte de lo que hacemos como humanos y, por lo tanto, debería ocupar poco espacio en nuestras historias. Muy a menudo el guionista aconseja la posibilidad de dar al actor una trama eficaz y claramente definida, reduciendo así la necesidad del diálogo o incluso eliminándolo.

VISUALIZACIÓN

En una novela, puedes comenzar con un poco de diálogo y luego describir la habitación y luego otros poco de diálogo y luego describes la ropa y más diálogo. La cámara ofrece esto en un momento. Boom, y es tu turno. Vamos, continúa. La cámara es despiadada. Te propulsa hacia adelante sin parar.
WILLIAM GOLDMAN

Cuando comencé a escribir guiones, especificaba todos los ángulos de cámara posibles, hasta el momento en que noté que los directores no se atenían a ellas para nada. Por eso hoy raramente lo hago, excepto cuando algo me parece importante.
WALTER BERNSTEIN

Principalmente escribo escenas maestras. Y escribo descripciones de escenas, como las de una pieza de teatro: camina rápidamente por la habitación, abre la ventana y salta. No describo un plano que la cámara deba tomar para filmar esta acción.
PADDY CHAYEFKY

Veo todo. Es casi como si estuviera representando la escena en mi cabeza. No sólo escribo el diálogo; siempre me imagino cómo lo hablarán los actores.
ERNEST LEHMAN

Hemos discutido extensamente la importancia de asignar acciones a los actores y escribir diálogos interesantes y atractivos, pero hay otro aspecto del guion que debe cubrirse: la perspectiva del espectador y la forma de su percepción. En definitiva, la visualización. Aunque muchos directores y bastantes críticos se opondrán a la idea de que la visualización de una película comience en el papel o, más exactamente, en la mente del guionista, el director debe convertirse en su propio autor, o quedará bastante indefenso, si el guion no le entrega ningún punto de referencia. Hay una simpática historia sobre Frank Capra, un destacado director famoso en los años 50 y 40 por su "toque Capra". Dicen que un guionista le entregó ciento veinte hojas de papel finamente empastado como guion y lo desafió: "Vamos, dale el buen viejo toque Capra."

Sería erróneo afirmar que el director no participó en la visualización de una película o que fue incapaz de desarrollar ideas para la visualización. Sin embargo, el punto de partida para presentar una historia al público reside en el guion, y un director inteligente mirará allí primero cuando busque pistas sobre posiciones particulares de la cámara o la estructura visual general de la película. A partir de este momento, el director debe necesariamente asumir la responsabilidad de la visualización de la película, así como de la mayoría de los demás aspectos interpretativos de la producción, pero al menos encontrará inspiración del autor en las páginas del guion.

Pero esas sugerencias las tiene que hacer el guionista, con previsión, conocimiento y más que un poco de delicadeza. Hay pocas cosas que los directores odien más que el guionista

les dicte el tamaño de una toma, cuándo mover la cámara o cómo componer una imagen. En su lugar, el guionista hábil dará a entender sus intenciones a través de la construcción de las frases, la elección de las palabras y los detalles descritos.

Por ejemplo, el guionista puede escribir: “Maggie juguetea nerviosa con su alianza, luego se la quita y se la mete en el bolsillo”. Está claro que la alianza es importante, y un buen director sabrá que no aparecerá en un plano largo o quizá ni siquiera en un plano medio. Pero el director tiene la opción de cortar a un plano más cercano, mover la cámara hacia el personaje (y el anillo) o mover al actor más cerca de la cámara para transmitir esta importante imagen al público. Del mismo modo, “Maggie esconde su dinero bajo el cinturón mientras va a abrir la puerta” da especificidad a la acción y, sin embargo, permite al director elegir entre hacer un travelling con el movimiento, hacer un paneo con él, dejar que la imagen de Maggie se reduzca a medida que se aleja de la cámara o dejar que su imagen crezca a medida que se acerca a la cámara.

Además de indicar algunos aspectos de cómo se pueden rodar momentos y acciones individuales para conseguir la máxima eficacia, la descripción de los efectos visuales en un guion puede contribuir en gran medida a establecer el estilo de la historia (realismo, fantasía, romance gótico). Además, ayuda a establecer el mundo de la historia y da indicaciones de los muchos tipos de contrastes entre escenas o incluso cambios dentro de las escenas (de casi blanco y negro a muy colorido, de ruidoso a silencioso, de rápido a lento, de hablado a no dialogado, de lírico a terrenal). Además de todo esto, la descripción de la escena en un guion debe dar indicaciones de los cambios de ritmo a lo largo de la historia.

En resumen, la descripción de la escena debe incluir información detallada sobre uno o varios de los siguientes aspectos:

1. La locación de la escena.
2. Referencias al mundo de la historia.
3. Qué figuras están presentes, información sobre su condición física o apariencia externa.
4. Las acciones individuales de los diferentes personajes.
5. Una sugerencia, posición y/o movimiento de la cámara y/o o composición visual, sin prescribir detalles exactos al director.
6. Referencias al estilo de la historia y al de las escenas individuales, así como referencias a cambios de escena (del presente a un flashback, de la realidad a la fantasía, etc.).
7. Contrastes entre escenas o dentro de escenas individuales.
8. Notas sobre cambios de velocidad o ritmo.
9. Notas sobre luz, estructura y color.
10. Referencia a sonidos, tanto objetivos (producidos por fuentes visibles en la pantalla) como subjetivos (utilizados para lograr un efecto dramático, como los latidos del corazón de un personaje en un momento de peligro).
11. Pistas para el diseñador de vestuario, el armador, el peluquero, los arquitectos paisajistas y todos los demás involucrados en la producción de lo que el público finalmente ve y oye en la pantalla.

LA ESCENA DRAMÁTICA

*Siempre ataca la escena lo más tarde posible.
Siempre entra en escena en el último momento posible.*
WILLIAM GOLDMAN

*En realidad, la menor cantidad de escenas tratan sobre de qué trata.
Muy pocas personas dicen algo frontalmente. Tienen miedo de eso.
Creo que la mayoría de la gente intenta sobrevivir en la vida
adaptándose. Detrás de este ajuste se esconde el miedo o la ira
reprimidos, o ambos. En una situación dramática, lo reprimido sale
a la superficie. Y no debería salir a la superficie con demasiada
facilidad, de lo contrario no será realista.*
ROBERT TOWNE

*Las escenas realmente no funcionan cuando los personajes
deben retorcerse para cumplir con los requisitos de la trama.*
TOM RICKMAN

*Una buena escena se caracteriza por ser parte del todo
sin mostrar sus aristas... eso es inevitable.*
BILL WITTLIFF

En cierto sentido, una escena es una obra de un solo acto en sí misma, pero que encaja con las escenas anteriores y posteriores y, por tanto, pasa a formar parte del guion. Si se construye de manera convencional (como lo son muchas de las mejores escenas), tiene tanto protagonismo como toda la historia. Además, las mejores escenas tienen un objetivo, obstáculos, un clímax y una resolución. El protagonista de la escena no tiene por qué ser necesariamente el protagonista de la historia. No quiero complicar demasiado el asunto al guionista: antes de pensar en encontrar un protagonista para cada escena, debería preguntarse: "¿De quién es esa escena?" - esta es también la contribución de Frank Daniel a la teoría del guion. También puedes formular la pregunta de la siguiente manera: "¿De quién es el deseo (o la búsqueda de una meta) que pone en movimiento una escena en particular?" Incluso en escenas en las que el protagonista está presente en la historia, no es necesariamente su esfuerzo lo que hace que la escena avance.

En "*Con la muerte en los talones*" el encuentro inicial del protagonista, Roger Thornhill, y el antagonista, Phillip Vandamm, se produce después de que Roger haya sido secuestrado por los hombres de Vandamm. La escena "pertenece" a Vandamm mientras intenta desenmascarar al que cree que es un agente secreto que se hace pasar por un publicitario impaciente y ofendido. En *La fiera de mi niña*, el gran final, la escena en la que todos los protagonistas y los dos leopardos acaban en la cárcel del pueblo, la escena la crea el sheriff. Es un personaje secundario, aunque memorable, y su deseo de llegar al fondo de todos los acontecimientos es lo que impulsa la escena, lo que obliga a que ocurra. Por lo tanto, es su escena.

La escena dramática representa un aspecto del conflicto más amplio, pero al final el conflicto más amplio sigue sin resolverse. Cuando una escena alcanza su resolución completa, el avance de la historia se ralentiza, lo que luego cuesta un tiempo valioso de la película cuando se quiere volver a empezar. El protagonista de la historia o se ha acercado a su objetivo o está más alejado de él; o avanzó hacia este objetivo al comienzo de la escena, pero al final está aún más lejos de él que al principio (o viceversa). La siguiente escena representará un mayor desarrollo de la historia general y cambiará una vez más la posición del protagonista en relación con su objetivo. En general, las oscilaciones del péndulo de la esperanza al miedo y viceversa serán más fuertes, más intensas y contundentes a medida que avance la historia.

En *Shane*, después de que Shane y Starrett se pelean con los hombres de Ryker y son curados por la Sra. Starrett, la trama de la historia cambia durante algunas escenas. Somos testigos de cómo Ryker expulsa a los pequeños agricultores de sus tierras y Torrey decide vengarse de Ryker. Aunque Shane no dice nada en estas escenas, cada una de ellas influye en su decisión de no volver a ponerse la canana con su revolver porque aumentan la presión sobre él para resolver los problemas del acuerdo pacífico de cuyo lado se ha posicionado con su Colt. Estas escenas afectan la relación de la audiencia entre esperanza y miedo al reforzar su temor de que algo malo le suceda a Shane. Cuando más tarde el asesino de Ryker le dispara a Torrey, la presión sobre Shane solo aumenta y, en consecuencia, nuestros temores aumentan.

La separación entre escenas individuales suele ser menos clara. En lugar de escenas completamente separadas, se introducen pequeños fragmentos de información en el contexto de escenas que también sirven para otros propósitos. A veces vemos a un personaje descubrir algo por casualidad que los demás personajes no sospechan que sabe. En ocasiones vemos un arma escondida bajo una chaqueta que otro personaje desconoce, o un anillo de compromiso, o el dinero que aún falta para conseguir un determinado objetivo. El experimentado guionista intenta hacer que estos momentos fluyan perfectamente entre sí, para oscurecer los puntos que mantienen unidas las historias paralelas. Estas diferentes historias están entrelazadas en el continuo que percibimos que son.

Las escenas dramáticas (incluidas las de las comedias) son la base de un guion. Un guionista que no pueda escribir una escena dramática eficaz y convincente no podrá cautivar al público, por muy apasionante que pueda parecer un resumen de la historia. Al igual que el resto de la historia, la conclusión de una escena es: *alguien realmente quiere hacer algo y está teniendo dificultades para hacerlo*. El alguien es la persona a quien pertenece la escena; lo que quiere obtener, es el objetivo y las dificultades son el o los obstáculos. Una escena debe al menos responder a las preguntas: Quien, Donde, Cuando y Qué pasó, pero a menudo hay mucho más en ellas. A veces se trata del *porqué*; a veces un personaje importante aparece por primera vez y necesita ser presentado adecuadamente; a veces una escena ayuda a construir una ironía dramática o contiene un momento de reconocimiento; a veces el tiempo ha sido eliminado entre escenas individuales (o, mucho más raramente, dentro de una escena); a veces se anuncia algo o se intercalan elementos del futuro para alertar a la audiencia sobre posibles novedades; y a veces se resuelve una historia para establecer la siguiente.

Cuando empiezas a escribir una escena, es muy importante tener en cuenta de quién es la escena, qué quiere lograr dentro de esta escena (no se trata del objetivo de la historia en su

conjunto), qué obstáculos podría enfrentar el personaje, cuándo y dónde se desarrolla la escena y qué personajes importantes intervienen en ella. No es buena idea tener más pretensiones que el primer bosquejo. Primero hay que escribir la escena, asegurarse de que tenga sentido y cumpla el propósito para el que fue pensada; luego, cuando llega el momento de la re-escritura, analizas la escena haciendo una serie de preguntas. No todas las siguientes preguntas se aplican a todas las escenas:

1. ¿Está claro de quién es la escena y qué quiere?
2. ¿Cuál es el conflicto de la escena? ¿Es con uno o varios de los personajes, con las circunstancias o el entorno de la escena, o ¿es un conflicto interno del personaje?
3. ¿Dónde y cuándo ocurre la escena? ¿Podría aumentar su impacto un otro tiempo o lugar?
4. ¿Qué figuras están presentes al principio y cuáles se le unen durante la escena, y quién todavía sigue ahí al final?
5. ¿Se presentará un nuevo personaje? Si es así, ¿la introducción permite al público comprender la naturaleza del personaje y esta lo hace suficientemente interesante?
6. ¿Dónde estaban los personajes antes de que comenzara la escena y dónde irán después de que termine?
7. ¿Ha pasado tiempo desde la última escena? Si es así, ¿está claro el espectador de esto y de cuanto tiempo ha pasado? ¿Los pequeños saltos de tiempo dentro de la escena son claros y creíbles?
8. ¿Hay una transición desde la escena anterior a la siguiente?
9. ¿Hay una escena de preparación o de revisión? ¿Es necesaria? No todas las escenas requieren uno.
10. ¿La escena contrasta de algún modo con la anterior? ¿Escena presente o posterior? No todas las escenas contrastan entre sí.
11. ¿Las acciones de los personajes se ajustan a su estructura de personalidad? ¿Los personajes se mantienen fieles a sí mismos y a sus objetivos?
12. ¿Las acciones de los personajes son claras y motivadas? ¿Revelan ideas sobre su personaje e impulsan la historia hacia adelante?
13. ¿Se utiliza la ironía dramática?
14. ¿Está garantizada la unidad de la acción?
15. ¿Está la escena relacionada temáticamente con el resto de la historia?
16. ¿Son los obstáculos lo suficientemente difíciles? ¿Son demasiado difíciles?
17. ¿Son creíbles los hechos? ¿Hay que desestimar dudas? ¿Los eventos tienen en cuenta ciertas “reglas” en el caso de ya se hayan aceptado cosas increíbles?
18. ¿Sabe el público qué podría salir mal en la escena? ¿En qué momento de la escena lo sabe? ¿Cuándo lo sabe uno (o más) de los personajes?
19. ¿El diálogo refleja las personalidades de los personajes?
20. ¿La acción, el diálogo y las reacciones permiten comprender mejor la vida interior de los personajes?
21. ¿Se utilizan referencias a eventos futuros? En el caso que debieran ser usado, ¿la escena ralentiza demasiado el progreso de la historia?
22. ¿Existen pistas, sugerencias, indicaciones y sugerencias audiovisuales para otros involucrados en la realización del film?
23. ¿La escena tiene razón de ser en la historia que se cuenta?

REESCRITURA

Creo que las revisiones son importantes, pero no se trata sólo de reescribir, también se trata de repensar, un nuevo concepto, un nuevo enfoque de las cosas,
TOM RICKMAN

Cuando re-escribes un guion, a menudo tienes que ocuparte de las escenas que no funcionan. Las escenas más difíciles de un guion pueden no solo haber sido las más difíciles para el guionista que trabajó en él antes que tú, sino que también pueden ser las escenas de por sí más difíciles de escribir, punto. Y estas son las que tú debes re-escribir una y otra vez.
ROBERT TOWNE

Escribir significa reescribir. A veces dices, incluso cuando la película está terminada: "Cómo desearía volver a hincarle el diente al guion".
WALTER BERNSTEIN

Ningún debate sobre la escritura de guiones estaría completo sin tratar la reescritura. Tanto si incluye al guionista como si no, la reescritura de una historia no se completa hasta que la película está en los cines. Incluso entonces, hay reediciones de películas que incluyen material cortado del estreno inicial. Pero, a efectos prácticos, la revisión y el ajuste de la historia de un guion continúan durante el rodaje y el proceso de edición, y terminan con el estreno de la primera copia que ve el público.

La mayoría de las veces, la participación del guionista en la reescritura termina cuando empieza el rodaje. A veces, el guionista debe reescribir las páginas de mañana mientras se ruedan las de hoy, pero es una circunstancia poco deseable. Y a veces se recurre al guionista en la fase de montaje para que cree nuevos diálogos que puedan incorporarse en bucle, o para que escriba una voz en off o, si el presupuesto lo permite, para que escriba nuevas páginas durante unos días de nuevo rodaje para mejorar la película. Cuando termina la intervención del guionista, una cosa está clara: ha habido mucha reescritura. Quien rueda el primer borrador de un guion o es tonto o tiene un auténtico genio de guionista.

El respetado escritor Pat Conroy, cuyas novelas a menudo han sido llevadas al cine (*El gran Santini*, *Los señores de la disciplina* y *Conrack*), probó suerte como guionista escribiendo una adaptación de su novela *El señor de las mareas*. Aquí el informe de su experiencia:

Escribir guiones es simplemente una de las cosas más difíciles que alguien puede emprender. Tiene en sí algo absolutamente desnudo. En una novela te puedo engañar con un párrafo. Con una andanada de palabras o historias sacadas de la chistera puedo pulir una escena débil. No puedes hacer eso con una película. Tiene que ser visual. Es como si primero te dieran una hoja con notas y luego un Haiku (versos japoneses) y te dijeran: "Haz algo con esto".

Simplemente no se puede esperar conseguir algo tan complicado y difícil como escribir bien un guion a la primera. El guionista que supone que puede afrontar su primer guion con poca o ninguna revisión, es mejor que se prepare para enfrentar una gran decepción. En cambio, uno debería adoptar el concepto de reescribir como una oportunidad para mejorar un proyecto que ya existe. En realidad, estás en un viaje de descubrimiento cuando escribes el primer borrador, sin importar cuán detallada pueda ser la escaleta. Cuando se escribe la palabra FADE OUT al final de la última página, las páginas cercanas al FADE IN inicial ya no encajan tan bien en la historia. El autor ya ha descubierto mucho sobre los personajes, la historia y sus propias intenciones mientras escribía la primera versión.

Al igual que los personajes, el guionista no siempre es consciente de lo que quiere o de lo que persigue, pero eso no significa que no esté tras algo. Espera que al final de la primera versión le quede claro. Por eso, al menos la primera parte de la primera versión debe reescribirse para que encaje con el final. Y hay todo tipo de cosas que están preparadas y cosechadas en la historia. Y luego están las escenas que nunca funcionaron correctamente y necesitan ser reelaboradas.

Pero eso es sólo la punta del iceberg cuando se trata de revisar. Cuando se ha pulido y armonizado la primera versión, a la que se le han añadido los elementos del futuro necesarios, se acerca un momento que el guionista teme como ningún otro: tiene que darle el guion a alguien para que lo lea. La desnudez de la que habla Conroy nunca es más notoria que en este momento. Cuando alguien más lee aquello en lo que tú te has esforzado como un esclavo, para el sensible guionista ha llegado el momento en que piensa muy positivamente en reescribirlo y le gustaría decir: "Puedo hacerlo mejor. Devuélvemelo y déjame trabajarlo todavía un poco más". No ceda a la tentación de posponer durante mucho tiempo la inevitable retroalimentación externa, eso no facilita las cosas. Es mejor aceptar las reacciones de sus primeros lectores y luego retomar el trabajo.

Esto no significa que tenga que cambiar todo lo que alguien objetó, no entendió o no aceptó. Los comentarios han identificado un problema potencial, pero usted debe determinar por sí mismo si realmente es un problema que debe solucionarse. Si todos o la mayoría de tus primeros lectores tienen el mismo problema, entonces la respuesta es clara: debes reescribirlo. A veces, la reescritura consiste simplemente en poner parches y reparar, como se arregla un agujero en la pared. Otras veces -y éstas son las reescrituras más necesarias y más difíciles de afrontar- hay que replantearse toda la historia o gran parte de ella desde cero. No te tires los trastos a la cabeza y empieces a construir otra casa porque ésta necesita reparaciones. Eso equivaldría a tirar por la borda todo el trabajo, la reflexión y el dolor que has invertido en desarrollar la historia y escribir el primer borrador.

Una mucho mejor idea es retroceder un poco y observar la estructura de la casa, dónde los cimientos son estables y dónde son débiles, dónde la estructura (léase: *esqueleto*) es sólida y dónde no. Tienes que revisar toda la caja de herramientas que hemos presentado aquí, encontrar el elemento o elementos que faltan, que están incompletos o que no están claros, y trabajar en ellos de la misma manera que lo hiciste cuando escribiste por primera vez la historia desarrollada. Una vez que haya reforzado la estructura y la haya puesto en orden, debe verificar las escenas individuales para determinar cuáles ya no encajan y qué escenas nuevas deben escribirse. A veces este proceso debe repetirse varias veces, pero uno tiene la esperanza de que el guion mejore con cada nueva versión.

Al mismo tiempo, hay que tener en cuenta que se puede reescribir una historia hasta la muerte, que se puede arruinar hasta quedar irreconocible la espontaneidad y la vida que originalmente había en la historia cuando el autor todavía estaba lleno de frescura y entusiasmo. Por eso es importante mantener el equilibrio: revisar todo lo que requiera el guion, pero no más. Cuando un productor, un director y varios actores empiezan a poner su dinero, sus ideas y su corazón en el proyecto, comienza toda una nueva fase de revisión, pero ese es un tema diferente. El propósito de este libro es ayudar a los jóvenes guionistas a encontrar métodos para asegurarse de que estén satisfechos con los resultados de sus esfuerzos, de modo que lleguen al punto en que su tercer, cuarto o quinto borrador los deje con el mismo sentimiento de satisfacción (lea *Resolución*) que intentaron darle a la audiencia.

LOS ANÁLISIS

SOBRE LOS ANÁLISIS

A continuación, se analizan en detalle las diversas herramientas introducidas en este libro y se ponen en práctica en cada una de las dieciséis películas muy dispares. Estos ensayos no pretenden ser análisis definitivos de las películas, sino más bien demostraciones de cómo se han empleado las herramientas de guion en películas de éxito y bien realizadas. Las herramientas no se han utilizado por igual en todas las películas, como el lector comprenderá rápidamente. Es esencial estar muy familiarizado con cada una de las películas antes de leer su análisis, con el fin de aprender más eficazmente de esta sección, incluso si eso significa revisar una vieja favorita. Vea la película con la vista puesta en las herramientas que aquí se exponen y utilice el análisis como guía de estudio.

Las películas analizadas han sido elegidas con sumo cuidado. Sería natural que supusiera que las considero las dieciséis mejores películas o guiones de todos los tiempos. Sin duda, cada una de las películas aquí tratadas está magníficamente hecha, con tanto cuidado en el arte de la realización como en el arte, el estilo, las estrellas y todos los demás elementos que componen una película de primera categoría. Sin embargo, mi lista de “mejores” películas no era el criterio de selección, por mucho que las admire.

Quería películas que demostraran no sólo los principios básicos tratados en el libro, sino también muchas de las variaciones y distorsiones que la forma de contar historias puede soportar. Así pues, he elegido películas con una narración sencilla y directa, y he elegido películas que enmascaran tan minuciosamente sus elementos estructurales subyacentes que al principiante le parece que no tienen estructura y que desafían todas las teorías del drama. Hay películas que parecen tener dos personajes centrales en lugar de uno, y películas que parecen tener cuatro o cinco personajes que se dan codazos unos a otros fuera del centro del escenario. Hay películas que son adaptaciones de magníficas obras de teatro, y muchas que son originales para la pantalla. Hay viejos clásicos de Hollywood, nuevos clásicos de Hollywood y películas europeas y japonesas.

Hay docenas, si no cientos, de películas que me habría gustado incluir si hubiera espacio, tiempo y energía. Por desgracia, no he podido. No he incluido una representación simbólica de cada nación con una industria cinematográfica floreciente en el pasado o en la actualidad, ni he intentado representar cada “escuela” de lo que es artística o políticamente correcto, ni he buscado lo social, política, espiritual o artísticamente incendiario. Más bien, la base para decidir qué películas incluir ha sido una combinación de estos criterios: (1) una narración magistralmente elaborada; (2) una demostración clara y eficaz de una o más de las teorías dramáticas tratadas en el libro; (3) una distribución lo suficientemente amplia como para esperar que la mayoría de los posibles lectores estén familiarizados con la película; (4) la ampliación del espectro de tipos, estilos, géneros, modelos narrativos y enfoques narrativos descritos en el libro; y (5) la disponibilidad de la película en cinta de vídeo para su estudio y análisis intensivos por parte del lector.

Así pues, ofrezco mis disculpas incondicionales a todos los grandes cineastas cuyas películas no se incluyen aquí y a todas las naciones cuyos cineastas no están representados. No es mi intención desairar a nadie.

En cuanto al orden de los siguientes análisis, he decidido evitar la simple cronología y he optado por un enfoque que se preste al estudio por parte del lector. He comenzado con las películas que utilizan una dramaturgia más fácil de comprender y he intentado colocar las películas en un orden que, si es seguido por el lector, le permita adquirir conocimientos sobre los fundamentos de la narración y la escritura de guiones, exponer algunas de las innumerables variaciones y explorar la increíble gama de técnicas de narración disponibles y, al final, llegar a algún tipo de comprensión global de lo que puede y no puede utilizarse como herramientas eficaces de escritura de guiones.

“UNA EVA Y DOS ADANES”

(1959)

Guion: Billy Wilder y I. A. L. Diamond
 Basado en una historia inédita de R. Thoeren
 y M. Logan
 Dirigida por Billy Wilder

Ningún libro de análisis cinematográfico estaría completo sin al menos una película de Billy Wilder; la única dificultad está en la selección. Normalmente, Wilder no escribía sus guiones solo. En la primera mitad de su carrera, Charles Brackett fue su coautor, más tarde I.A.L. Diamond, que a menudo actuó como coproductor. Por esta película, él y Diamond recibieron una nominación al Oscar por el mejor guion, Wilder también fue nominada al Oscar a la mejor dirección. Hemos escogido esta película de Wilder porque es un ejemplo muy temprano de las ahora más frecuentes "películas de compadres" (Buddy movies) y puedes usarla para examinar si tiene dos protagonistas equivalentes o no.

SINOPSIS

En el invierno del año de la Prohibición de 1929, “Polainas”- Colombo regenta un bar clandestino en Chicago donde licor el ilegal corría a chorros y se tocaba jazz - live. Pero “Palillo” Charlie le da una pista a la policía. Joe y Jerry tocan el saxofón y el bajo en la banda local y esperan ansiosamente su primera paga en cuatro meses. Cuando la policía hace una redada en el bar, Joe y Jerry huyen en la fría noche con sus instrumentos y sus abrigos, pero sin su dinero. Joe se pregunta cuánto dinero le dará su casa de apuestas durante la marcha para poder apostar por la carrera de perros. Al día siguiente, ahora sin abrigos, van camino a una búsqueda infructuosa de un contrato.

Sweet Sue y su mánager “Beinstock” hablan con un agente porque buscan un bajo y un saxofón para su banda de mujeres, con la que esa misma noche deben emprender una gira por Florida. Cuando Joe y Jerry solicitan este trabajo un poco más tarde y se enteran que sólo se buscan mujeres, Jerry está listo para ponerse una peluca, mientras Joe declina amablemente y acepta un compromiso para la misma noche del día de San Valentín y convence a la secretaria del agente para que les preste su coche. Cuando llegan al garaje, se topan literalmente con la famosa masacre que lleva el nombre de ese día, en la que “Polainas” - Colombo se venga de Palillo-Charlie. Son descubiertos y escapan por poco, con sólo una “herida” en el bajo.

Presa del pánico, Joe llama al agente y se convierte en Josephine, quien con voz de mujer le dice que quiere el trabajo en Florida. Josephine y Daphne, como se hace llamar Jerry, ahora con vestidos y pelucas, intentan imitar a Sugar Kane en el andén. Abordan el tren a Florida con Sweet Sue y su banda. En el baño de mujeres, ven a Sugar Kane tomando un sorbo prohibido de whisky de su petaca y Jerry se enamora de ella. La banda ensaya una pieza de su repertorio durante el día, a Sugar se le cae su petaca, lo que podría costarle su trabajo. Jerry acude en su ayuda y asume la culpa, por lo que Sugar queda muy agradecida. En la noche se celebra en la litera de Daphne, y Joe le advierte a Jerry que no haga nada estúpido: que no persiga a Sugar mientras ella está acostada en la estrecha litera junto a él. Cuando está a solas con Josephine por un momento, Sugar le cuenta sobre su debilidad crónica por

los saxofonistas y que esta vez lo hará de manera diferente: quiere enfrentarse a un millonario de Florida y casarse con él.

Cuando la banda llega al hotel de Florida, el anciano Osgood Fielding III inmediatamente se enamora de Daphne, quien tiene que defenderse de sus audaces insinuaciones, donde se da cuenta de que apesta a dinero. Joe y Jerry tienen una habitación doble juntos justo enfrente de Sugar, y Beinstock se acerca a ellos y les pregunta si han visto la maleta con su ropa de playa. Mientras Daphne y Sugar van a nadar, Joe se pone la ropa de playa de Beinstock y se pone las gafas que también le robaron. También va a la playa y logra presentarse ante Sugar como "Junior", como el heredero de la empresa Shell. Jerry, indignado, intenta exponer a Joe corriendo a la habitación de Josephine con Sugar. Se sorprende al encontrarla allí en la bañera, cubierto de espuma y cuando Sugar sale de la habitación, Joe sale del baño con todo su atuendo de millonario y con una intención asesina en sus ojos. Pero en ese momento Osgood llama para invitar a Daphne a su yate después de su actuación. Joe tiene una idea: Jerry mantendrá a Osgood en tierra para que él, Joe/Junior, pueda ser anfitrión de Sugar en el yate.

Mientras la banda toca y Sugar busca en vano a Junior, Osgood le hace llegar a Daphne un ramo de flores. Joe cambia la dedicatoria por una firmada como Junior, en la que invita a Sugar a su yate. Después del espectáculo, Joe desaparece como un rayo, se cambia de ropa, corre hacia el muelle en bicicleta y logra llevar a Sugar al yate en el que nunca había estado. Mientras Daphne baila toda la noche con Osgood, en el yate Joe/Junior deja que Sugar lo colme de afecto, por razones terapéuticas, "para superar una impotencia provocada por la trágica pérdida de su primer amor". Cuando amanece, Junior lleva a Sugar a tierra en la lancha, la que libera en el muelle justo a tiempo para que Osgood, borracho, se suba a ella a tropezones y conduzca de regreso al yate.

Jerry en el hotel, todavía animado por su noche de baile con Osgood, sacude las maracas y le anuncia a Joe: "Estoy comprometido". Después de la boda, él quiere decirle a Osgood la verdad, anular el matrimonio y vivir de una pensión alimenticia por el resto de su vida. Joe no cree que este plan se haga realidad, pero luego ve el brazalete de diamantes que Osgood le dio a Jerry y sugiere no devolvérselo. Entretanto, "Polainas"-Colombo y sus gorilas han llegado al hotel donde se celebra la reunión anual de los "Amigos de la Opera Italiana" bajo la dirección del pequeño Bonaparte, el máximo jefe de los gangsters. A uno de los matones Josephine y Daphne le resultan familiares y se fija en el número de su habitación.

Ambos tienen claro que no pueden quedarse más en el hotel. Junior se despide de Sugar por teléfono y con gran enojo de Jerry le hace llegar la pulsera de diamantes. Para no correr a los brazos de los gorilas, ambos saltan por la ventana, algo en lo que Jerry ya tiene algo de práctica, y terminan en medio de la batalla entre "Polainas"-Colombo y Bonaparte. Puedes simplemente escapar y escuchar que los mafiosos vigilan las estaciones de tren, las calles y los aeropuertos. Joe convence a Daphne para que llame a Osgood y se reúna con él en el muelle esa noche. Josephine corre hacia Sugar para decirle que ningún hombre merece sus lágrimas por él, pero es descubierta por un gánster. Daphne y Josephine se esconden debajo de la camilla en la que transportan el cuerpo de "Polainas"- Colombo desde el hotel y corren hacia el muelle donde les espera Osgood. Sugar llega en su bicicleta justo a tiempo y los cuatro viajan juntos al yate. Joe se quita la peluca y revela su identidad, tras lo cual ella lo toma en sus brazos y lo besa. Cuando Jerry finalmente deja escapar que es un hombre, recibe una inesperada respuesta de Osgood: "Nadie es perfecto".

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

A primera vista, uno podría sentirse tentado a decir que ésta es la historia de Joe y Jerry. Ambos están huyendo de los gánsteres, ambos se disfrazan de mujeres y sus vidas amorosas son infelices porque requieren mascaradas. Pero hay que recordar que las historias dramáticas se basan en decisiones: sin cierto grado de libre albedrío, sin alternativas, no hay drama; es un momento dramático principalmente por las decisiones que se tomaron y las dificultades asociadas a ellas. Por lo tanto, el personaje cuyas decisiones resultan en cambios importantes en el curso de una historia es su protagonista, incluso si otro personaje se encuentra en circunstancias similares y aparece con la misma frecuencia en la pantalla: en diferentes lugares, es la historia de Joe. Desde el principio, Joe toma decisiones que son vinculantes para ambos personajes. Jerry puede protestar, y normalmente lo hace, pero lo que Joe acepta, finalmente se hace. Desde el momento en que entregan sus abrigo al corredor de apuestas, hasta la decisión de aceptar el trabajo en la banda de mujeres, hasta el momento en que Joe convence a Jerry, a pesar de sus ruidosas protestas, de ir con Osgood mientras Daphne pasa la noche en tierra, en todos estos casos es Joe quien dice lo que se debe hacer.

Entonces Joe es el protagonista alrededor del cual se construye la historia, aunque por supuesto no podría contarse sin Jerry. El objetivo de Joe es escapar de los mafiosos que quieren matarlos porque fueron testigos de la masacre. Seducir a Sugar no es el objetivo; esto es secundario, una trama secundaria que sólo emerge cuando la historia ya está en marcha.

OBSTÁCULOS

Hay numerosos obstáculos en el camino hacia el objetivo de Joe de escapar de los mafiosos. Se puede reconocer a Joe y Jerry; están arruinados, sin contratos y atrapados en Chicago. Después de que se les ocurre la idea de viajar a Florida con una banda de mujeres vestidos de mujeres, los obstáculos iniciales parecen haber sido superados por un nuevo obstáculo decisivo: la dificultad que tienen dos hombres sanos y heterosexuales para superar uno a pasar como mujeres durante un período de tiempo más largo. Este obstáculo se complica aún más por el hecho de que Joe se siente tan atraído por Sugar como Osgood por Daphne. Y al final, entran en juego dos obstáculos al mismo tiempo: los gánsteres se dan cuenta de quiénes son las damas justo en el momento en que su mascarada se vuelve superflua.

PREMISA Y APERTURA

La premisa de esta película involucra a tres grupos diferentes de personas que inevitablemente se encuentran en situaciones de conflicto. Joe y Jerry son músicos sin suerte ni fortuna. “Polainas”- Colombo tiene un bar clandestino y está enojado con “Palillo” Charlie. Sweet Sue consiguió dos chicas de su banda y tiene que partir hacia Florida esa misma noche. La unión de estos tres elementos pone en marcha la historia.

Wilder y Diamond han decidido abrir con una apertura con lo cual nos trasladan al inframundo de Chicago en 1929: una camioneta transporta alcohol ilegal a un bar clandestino de susurros. Después de que se introducen las circunstancias históricas y el entorno, conocemos a Joe y Jerry de inmediato.

ARCO DE TENSIÓN, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

La verdadera tensión radica en la cuestión de si Joe (junto con Jerry) lograrán escapar de los mafiosos a largo plazo identificándose como mujeres. Comienza en el momento en que Joe llama al Agente Polliakoff como Josephine y organiza el trabajo en la capilla de Sweet Sue.

El clímax se alcanza después de que las dos subtramas más importantes hayan entrado en su fase saludable: cuando Joe/Junior pasa la noche con Sugar y Jerry/Daphne pasa la noche con Osgood. Inmediatamente después, en las postrimerías de esa noche, "Polainas" - Colombo y sus hombres llegan al hotel, y uno de ellos reconoce a las "dos guapas". Joe y Jerry son conscientes del nuevo peligro.

La resolución ocurre cuando las "chicas" escapan de los mafiosos escondiéndose debajo de la camilla y pueden partir hacia nuevas costas con sus dos "amantes".

TEMA

Incluso si una película bien hecha es una comedia salvaje y en toda regla - si tiene la intención de ser divertida, emocionante y divertida -, todavía tiene un hilo temático que combina los diversos elementos de la historia en un todo coherente. En *Una Eva y dos Adanes* este hilo conductor radica en el tema de la farsa. En el caso de Joe y Jerry, la farsa es obvia y debe tomarse literalmente, pero Sugar finge provenir de una familia rica cuando está con Junior. Los hombres de "Polainas" - Colombo fingen ser abogados de Harvard, y su enemigo Bonaparte pretende no hacer ningún daño. Osgood es una maravillosa variación de este tema porque no finge en absoluto; admite felizmente todas sus intenciones, debilidades y errores. En cierto sentido, Osgood se comporta como la excepción que confirma la regla.

UNIDAD

Como se explicó en la sección "Protagonista y objetivo", esta es la historia de Joe, aunque parece estar estrechamente conectado con Jerry. La unidad proviene de sus esfuerzos por mantenerlos a ambos a salvo de Colombo y sus hombres. Aunque parezca que él está completamente descarrilado en la trama secundaria con Sugar, nunca llega tan lejos como para renunciar a su disfraz de Josephine y Daphne. Incluso cuando sus tácticas defensivas se descarrilan un poco, no la pierde de vista por completo.

EXPOSICIÓN

Al principio la exposición se transmite a través del humor y el conflicto. El intercambio entre la policía y los "portadores del féretro" en el coche fúnebre no sólo revela mucho sobre el tono de la película, sino que también muestra que no todo es lo que parece. Al mismo tiempo, aprendemos cómo son las cosas en los bajos fondos, lo que llevará a nuestros protagonistas a poner en marcha el resto de esta historia.

La escena en la que Sugar le dice a Josephine que tiene una debilidad por los saxofonistas contiene una exposición que no se reconoce fácilmente como tal. Huele a conflicto porque sabemos que no sólo confía este asunto a un hombre, sino también a un saxofonista. No hay conflicto entre los personajes, pero la escena crea un aura de conflicto debido a esta ironía.

DISEÑO DEL PERSONAJE

Joe y Jerry quieren escapar de los mafiosos, pero el calibre de quienes tenemos ante nosotros se insinúa mucho antes y tiene más que ver con lo que quieren antes de meterse en esta grave situación. Joe es un mujeriego, un hombre que prefiere mostrar sus encantos que trabajar, que prefiere utilizar una sonrisa antes que sus habilidades profesionales. Esto se verá claramente mucho antes de ser testigos de la masacre y se menciona cuando intenta seducir a Sugar con pretextos en lugar de abrirse a ella con franqueza.

Jerry es capaz de disfrutar de casi cualquier cosa que suceda, y esto es en parte responsable de su sumisión a Joe. Al principio le gusta tocar en el salón clandestino, le gusta mucho interpretar a Daphne y, finalmente, incluso le gusta la atención que le presta Osgood.

Sugar tiene la impresión de ser una de esas personas que en la vida sólo consiguen “lo que otros dejan”. Ella merece lo mejor, pero obviamente ese no es el caso, simplemente no está dicho que así deba ser. Y esa es, por supuesto, la razón por la que pasamos largos tramos del segundo acto preocupándonos por ella.

Dado que se trata de una historia sobre dos hombres que se visten de mujer, y que sus historias implican “aventuras amorosas” de naturaleza totalmente opuesta, es esencial que los narradores traten su sexualidad desde el principio y con eficacia. Desde el primer momento en que los conocemos, se muestran robustos y muy heterosexuales, mostrando interés por las coristas del bar clandestino. Con Jerry, que tendrá un romance con un hombre, es especialmente crítico dejar claro que esa no es su orientación, por lo que es él quien primero se excita con Sugar, y es él quien se vuelve loco en la litera del tren con ella. Si tuviéramos alguna duda sobre su sexualidad, su noche de baile y su “compromiso” con Osgood funcionarían de una manera muy diferente, si es que lo hacen. Como Joe persigue activamente a Sugar durante la mayor parte del segundo acto, es menos importante confirmar su sexualidad, pero aun así su encanto con la secretaria del agente y su historial de mujeriegos quedan bien establecidos.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Para una historia cuyo principal impulso proviene del exterior (los gánsteres quieren matar al protagonista y a su amigo), hay muchas complicaciones en esta película que tienen sus raíces en el carácter de los personajes. En realidad, “Polainas”- Colombo y sus hombres utilizan el ataque externo para establecer la condición más importante: Joe y Jerry vestidos de mujer. Después los gánsteres pasan a segundo plano, hasta el momento en que la historia se resuelve. El desarrollo del segundo acto se deja en gran medida en manos de los personajes, que están ocupados viviendo lo que los motiva.

Joe busca a la increíblemente deseable Sugar. Sugar quiere casarse con un millonario. Jerry quiere divertirse y, si es posible, hacer la vida de Joe un poco menos placentera. Y Osgood quiere encontrar a su esposa número 8 o 9. Cada uno de estos personajes tiene su propio motivo; esto provoca las complicaciones del segundo acto y asegura que la historia continúe su divertido curso.

IRONÍA DRAMÁTICA

La película se basa esencialmente en el uso de la ironía dramática. Sabemos que Josephine y Daphne son Joe y Jerry. Casi todo lo que les sucede, ya sea con Sugar, Osgood o los demás en la banda, tiene sabor a ironía porque sabemos que los otros personajes no saben

lo que nosotros sabemos. Lo mismo ocurre cuando Sugar Junior miente sobre sus orígenes y no sólo sabemos que ella miente, sino que él también sabe que ella miente. Y cuando observamos la pasión con la que Osgood corteja a Daphne, eso también es natural y se caracteriza por ironía, y de ahí el sorprendente efecto de la última frase: "Y qué, nadie es perfecto".

La fiesta nocturna en el tren es una escena que se beneficia especialmente del uso de la ironía, como Jerry tiene que recordarse repetidamente: "Soy una chica, soy una chica... Sugar y las otras mujeres, cada reacción de Josephine, la de la litera de abajo, es ambigua porque sabemos algo que los demás no saben.

PREPARACIÓN Y SECUELA

Un maravilloso ejemplo de preparación y secuela enmarca las escenas del romance nocturno entre Junior y Sugar y Daphne y Osgood. Comienza en el salón de baile mientras la banda toca y Osgood coquetea con Daphne. La atmosfera musical nos prepara para la divertida farsa que nos espera. Este ambiente continuará durante toda la noche en ambas tramas editadas en paralelo. La revisión tiene lugar cuando ambos están de regreso en su habitación de hotel. Daphne quiere seguir bailando mientras Joe saborea las secuelas de su noche con Sugar. El éxito de Joe se pone de relieve cuando Sugar entra en la habitación para contarles su maravillosa aventura con Junior.

La preparación y secuela de la escena en la que Joe y Jerry aparecen por primera vez como mujeres son algo más modestas, pero aun así efectivas. Observan con asombro cómo una mujer real pasa flotando junto a ellos en el andén y sube al tren de una en una. Su falta de experiencia y su despiste quedan demostrados con unas pocas frases cortas. Luego conocen a Sweet Sue y Beinstock y son aceptadas como mujeres sin dudar. Mientras suben al tren, Joe insulta a Jerry por elegir el nombre de Daphne, lo que cierra emocionalmente la escena.

SEMBRAR Y COSECHAR

Hay muchos ejemplos del uso de este recurso, desde líneas de diálogo hasta objetos y personajes secundarios. En particular, estos diálogos (ver también la sección "Diálogo" más abajo) se repiten con gran eficacia. Por ejemplo, cuando Junior y Sugar se besan en el yate, él dice que quiere transferir dinero al Fondo de Leche. Cuando se encuentran en la mañana siguiente, después de despedirse frente al hotel, vuelve a mencionarse el Fondo de Leche, sólo que esta vez la cantidad que menciona Junior es diez veces mayor; este pequeño gag se convierte en una vara que marca su satisfacción y su apetito por Sugar.

Otro buen ejemplo de una línea de diálogo bien sembrada y cosechada posteriormente comienza en el tren, cuando Jerry está completamente embelesado por Sugar y Joe le aconseja que siga recordándose a sí mismo: "Soy una niña, soy una niña..." Lo repite cuando está acostado en la litera del coche cama con Sugar, y mucho más tarde, en el tercer acto, cuando Daphne se ha comprometido con Osgood, Jerry tiene que asegurarse de exactamente lo contrario: "Soy un hombre, soy un hombre...", con lo que condimenta la cosecha con un chiste adicional. La repetición de otro tema de diálogo tiene un éxito similar: cuando Sugar conoce a Josephine y Daphne, les dice que su padre es arreglista y que él organiza "trenes de mercancías en los apartaderos"; más tarde, cuando quiso impresionar a Junior con el origen superior de su hija, dijo que su padre trabajaba en ferrocarriles.

Otro ejemplo del uso exitoso de esta herramienta es un accesorio: el bajo de Jerry recibe un disparo en el lugar de la masacre; dos veces nos recuerdan los agujeros durante el viaje, y cuando los hombres de "Polainas" - Colombo aparecen en Florida, verifican la identidad de las dos "preciosuras" basándose en los agujeros de bala del instrumento.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Hay un uso eficaz de los elementos del futuro cuando la secretaria del agente detalla todo el viaje a Florida con Sweet Sue, omitiendo únicamente que son dos mujeres músicas las que se necesitan. Inmediatamente después de esa escena, cuando Joe y Jerry se enteran de que el trabajo es para mujeres, Jerry les explica todo lo que más tarde harán para aceptar el trabajo: pedir vestidos prestados, conseguir pelucas, etcétera. En ese momento Joe descarta el plan, por lo que no parece una predicción, pero más tarde cambian de opinión y se hace realidad. Aunque ninguna de las dos escenas anuncia realmente algo que sepamos que va a ocurrir, cada una pinta un escenario posible que finalmente se hace realidad.

Un buen ejemplo de anticipación aparece cuando Sugar invita a Joe/Junior a ir a ver su espectáculo esa noche. La imposibilidad de que eso ocurra con Joe/Josephine actuando en el mismo espectáculo con Sugar es acentuada por Daphne, pero es anticipación porque sabemos que la expectativa de Sugar va a ser tratada, y estamos tratando de anticipar cómo se tratará este problema. Otro uso eficaz de la anticipación se produce cuando Osgood le dice a Josephine todo sobre su invitación al yate para el faisán frío, el champán y los discos de Rudy Vallee. Una vez más, aunque el acontecimiento no sucede como se esperaba, el yate y la gran seducción implícita en el montaje se convierten en acontecimientos.

PLAUSIBILIDAD

Esta película difícilmente quiere ser considerada realista, algo que podría suceder en nuestro mundo. Más bien, retrata la versión de un mundo que fue creado únicamente con el propósito de pasarlo bien. El comienzo de la película debería darnos una idea de ello. Cuando estamos dentro del coche fúnebre y vemos las caras de los portadores del féretro, ya tenemos sospechas. Cuando el "entierro" se ve envuelto en un tiroteo y una persecución con la policía, empezamos a darnos cuenta, y cuando poco después el licor gotea del ataúd perforado, ya estamos en sintonía con esta extraña versión de la realidad. Una vez que la película deja esto claro, se apegamos a las "reglas" del mundo que ha establecido.

Es una historia divertida que se supone que es divertida y entretenida, pero desde el principio siete hombres son asesinados a tiros a sangre fría. De ellos, sólo Toothpick Charlie nos ha sido presentado como un personaje, y no como alguien a quien debemos gustar especialmente, para que podamos percibir el asesinato desde cierta distancia. Esta distancia se hace aún mayor por el hecho de que los personajes tristes que nos importan están en peligro de muerte, lo que nos distrae de la idea, por lo demás escabrosa, de este asesinato múltiple. Entendemos que el peligro en el que se encuentran Jerry y Joe definitivamente es real, pero al mismo tiempo no pierdas de vista el lado divertido de la historia. Cuando Gamasche recibe un disparo cerca del final, el impacto emocional de este asesinato no es particularmente fuerte porque él encarna la verdadera amenaza para Joe y Jerry.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

En la escena en la que Joe y Jerry son presentados en la banda en el *speak easy*, su forma de tocar el instrumento es una mera actividad; no hay nada más que lo que se ve en la superficie, no hay intenciones detrás de ello. Cuando tocan con la banda en el tren y Sweet Sue quiere que “subir un nivel”, su forma de tocar se convierte en acción porque están intentando consolidar sus posiciones en la banda, ganar aceptación.

En el tren, cuando Daphne invita a Sugar a subir a su litera para tomar una copa y celebrar una “fiesta sorpresa”, la bebida y la invitación son acciones claras. Más tarde, cuando la fiesta crece, la bebida y la fiesta son actividades para todas las demás mujeres, y un impedimento para Daphne.

Incluso ir en ascensor puede convertirse en una acción más que en una actividad. Cuando Osgood acompaña a Daphne en el ascensor al conocerla por primera vez, le dice al ascensorista que dé “una vuelta a la manzana y mantenga los ojos en la carretera”. Utiliza el viaje como un medio para estar a solas con la mujer que le gusta e intentar seducirla. Esta intención lo convierte en un acto.

DIÁLOGO

Abundan los diálogos maravillosamente juguetones y expresivos. Algunos pueden ser de simple caracterización. El “¡Zowie!” de Osgood revela mucho sobre él. Otro uso eficaz del diálogo que transmite un claro subtexto, expresando un significado muy diferente de lo que dice en la superficie, se produce cuando Osgood le pregunta a Daphne cómo toca el “bajo... ¿usas un arco o lo punteas? Y Daphne replica: “La mayoría de las veces lo golpeo”.

Hay toda una parte de esta historia en la que la comida se utiliza como sinónimo de sexo y atracción sexual. Cuando Jerry está entusiasmado por estar en este tren con todas las mujeres, habla de su amor por las pastelerías. Pero Joe insiste en que “no habrá pasteles ni mantequilla”. Más tarde le dice a Jerry que no se acerque a Sugar (lo último en atracción sexual), que “la miel se queda en la colmena... no habrá zumbidos esta noche”.

Y el diálogo también se utiliza para sugerir niveles de ironía de forma juguetona y humorística. Cuando Josephine y Daphne llegan al tren, Beinstock les dice: “Nos habéis salvado la vida”, y Daphne responde: “Lo mismo digo”. “Este intercambio es una mera figura retórica para Beinstock, pero es una realidad literal para Joe y Jerry.

Y hay réplicas que son irónicas de forma lúdica y divertida. Cuando Daphne y Josephine aparecen ese día, Beinstock les dice: “Nos salvasteis la vida”, y Daphne responde: “Gracias, lo mismo”. Para Beinstock esta formulación es sólo una figura retórica, para Joe y Jerry tiene un significado literal.

VISUALIZACIÓN

El diseño visual de esta película se utiliza en todo momento para respaldar la historia y su narrativa. En una comedia, suele ser mejor mantener la cámara alejada de los actores; “Sin primeros planos” es la regla general de la comedia, y si bien este lema general puede no aplicarse o no aplicarse en todos los casos, se ha traducido efectivamente aquí.

Cuando termina el asalto al bar clandestino y se llevan a todos los empleados e invitados, nos mantenemos a distancia con la cámara y dejamos que la acción venga hacia nosotros.

Su flujo es acentuado por el borracho con la taza de café, que primero nada contra la corriente y luego se deja llevar. Estamos buscando a Joe y Jerry todo el tiempo, pero sólo cuando la situación se ha aclarado entran en nuestro campo de visión y luego, después de un corte, se acercan a la cámara.

Otro buen ejemplo de cámara recatada es la gran persecución del tercer acto por el vestíbulo del hotel, en la que los gánsteres persiguen a Josephine y Daphne. Recorremos la acción entre la multitud hacia la derecha y de regreso a la izquierda, esperamos afuera de la puerta y observamos cómo salen las dos "mujeres" corriendo en diferentes direcciones y los gánsteres aparentemente los pierden hasta que finalmente la acción vuelve a nosotros. Este es un ejemplo perfecto de cómo un director determina el punto correcto para que la cámara capture y muestre todas las cosas importantes en una sola toma. Es evidente que esta caza habría perdido su eficacia si se hubiera atomizado mediante cortes.

Un ejemplo para una bella toma y composición que subraya el punto es la terraza frente al hotel en Miami, donde vemos toda una fila de "millonarios" intercambiables sentados en mecedoras, quitándose las gafas como un hombre frente a todas las mujeres que llegan levantan el sombrero a modo de saludo. Osgood es el único de ellos que desempeñará un papel, pero esta toma enfatiza el hecho de que es uno entre muchos.

ESCENAS DRAMÁTICAS

La escena entre Sugar y Daphne en la litera del dormitorio es un ejemplo de una excelente escena dramática que hace un gran uso de los personajes, la utilería y el escenario. Hay una breve escena preparatoria en la que Daphne le da las buenas noches a Sugar y ella la llama "cariño". Luego Sugar visita a Daphne para agradecerle y se ve obligada a saltar a su litera; el estricto confinamiento tiene un efecto profundo en Daphne, que eventualmente hace que Sugar se dé cuenta de que está temblando. Cuando a Daphne se le ocurre la idea de tomar algo de beber y anunciarle una sorpresa a Sugar, la situación se intensifica, lo cual se debe a la ironía fundamental de que Daphne es Jerry y se siente fuertemente atraída por Sugar. Después, cuando las mujeres se suben a la litera con ellas y acaban con las esperanzas de Daphne, entonces se convierte en una escena completamente diferente.

Una escena dramática particularmente efectiva es aquella en la que Daphne regresa de bailar toda la noche con Osgood. En una breve preparación para crear el ambiente, se muestra a Daphne acostada en la cama, todavía "bailando" y cantando. Entonces Junior entra trepando a la habitación y Jerry le cuenta sobre su compromiso. Joe le dice que este plan no funcionará, pero inmediatamente cambia de opinión cuando Jerry le muestra el brazalete de diamantes y lo anima a cumplir con el compromiso. No sabemos qué pretende hacer Joe con esto, pero tenemos claro que algo trama. Cuando Sugar entra en su habitación, la escena se interrumpe y ahora se convierte en una con tres actores diferentes, pero en la que continúa el conflicto subyacente entre los dos hombres, que fue provocado por la seducción de Sugar por parte de Joe. Y se ofrece una breve pero eficaz secuela cuando el botones entra en la habitación.

COMENTARIOS ESPECIALES

Muchos guionistas jóvenes tienden a opinar que las películas llamadas serias se ubican en un otro – más alto - nivel de la realización cinematográfica, como si una buena película seria le demandara más a un guionista y director que una buena película de género o una comedia.

Billy Wilder, uno de los más grandes cineastas de todos los tiempos, no quiso limitarse a un solo tipo de película. Ha hecho prácticamente de todo con una gran dosis de creatividad: comedias disparatadas como ésta, películas realistas con "tema" ("*El fin de semana perdido*") una película de cine negro ("*Una mujer sin consciencia*"), una comedia romántica ("*Ariane – amor en la tarde*"), una película bélica ("*Stalag 17*") e incluso una película que se limita enteramente a la historia de un personaje ("*Sunset boulevard*"). La lista continúa, impresionantemente adornada con Oscars y otros premios. No se puede negar la extraordinaria importancia de Wilder como guionista y director: se trata de un cineasta consumado.

En cada una de sus películas ha utilizado toda su experiencia y habilidades; no ha hecho distinciones entre las películas más serias y las más cómicas, las más inquietantes y las más encantadoras. A lo largo de su carrera se ha interesado por contar grandes historias de la mejor manera posible, con el mayor impacto posible en el público. Los principios de la narración y la realización cinematográfica esbozados en este libro se aplican a todo tipo de películas bien hechas y no son más o menos aplicables a unas que a otras. La verdad de esta afirmación queda perfectamente ilustrada por la larga y exitosa carrera de Billy Wilder.

Un ejemplo de bella toma y composición que subraya el punto es la terraza frente al hotel en Miami, donde vemos toda una fila de "millonarios" intercambiables sentados en mecedoras, quitándose las gafas como un hombre frente a todas las mujeres que llegan levantan el sombrero a modo de saludo. Osgood es el único de ellos que desempeñará un papel, pero esta toma enfatiza el hecho de que es uno entre muchos.

CON LA MUERTE EN LOS TALONES (1959)

Guion: Ernest Lehman
Director: Alfred Hitchcock

Una película que encuentra a Hitchcock en la plenitud de su forma como director, trabajando a partir de un guion de Lehman nominado al Oscar. “*Con la muerte en los talones*” contiene, entre otras cosas, dos de las secuencias más famosas y memorables de toda la obra de Hitchcock: la secuencia de la fumigadora y la persecución por la cara del monte Rushmore.

SINOPSIS

Roger Thornhill, un exitoso y seguro director de publicidad de Nueva York, es confundido con un hombre llamado Gorge Kaplan y secuestrado. Lo llevan ante el educado y sofisticado Lester Townsend y lo acusan de ser un agente ambulante. Cuando él lo niega, nadie le cree y los hombres de Townsend intentan matarlo. Roger logra escapar, pero ni la policía ni su madre se creen su loca historia. Roger decide visitar a Kaplan en su hotel y aclarar el malentendido, pero los mismos hombres casi lo atrapan y escapa por poco. Roger va al edificio de las Naciones Unidas para hablar con Lester Townsend Klartext, pero se da cuenta de que este no es el hombre que reconoció con ese nombre después de su secuestro. Townsend es asesinado y Roger es fotografiado con el cuchillo en la mano. Está huyendo, ahora de la policía, y toma un tren a Chicago con la esperanza de enfrentarse a Kaplan allí. El profesor y sus colegas, que pertenecen a una organización secreta de contrainteligencia estadounidense, revelan que Kaplan es un agente ficticio, pero que también existe un agente real. En el tren, Roger conoce a Eve Kendall, quien lo esconde de la policía en su compartimento. En el transcurso de la noche, Roger y Eve se enamoran, pero ella le envía un mensaje a Vandamm, el hombre que se hizo pasar por Townsend y que está sentado en el mismo tren, revelándole que está confabulada con él. Eve llama a "Kaplan" y organiza una reunión. Cuando Roger llega al punto de encuentro acordado en medio de un desierto, es atacado por un avión monomotor equipado con una ametralladora. Se escapa deteniendo un camión cisterna y regresa a Chicago.

Descubre que Eve y Vandamm están juntos y la sigue a una casa de subastas, donde Vandamm está comprando una escultura primitiva. Los hombres de Vandamm intentan secuestrar a Roger de la casa de subastas, pero éste provoca un escándalo y es arrestado. Salvado por la policía de algo peor, no lo llevan a la estación más cercana, sino al aeropuerto, donde el profesor le dice que Eve es en realidad una agente del gobierno y ahora corre peligro de ser descubierta y asesinada porque se enamoró de Roger. Roger decide interpretar el papel de Kaplan en una pequeña obra que disipa las sospechas emergentes de Vandamm. Eve “acribilla” a Roger al pie del monte Rushmore y de esta manera convence a Vandamm de que está a salvo. Cuando Roger descubre que se supone que Eve debe abandonar el país con Vandamm, se escapa del hospital donde está detenido y corre a la casa del espía para salvarla. Allí descubre que la gente de Vandamm ya sabe que su tiroteo fue falso y logra advertir a Eve. Los dos escapan juntos, llevándose consigo la escultura que Vandamm compró en una subasta y que contiene información secreta en microfilm. Hay una salvaje persecución sobre las cabezas presidenciales en el Monte

Rushmore, en la que los hombres de Vandamm mueren y Roger finalmente logra llevar a Eve a un lugar seguro. Poco después se casan.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

Roger Thornhill es el protagonista de esta película, un hombre simpático al que están tratando mal y que no tiene la culpa de la desesperada situación en la que se encuentra. Su objetivo es aclarar el malentendido y demostrar que él no es el agente que se cree que es. Se encuentra frente a frente con un antagonista muy marcado, razón por la cual el conflicto es principalmente externo.

OBSTÁCULOS

El primer obstáculo con el que se encuentra Roger es el de ser confundido con un hombre que aparentemente utiliza muchos nombres y que se disfraza a sí mismo, de modo que todas las protestas de inocencia de Roger y sus afirmaciones sobre su verdadera identidad se consideran una actuación muy buena, aunque exagerada. Aunque en realidad no es un agente secreto y realmente no sabe lo que está pasando, Roger actúa como el antagonista esperaría que actuara el agente, y casi accidentalmente es muy bueno en este asunto, lo que simplemente refuerza la convicción de su oponente de que él es el agente.

Además, Roger se enfrenta a obstáculos no sólo del antagonista y sus hombres, sino también de sus supuestos aliados. El Profesor conoce la difícil situación de Roger, pero en lugar de rescatarlo, lo utiliza para desviar la atención del verdadero agente. Eve, que es el verdadero agente, primero debe actuar contra Roger para salvaguardarse, y sólo mucho más tarde se convierte en su aliada.

PRESENTACIÓN Y APERTURA

La premisa de "*Con la muerte en los talones*" está relacionada con eventos y situaciones que preceden al momento en que Roger se topa con la historia. Vandamm y su gente operan la venta de secretos de estado como un negocio; el científico y su gente están tratando de evitarlo y han enviado al campo a varios agentes, que fueron expuestos y asesinados como tales. Finalmente, sacaron a un agente ficticio de la chistera para limpiar cualquier sospecha de su agente real.

Lehman eligió una apertura que establece rápida y contundentemente la verdadera identidad y el nombre de Roger, al mismo tiempo que nos da una idea de lo confiado y testarudo que es. En el momento en que sabemos exactamente qué clase de hombre es y nos recuerdan repetidamente su verdadero nombre, lo confunden con otro y lo secuestran.

ARCO DE TENSIÓN, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

La verdadera tensión reside en la cuestión de si Roger podrá encontrar al verdadero George Kaplan, aclarar la comprensión del mundo y evadir las consecuencias que conlleva esta confusión.

El clímax se alcanza cuando se resuelve el secreto, en otros lugares, cuando Roger descubre la verdad sobre Kaplan y Eve. Esto nos lleva al tercer acto, donde el suspenso es:

"¿Conseguirá Roger salvar a Eve?"

La resolución llega cuando Eve resbala y cae en el Monte Rushmore, Roger apenas puede sostenerse y ambos sobreviven al intento de Leonard de empujarlos al abismo. El sorprendente final del tercer acto llega cuando Roger se da cuenta de que su primer intento de salvar a Eve siguiendo el plan del profesor le permitirá continuar su trabajo de espía al lado de Vandamm, y así sucesivamente. De ahora en adelante, estará completamente solo si él quiere sacarla del asunto.

TEMA

El tema de la película es mentiras y engaños. Muy al principio, Roger dice: "En el mundo de la práctica no hay mentira, sólo exageración conveniente". Si dice la verdad, piensan que es mentira; si miente, piensan que es la verdad; cuando descubre la verdad sobre Kaplan, todo ha sido una mentira.

Las tramas secundarias son todas variaciones sobre el tema de las mentiras y el engaño. La vida de Vandamm y su negocio se basan en el engaño. Eve primero le miente a Roger, luego a Vandamm, luego no cree que Roger esté diciendo la verdad, antes de finalmente creerle. El profesor es un maestro de la "exageración conveniente" y está convencido de la eficacia de las mentiras. Incluso en la relación entre Vandamin y Leonard, su mano derecha, hay un momento en el que ella mejora a través de mentiras y engaños para descubrir el verdad.

UNIDAD

La trama es el elemento que da unidad a la historia. Roger está constantemente en el centro de atención mientras persigue su objetivo. Aunque hay algunas escenas en las que él no aparece, él es sin embargo su origen, su objeto, y su propósito se enfatiza de una forma u otra.

EXPOSICIÓN

Al principio, la exposición se establece utilizando a la secretaria de Roger como caja de resonancia para hacernos saber quién es, qué hace y qué espera del futuro inmediato. Después de su secuestro, sus protestas y su negativa a dar explicaciones son un buen ejemplo de exposición al conflicto. Sólo en la escena en la que la acción se aleja de Roger para presentar al profesor y revelarnos que Kaplan no existe es la exposición demasiado directa y obvia.

CARACTERIZACIÓN

Desde el principio, Roger es retratado como un hombre que sabe lo que quiere y está acostumbrado a conseguirlo, en caso de duda, a cambio de dinero. Cuando se mete en problemas, estas cualidades cobran fuerza y lo acompañan a través del caos en el que lo ha metido la confusión. Su agudeza, la confianza en sí mismo y la seguridad que muestra hacia su secretaria y sus socios nunca le fallan a lo largo de la historia, incluso cuando está en peligro.

Vandamm es el reflejo de su oponente: hábil, seguro de sí mismo, suave e inteligente. Pero mientras Roger está indignado, Vandamm se divierte; parece flotar por encima de las cosas

que dificultan la vida de otras personas. Pero al final sucumbió a su vanidad y a sus divertidas dudas y se vio obligado a bajar de su alto cargo.

Eva contrasta claramente con ambos hombres. Exteriormente no quiere compartir su confianza en sí misma, pero se inquieta mucho más fácilmente y rápidamente tiene la sensación de que las cosas se le escapan de la cabeza.

Pero sobre todo se diferencia de los dos hombres en su relación con la verdad. Durante su ingeniosa escena de seducción en el vagón restaurante, ella da la impresión de ser extremadamente sincera, mientras que Roger no dice nada cierto. Cuando se ve obligada a engañarlo supuestamente conociendo a Kaplan, queda completamente perturbada por su mentira y las posibles consecuencias. Si a veces no es honesta, es sólo con sus palabras; Ella es consistentemente honesta y veraz en sus sentimientos.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Lo que comienza como una simple confusión de personas se vuelve cada vez más desagradable e incómoda para Roger. Cada uno de sus intentos por liberarse de este dilema convence a sus rivales de que él es el hombre que creen que es. El objetivo de Vandamm de deshacerse de un agente que intenta detenerlo siempre hace que a Roger le resulte difícil salir sano y salvo de la situación. El objetivo de Eve es inicialmente protegerse; luego, cuando se enamora de Roger, intenta protegerlo sin revelar quién es ella realmente. Para los tres personajes principales, los obstáculos en su camino surgen directamente de la búsqueda de sus respectivos objetivos.

IRONIA DRAMÁTICA

En el fondo, esta historia se basa en una ironía dramática: el hecho de que Roger sea confundido con un agente que no existe. Desde el momento en que conocemos esta información, que no descubrirá hasta pasado un tiempo, vemos las acciones cada vez más despreciables de Roger a través de la lente de la ironía, lo que aumenta tanto el humor como el suspense.

Viaja a Chicago para encontrar a Kaplan, cuando sabemos que no hay nadie a quien encontrar. Sabemos que Eve le ha enviado a una reunión planeada por los hombres de Vandamm y, mientras espera al borde de la carretera, la ironía dramática de que conozcamos el plan y él lo ignore aumenta la tensión de la escena.

Una vez que Roger se da cuenta de que Eve y no Kaplan le han tendido una trampa, la engaña en su habitación de hotel. Ella no sabe que él lo ha descubierto y él no sabe que ella le quiere de verdad y que está realmente contenta de que haya sobrevivido. Sólo el público conoce la verdad y disfruta de las ironías.

PREPARACIÓN Y SECUELA

Un ejemplo de manual de preparación y secuela enmarca la famosa secuencia de acción con el avión. Hitchcock era insuperable a la hora de preparar al público para una conmoción inminente o un giro dramático. Aquí usa la música exactamente de manera opuesta a su uso normal en una escena de preparación, y usa un silencio opresivo para prepararnos para el ataque, que sabemos que viene, pero no de qué dirección. Utiliza la vasta llanura y el silencio, roto sólo por unos pocos vehículos, como base emocional sobre la que se

producirá el inevitable ataque. Al final de la escena, cuando el avión choca contra el camión cisterna y explota, se suman algunos espectadores que ven el incidente como una tragedia y no como una victoria, lo que da a la reseña un tinte de ironía.

SEMBRAR Y COSECHAR

Un caso claro de plantación y cosecha es la caja de cerillas de Roger con sus iniciales, R.O.T. Esto se enfatiza cuando Eve pregunta en el vagón restaurante qué significa la O. Cuando más tarde tiene que advertirle del peligro que corre, utiliza las cerillas y ella inmediatamente sabe que él está cerca.

Otro ejemplo es la actitud de la madre de Roger hacia sus hábitos de bebida. Al principio, Roger le dice a su secretaria que su madre controla su respiración y que quiere beber dos martinis antes de cenar. Cuando lo arrestaron por conducir ebrio y lo llevaron ante el juez, contó una historia inesperada sobre tres hombres que lo obligaron a beber Whisky. Esta afirmación, que suena cierta pero increíble, se ve aún más sacudida por el hecho de que su propia madre no le cree.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

En la escena en la que Roger y Vandamm se encuentran por primera vez, Vandamm lee de una lista las reservas de hotel que se hicieron a nombre de Kaplan, en qué hoteles se había alojado anteriormente, en qué hotel se alojaba actualmente en Nueva York y dónde él en Chicago y Rapid City, Dakota del Sur, se va a alojar. Mientras el conflicto abierto de la escena cubre esta información y la hace parecer simplemente un complemento del intento de Vandamm de convencer a Roger/Kaplan de que no tiene sentido negarse, lo que realmente está sucediendo es que se anuncian los lugares más importantes hacia donde nos llevará la historia.

Los elementos del futuro son numerosos. Cuando Vandamm ordena a los hombres que le den algo de beber al Sr. Kaplan, nos preguntamos qué están haciendo exactamente. Cuando Roger le explica a su madre por qué quiere tomar el tren a Chicago, nuevamente nos hacemos pensar en el futuro de la historia: ¿funcionará su plan como espera? Cuando Roger se asegura de que las sospechas de Vandamm recaigan sobre Eve durante la subasta, surgen esperanzas y temores sobre su futuro. Y cuando nos enteramos de que Roger espera finalmente sacar a Eve de los problemas a través del pequeño drama que montaron en la cima del Monte Rushmore, nos animamos a tener esperanza y miedo nuevamente.

PLAUSIBILIDAD

Esta no es una historia completamente realista, pero es plausible dentro de sus propias leyes y limitaciones. Comienza con una versión bastante realista de Nueva York y el mundo de Roger. Cuando los hombres de Vandamm intentan matarlo con la ayuda del alcohol y un Mercedes, la historia nos ha atrapado en un mundo aparente que aceptamos fácilmente. Nuestras dudas han sido superadas y hemos sido atraídos al centro de la historia.

Una vez que hemos arrojado nuestras dudas por la borda y hemos puesto nuestro nombre en la lista de pasajeros, por así decirlo, de este viaje, cada giro sorprendente de los acontecimientos nos parece la consecuencia lógica e inevitable de lo que ya ha sucedido. La habilidad con la que Roger escapa de cada peligro inminente, que necesariamente lo lleva a los brazos de otros peligros, surge de forma bastante natural del ingenio y la astucia que ya

hemos observado en él, de modo que lo disfrutamos y al mismo tiempo aceptamos los acontecimientos como inevitables.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

La subasta ofrece un excelente ejemplo de tramas y acciones en una misma escena. Cuando Roger se enfrenta a Vandamm y Eve y hace acusaciones violentas contra ella, estas son tramas; tienen un propósito específico, él quiere vengarse de ella y provocar una reacción. En mi opinión, la subasta se considera algo más que un simple evento. Cuando Roger comienza un poco más tarde en la misma escena a hacer sus ofertas aparentemente locas para participar en la subasta, nuevamente es una trama intencionada porque está tratando de llamar la atención para que llamen a la policía para rescatarlo.

Otros ejemplos de acciones incluyen la comida en el vagón restaurante, la mirada de Roger al monte Rushmore a través del telescopio, el deseo de Vandamm de beber champán mientras espera que llegue el avión al final. Otros ejemplos de acciones: cómo Roger registra la habitación del hotel de Kaplan en Nueva York, cómo cede el paso a las mujeres en el ascensor cuando quiere escapar de los hombres de Vandamm, y cómo Eve lo convence de darse una ducha en su habitación de hotel en Chicago para que pueda escaparse y acudir a su cita con Vandamm.

DIÁLOGO

El diálogo, especialmente el entre Roger y Eve, es demasiado divertido y agudo para ser considerado un discurso cotidiano realista. Esta peculiaridad de su lenguaje encaja en la atmósfera general de la película: no se corresponde del todo con el mundo en el que vivimos, pero ciertamente podría hacerlo. Se mantiene cerca de la real, pero lo suficientemente lejos como para enviarnos un agradable escalofrío por la espalda; se nos anima a mantener una distancia estética.

Los diálogos de Vandamm son siempre ligeramente divertidos y se pronuncian con cierto tono de arrogancia. Uno de sus hombres, Valerian, tiene el lenguaje más estilizado de todos los personajes de la película. Esto ayuda a disipar nuestros temores de que la muerte y otros momentos truculentos de esta película pudieran ser demasiado reales y difíciles de soportar (como ocurriría en la escena de la ducha de Psicosis al año siguiente).

VISUALIZACIÓN

Desde la claustrofobia de los compartimentos de tren y los baños hasta las vistas abiertas de la secuencia de la fumigadora, esta película ofrece una gran variedad de estímulos visuales al público. En toda la obra de Hitchcock abundan los planos increíblemente evocadores, y esta película no es una excepción: desde el plano en lo alto del edificio de la ONU hasta la plataforma móvil a lo largo de la fila de cabinas telefónicas cuando Leonard da instrucciones a Eve para que envíe a Roger al encuentro del avión fumigador, pasando por muchos de los planos de la propia secuencia de este.

Las pequeñas y bellas imágenes también pueden ser muy efectivas, como la forma en que Eve toca la mano de Roger cuando éste enciende su cigarrillo en el vagón restaurante y la forma en que sus manos se mantienen alejadas de ella incluso cuando ambos se abrazan en la habitación de hotel de ella después de que el avión le atacara. Además, la mano de

Vandamm en el cuello de Eve al principio de la escena de la subasta es un gesto sencillo pero revelador, al igual que el momento en que retira la mano es una descripción de su mundo interior mucho más clara de lo que podrían transmitir las palabras.

ESCENAS DRAMÁTICAS

Además de todas las escenas llenas de acción e impresionantes, esta película también tiene algunas escenas dramáticas muy bien elaboradas. Cuando Roger saquea la habitación de hotel de Kaplan con su madre, ambos personajes tienen objetivos claramente definidos. Él quiere saber qué trama Kaplan y ella quiere convencerle de que se deje de tonterías.

Mientras él registra la habitación, interroga al personal del hotel e incluso se prueba el traje de Kaplan, ella intenta sacarle de sus casillas, literal y figuradamente.

Cuando Roger se enfrenta a Eve en su habitación de hotel con la pregunta: "¿Cómo te las has arreglado para ser como eres?", los sentimientos de dolor y rabia de él y el alivio sincero de ella de que siga vivo, así como la preocupación que le acompaña de que esté en su habitación, quedan claros en la interacción entre los dos personajes. Aunque el diálogo es eficaz y punzante, sólo es responsable en pequeña medida de que la escena funcione.

Cuando Vandamm entra en la biblioteca de la casa de Glen Cove para reunirse con "George Kaplan", comienza inmediatamente un juego del gato y el ratón entre los dos rivales.

Vandamm crea la atmósfera adecuada corriendo las cortinas y encendiendo varias lámparas mientras él y Roger se rodean e intentan intimidarse mutuamente. La seguridad con la que cada uno de ellos asume su posición acentúa el conflicto entre estos dos hombres con objetivos opuestos. (Una vez más, Roger quiere aclarar el error y Vandamm quiere sacar a la luz la verdad sobre este agente).

OBSERVACIONES ESPECIALES

Esta película es un buen ejemplo de la interacción del suspense con elementos del género policíaco. En las historias de este género, siempre hay un detective (o un personaje equivalente) que intenta averiguar qué está pasando y/o qué ha pasado. El misterio es, pues, una función del pasado y del presente. El misterio es un medio muy eficaz, tanto si determina la estructura de toda la historia como si es sólo un elemento al principio de otro tipo de relato, para atraer al público a la historia porque apela inmediatamente a su curiosidad. Un misterio nos atrae fácilmente.

Sin embargo, un misterio no puede mantener el interés y la implicación del público a lo largo de toda una historia precisamente porque está en función del pasado y del presente. Para conseguir que el público se implique emocionalmente en la historia, para desarrollar la esperanza y el miedo, tenemos que introducir el futuro, tenemos que hacer que el público mire hacia delante. El suspense es la primera pregunta que se hace el público. El suspense es necesario en todas las películas, no sólo en las que tienen a un detective como protagonista. Este tipo de suspense es necesario para que el público sienta esperanza y miedo, para que se anticipe a los acontecimientos, lo que es esencial para su implicación en una historia.

Idealmente, el "misterio" y el suspense están entrelazados; esta película es un excelente ejemplo de cómo ambos se complementan, apoyan y refuerzan mutuamente. Cuando secuestran a Roger, él y el público se enfrentan a un enigma y quieren saber qué está pasando. Cuando la conversación con Vandamm revela una pequeña parte de lo sucedido - la confusión por la identidad - termina con la orden de matar a Roger. El suspense nos

atrapa de inmediato: ¿Qué pasará, cómo escapará? Estamos viendo el futuro. Cuando Roger acude al hotel de Kaplan en Nueva York, asume voluntariamente el papel de detective e intenta resolver el misterio: ¿Quién es este hombre y cómo ha podido ocurrir esta confusión? Cuando los hombres de Vandamm se dirigen a la habitación, volvemos al suspense; ya no nos interesan el pasado y el presente, sino el futuro inmediato: ¿cómo escapará?

Una buena novela policíaca alterna en gran medida el misterio y el suspense. Pero al final del segundo acto, conviene haber resuelto el misterio propiamente dicho y pasar al suspense casi puro. En esta película, el final del segundo acto se alcanza cuando el profesor revela el secreto más importante, que la agente es Eve, y Roger se entera también -cosa que ya sabemos- de que Kaplan es una ficción. Desde el momento en que Roger se compromete a participar en el rescate de Eve, estamos principalmente atados a la historia por el suspense. Todavía pueden surgir pequeños misterios -el plan del profesor en el restaurante, por ejemplo-, pero en gran medida hemos cedido nuestros sentimientos al suspense.

Los guionistas no experimentados tienden a revelar el misterio en el último minuto de la película, como en una novela policíaca, sobre la resolución de un asesinato, pero esto contradice la esencia del drama. Un drama depende esencialmente de que el público se implique, se anticipe a los posibles acontecimientos, albergue esperanzas y temores, se encuentre en un estado de tensión y suspense. Sin esto, somos meros testigos oculares y auditivos de la historia, como ajenos a ella, y la historia no es dramática. Un misterio cuyo esclarecimiento se retrasa indebidamente puede, en el mejor de los casos, despertar nuestra curiosidad, pero nos deja emocionalmente fríos.

LOS 400 GOLPES (1959)

Guion: François Truffaut y Marcel Moussy
Dirección: François Truffaut

Aunque esta película no fue la primera de la Nouvelle Vague, sin embargo fue una de las primeras en dar a conocer al mundo la Nueva Ola francesa, junto a las obras de Claude Chabrol, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer y Jacques Rivette. “*Los 400 golpes*” es una película con tintes claramente autobiográficos y sin un conveniente final feliz, con la que Truffaut demostró ser un auténtico *auteur*, un cineasta de fuertes emociones y perspicacia psicológica. Con esta película, Truffaut ganó el Gran Premio del Festival de Cannes de 1959, y el guion recibió una nominación al Oscar al mejor guion original.

SINOPSIS

En medio de un examen en clase de chicos de trece años, circula una foto de una chica de calendario. Cuando llega a Antoine Doinel, el director le sorprende y le obliga a permanecer de pie detrás de la pizarra, en un rincón. Al negársele el recreo, Antoine garabatea su queja en la pared, lo que le causa más problemas y le obliga a llevar a casa una tarea de reprimenda y a jurar vengarse de Mauricet, que le ha delatado. Después de clase, se compadece de su mejor amigo, René, y se apresura a volver a casa.

Antoine roba un poco de dinero escondido y luego hace sus tareas en el pequeño apartamento vacío de la familia. Curioseosa en el dormitorio de sus padres antes de sentarse a hacer sus tareas. Pero poco después, su madre, Gilberte, regresa a casa y se enfada con él por haberse olvidado de comprar la harina que le había pedido. Sale corriendo a hacer el recado y regresa con su afable padre, Julien, que tiene un nuevo faro antiniebla para su querido automóvil. Gilberte se queda con el cambio de la compra de Antoine, pero éste se da la vuelta y le pide dinero a su padre. Después de cenar, oye a sus padres hablar de enviarle de campamento el próximo verano. Julien le pide a su mujer que le acompañe al auto-club el domingo, pero ella se niega. Él bromea sobre su “sistema táctil” de mecanografía, y ella le reprocha sus constantes bromas y su aparente fracaso en el trabajo.

Preocupado por cómo enfrentarse al director de la escuela sin haber terminado su tarea, Antoine sale corriendo hacia la escuela, sólo para encontrar a René instándole a que haga novillos. Los chicos esconden sus maletines y se escapan para pasar un día de diversión: van al cine, juegan al pinball y se montan en una feria. De camino a casa, ven a Gilberte besando a otro hombre. Deciden que ella no se enterará del absentismo escolar de Antoine por sus propias circunstancias. Pero cuando los chicos recogen sus maletines, son espiados por el bonachón Mauricet. René ofrece su justificativo a Antoine para que la copie de puño y letra de su madre, pero antes de que Antoine consiga copiarla, su padre regresa a casa.

Julien anuncia que Gilberte tiene que trabajar hasta tarde y que los dos estarán solteros esta noche. Cocinan huevos juntos y Julien le pregunta a Antoine por el colegio. Más tarde, en su estrecha camita en el vestíbulo del apartamento, Antoine finge estar dormido cuando su madre llega a casa. Antoine escucha cómo sus padres discuten sobre la noche que ella pasó con su jefe, sobre las mentiras de Antoine y sobre el hecho de que él no es hijo de Julien.

Mientras Antoine se apresura a ir a la escuela por la mañana, Mauricet va a casa de los Doinel para denunciar a Antoine por haberse saltado las clases ayer. René y Antoine discuten qué excusa dar al director de la escuela y llegan a la conclusión de que “cuanto más grande, mejor”. Antoine dice que su madre murió y encuentra la simpatía del maestro. Pero cuando los padres de Antoine se presentan en su clase, le dan una bofetada y le dicen que será castigado esta noche. Seguro de que ya no puede volver a casa, Antoine planea pasar la noche en la calle, pero René tiene un lugar mejor, la imprenta de su tío. Julien lee una nota de Antoine sobre su no vuelta a casa mientras Gilberte se pregunta por qué fue a ella a quien mató en su excusa. También admite que el chico la irrita.

Solo en la calle a altas horas de la noche, Antoine pasa por delante de las decoraciones navideñas, escapa por poco de ser atrapado en la imprenta y finalmente roba una botella de leche, que devora hambriento. Por la mañana, Antoine vuelve a la escuela y es llamado desde clase al despacho del director. Allí su madre lo abraza y le pregunta dónde ha pasado la noche. Gilberte lo odia y lo mete en su cama para que duerma la siesta mientras intenta que se abra a ella. Pero lo que realmente le preocupa es lo que él quiso decir en su nota sobre explicarlo todo. Cuando él dice que sólo su comportamiento, ella se relaja y hace un trato con él: si saca buena nota en francés, ella le dará algo de dinero, pero no se lo dirán a su padre.

Cuando el profesor de educación física lleva a la clase a una carrera de resistencia, los alumnos huyen de él en tropel hasta que sólo quedan dos. Antoine está solo en casa, lee a Balzac y pone una foto del poeta en la estantería. En el colegio, el profesor pide a los chicos que escriban una redacción sobre un acontecimiento importante de sus vidas, y Antoine elige como tema la muerte de su abuelo. En casa, Antoine pone una vela en su pequeño santuario de Balzac. Durante la cena, la familia huele a quemado y se da cuenta de que su estantería de Balzac está ardiendo. Gilberte defiende a Antoine y van juntos al cine. Se divierten y vuelven a casa de buen humor.

Pero al día siguiente, en la escuela, Antoine es acusado de plagiar a Balzac para su redacción y es expulsado de la escuela. René también es expulsado. Antoine está seguro de que le condenarán a una academia militar si vuelve a casa. Admite que la marina no estaría tan mal, porque siempre ha querido ver el mar. René le invita a quedarse en su casa. Antoine se queda atónito ante el enorme y extraño apartamento, y luego observa con asombro cómo René roba algo de dinero escondido y los chicos salen corriendo a divertirse. René come a solas con su padre, adelanta el reloj y se lleva la comida restante cuando su padre se marcha precipitadamente. Antoine también se lleva la comida mientras los chicos salen corriendo hacia el cine. Después de la proyección, roban del foyer una foto de la película, se llevan la propina del baño para damas y roban un reloj.

Al día siguiente, los dos chicos van a un espectáculo de marionetas. Mientras los niños se quedan embelesados, los mayores planean cómo conseguir el dinero que Antoine necesita para sobrevivir en la clandestinidad. Deciden robar una máquina de escribir del despacho de Julien y empeñarla. Antoine entra en la oficina y sale con la máquina de escribir sin problemas, aunque cargar con el pesado instrumento por las calles y en el metro es una carga. Finalmente encuentran a un hombre sospechoso que se la empeña, pero éste se la lleva. Sólo lo recuperan cuando aparece un policía y llegan a la conclusión de que no podrán venderlo. Antoine, temiendo que su padre descubra que se la ha llevado, decide

devolver la máquina de escribir a la oficina y ponerse un sombrero para que no le reconozcan.

Pero el vigilante nocturno le sorprende volviendo con la máquina de escribir y llama a Julien. Su padre lleva a Antoine a la policía y le dice que lo han intentado todo; él se da por vencido. Antoine es detenido, fotografiado, le toman las huellas dactilares y lo encierran en una celda con un hombre. Después de meterlo en un furgón de prisioneros con adultos, Antoine ve cómo París se aleja a través de los barrotes del furgón.

Gilberte le cuenta al juez la vida familiar de Antoine y se decide que vaya a un centro de observación durante un tiempo. En el centro, Antoine es castigado por comerse primero el pan. Más tarde es entrevistado por una psicóloga y le explica por qué trajo la máquina de escribir y cómo robó dinero a su abuela.

Cuando llega el día de visitas, Antoine está ansioso por ver a René, pero no se les permite visitarle. Antoine ve a su madre, que le reprende por la carta “personal” que ha enviado a su padre y le dice que Julien ya no tiene ningún interés en él. Le predice que irá al reformatorio. Durante un partido de fútbol, Antoine se da a la fuga y consigue eludir al guardia que corre tras él. Corre y corre hasta llegar a la orilla del mar. Corre hacia las olas, luego se vuelve hacia el interior y parece perdido, hueco.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

Esta es la historia de Antoine. Él es el que siempre está atrapado, él es el abandonado e incomprendido por sus padres, y él es el que siempre tiene que pagar el precio. Aquí tenemos un ejemplo de un objetivo del que el propio personaje no es plenamente consciente: quiere encontrar un lugar en el mundo. Quiere pertenecer a algún sitio, ser querido en algún sitio y ser apreciado en algún sitio. Aunque no puede articular estos deseos, no dejan de ser sus factores de motivación.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos de Antoine pueden resumirse en una sola palabra: los adultos. Tiene una madre egoísta, vengativa y mentirosa que no es consciente de sus sentimientos hacia él, y un padre débil y cobarde que le quiere pero no puede imponerse a su mujer. Su profesor ya le ha tachado de alborotador, y todos los demás adultos también desconfían de él y lo malentienden. Se somete a sí mismo a dificultades adicionales; Antoine es su peor enemigo. Al no pensar en las consecuencias de lo que hace, prende fuego a su altar de Balzac y roba en la empresa de su padre. No tiene buenas cartas y es un pésimo jugador.

PREMISA Y APERTURA

Un chico parisino de trece años, un niño indeseado y sólo superficialmente querido, intenta salir adelante y encontrar su camino, pero se da cuenta de que las cartas siempre están en contra. Truffaut y Moussy han optado por una apertura que ofrece una elegante ejemplo de las posibilidades de Antoine. Su "pecado" con la chica de la página del calendario no es mayor que el de sus compañeros, pero es el único castigado. Cuando tiene que quedarse solo en clase durante el gran recreo y medita sobre la injusticia del castigo, su reacción no hace más que meterle en más problemas.

ARCO DE TENSION, CLÍMAX Y RESOLUCIÓN

La forma en que se cuenta la historia no se basa en la continua fuerza trepidante de un dilema central. Por el contrario, la película es más bien anecdótica y parece poner sólo un énfasis incidental en el ritmo y la estructura. Sin embargo, hay un hilo conductor que mantiene unida la historia. Está relacionado con el destino de Antoine, con su capacidad para hacer trampas en la vida con un mínimo de dificultades, aunque pronto nos damos cuenta, mucho más claramente que él, de que no lo conseguirá. El verdadero arco de tensión podría ser: "¿Será capaz Antoine de llevarse bien con sus padres a largo plazo?". ¿Logrará ganarse su afecto, dejar de sentirse "mal", seguir siendo él mismo y aun así ser apreciado, encontrar su lugar en el mundo? El arco general de tensión no es especialmente tangible o concreto aquí; su estado de ánimo y sus cambios vitales son el objeto de nuestras esperanzas y temores.

El clímax llega cuando le pillan intentando devolver la máquina de escribir y su padre se niega a intentarlo de nuevo. Cuando Antoine es llevado a la policía y convertido en objeto del sistema penal, ha superado la etapa en la que su lugar en el mundo coincidía con el de su familia, tras varios intentos fallidos. Y la resolución se alcanza cuando huye del centro de observación y se encuentra verdaderamente solo, solo en el mundo. No tenemos la impresión de que sus dificultades hayan terminado, pero al menos tiene su libertad, la oportunidad de tomar sus propias decisiones sobre su vida.

TEMA

Esta historia trata sobre un elemento fundamental de la condición humana, sobre el hombre que se debate entre estar atado y ser libre. Cada uno de los cuatro personajes principales lucha simultáneamente con el deseo de pertenecer a algún sitio, de pertenecer a alguien, y con el deseo de ser libre. Antoine realmente preferiría vivir feliz con su familia, si tan sólo pudiera seguir siendo él mismo y ser aceptado a pesar de ello. René disfruta de esta combinación, pero paga el precio de un distanciamiento increíblemente grande de sus padres, a los que en el fondo sólo "pertenecen" nominalmente. Julien se ha casado con Gilberte y ha dado a su hijo un nombre para pertenecer a una familia, pero a cambio ha renunciado en gran medida a su libertad, cancelando sus rallies con su querido club automovilístico. Y Gilberte también ha renunciado a su libertad para que su hijo deje de llevar el estigma de la ilegitimidad. Pero ella se rebela tomando una libertad prohibida, conociendo a otros hombres y mintiendo a su marido. Cada uno de ellos se ve desgarrado por estos deseos aparentemente irreconciliables, pero sólo Antoine, obedeciendo más a la necesidad que a su propio instinto, consigue reconciliarse con estos deseos contradictorios eligiendo la libertad y abandonando por completo el deseo de ir a alguna parte.

UNIDAD

Aunque en esta historia hay un protagonista claramente definido, se basa en la unidad de la trama, a pesar de que el protagonista no siempre es consciente del significado de sus actos o de los motivos que subyacen a ellos. Durante largos períodos, Antoine cree que simplemente está maniobrando, tratando de encubrir su último error o evitar perder la cuenta. En realidad, siempre está tratando de arreglar su vida, de encontrar un lugar donde lo quieran, donde sea aceptado y amado. Está dispuesto a mentir, engañar y robar para hacerlo, y es su exuberancia natural combinada con las percepciones distorsionadas y la

intolerancia de los adultos que lo rodean lo que generalmente hace que sus esfuerzos fracasen.

EXPOSICIÓN

En esta historia, la exposición se transmite tanto a través del conflicto como de la rutina. Cuando vemos cómo Antoine hace automáticamente las tareas del hogar, comenzamos a comprender qué papel desempeña en la familia. Cuando admite que se ha olvidado la harina, vemos lo tensa que es la relación entre ellos por la brusca reacción de su madre y la insistencia con la que luego exige que le devuelvan el cambio. Y cuando le pide dinero a su padre, el trato que le da, cómo inicialmente lo habla mal por diversión y finalmente le da la cantidad que pidió, también nos dice mucho sobre la relación que existe entre ellos.

En todo momento se pueden encontrar ejemplos de cómo se transmite la back-story a través del conflicto. A través del argumento de los padres nos enteramos de que Antoine es un hijo ilegítimo y no el hijo de Julien. Cuando se mete en problemas en la escuela, notamos que tiene miedo de volver a casa. Las bromas de Julien nos dejan claro que sabe más sobre los asuntos de su esposa de lo que deja ver, y la intolerancia con la que ella responde a sus bromas muestra el poco respeto que le tiene. Una exposición muy informal demuestra la tensa situación financiera de la familia cuando alguien llama inesperadamente a la puerta y los padres temen que sea el hombre del gas.

CARACTERIZACIÓN

Antoine se caracteriza por ser el mejor chico de trece años, propenso a un leve desafío y una mezquina resistencia a la autoridad, que posee un sentido de obstinación; en otras palabras, un chico que convierte cada esfuerzo que hace en más problemas para sí mismo. Incluso algo tan simple como un santuario dedicado a Balzac se convierte en un desastre, por no hablar de tratar de pasar un día de ausentismo escolar.

Gilberte se caracteriza por ser vanidosa, egoísta y de muy mal genio. Lleva un abrigo de piel, pero están detrás del hombre del gas. Ella toma el dinero para las sábanas de Antoine y le echa la culpa. Le preocupan las arrugas de su rostro, pero ve la cama de Antoine en el pequeño vestíbulo sólo como un inconveniente para ella, no como una dificultad para él. Y Julien es afable, siempre intenta poner buena cara con una broma, pero es realmente un cobarde. Continuamente le dice a Antoine cómo mantener la paz con su madre cediendo. René es un niño rico mimado que parece llevar una vida encantadora. Se sale con la suya en todo lo que atrapan a Antoine. Incluso cuando lo expulsan de la escuela, es porque lo pide a sabiendas. No hay repercusiones por las acciones de René.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Cada nuevo problema de Antoine es la continuación del anterior con una coherencia cautivadora, casi tentadora. Le pillan con la foto de la chica con poca ropa y le castigan. Se queja de la injusticia y es castigado más severamente. Como no ha terminado a tiempo su trabajo de castigo, se muestra receptivo a la sugerencia de René de que falte a clase. Pero, a diferencia de su amigo, no tiene excusa y tiene que inventar una mentira. Incluso Mauricet sólo delata a Antoine ante sus padres porque Antoine ha jurado vengarse de él: es un poco más rápido que su adversario.

Después de que una especie de paz parece haber vuelto a la familia y Antoine ha erigido un altar a Balzac con la esperanza de ganarse el afecto de su madre y el dinero del premio, su naturaleza le mete en problemas cuando el profesor le acusa de haber copiado. Como le han echado del colegio y no quiere volver a casa, está desesperado por conseguir algo de dinero. Intenta robar algo de la oficina de su padre y es atrapado cuando trae de vuelta la máquina de escribir robada. Cada paso de su caída, que termina con su encarcelamiento y separación definitiva de sus padres, se deriva lógicamente de los acontecimientos precedentes.

IRONÍA DRAMÁTICA

Cuando los niños deciden hacer novillos, su némesis, Mauricet, los espía y luego va a delatar a Antoine, creando una ironía dramática que agrava aún más los problemas de Antoine, porque le miente a su maestra poco antes de que sus padres vengan a ver cómo está. Un maravilloso ejemplo del uso de una ironía que no se revela, pero que añade un subtexto a una escena, se produce después de que Antoine descubre a su madre besando a otro hombre. Esa noche, Julien le cuenta a Antoine que su madre tiene que trabajar hasta tarde y le expresa mucha simpatía por su situación, diciendo que en las oficinas siempre se aprovechan de las mujeres.

Hay un uso eficaz de la ironía en la escena en la que René manipula a su padre adelantando el reloj. Y hay una ironía especial en el hecho de que Antoine finalmente es atrapado no cuando roba, sino cuando devuelve lo que robó con éxito antes. Este momento es una dramatización de lo que dice después, en la entrevista con el psicólogo, que incluso cuando dice la verdad no le creen.

PREPARACIÓN Y SECUELA

Una escena preparatoria eficaz es aquella en la que Antoine se dispone a copiar las disculpas de René, pero es interrumpido por el regreso de su padre. Vemos cómo intenta ocultar que estuvo ausente un día sin excusa, y percibimos el miedo que tiene a que sus padres se enteren. Cuando su padre le pregunta cómo le fue en la escuela hoy y si aprendió algo nuevo, esta preparación le da a la escena cierta intensidad.

Más tarde, cuando Antoine, acostado en la cama, finge estar dormido ante ambos padres, da una idea de la deshonestidad fundamental que determina las relaciones entre los protagonistas, pero al mismo tiempo nos prepara para la escena inminente en la que Antoine deberá escuchar cómo sus padres discuten sobre él, sobre el hecho de que miente, que su madre miente y que Julien no es su verdadero padre.

Una hermosa y muy eficaz preparación a través del contraste son las escenas que muestran a Antoine y sus padres pasando una velada juntos, yendo al cine y dando vueltas en el coche de su padre. Están todos felices juntos y se lo pasan genial. Inmediatamente después de este momento más feliz que vive la familia junta, Antoine es acusado de copiar y expulsado de la escuela, una caída que resulta más flagrante después del vuelo de sus acciones anteriores. Y a la expulsión le sigue una hermosa escena de secuela. Antoine está seguro de que su padre le enviará a un internado - "algo militar"- y admite que la marina no le parece mal porque siempre ha querido ver el mar.

SEMBRAR Y COSECHAR

El deseo de Antoine de ver el mar es también una referencia oculta al final de la historia. El mar adquiere un poder simbólico en esta historia porque representa la libertad definitiva de Antoine, su huida exitosa de sus perseguidores. Gilberte retoma la referencia original de Antoine durante su conversación con el juez de menores, cuando habla de la fascinación que el mar ejerce sobre Antoine.

Balzac es otra de esas referencias. Primero vemos a Antoine leyendo un libro de Balzac y luego colocando su cuadro en la estantería de la pared y corriendo una cortina delante de él. La primera cosecha tiene lugar después de que haya encendido la vela delante de su pequeño altar, prendiendo fuego a casi todo el apartamento. La segunda cosecha tiene lugar cuando Antoine es acusado de copiar del cuento que le vimos leer al principio.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Son numerosas las ocasiones en que sus padres o el propio Antoine hablan de la imposibilidad de vivir juntos para siempre. Cada vez se trata de un elemento de futuro, no de un desarrollo garantizado de los acontecimientos, sino de una especie de predicción. Antoine menciona las prácticas, su padre habla de la colonia de vacaciones, su madre habla de su traslado y luego se habla de la casa correccional. A intervalos regulares se nos recuerda que la vida con sus padres se tambalea. Cuando Julien lleva a Antoine a la policía tras el robo de la máquina de escribir y le dice a René en el camino que no volverá a ver a su amigo en mucho tiempo, se trata también de un elemento del futuro que tiene el carácter de una predicción.

Y es un buen caso de anticipación cuando René menciona que Antoine tendrá que disculparse por el día que ha hecho la cimarra. En un primer momento, el plan es que copie las disculpas de René y que luego le diga una mentira al profesor. Esto es algo que ocurrirá con toda seguridad: Sea cual sea su disculpa, esperamos verla.

PLAUSIBILIDAD

En esta historia no cabe en absoluto la necesidad de superar alguna duda; todo lo que sucede en ella es creíble, plausible y realista. Hemos conocido a niños en situaciones similares y hemos experimentado injusticias similares de primera mano. Nada que sea inverosímil desde el principio, y como todos los acontecimientos se derivan de lo que ha sucedido antes con una lógica tan despiadada, estamos dispuestos a aceptar toda la secuencia de acontecimientos como realista y dolorosamente cierta.

ACTIVIDAD Y ACCIÓN

La mayor parte del trabajo que Antoine hace en la casa son actividades: poner la mesa, sacar la basura, comprar harina para su madre. Pero cuando Gilberte y Julien discuten y ella envía a Antoine a tirar la basura, es una acción de su parte: quiere que el niño se aparte durante unos minutos mientras habla con su marido. Cuando padre e hijo hacen huevos fritos, es una actividad tan parecida a como Antoine prepara el altar de Balzac.

Pero cuando Gilberte es amable con Antoine después de que no estuvo en casa por una noche y dejando una nota sobre "explicarlo todo", no se trata de la mera actividad de una madre que cuida a su hijo. Si bien puede haber un elemento de eso en sus acciones, detrás de ellas también está su preocupación por lo que ella percibe como una amenaza: que él

revele que la vio con otro hombre. Cuando le aseguran que sus explicaciones se referían sólo a sus propias acciones, su humor cambia y hace un trato con él para sacar mejores notas en francés. Cerca del final, cuando Antoine está jugando al fútbol e insiste en ir tras el balón fuera del campo, es una acción clara porque intenta escapar de esta manera.

DIÁLOGO

Esta historia se cuenta principalmente en imágenes, y por esa razón no hay mucha necesidad de un diálogo rico y significativo. Esto no quiere decir que haya algo malo en el diálogo -cumple su trabajo y contribuye a contar la historia-, pero con diferencia, la mayor parte de la carga narrativa recae sobre los hombros de las imágenes.

En tales condiciones, el diálogo es más eficaz cuando se utiliza para diseñar personajes. El uso que Julien hace de la palabra “a propósito” es un afectación que da cuenta de sus pretensiones intelectuales. La importancia evidentemente grande que el profesor de francés concede al lenguaje florido de la poesía es igualmente reveladora - la cautela con que Gilberte elige sus palabras refleja su tendencia al secretismo, y la actitud defensiva con que ambos padres retratan ante las autoridades la relación de Antoine con ellos habla de su inseguridad y revela el patrón de explicación que se han que han construido para sí mismos.

VISUALIZACIÓN

Desde la imagería visual general hasta los elementos individuales, la presentación visual de esta historia revela su convincente fuerza narrativa. La primera parte de la película instala a Antoine en espacios angostos e inhospitos – detrás de la pizarra, en una cama minúscula en un pasillo estrecho, en una mesa que ha sido empujada contra el aparador. Cuando él y René se van a divertir, las habitaciones se abren; un detalle revelador es que una de las diversiones de Antoine consiste en girar cada vez más rápido en círculo sin llegar a ninguna parte.

Más tarde, cuando Antoine viaja solo, es llevado por interminables pasillos estrechos a través de un laberinto y dentro de una pequeña celda. Cuando finalmente escapa, corre por calles, a través de campos abiertos y finalmente llega a una profunda y alargada playa baja, a su alrededor nada más que extensión abierta.

Durante la larga noche que pasa solo en la calle las imágenes y acciones que emprende el muchacho acentúan su desesperación y soledad. Su estrecho escondite en la imprenta actúa casi como una trampa lo que lo impulsa nuevamente a la calle. Su hambre se expresa en el plano en el que mira fijamente hacia el interior de un café" - reveladoramente, una toma del interior del restaurante. Después de robar la botella de leche, hay un largo plano en el que se la bebe casi de un trago, un plano que dice más de su hambre que cualquier otra palabra. Después se dirige a una fuente de agua en desuso, donde tiene que romper el hielo de la superficie para lavarse la cara, un método impresionante para demostrar lo que debe soportar, más fuerte que un largo enfriamiento y tiritones de frío.

Otra imagen maravillosa aparece después de que meten a Antoine en la furgoneta de transporte de la prisión y comienza a llorar en silencio mientras observa cómo París se va quedando atrás. Lo vemos con adultos que presumiblemente pertenecen a donde están. Lo vemos a través de los barrotes y sentimos su añoranza por la ciudad que deja, y tal vez percibimos intuitivamente lo triste que está por dejar también a sus padres, probablemente para siempre.

Especial atención merecen la última escena y el último plano de la película. Aunque el hecho de que Antoine haya llegado finalmente a la costa representa para él un pequeño triunfo privado, en realidad no cambia su precaria situación, y somos dolorosamente conscientes de ello. Cuando vemos la expresión triste de su rostro en contraste con su lenguaje corporal feliz, con el rostro resaltado en el zoom de la imagen fija, nuestras preocupaciones sobre su futuro superan nuestra alegría por su fuga. Este escenario le da a la película el clásico final agri dulce: estamos felices de que finalmente esté libre, aunque al mismo tiempo estamos muy preocupados por su futuro, y vemos los primeros signos de estas emociones encontradas cruzando su rostro. (Igualmente efectivo es el plano final de "El Graduado", cuando Benjamin y Elaine escapan en el autobús mientras ella todavía lleva su vestido de novia. Su triunfo se ve empañado por el sentimiento opresivo de lo que sin duda todavía está por delante.)

ESCENAS DRAMÁTICAS

Un muy buen ejemplo de escena dramática sigue el regreso de Antoine a la escuela después de no haber estado en casa en toda la noche. Su madre ha venido a recogerlo al colegio y, mientras lo lava y lo acuesta en su cama, parece como si se diera cuenta de que lo ha tratado mal hasta ahora. Pero rápidamente se dan cuenta de lo que realmente le interesa: saber qué quiso decir en su carta de despedida cuando dijo que quería hablar con ellos de todo. Su miedo de que Antoine le revele a su padre que la vio con otro hombre la ha llevado a hacer todo lo que cree que él quiere que haga. Ella confiesa sus propios pecados infantiles con la esperanza de que él abandone su reserva hacia ella, y luego, cuando descubre que él sólo se refería a sus propios problemas, su alivio se expresa en el trato que hace con él para que pueda sacar mejor nota en francés. El subtexto es obvio para nosotros - presumiblemente también para Antoine- y la dificultad que tiene para admitir lo que quería decir en su carta se transmite con bastante eficacia.

OBSERVACIONES ESPECIALES

Un rasgo característico de las películas de la *Nouvelle Vague* es que no tienden a ofrecer historias complejas y problemáticas con una solución conveniente. Sería una historia completamente diferente si los padres de Antoine se dieran cuenta de lo que han hecho mal, se deshicieran de su hijo y se lo llevaran de nuevo a casa, sin duda a un piso nuevo y más espacioso. En cambio, como muchas de las primeras películas programáticas de este movimiento, esta película tiene un ambiguo final "abierto". La vida seguirá, los problemas no se desvanecerán en el aire y, en el mejor de los casos, el protagonista se habrá acercado un paso más a la comprensión de los verdaderos problemas que conforman su vida, si es que, como en algunas de estas películas, no se ha alejado un paso más de ellos. Cuando una película de este tipo está bien hecha, no suelta a su público tan rápidamente. Nos da mucho que pensar, mucho sobre lo que reflexionar y discutir, y al final nos obliga a sacar nuestras propias conclusiones. Algunas películas de los imitadores más débiles de este movimiento nos dejan un regusto rancio, como si su autor se hubiera acobardado, como si el final abierto no fuera resultado de una inmersión seria en problemas de la vida real que desafían una solución sencilla, sino que se debiera a motivos artísticos.

Dado que Truffaut y su mentor en los *Cahiers du Cinéma*, André Bazin (a cuya memoria está dedicada esta película), fueron dos de los primeros defensores de la teoría del autor, esta película ofrece una buena oportunidad para debatir la controvertida cuestión de quién

es el "autor" de una película. En el caso de una película como *“Los 400 golpes”* -que tiene un marcado carácter autobiográfico y en la que el director fue también coautor del guion- no se puede dudar seriamente de que Tuffaut es el autor de la película y de la historia subyacente. Pero aunque siempre habrá películas -tanto excelentes como de menor éxito- que se ajusten a este patrón de explicación, con la misma facilidad habrá multitud de otras películas bien hechas para las que la cuestión de la autoría no pueda resolverse de esta manera tan inequívoca.

El peligro de la teoría del autor - y el motivo de la controversia que provoca- reside en un intento de convertir en un concepto universal algo que puede aplicarse a unas pocas películas y a unos pocos cineastas. No todos los directores son autores. No todas las películas, ni siquiera las mejores y más sentidas, están arrancadas del alma de una sola persona. En la mayoría de los casos, este proceso comienza con el guionista, luego entra el director y hace su parte, luego los actores y todos los que ayudan a darle vida a la película. De hecho, incluso se puede dar el caso de que un mismo director pueda ser autor de algunas de sus películas, pero no de todas. Siempre depende de cada proyecto, de cómo surge, de quién escribe la historia y de quién es realmente responsable de cómo se cuenta.

La tarea del artista no es llamarse artista, sino pintar, esculpir, componer, bailar, sea cual sea el arte que practique. Es trabajo del espectador describir a uno como artista y al otro como artesano, diletante o aspirante a artista. El verdadero anteur debería contentarse con dejar que el espectador decida y, mientras tanto, hacer su trabajo y dejar que la gente de su equipo haga el suyo.

CIUDADANO KANE (1941)

Guion: Herman J. Mankiewicz y Orson Welles
Dirección: Orson Welles

Ciudadano Kane, a menudo descrita como la mejor película de todos los tiempos y la que más tiempo lleva en la lista de las diez mejores películas de la historia, es un *tour de force* interpretativo de Orson Welles, de 26 años, que hizo su primera aparición como director y guionista y también interpreta al personaje del título. Aunque la película quizá no tenga tanta carga emocional como otras, lo que le impide ser profunda, ha tenido una inmensa influencia en otros cineastas, así como en el desarrollo de la expresión cinematográfica y el uso de todas las herramientas a disposición de los cineastas.

SINOPSIS

Charles Foster Kane, un hombre enormemente rico y poderoso, director de una cadena de periódicos, muere sosteniendo una pequeña bola de nieve y susurrando la palabra "Rosebud". Un noticiero de la década de 1940 ofrece un esbozo de su vida, pero no logra capturar la esencia del hombre. Un reportero de la compañía de noticieros llamado Thompson es enviado en una búsqueda para descubrir qué significa la última palabra, con la esperanza de que arroje luz sobre este enigma. Continúa entrevistando a quienes conocieron a Kane e investigando su pasado.

En un club nocturno barato, Thompson intenta entrevistar a la viuda de Kane, Susan Alexander Kane, pero ella se niega. Luego va a la biblioteca Thatcher para leer las memorias del banquero que fue guardián de Kane desde temprana edad, cuando su madre heredó una mina de oro. Aunque los padres de Kane estaban vivos, lo enviaron a vivir con Thatcher, a pesar de sus grandes objeciones, "por su propio bien".

Thompson entrevista a Bernstein, el socio comercial de Kane, y aprende más. Cuando Kane realmente toma posesión de su herencia, decide dedicar su tiempo a un periódico en el que tiene participaciones. Junto con su amigo Jed Leland y su socio Bernstein, Kane dirige el periódico como una cruzada para los pobres contra los ricos, una -Cruzada perdida ante el modo de pensar de Thatcher. Una vez que el periódico tiene un gran éxito, Kane pierde el interés, se va de viaje y regresa con su esposa, Emily, la sobrina del presidente de los Estados Unidos.

Jed Leland tampoco sabe qué significa "Rosebud", pero arroja algo de luz sobre la vida personal de Kane. Vemos pasar nueve años de matrimonio en la mesa del desayuno y luego pasamos inmediatamente al primer encuentro de Kane con su segunda esposa, Susan, una aspirante a cantante. Mientras tanto, Kane ha decidido postularse para gobernador y parece el favorito hasta que su oponente expone su romance con Susan. Emily se divorcia de él y él se casa con Susan, aunque en el proceso le han robado el "amor de la gente de este estado". Kane construye una ópera y se dedica a orquestar una carrera como cantante para Susan, a pesar de sus propias objeciones. Cuando Jed se desmaya, borracho, mientras escribe una crítica mordaz de su noche de estreno, Kane lo despide y termina la reseña como Jed la comenzó, odiosamente cáustico hasta la última línea.

Susan finalmente acepta contarle a Thompson su historia. Más actuaciones y muchas malas noticias después, Susan intenta poner fin a su carrera como cantante, pero Kane no escucha hasta que toma una sobredosis de pastillas para dormir. Finalmente cede y se mudan a Florida, donde está construyendo un enorme castillo que está llenando de arte de todo el mundo. Solitaria y frustrada, Susan se rebela contra él. Cuando está empacada y lista para irse, Kane se ve reducido a rogarle que se quede, pero ella se va y él destroza su habitación con ira.

En el castillo, después de la muerte de Kane, Thompson entrevista al mayordomo, Raymond, quien dice que la única otra vez que escuchó a Kane decir "Rosebud" fue justo después de que Kane destruyó la habitación de Susan. Fue cuando acababa de recoger el globo de copo de nieve con una pequeña cabaña en su interior, lo guardó en el bolsillo delante de toda la casa y se fue a estar solo. La increíble colección de arte y otras cosas del castillo (Kane "nunca tiró nada") está siendo catalogada mientras Thompson concluye que no ha descubierto mucho sobre el hombre, sólo las muchas partes de un rompecabezas. Cuando se va, un trabajador arroja un trineo al horno, el trineo en el que Kane había jugado cuando era niño, antes de que lo separaran de su familia. Mientras arde, vemos que la marca del trineo es Rosebud.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

Debido a que la historia de la vida de Kane está rodeada de una historia marco, ésta tiene su propia estructura. El protagonista de la historia marco es Thompson, cuyo objetivo es averiguar qué significa "Rosebud". Pero esto no puede ocultar quién es el verdadero protagonista de esta película, porque Thompson apenas alcanza el estatus de personaje; la mayor parte del tiempo está fuera de la pantalla o en la sombra. No nos despierta curiosidad su persona, sino que es más bien la personificación de nuestra curiosidad por Kane. Kane, el verdadero protagonista, está en el centro de la película. Su objetivo es utilizar su riqueza y su poder para ser amado, aunque intenta conseguirlo de un modo dominante e inflexible.

OBSTÁCULOS

El primer obstáculo al que se enfrenta Kane en el camino hacia su objetivo es la repentina separación de sus padres, cuando su madre decide que sería mejor para su futuro que se fuera a Nueva York con el Sr. Thatcher. Aunque ella sólo piensa en el bienestar de su hijo, parece un terrible acontecimiento para el chico verse separado de todo lo que conoce y ama. El banquero Thatcher es un hombre poco amable, y Kane crece sin una familia a la que recurrir en busca de amor y apoyo moral. Su periódico se convierte en su familia, pero luego quiere ganarse el amor de todo un estado presentándose a gobernador. Cuando sufre una amarga derrota en las elecciones a causa del escándalo, se vuelve duro y cínico. Cuando sus esfuerzos por convertir a Susan en una cantante célebre acaban en la crítica mordaz de Jed, éste repudia a su mejor amigo y concentra su búsqueda de amor en Susan. Cuando ella le rechaza, lo único que le queda es su memoria.

PREMISA Y APERTURA

Un poderoso y rico editor de periódicos muere recluido en un castillo repleto de sus adquisiciones de arte, pero sus momentos finales son tan difíciles de comprender como su vida solitaria. Como apertura, Mankiewicz y Welles eligieron una ominosa y premonitoria

vista del castillo, acercándose cada vez más a una ventana detrás de la cual encontramos primero el globo de copos de nieve que hace llover nieve sobre la pequeña cabaña, luego los labios del hombre que susurra "Rosebud" con el que comienza el misterio.

ARCO DE TENSION, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

La tensión principal tiene que ver con la búsqueda de amor por parte de Kane: "¿Podrá Kane obligar o seducir al mundo para que le conceda amor?" o algo similar. El clímax llega cuando la última esperanza de amor de Kane intenta suicidarse en lugar de ser intimidada y acosada por él por más tiempo. Aunque él y Susan continúan viviendo juntos, la oportunidad de amar ha pasado. La solución es que Kane, ahora solo y sin ser amado, viva sus días inmerso en el recuerdo de una época en la que el amor era parte de su vida, como lo demuestran el trineo y el globo terráqueo, que contiene una pequeña cabaña muy parecida a la casa de su infancia.

TEMA

Esta historia es sobre el amor. El amor es lo que Kane anhela y es el tema central de la historia. Cuatro de los cinco narradores de la película (Thatcher, Bernstein, Leland y Susan) son personas que ocuparon una posición en la vida de Kane desde la cual podrían haberlo amado. Y cada uno demuestra en su historia cómo (y si) este amor se desarrolló y terminó.

UNIDAD

Aunque esta película tiene una historia marco con su propio personaje principal y el resto de la historia es contada por otros cinco personajes, es la unidad de la trama, el deseo de Kane de ser amado por el mundo, lo que le da unidad a la película. A diferencia de *Rashomon*, donde se nos muestran cinco versiones diferentes del mismo evento, aquí se nos cuentan cinco historias entrelazadas pero complementarias, cada una de las cuales trata sobre la relación del narrador con Kane.

EXPOSICIÓN

El noticiero sobre la vida de Kane y lo que logró se presenta relativamente temprano, en parte porque la narrativa, que sigue una progresión cronológica bastante libre, necesita una base sólida sobre la cual construir. Aunque no es especialmente elegante y resulta demasiado superficial para ser eficaz como exposición, sigue siendo aceptable porque, como dice Robert Towne, "los espectadores te perdonan casi cualquier cosa al principio de una película". En las diversas historias sobre Kane, la exposición se maneja de una manera mucho más cinematográfica, como cuando Kane acusa a la oficina del redactor jefe del periódico del que acaba de hacerse cargo.

CARACTERIZACIÓN

Kane es un personaje con múltiples capas que desafía cualquier explicación psicológica simple. El particular estilo narrativo de esta película se debe mucho más al deseo de su director de presentarnos un personaje completo y complejo en todas sus facetas. La clave de su carácter es su objetivo, su deseo de arrancar el amor de un mundo al que cree que tiene que obligar a estar de acuerdo. Susan lo expresa muy claramente en un momento dado cuando le dice: "Tú no me quieres. Quieres que te quiera. ¡Naturalmente!. Soy Charles Foster Kane. Lo que quieras, una insinuación y es tuyo. Pero tienes que amarme".

Los demás personajes no están dibujados con tanta complejidad. Thatcher es retratado como un hombre altivo y concienzudo que hace lo que cree que es su deber para con su pupilo. El inteligente y encantador Jed tiene una integridad que destruye su amistad cuando Kane se muestra deshonesto. Susan es una obra maestra menor: una joven atractiva pero corriente que fracasa en un medio artístico y social que no puede comprenderla.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

El desarrollo de la historia es muy interesante. Como está contada por distintos personajes que conocieron al protagonista en distintas etapas de su vida, cada una de sus historias sigue su propio curso y tiene sus propios tres actos y su propia miniresolución. Como cada una de estas historias se basa en la memoria, el tiempo se maneja con bastante libertad. Primero experimentamos al Kane envejecido, luego al joven, después al viejo de nuevo, y así sucesivamente, dependiendo del punto en el tiempo en el que nos encontremos en estas historias entrelazadas. Esto permite a los narradores presentar los momentos decisivos de la vida de Kane, no en aras de la exactitud histórica, sino en aras de un retrato psicológico complejo, con todas sus ambivalencias, contradicciones y demás paradojas del comportamiento humano real.

IRONÍA DRAMÁTICA

En el primer encuentro entre el joven Kane y Thatcher se utiliza bastante pronto la ironía dramática, porque el chico sabe que el banquero se lo va a llevar con él, un excelente ejemplo del uso de este instrumento narrativo es la parte donde Jed borracho se ha quedado dormido sobre su dura crítica de la premiere de Susan y Kane decide terminarla él mismo en el mismo tono. O cuando la profesora de canto de Susan intenta sacarle sin éxito las notas correctas y mucho antes que ellos vemos a Kane entrar a la habitación.

PREPARACIÓN Y SECUELA

Una escena de preparación eficaz es aquella en la que Kane se detiene en la redacción del periódico que están a punto de visitar. Y un buen ejemplo de secuela es la escena en la que el antiguo redactor jefe del Inquirer se va para no volver. Otra secuela eficaz se produce tras el encuentro entre Kane, Susan, Emily y el oponente de Kane en las elecciones. Los oponentes de Emily y Kane se van juntos y Kane ruge detrás de ellos.

SEMBRAR Y COSECHAR

Quizás la más famosa trama y desenlace de todo el cine se encuentra en esta película: "Rosebud". Se nos despierta la curiosidad desde el principio, se nos recuerda, nuestra curiosidad aumenta hasta que casi hemos renunciado a averiguarlo, sólo para tener la recompensa en el plano final de la historia. Este es el tipo de siembra y de recompensa que alcanza el nivel de metáfora. Otra buena siembra y cosecha se logra con la "declaración de principios" escrita a mano por Kane, que Jed guarda. Cuando Kane está en su momento más bajo y deshonesto, Jed se la devuelve - de nuevo la creación de una metáfora.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Esta "Declaración de Principios" es, en el momento en que se presenta, un elemento eficaz de futuro. Kane hace una declaración sobre su comportamiento futuro y estamos viendo si se apega a ella. El anuncio de boda en la redacción no es más que un simple aviso previo de la boda, pero más bien del matrimonio, cuya versión breve se puede ver en las escenas del

desayuno que abarcan nueve años. Los cambios que traen consigo estos años. Cuando Kane y Susan se encuentran por primera vez, ella nos dice que le gustaría ser cantante, dándonos un elemento del futuro.

PLAUSIBILIDAD

La película es un estudio de una personalidad muy controvertida. Los acontecimientos de su vida y sus acciones parecen lógicos e inevitables hasta tal punto que aceptamos la "teoría" de que "Rosebud" era para él una ambición vital primordial. Si creemos esto, podemos entregarnos a la historia sin más reservas.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

Hay una acción significativa al principio, cuando el niño Thatcher regresa con el trineo, demostrando al mismo tiempo que no valora al banquero, pero valora aún más el trineo. También es un acto cuando Kane hace traer los muebles de su dormitorio a la redacción, a pesar de que acaba de conocer a sus redactores, demostrando así que quiere hacer del periódico su vida, de la redacción su casa y de sus empleados su familia. Cuando destroza con rabia la habitación de Susan después de que ésta le ha abandonado, se trata, por supuesto, de un magnífico ejemplo de cómo una trama puede proporcionar información sobre la vida interior de un personaje. Cuando Kane monta en trineo de niño o lanza bolas de nieve, son ejemplos de acciones. Los rompecabezas de Susan también son acciones y no tramas que pretendan tener algún tipo de efecto sobre Kane.

DIÁLOGO

Aunque la historia está estructurada en torno a entrevistas y recuerdos, ésta no es una película en la que se suela hablar mucho. El diálogo se utiliza con moderación y deliberadamente. Un buen ejemplo de ello es la escena en la que Kane termina de escribir el comentario de Jed sobre la actuación de Susan. *Jed*: "¿Hablamos entre nosotros?," *Kane*: "Claro que hablamos entre nosotros. Estás despedido". Cuando Kane cede el control de su imperio periodístico, pronuncia otra frase notable: "Si no hubiera sido tan condenadamente rico, podría haber llegado a ser un gran hombre". Se trata de un diálogo bastante realista para su época, un uso inteligente del lenguaje, que además está bien adaptado a los personajes, como demuestra la comparación de los textos de Emily y Susan.

VISUALIZACIÓN

Esta película fue francamente innovadora en cuanto a su concepto visual y la ampliación del repertorio visual, al menos para el cine de Hollywood. Particularmente notable aquí es la secuencia de escenas de desayuno cada vez más distantes entre Kane y Emily; el paneo hacia arriba en el estreno de la ópera hasta los dos tramoyistas en el piso de las cuerdas con su comentario visual sobre el canto abajo en el escenario; y el travelling a través de la línea del nombre del club nocturno a través del tragaluz hacia el mundo actual de Susan.

ESCENAS DRAMÁTICAS

Abundan las escenas dramáticas efectivas: cuando la señora Kane envía al niño a la Costa Este con su nuevo tutor sin que su padre pueda hacer nada al respecto; cuando Kane instala un campamento en la oficina editorial del periódico; el enfrentamiento entre Kane por un lado y su oponente político y su esposa por el otro, que involucra su romance con Susan. La escena en la que Susan sale del castillo Maid para que las lleven al coche. Cuando ella le

dice a Kane que él le pide que se quede y ella se va de todos modos, él está prácticamente frente a la cámara, enmarcado por la puerta y, por así decirlo, aislado. Sigue una escena detallada en la que él derriba sistemáticamente su habitación.

COMENTARIOS ESPECIALES

Se han escrito libros enteros sobre las cualidades únicas del ciudadano Kan, pero un área de interés en este libro es la forma en que la película maneja el tiempo. Debido a que los guionistas eligieron transmitir la historia a través de los recuerdos de varias personas que desempeñaron un papel en la vida de Kane, no están atados a una cronología y pueden moverse libremente en el tiempo, como lo hacen los recuerdos de las diferentes personas. Los personajes lo requieren. Esto es particularmente útil. en una historia que abarca un largo período de tiempo, en este caso unos sesenta años.

Y porque el secreto de esta historia no es que una vida haya sucedido, sino lo que hay detrás de ella reafirma esta capacidad de moverse libremente en el tiempo y el espacio ayuda a los guionistas a dar al público la sensación de que allí se esconde un secreto: ¿Qué significaron estos acontecimientos para Kane? Se nos muestra el estreno de la ópera desde la perspectiva de un personaje, y más tarde desde la perspectiva diferente y complementaria de otro personaje. Vemos cómo Thatcher juzga a Kane como empresario y editor de periódicos, y conocemos la valoración de Bernstein, que es muy diferente. Los contrastes, comparaciones y yuxtaposiciones permiten a los guionistas centrar nuestra atención en las razones, motivos, miedos y obsesiones subliminales de Kane.

TESTIGO EN PELIGRO (1985)

Guion: Earl W. Wallace y William Kelley
Historia: William Kelley, Pamela Wallace, Earl W. Wallace
Director: Peter Weir

“Testigo en peligro”, que recibió ocho nominaciones al Premio de la Academia, incluidas las de guion y dirección, es un excelente ejemplo de combinación de una historia densa y bien contada con el poder de los logros cinematográficos modernos. Con una historia que gira en torno a uno de los temas centrales de la sociedad actual, el uso y mal uso de la violencia, y que corre el riesgo de adentrarse en el pacífico mundo de los Amish, esta película demuestra que también se pueden crear capas apasionantes a partir de la material más improbable si uno sólo tiene un dominio profundo del oficio del narrador.

SINOPSIS

Un niño amish y su madre viuda, Samuel y Rachel Lapp, viajan en tren y se bajan en Filadelfia, donde hacen una escala de tres horas. Samuel es testigo de un brutal ataque en el baño de la estación de tren. El oficial criminal a cargo de la investigación es John Book. Rachel siente repulsión por la violencia de Book, pero el niño mira con los ojos muy abiertos un mundo en el que nunca ha estado antes. Samuel vio de cerca a uno de los dos asesinos y mientras estaba en la comisaría revisando fotografías policiales, identificó al perpetrador: un teniente del departamento de narcóticos llamado McFee.

Book coloca al niño con su madre en la casa de su hermana antes de informar al Capitán Schaeffer, su superior y ex socio. Book supone que McFee está involucrado en una gran operación de drogas que involucra drogas confiscadas por la policía. Cuando Schaeffer pregunta quién más sabe sobre la identificación de McFee por parte del niño, Book responde: Sólo tú y yo, y deciden dejarlo así. Book conduce a casa, donde McFee le tiende una emboscada en el aparcamiento subterráneo; Después de un tiroteo en el que Book resulta herido, McFee logra escapar. Dado que Book ahora sabe que Schaeffer también está metido en el asunto, pide a su actual compañero que haga desaparecer el archivo con los nombres y direcciones de Samuel y Rachel. Sin decirles nada de su lesión y del peligro que corren, los lleva de vuelta al asentamiento amish, donde cree que están a salvo.

Book pretende dejarlos allí y marcharse, pero se desmaya al volante y sólo entonces descubren su herida. Rachel se hace cargo de él y, con la ayuda de un anciano amish, lo cura. Pero los tres tienen que esconderse en la comunidad amish mientras él busca una salida a este dilema. Descubre que le buscan en relación con el asesinato de la estación de tren y que Schaeffer y sus cómplices le presionan mucho para que averigüe dónde está.

Así que Book tiene que intentar asimilarse, o al menos parecer un hombre amish. Se pone la ropa del difunto marido de Rachel y se hace útil en la casa, que incluye a Eli, el rudo pero bonachón suegro de Rachel. Cuando un revólver de Book cae en las manos de Samuel, éste intenta enseñar al chico a utilizar correctamente un arma de fuego, pero Eli alecciona a su nieto sobre la visión amish del uso de la fuerza física. El arma se esconde descargada en el armario de la cocina. Book viste ropa "sencilla", ordeña una vaca, repara la pajarera y se

convierte en un miembro más de la familia a medida que Rachel y él se acercan. Conoce a Daniel, un amish que corteja a Rachel, y trabaja con él en la construcción de un granero, para lo que sólo disponen de un día. Tras ganarse el respeto de su tácito rival, Book se aficiona cada vez más al modo de vida amish. Pero cuando Rachel se le ofrece esa noche, él es incapaz de aceptar la oferta porque es consciente de la distancia que los separa,

Cuando se entera de que su compañero ha sido asesinado, sin duda por Schaeffer y McFee, se le cae la máscara amish y descarga su ira contra un joven que provoca a los amish, especialmente a Daniel, al confiar en su no violencia. Cuando Book golpea al hombre, la atención que esto atrae permite a Schaeffer averiguar el paradero de Book y del muchacho. Book hace los últimos preparativos para volver al mundo exterior. A pesar de la presión ejercida sobre Rachel por la comunidad amish para que se mantenga alejada del "Ingles", ella no puede luchar contra sus sentimientos y ambos caen finalmente en los brazos del otro.

Schaeffer, McFee y Fergie, el segundo asesino, se acercan a la granja fuertemente armados al amanecer. Book está trabajando en el establo cuando los hombres reducen a Rachel y Eli. Book le ordena a Samuel que corra lo más rápido posible a la granja de Daniel, pero el niño no ha llegado muy lejos cuando escucha disparos. Usando su conocimiento del lugar, Book mata a Fergie en un silo de granos y toma su escopeta. Con esto mata a McFee mientras Samuel toca el timbre de la casa hasta llamar la atención de los vecinos que vienen corriendo. Schaeffer pone su arma en la cabeza de Rachel, lo que obliga a Book a soltar su rifle. Pero cuando intenta llevarse a Book y al niño con él, Book, con la ayuda de los hombres amish como testigos presenciales, le demuestra que el juego ha terminado; Schaeffer se da por vencido. Después de que la policía aparece en la escena del crimen y se lleva a Schaeffer, Book se despide de Samuel y, en silencio, de Rachel. Eli le grita que tenga cuidado con los ingleses y, mientras Book regresa a la ciudad y a la vida que tiene que llevar, se cruza con Daniel, que se dirige a visitar a Rachel.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

A pesar de que el título hace referencia al niño, esta es claramente la historia de John Books. Aunque es un hombre duro y de ninguna manera infalible que tiende a reaccionar violentamente en un mundo violento, Book no es un personaje antipático. El silencioso respeto que muestra a Rachel y Samuel mientras rezan sus oraciones en la mesa documenta su preferencia por hacer lo correcto en lugar de lo útil, y su deseo de proteger de su mundo a estos dos inocentes confiados a su cuidado, ayudan a hacerlo agradable. Su objetivo es igual de claro: proteger a su testigo de sus colegas corruptos que quieren matarlo a él y al niño.

OBSTÁCULOS

El primero y mayor de sus obstáculos es que sus enemigos, los asesinos, son policías dotados de la credibilidad adecuada y de todas las herramientas que la policía tiene a su disposición. Pero Book también está gravemente herido y completamente fuera de acción por un tiempo. Además, es visto por la comunidad amish como un intruso no deseado con cuyos problemas no quieren tener nada que ver y en el que sólo se dejan involucrar por el peligro en el que se encuentra Samuel. Y encima tiene que lidiar con un obstáculo que reside en su personalidad, que no puede cambiar tan rápidamente como su vestuario. Para los turistas puede parecer un amish, como carpintero puede ser respetado por sus colegas

cuando construye una choza, e incluso puede aprender a callar en gracia, pero en el fondo sigue siendo un hombre de acción -a veces de violencia- que sale a la palestra cuando se ve acorralado y reacciona emocionalmente. Y al final tiene que vérselas con tres hombres fuertemente armados que quieren matarle, mientras que él no tiene a su disposición ninguna de las armas de su mundo de policía "inglés" de la gran ciudad.

PREMISA Y APERTURA

La premisa de esta película se divide a partes iguales en circunstancias sociales y personales que preceden al comienzo de la historia. A nivel social, se trata del hecho de que la pacífica comunidad amish de vive esencialmente en otra época, mientras está prácticamente rodeada por el violento y acelerado mundo de los Estados Unidos modernos. A nivel personal, John Book es un policía duro y recto cuya experiencia familiar se limita a su hermana y sus dos sobrinos.

Wallace y Kelley han optado por una apertura en la que ofrecen al público una visión de la cultura amish y de la situación personal de Rachel mostrando el funeral de su marido. Dado que la historia gira en torno al choque de dos culturas -una de las cuales el público conoce muy bien, mientras que la otra es prácticamente desconocida-, fue una sabia decisión comenzarla de este modo. Si se hubiera optado por un comienzo llamativo y lleno de acción, como el asesinato en el aseo de la estación, por ejemplo, se habría perjudicado gravemente el impacto de esta escena, porque no habríamos sabido muy bien quiénes son realmente estos amish, ni cuáles son sus circunstancias. Esta información habría tenido que proporcionarse cuando la historia vuelve a la granja, y eso habría sido demasiado tarde.

ARCO DE TENSION, CLÍMAX Y RESOLUCIÓN

El verdadero arco de tensión se basa en la pregunta: "¿Podrá Book mantener a Samuel y a sí mismo ocultos de los policías corruptos?". Al final del primer acto, el público no se pregunta si Book conseguirá vencer a Schaeffer y McFee, sino si podrá evitar que le encuentren.

El clímax se alcanza cuando se revela la verdadera naturaleza de Book y golpea al joven, revelando que no es un amish. Esto le da a Schaeffer la oportunidad de encontrar su escondite.

La resolución del hilo narrativo más importante se resuelve cuando Book obliga a Schaeffer a rendirse frente a todos los testigos amish presentes, dejándole claro que no puede utilizar la violencia para combatir la no violencia de esta comunidad.

TEMA

El tema proviene más del ámbito social que del personal. La película examina el papel de la violencia en nuestra sociedad contrastando dos culturas, una acostumbrada a la violencia física mientras que la otra la prohíbe. Aunque no hay violencia física dentro de la comunidad amish, la violencia contra las personas es muy real. Para Rachel, la perspectiva de ser excluida de la comunidad es tan aterradora y amenazante como la violencia más abierta a la que se enfrenta Book. Al final, cuando Schaeffer se enfrenta a los amish desarmados con un revólver, la fuerza de su unidad sigue siendo la ganadora.

UNIDAD

La unidad de la trama es lo que le da estructura a esta película, a través de la yuxtaposición de los esfuerzos de John Book por proteger su testigo. Aunque la cuestión de si Book logrará mantener a Samuel a salvo de sus perseguidores no es el centro de atención en todos los puntos de la historia, este objetivo siempre está en el trasfondo de las metas a corto plazo. Ya sea que lo estén cuidando hasta que recupere la salud, ya sea que esté tratando de ser aceptado por la comunidad Amish o si esté tratando de resistir la atracción de Rachel, detrás de todo esto hay un deseo de proteger a Samuel. Y las escenas en las que Schaeffer lucha por determinar el paradero de Book y las identidades del niño y su madre aumentan los obstáculos para el objetivo principal de Book.

EXPOSICIÓN

En esta película se utilizan eficazmente varias posibilidades de exposición. El hecho de que gran parte del mundo en el que se desarrolla esta historia sea nuevo y ajeno a la gran mayoría de la audiencia aumenta la necesidad de exposición. La introducción al mundo de los Amish utiliza el funeral para demostrar cómo se tratan las personas entre sí en esta comunidad. Además, con esta ocasión se nos presenta el escenario más importante de la historia, la granja de la familia Lapp. Hay algunos momentos de conflicto (como cuando Daniel expresa sus condolencias a Rachel en presencia de las demás mujeres) y algunos giros humorísticos (un chiste sobre testículos de caballo; pero en su mayor parte, estos primeros minutos de exposición se presentan sin conflicto, lo que funciona al principio de una película en la que el público acepta casi cualquier cosa, independientemente de la tensión y el conflicto. No sería buena idea intentarlo en un momento posterior de la historia.

Un buen ejemplo de exposición ágil y humorística es la escena en la que Book invita a Rachel y Samuel a comer perritos calientes y les cuenta lo que su hermana cree que le pasa. De esta manera, no sólo aprendemos algunos detalles reveladores sobre la vida de Book, sino que también vemos cómo reacciona ante algo que potencialmente podría avergonzarle.

Un buen ejemplo de un manejo muy económico de la exposición puede verse en la escena en la que Book visita a Schaeffer en su casa: La cercanía y familiaridad de la relación entre estos dos hombres se demuestra simplemente por la forma en que se mueve desde la puerta principal hasta el estudio. Su conocimiento del lugar y su relación con su mujer y su hija nos llevan a concluir que ha estado allí a menudo y que es un huésped bienvenido.

A través de la exposición mediada por el conflicto, se nos presenta la escena en la que Book yace herido en la cama y el consejo de ancianos se ha reunido para decidir qué deben hacer con él. Sus opiniones enfrentadas sobre qué hacer y cómo tratar la intrusión no deseada de "el inglés" en su seguro y protegido mundo es extremadamente reveladora, no sólo en términos de la jerarquía en su comunidad y sus puntos de vista sociales y religiosos, sino también en términos de la posición de Eli y el peligro potencial en que se pone Rachel.

La escena de Elí, Samuel y la revuelta de Book es un claro ejemplo de cómo el material expositivo puede transmitirse eficazmente a través de una perorata dada a un personaje en la pantalla. Mientras Elí enseña a Samuel que, según los amish, sólo a dios compete quitar la vida humana -en una escena que también se caracteriza por un fuerte conflicto en el subtexto-, también nos enteramos de una parte importante de la doctrina amish.

CARACTERIZACIÓN

John Book se presenta como un hombre acostumbrado a decirle a los demás qué hacer y que no hace las cosas a medias. Es demasiado pragmático y un poco insensible. Mantiene inalteradas la mayoría de estas características hasta el final de la historia, a excepción de su falta de sensibilidad, que se pierde en la medida en la que toma conciencia de las leyes del mundo Amish. Su rasgo de carácter más importante se basa en lo que quiere: hacer lo que considera su deber de forma ordenada, honesta y eficaz.

Rachel comparte algunos de estos rasgos con Book. Es igualmente pragmática y directa en el enfoque de su trabajo. Sin embargo, ella se diferencia drásticamente de él en cuanto a las características de poder, control y sensibilidad. El mayor cambio en su personalidad se basa en su deseo de tomar el control de su propio destino. Está dispuesta a aceptar todas las consecuencias. No rehuye su pasión por Book, incluso cuando se ve amenazada por el respeto de la comunidad, es decir, de su propio mundo. Su caracterización subraya su voluntad de hacer lo que cree que es correcto en su corazón en lugar de hacer lo que otros le dicen que haga. Esto se aplica tanto al paternalismo de la policía en la gran ciudad como al consejo de ancianos de su comunidad.

Samuel se nos presenta como un niño normal, que no se diferencia en nada de sus compañeros de la cultura fuera de la comunidad amish. Es curioso, entusiasmado y fascinado por la vida en el mundo exterior.

Eli ofrece un interesante contraste con Rachel. Cree profundamente en las enseñanzas de la cultura amish. Sus acciones están motivadas en gran medida por el código moral de esa sociedad. Entonces, mientras Rachel hace lo que cree que es correcto independientemente del impacto externo de sus acciones, la principal máxima de acción de Eli es la apariencia externa de sus acciones. Sus negociaciones con el Consejo de Ancianos, su miedo a la presencia de Book, su miedo al destierro social de Rachel y el resultante ostracismo de sí mismo, son el resultado de la presión externa a la que está expuesto.

Schaeffer contrasta marcadamente con Book. Los dos hombres alguna vez fueron socios, mentores y estudiantes respectivamente. Están cortados por el mismo patrón, pero sus caminos se han divergido. Ambos son inteligentes, astutos y conocen muy bien el juego que juegan. Ambos harían cualquier cosa para lograr su objetivo. Ese es el punto de mayor conflicto de intereses; Book quiere proteger a su testigo, mientras que Schaeffer quiere ante todo protegerse a sí mismo y a sus socios y mantener en secreto sus corruptas maquinaciones.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Toda la historia se pone en marcha por un error que Book comete al desconocer los hechos. Se sincera con Schaeffer porque tiene un testigo ocular que identifica claramente a McFee como el asesino. Sin este error involuntario, la historia sería completamente distinta. Aunque ni Book ni el espectador son conscientes de las implicaciones de la escena en este momento, es precisamente esta revelación la que desencadena todos los acontecimientos posteriores.

La primera consecuencia de la revelación de Book es que le disparan y McFee y Fergie van tras él y el niño. Esto obliga a Book a buscar un escondite para él y su testigo para protegerlos de la policía y los asesinos. Decide esconder a Rachel y Samuel en su pueblo

natal. Sin embargo, este plan le obliga a quedarse allí también debido a la herida a bala que ha sufrido. A pesar de su actitud hostil, los amish deciden ayudarlo. Se disfraza como si fuera uno de ellos para ocultar su paradero y, por tanto, el de su testigo, al principio con éxito. Pero la presión a la que le somete el código de conducta amish le lleva a cometer su segundo error. Se ve envuelto en una pelea que acaba por descubrir su tapadera. Como consecuencia directa, tres asesinos fuertemente armados invaden la pacífica granja de los Lapps. Como Book sigue esforzándose por cumplir el código de conducta amish, no va armado cuando llegan los asesinos.

IRONÍA DRAMÁTICA

Aunque la revelación central que pone en marcha la historia carece de ironía (sólo nos enteramos de la implicación de Schaeffer en el caso de asesinato junto con Book), hay numerosos momentos efectivos de ironía dramática.

Cuando Book saca despavorido a Rachel y Samuel de casa de su hermana para llevarlos a la granja, ya sabemos que está herido y que los tres corren grave peligro, mientras que Rachel y su hijo lo ignoran. Los esfuerzos para hacer que Book parezca el Amish más simple posible están salpicados de ironía, sobre todo porque los turistas y los habitantes del pueblo cercano desconocen su verdadera identidad. Esta ironía llega a su clímax cuando Book se acerca a un joven maleducado que se ha estado burlando de Daniel. Sabemos exactamente cuál es el "poder penetrante" de Book, pero el joven oponente espera que sea un hombre amish amante de la paz.

PREPARACIÓN Y SECUELA

El hecho de que Samuel sea "el único testigo" se prepara presentándolo como un joven de ojos abiertos e interesados que explora el patio del ferrocarril y lo mira todo con una curiosidad devoradora. Cuando presencia su propio asesinato, lo hace con la misma expresión de asombro pupilar con la que antes había admirado el vestíbulo de la estación. Del mismo modo, la escena en la que Book golpea contra el auto a un hombre injustamente sospechoso para mostrárselo al niño se prepara con un diálogo en el interior de la escena. Le sigue la presentación del sospechoso y, por último, una escena de secuela coherente en la que Rachel se da cuenta de su miedo y desconfianza ante el asesinato y la relación amorosa de Book. Este tipo de relectura es especialmente necesario en las películas en las que el choque de ideas y concepciones de la vida desempeña un papel central.

Otro momento importante de la historia, que se enmarca en las acertadas escenas de preparación y secuela, tiene que ver con el revólver de Book. Samuel encuentra el revólver y se siente atraído por él de forma inocente pero irresistible. Cuando Book atrapa al chico con el revólver, surgen dos escenas contrapuestas, para las que Samuel se ha preparado. En primer lugar, Book instruye a Samuel sobre los peligros que entraña un arma. Después, deja que el chico use el revólver y cede a su curiosidad. Más tarde, Eli le da a Samuel una perorata sobre el uso de las armas en general y el rechazo categórico de la violencia en la comunidad amish. Ambas escenas van seguidas de una escena posterior a la lectura en la que Book entrega a Rachel el revólver con la petición de esconderlo separado de la munición.

SEMBRAR Y COSECHAR

Aquí tenemos un ejemplo interesante de cómo un mismo momento o escena puede cumplir más de una función. Las consecuencias del descubrimiento del arma por parte de Samuel, discutido anteriormente, se producen cuando Book le da el arma a Rachel para que la esconda. Pero esto también es sembrar para un momento posterior, cuando la quiera y saque las balas del contenedor de harina, y aún más tarde, cuando necesite un arma y todos seamos muy conscientes de lo imposible que es conseguirla. Finalmente, la prepara para un momento futuro. Porque al final Book necesita un arma, y sabemos muy bien lo inútil que es este empeño.

La siembra y la cosecha también se utilizan cuando Samuel muestra a Book el silo y Book utiliza más tarde este hecho para matar a Fergie. La campana de la cocina también se introduce cuando suena para el desayuno. El elemento se cosecha cuando el enérgico tañido de Samuel convoca a los vecinos. La escena en la que Book repara la pajarera funciona de forma similar. Se coloca para ser cosechado en una especie de iniciación, a saber, la construcción conjunta del granero. Esta técnica también se utiliza a nivel de diálogo. La frase habitual de Eli "Ten cuidado entre los ingleses" adquiere un bonito toque irónico cuando se la repite a Book al final de la historia.

El uso del gorro de Rachel es un excelente ejemplo de cómo la siembra y la cosecha pueden crear una metáfora. Durante largos tramos de la película, Rachel lleva el bonete igual que las demás mujeres amish. En estas secuencias, se comporta de acuerdo con la tradición del pueblo. Pero cuando Rachel y Book bailan en el granero, ella no lleva la cabeza cubierta, lo que también simboliza su juego con fuego. Lo mismo ocurre en la escena en la que quiere entregarse a Book. Cuando ve que Book vuelve a instalar la pajarera reparada y se dispone a marcharse, se quita deliberadamente la cofia. Esto deja claro al espectador que el sombrero ha adquirido un significado metafórico: La cabeza de Rachel se descubre para un apasionado beso que culmina con toda su fuerza su anhelo prohibido.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Algunos ejemplos de elementos del futuro ocurren cuando Book le declara a Rachel que no habrá un juicio por el asesinato; cuando llama a su compañero y le pregunta qué tan "caliente" está él y qué van a hacer; cuando Eli y Rachel discuten el hecho de que Book se irá al día siguiente; y cuando Eli advierte a Rachel que podrían rechazarla por traer "los ingleses" a su mundo. Cada uno de estos momentos nos empuja a anticipar lo que puede suceder o no más adelante; No está garantizado que suceda, pero podemos anticipar que podría suceder.

Un buen ejemplo de anticipación se produce cuando Rachel invita a Book a la construcción del granero durante la escena del baile en el granero.

PLAUSIBILIDAD

No hay razones particulares para no creer esta historia. Aunque puede haber alguna duda sobre si es realmente tan difícil localizar a un desconocido en una comunidad amish, los elementos centrales de la historia están contruidos y transmitidos de forma creíble y comprensible. No cabe duda de la verosimilitud de un policía de una gran ciudad, un

crimen en una gran ciudad y una comunidad amish violenta. Por lo tanto, los elementos centrales que constituyen la historia no necesitan mayor legitimación.

El único testigo se caracteriza sobre todo por la inevitabilidad de los acontecimientos. Las soluciones a los pequeños problemas siempre conducen al siguiente problema. Esto da al público la impresión de que la historia sólo podía haber sucedido así y no de otra manera.

ACCIÓN Y ACTIVIDADES

Ejemplos de actividades se encuentran, por ejemplo, en el servicio de la comida con motivo del funeral y en los preparativos para la celebración de la construcción del granero. La reparación del coche de Book en el granero también es una acción, al igual que la construcción del granero y el toque de la campana a primera hora de la mañana.

Sin embargo, hay una acción cuando Book anima a Rachel a bailar en el granero. Es aquí cuando intenta romper el escudo protector de ella y salvar la distancia que los separa. Cuando Rachel se pone delante de él al lavarse, también se trata de una acción, porque se está ofreciendo a él. Cuando Daniel comparte de forma demostrativa su limonada con Book, es una acción porque le está dando la bienvenida y al mismo tiempo quiere ocultar su rivalidad subtextual. Y, por último, hay acciones en la escena en la que Book descarga su pistola y se la da a Samuel, al igual que en la escena en la que Samuel acciona la campana de la cocina para alertar a los vecinos.

DIÁLOGO

Uno de los principales usos del diálogo en esta película es distinguir entre los dos mundos representados. El lenguaje anticuado de los amish contrasta con la jerga y el lenguaje soez de la ciudad y, especialmente, de Book. Este contraste se utiliza en muchas ocasiones, desde el uso anticuado de “zamarrear” por parte de Rachel hasta las palabrotas de Book mientras duerme y Rachel lo cuida, pasando por las amenazas a una turista en el lenguaje grosero de la ciudad cuando parece ser amish o la descripción de Samuel de McFee como “no stumpig” (no chato).

Además, el diálogo también puede adquirir una dimensión "profética". Así ocurre cuando Daniel le dice a Samuel en la estación de tren que "seguro que verá muchas cosas nuevas" en su viaje. Y una frase especialmente acertada, que se repite en muchas facetas, es la de Eli: "Ten cuidado con estos ingleses".

VISUALIZACIÓN

“*Testigo en peligro*” se caracteriza por una enorme fuerza plástica y en algunas partes tiene una calidad casi pictórica. Sin embargo, la belleza de la composición visual nunca domina la narración. La película se abre con imágenes de campos de maíz ondulantes, y luego se centra en la estatua de un ángel que sostiene a un moribundo en la estación. Estas imágenes hacen algo más que localizar la historia. Crean un contexto emocional e incluso sutiles pistas sobre la dirección de la narración. La imagen de la estatua varía más tarde, cuando Rachel descubre que Book está herido. Junto con Eli, saca a Book de la carreta. En esta secuencia, la composición de la estatua encuentra su equivalente en personas de carne y hueso.

Cuando Schaeffer, McFee y Fergie llegan a la granja de los Lapps en el tercer acto, su coche se detiene en una colina cercana. Los faros están apagados y el coche se coloca unos

metros más atrás para que no se vea. En el contexto del día recién amanecido en toda su inocencia pastoral, esta imagen resulta provocadora e irritante. En el subtexto, se transmite al público una sensación de presentimiento indeterminado.

Cuando Book y Rachel se despiden en la puerta al final de la historia, vemos el castigo detrás de Book, que le lleva de vuelta a su mundo. El fondo de Rachel, en cambio, es su casa y su mundo, que no puede abandonar. Esta sencilla pero elegante solución de la imagen hace superfluo cualquier diálogo: Cuando se vuelve de nuevo hacia su mundo y se pone rumbo a la ciudad, ya no hay más palabras que perder. Porque el significado de este momento está subrayado sobre todo por el lenguaje visual.

ESCENAS DRAMÁTICAS

En la película abundan las escenas dramáticas eficazmente diseñadas y muy ilustrativas. Cuando los ancianos del pueblo amish se reúnen en torno a la cama de Book, tienen un objetivo común: deshacerse del intruso "inglés". Rachel, por el contrario lado, quiere proteger a su hijo y, por tanto, quiere mantener a Book alejada de un médico autorizado, obligado a informar la lesión. Eli también quiere apoyar a su nuera en sus esfuerzos, pero al mismo tiempo quiere proteger su posición en el consejo de ancianos, que se ve amenazada por la situación. Estos diferentes objetivos y necesidades de los personajes proporcionan a la escena el material necesario para el conflicto.

Cuando Eli advierte a Rachel de las consecuencias de ser condenada al ostracismo por el pueblo como consecuencia de acoger al forastero, el potencial para el conflicto se explora al máximo. Eli está preocupada por su posición social y teme la ira de la comunidad, mientras que Rachel no es culpable de nada y quiere seguir acogiendo al forastero.

El gran enfrentamiento entre Schaeffer y Book delante de toda la comunidad amish es también una escena dramática muy fuerte con una preparación sofisticada y una secuela muy bien pensada. Schaeffer se ha abstenido de usar la violencia hasta el asesinato de McFee. Pero entonces arrastra a Rachel y a Eli hasta el granero y les pone su arma en la cabeza para obligar a Book a rendirse. Si bien es cierto que estas escenas se caracterizan por un cierto dramatismo, su función esencial es preparar al espectador para la escena verdaderamente central en la que tiene lugar el enfrentamiento con Book y el muchacho. Schaeffer no ha venido a matar a Rachel, aunque deja claro que lo hará si es necesario para la realización de su plan.

Esta escena acentúa la difícil situación de los protagonistas y crea así una transición rasante hacia la histeria de Rachel y Schaeffer. En contraste, Book consigue tomar el control a pesar de su excitación. Después de que Book consiga convencer a Schaeffer de que no puede abandonar el campo como ganador y Schaeffer se rinda, hay una escena posterior a la lectura en la que se da tiempo al espectador para digerir los acontecimientos e incluso desarrollar cierta simpatía por Schaeffer.

COMENTARIOS ESPECIALES

Una característica interesante de "*Testigo en peligro*" es que los aspectos sociales dominan sobre los personales. Es la historia del choque entre dos culturas. Book, Rachel, Samuel, Eli y Schaeffer son todos seres humanos con necesidades y objetivos, pero la fuerza motriz de la historia es la incompatibilidad de los diferentes mundos y, por tanto, va más allá de las

dimensiones puramente humanas. La colisión de la vida brutal de un policía de ciudad con una sabia y casi agresiva proscripción de la violencia es el conflicto básico de la película y constituye la base de la continuación de la historia.

Como ya se ha mencionado en la sección "Tema", la película examina el problema de la violencia en nuestra sociedad. Los narradores fueron lo suficientemente previsores como para no forzar una respuesta. Esto habría convertido la película en una acusación y le habría impedido explorar realmente el tema. Si los autores quisieran una respuesta verdaderamente convincente a la cuestión de la violencia en la sociedad, entonces no deberían hacer películas, sino dirigirse directamente a las Naciones Unidas. Lo que se ha conseguido aquí es una disección diferenciada de un tema complejo y preocupante. No se critica a la sociedad urbana moderna como sistemáticamente mala y la comunidad amish también tiene sus lados negativos. Hay formas de violencia en ambas culturas, al igual que ambas sociedades tienen sus lados entrañables. Aunque al final una forma de violencia se impone a la otra, es difícil suponer que se trate de una solución universal. Los responsables de la película han conseguido confrontar al espectador con la cuestión de cómo se enfrentan ellos mismos a la violencia. El espectador se da cuenta así de que el problema es muy complejo y de que las respuestas esquemáticas no aportan ninguna solución. Sin embargo, el logro más importante de la película es que cada espectador tiene que preguntarse qué siente ante las diversas formas de violencia que se nos presentan a lo largo de la historia.

“UN TRANVÍA LLAMADO DESEO”
(1951)

Guion: Tennessee Williams basado en su propia obra
de teatro con la colaboración de Oscar Saul.
Director: Elia Kazan

Aunque Williams sólo tenía treinta y pocos años cuando se representó la obra, fue un gran éxito y también gozó de una excelente adaptación al cine. La obra de teatro le valió a Williams el primero de sus dos Premios Pulitzer, y la película fue nominada en nueve de las categorías más importantes de los Oscar. Entre otros, tres actores recibieron el codiciado trofeo. Sólo Marlon Brando como Stanley, uno de los cuatro papeles más importantes, se fue con las manos vacías.

SINOPSIS

Blanche DuBois llega a la estación de tren de Nueva Orleans y parece un poco confusa. Está buscando un tranvía que la lleve a los Campos Elíseos. Cuando llega, se siente desconcertada por la ruda vida que se lleva en las calles y en los bares vecinos. Somnolienta, acaba en el patio del edificio de apartamentos donde vive su hermana Stella, una casa que le cuesta imaginar que pueda ser un hogar apropiado para su propia alcurnia. Le dicen que encontrará a Stella jugando a los bolos. Blanche y Stella se abrazan, mientras el marido de Stella pelea por la asignación de pistas. Las hermanas se retiran al bar, donde Blanche se sirve dos tragos rápidos e intenta explicar por qué dejó la escuela antes del final del curso. Las dos hablan entonces de su casa, la finca de Belle Reve.

A Blanche le sorprende la sencillez que caracteriza el apartamento de "Stella". Se pregunta cómo recibirá Stanley su planeada estancia. Stella revela su profundo y apasionado amor por Stanley, mientras Blanche habla de los sacrificios que ha hecho para conservar Belle Reve. Insiste en que ella no tiene la culpa de que la finca se haya "perdido". Si bien Blanche da la impresión de que en cualquier momento puede caer en la histeria y si bien se le ve inquieta, parece contenida en su primer encuentro con Stanley. Sin embargo, el aullido de un gato le hace perder brevemente la compostura y los traumáticos sucesos del pasado resurgen en su mente.

Stella le pide a Stanley, que no le hable a Blanche de su embarazo. También le dice que Belle Reve se ha perdido. Stanley teme que Blanche haya estafado a su hermana con los bienes de la familia, cita el llamado Código Napoleón (según el cual los bienes de marido y mujer son inseparables en el matrimonio y los administra el marido, nota del editor) y se pone a rebuscar en la maleta de Blanche con su costoso contenido. Bañada, perfumada y algo afectada, Blanche vuelve a poner sus cosas en orden, mientras Stanley la acusa de ser un fraude. Blanche le presenta algunos documentos sobre la propiedad de la finca familiar, pero guarda bajo su atenta mirada un montón de cartas de licencia de su difunto marido. Stanley ojea los papeles y dice que el marido debe ocuparse de los asuntos de su mujer, sobre todo cuando va a nacer un bebé.

Mientras las hermanas pasan la noche fuera, Stanley ha invitado a unos amigos a jugar al póquer, entre ellos un vecino de la casa y su mejor amigo Mitch. Cuando la velada se alarga

más de lo previsto, la mujer del vecino crea problemas y Mitch quiere irse a casa porque tiene que cuidar a su madre enferma. Stella se esfuerza por poner fin a la partida de póquer, mientras Mitch y Blanche se conocen por primera vez y, obviamente, se gustan el uno al otro. Descubren que comparten sensibilidad y amor por los poemas de Browning. Blanche enciende la radio y monta un espectáculo exagerado delante de Mitch, haciendo que a Stanley se le resbale la mano. Lanza la radio por la ventana y golpea a Stella. Las hermanas acaban durmiendo en el piso de arriba con la mujer del vecino, mientras los hombres intentan calmar a Stanley y lo sumergen en la ducha. De repente, se arrepiente y llama a Stella. Ante la sorpresa y el asombro de Blanche, ésta reacciona de inmediato y corre a buscar a Stanley.

A la mañana siguiente, Blanche se sorprende al encontrarse con una Stella muy feliz. Sin saber que Stanley puede oírles, Blanche le llama brutal y mezquino e intenta persuadir a Stella para que deje a su marido. Stanley concluye sin darse cuenta. Adula a Stella. Más tarde le pregunta a Blanche si conoce a un tal Sr. Shaw y si el Hotel Flamingo es una buena idea. Blanche se retuerce, pero más tarde le pregunta a Stella si había rumores circulando sobre ella. Blanche confiesa su deseo por Mitch e insinúa que quiere marcharse de Nueva Orleans para no ser una carga para nadie. Cuando se queda sola en casa, conoce a un joven que le recuerda a su difunto marido. Le besa brevemente antes de que Mitch la recoja para salir.

Mitch se encapricha de Blanche. Está tan impresionado por su humor y su educación como por su comportamiento. Blanche, en cambio, le mantiene a distancia con sus "ejercicios a la antigua". Hablan de su soledad y Blanche confiesa que se siente responsable de la muerte de su marido. Él era débil, ella le perdió el respeto y él se suicidó.

Más tarde, Mitch y Stanley discuten en la fábrica sobre el dudoso pasado de Blanche, que según Stanley tiene. Stanley explica a Stella lo que se dice de Blanche en su ciudad natal: Blanche fue detenida porque, al parecer, había empezado algo con un chico de 17 años. También le dice que no pudo ocultarle esta información a Mitch. Una noche, Mitch no acude a la fiesta de cumpleaños de Blanche. Enfurecida, Stella ataca a Stanley. Este rompe la vajilla y dice que sigue siendo el rey de la casa. Blanche llama a Mitch, mientras Stella recuerda a Stanley lo mal que iban las cosas entre ellos. Cuando Stella está a punto de encender la vela de la tarta de cumpleaños de Blanche, Stanley le da su regalo: un billete de autobús para volver a casa.

Stella se pone de parto y Stanley la lleva al hospital. Blanche, que se ha quedado atrás, es encontrada por Mitch en un estado de debilidad y embriaguez. Éste quiere verle la cara y la confronta con las rumores que ha escuchado. Le hace confesar sus "encuentros con extraños", incluida una cita con un chico de 17 años. Mitch intenta abrazarla, pero en lugar de matrimonio sólo quiere tener sexo con ella. Ella grita y él huye. Entonces se esconde de los vecinos y de la policía, que viene a ver cómo está.

Blanche se viste seductoramente según sus propias ideas, pero sigue pareciendo barata, incluso con su tiara. Está bailando por el piso cuando Stanley llega a casa muy animado gracias a su esperada paternidad. Ella le cuenta que ha recibido un telegrama de un viejo admirador invitándola a un crucero. Después de que Stanley la crea en un principio, finalmente la confronta con la falta de fundamento de sus fantasías y la infamia de sus mentiras. Cuando se dispone a marcharse, Stanley la detiene y finalmente la viola. Más

tarde, cuando el bebé ya está en casa y los hombres juegan al poker, Stella intenta explicarle a Blanche que pronto tendrá que marcharse. Pero no le dice que la van a llevar a un sanatorio en el campo. Es evidente que Blanche sufre una pérdida de realidad: sigue esperando a su admirador con el yate. Cuando el médico y su ayudanta vienen a recogerla, al principio se asusta. Pero luego se resigna a su suerte y se va con ellos, confiando como siempre en la "bondad de los extraños". Mientras tanto, Stanley niega haber tocado a Blanche. Pero hay que detener a Mitch para que no vaya tras Stanley. Y Stella abandona la casa con su bebé y la promesa de no volver jamás.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

Blanche es claramente la protagonista de la película. Es su historia y no la de Stanley la que seguimos. Protagonista y objetivo están estrechamente interrelacionados: si el protagonista es fuerte, asertivo y poderoso, entonces el objetivo debe ser extremadamente difícil de alcanzar para esta persona. En "*Un tranvía llamado deseo*", la protagonista es débil. Blanche necesita protección, compasión y comprensión. Sus expectativas son demasiado altas porque no pueden realizarse en su caso particular. Es una mujer al borde de un ataque de nervios, a la que la desesperación podría vencer en cualquier momento. Está tentada de liberarse de su dilema. Su objetivo podría ser, por tanto, organizar su vida de manera que pueda salir adelante emocionalmente. Sin embargo, sus recursos son tan débiles y limitados que sus modelos de solución suelen limitarse a su mundo de fantasía.

OBSTÁCULOS

Aunque la propia debilidad de Blanche contribuye significativamente a su caída, Stanley es el mayor obstáculo al que tiene que enfrentarse. Sin él, podría encontrar un lugar en la sociedad, incluso podría casarse con Mitch y ser feliz. Pero su aura de presumida, sus aires de grandeza, su comportamiento exagerado y, por último, sus esfuerzos por alejar a Stella de Stanley hacen que éste vea su mera presencia como una amenaza para su matrimonio y su estilo de vida. Además, su pasado se convierte en un gran obstáculo para Blanche. No es sólo su pasado en el Hotel Flamingo lo que la atrapa. Sobre todo, la muerte prematura de su marido y la culpa que siente por ello se interponen en el camino de la realización de sus objetivos. Por último, el imparable declive y la pérdida de la finca familiar, Belle Reve, desempeñan su papel. Este "fantasma" del pasado y el yugo asociado que arrastra consigo la hacen vulnerable a Stanley.

PREMISA Y APERTURA

Blanche, una maestra sutil y sensible que perdió a su marido por suicidio y la hacienda familiar por libertinaje, se gana la vida a duras penas en un hotel de pueblo donde conoce a extraños, entre ellos un adolescente. Cuando la expulsan del colegio y tiene que abandonar la ciudad, se va a vivir con su hermana a Nueva Orleans. Su hermana está casada con un hombre rudo, a veces incluso brutal. Los tres viven ahora en un piso demasiado pequeño para que todos puedan vivir en paz.

Williams eligió la llegada de Blanche a Nueva Orleans para la apertura. Tras bajar del tren, primero pide ayuda a un desconocido. Le pregunta por la calle a un joven marinero. Cuando llega al barrio de su hermana, le asusta la zona degradada y le chocan las condiciones miserables en las que, al parecer, tiene que vivir su hermana.

ARCO DE TENSION, CLÍMAX Y RESOLUCIÓN

Una vez que se ha establecido el conflicto entre Blanche y Stanley por Belle Reve y ella se ha mudado por completo al apartamento, se establece la tensión principal. ¿Será capaz Blanche de crear un mundo -o un lugar para sí misma en el mundo- que satisfaga sus desesperadas necesidades?

La culminación llega cuando Stanley le da a Blanche un billete de vuelta a casa, poniendo fin sumariamente a su tambaleante acogida allí, y ella pierde a Stella, su protectora, que va al hospital a tener a su bebé. Justo después llega Mitch, que cierra el ataúd que ya estaba cerrado.

La resolución se produce cuando Blanche está a punto de ser llevada, y se ha retirado completamente del mundo a la fantasía y el recuerdo.

TEMA

Temáticamente, esta historia gira en torno al autoengaño. Blanche es una gran maestra en hacerse creer lo que quiere creer, aunque sólo sea por breves momentos. Stanley es el polo opuesto, aunque del mismo material. No se deja engañar, pero se convence a sí mismo de que es el rey de su castillo. Stella, aunque firmemente arraigada en la realidad, intenta valientemente creer que las cosas irán bien, que puede mantener la paz entre marido y hermana. Y Mitch es el alma gemela de Blanche, aunque no tan extremista. Se deja llevar por sus aires y se traga sus pretensiones porque quiere que sean ciertas.

La resolución consolida firmemente este diseño temático. Blanche ha caído totalmente en el autoengaño. Stella por fin ha abierto los ojos a su marido, Stanley, que ahora se engaña a sí mismo cuando cree que sus negaciones son plausibles.

UNIDAD

La unidad de la trama es el elemento dominante en *Endstation Sehnsucht*, aunque la unidad del lugar también desempeña un papel importante, si bien esto se debe a los orígenes escénicos de la obra. Todos los factores de la historia se centran en Blanche y en las circunstancias de su caída.

EXPOSICIÓN

Blanche es una mujer con mucho equipaje, tanto literal como metafóricamente. La primera exposición tiene lugar en la escena con Stella, en la que Blanche se encuentra a la defensiva y justifica por qué dejó la escuela en mitad del semestre. Blanche se siente atacada, aunque esa no era la intención de Stella. Gran parte de la exposición se cuenta a través de la maleta de Blanche: La pérdida de Belle Reve, el fastuoso estilo de vida que implica la ropa de Blanche y, por último, las cartas de amor de su difunto marido.

Una gran cantidad de información sobre el pasado de Blanche es funcionalizada por Stanley en su lucha contra ella. De este modo, los autores han conseguido transmitir de forma coherente la exposición mediante situaciones conflictivas. Cuando Blanche habla con Mitch sobre su marido, no hay conflicto aparente. Pero incluso aquí, cuando ella revela voluntariamente esta información, su conflicto interior es tan palpable y la reacción de Mitch a la información tan muda que emerge un subtexto lleno de conflicto.

CARACTERIZACIÓN

Sería difícil encontrar cuatro personajes más nítidos y contrastados que los protagonistas. Blanche se muestra nerviosa, huidiza y asustadiza, dándose aires y tratando de distanciarse de los asuntos terrenales. Stanley es de la tierra, sucio y tosco y se deleita en su contacto con todo lo que ella aborrece. Stella, aunque es hermana de Blanche, se parece más a Stanley. Más refinada, quizá, pero claramente ama lo sensual, los placeres terrenales, la hombría plebeya de Stanley. Y Mitch es descrito como un hombre que se debate entre la sensibilidad de un niño de mamá y el mundo rudo de sus amigos.

Entre los momentos reveladores de las caracterizaciones de estos cuatro personajes se incluye el momento en que Blanche compra una linterna de papel para hacer sombra a la bombilla desnuda de su habitación, para vestir la realidad con un mejor resplandor. En la misma escena en la que le pide a Mitch que coloque el farol, éste le revela su pitillera, que está dentro de una funda protectora, un detalle revelador. Stella muestra parte de su naturaleza cuando abraza la foto de Stanley y habla de cómo no soporta que él no esté. Stanley se presenta creando una pelea en la bolera, y luego aparece en casa con una camisa empapada en sudor que se quita sumariamente delante de Blanche.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

El problema a partir del cual se desarrolla la historia tiene una estructura sencilla. Blanche se muda a un piso donde espera encontrar un hogar, así como protección y aislamiento del mundo exterior. Pero la mera presencia de Blanche -por no hablar de sus esfuerzos por abrir una brecha entre su hermana y su marido- es una amenaza para Stanley y su modo de vida. Todos los demás elementos de la historia se desarrollan a partir de este conflicto elemental e irresoluble.

El intento de Blanche de asentarse en la mansión es un claro intento de realizar su objetivo. Lo mismo ocurre con sus intentos de desacreditar a Stanley como un hombre tosco y poco caballeroso. El intento de Stanley de encontrar un medio de presión para obligar a Blanche a salir de su vida se basa en el objetivo de defender su matrimonio y su hogar. Cuando Mitch empieza a interesarse por Blanche, lo ve como una oportunidad de acercarse a su objetivo sin tener que librar una batalla con Stanley. Pero cuando el conocimiento que Stanley tiene del pasado de Blanche le proporciona un medio eficaz de ejercer presión, es tan vengativo que lo utiliza imprudentemente y desperdicia así la única oportunidad que les habría permitido a ambos alcanzar sus objetivos.

IRONÍA DRAMÁTICA

La ironía dramática se utiliza con gran efecto en *“Un tranvía llamado deseo”*. Ya conocemos las dudas de Stanley sobre la lujuria de Belle Reve cuando Blanche sale del baño sin estar preparada y en actitud coqueta. En otra escena, se informa al espectador de que Stanley ha escuchado los ataques de Blanche y la defensa de Stella. Pero ninguna de las mujeres lo sabe. El uso de la ironía dramática en la escena del cumpleaños es especialmente eficaz. Sabemos por qué Mitch no ha venido. Y sabemos que Stella está disgustada por ello, pero Blanche no sabe nada de esto. Cuando Blanche le cuenta a Stanley lo de su invitación a un yate, sabemos que es mentira, al igual que su afirmación de que Mitch se ha disculpado con ella. Como Stanley no puede saber nada de estas conexiones, el espectador espera a ver si lo averigua y cómo. Al final, sabemos que Blanche es llevada a un sanatorio.

Ella es la única que no sospecha nada. Al mismo tiempo, también sabemos que la violación de Blanche, que Stella no cree, se ha producido realmente.

PREPARACIÓN Y SECUELA

La preparación y secuela -especialmente en el sentido en que se entienden en este libro- son ante todo recursos estilísticos del cine, porque se basan en el hecho de que el narrador divide el argumento en segmentos más pequeños que normalmente no se pueden escenificar. En una obra de teatro, las escenas suelen ser bastante largas. Y cada acción sigue a la anterior, sin escenas intermedias que permitan al público procesar lo que ha sucedido o prepararse para los acontecimientos venideros. No es de extrañar, por tanto, que los orígenes escénicos de esta película sean más visibles en los preparativos y las secuelas.

Mientras que numerosas obras de teatro han sido llevadas al cine y (como *Amadeus*) disimulan con éxito sus orígenes, esta película muestra sus raíces escénicas en cada escena. La película carece prácticamente de escenas preparatorias o de secuela en el sentido cinematográfico. Sin embargo, hay algunos momentos incrustados en escenas más grandes que cumplen esta función. Por ejemplo: Blanche merodea cuando Stanley entra en la casa y ambos se encuentran por primera vez. Las hermanas ríen al principio cuando Mitch sale de la habitación. Luego regresa y le entrega la toalla a Stella porque su primer encuentro con Blanche le ha confundido. Otra imagen de preparación es la reacción de Blanche ante el embarazo de Stella, que vemos antes de que corra hacia su hermana y la abrace.

SEMBRAR Y COSECHAR

El farolillo de papel es un uso eficaz de siembra y cosecha. Cuando Blanche lo compra, es Mitch quien lo coloca, y en ese momento significa refinamiento. Más tarde, cuando desconfía de todo lo relacionado con ella, es él quien vuelve a derribarlo, queriendo verla a la luz para comprobar su edad.

Stanley siembra una bomba potencial a Blanche cuando menciona a su amigo, el Sr. Shaw, que viaja regularmente al pueblo en el que ella vivía. Esto se paga más tarde, cuando revela todo lo que ha averiguado de su amigo sobre Blanche, y luego otra vez cuando Mitch revela que él también consultó con el hombre antes de creerse las historias. Otra siembra se produce cuando Blanche revela que su marido murió siendo “sólo un niño”. Cuando sale a la luz la verdad de su pasado sobre el adolescente con el que se enredó, conocemos el origen de ese afecto, del mismo modo que sabemos lo que ocurre en su interior cuando besa al joven que viene a cobrar por el periódico.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Se produce un claro momento de anticipación cuando se habla de la partida de cartas y Stella se esfuerza por mantener a Blanche fuera de la casa hasta que termine la partida. Otra circunstancia puede clasificarse como elemento de futuro y como anticipación: el embarazo de Stella. Sabemos que el parto tendrá lugar, que Stella estará temporalmente fuera de combate y que en algún momento se espera la llegada del cuarto miembro de la familia. Sin embargo, no sabemos qué papel desempeñarán el embarazo y el parto en el curso de la historia.

Tenemos un momento de presagio en el bar contiguo a la bolera. Allí, Blanche dice que Stella ha engordado, sobre todo en la zona de las caderas. Blanche establece otro elemento

del futuro al responder a la pregunta de Stanley sobre la duración prevista de su estancia ella responde que no tiene idea que no puede decir cuándo se marchará. También hay una referencia efectiva al futuro cuando Stella predice que Blanche y Stanley se llevarán muy bien. Lo mismo ocurre en la escena en la que Stanley oracula que el futuro de Blanche está predeterminado.

PLAUSIBILIDAD

Como en cualquier historia bien construida y escrita, los personajes y las motivaciones de los protagonistas están tan bien equilibrados, interconectados y son tan coherentes en los detalles que la secuencia de los acontecimientos parece lógica e inevitable. Blanche está condenada al fracaso desde el momento en que pone sus pies en la casa de Stanley. Lo que ambos representan, cómo viven y lo que quieren conseguir es tan antitético que uno destruirá inevitablemente al otro. Al final gana el más fuerte de los dos. La sospecha inicial del espectador de que Stanley es el más fuerte de los dos queda así firmemente apuntalada.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

Aunque se trata en gran medida de una obra bien rodada y, por tanto, bastante dependiente de los diálogos, sigue habiendo mucha acción reveladora. Después de la gran pelea de la fiesta de póquer, cuando Stella vuelve con Stanley y entran en la casa, Mitch vuelve con Blanche para demostrarle que no es como Stanley. Después de que Stanley escuche la diatriba de Blanche contra él, entra actuando dulce y encantador para demostrar a Stella que su hermana está equivocada. Y cuando Stella corre a sus brazos delante de su hermana, demuestra sus sentimientos. Cuando Blanche se resiste a los besos de Mitch en el pabellón, no es porque no tenga interés en él, sino porque está intentando convencerle de que realmente es digna de sus atenciones. Cuando Stanley “despeja su lugar” en la fiesta de cumpleaños, está demostrando su poder y su posición en la casa.

También abundan las actividades, sobre todo con Blanche, cuya energía nerviosa le exige estar siempre en movimiento: guardando sus cosas en el baúl, rociándose perfume, cubriéndose la cara o comprobando su reflejo. Aunque a veces estos gestos son acciones, a menudo son simplemente lo que hace con su energía. Al mismo tiempo, esto es parte de lo que vuelve loco a Stanley. Y él tiene sus propias actividades: cambiarse de camiseta o comprobar si le queda bien, servirse una copa o picotear su cena fría.

DIÁLOGO

En *Un tranvía llamado deseo* se utiliza el diálogo como medio eficaz de caracterización. Aunque el ambiente de la obra es de naturaleza poética, el diálogo es realista en todo momento. Incluso con el uso amanerado y afectado del lenguaje por parte de Blanche, no cabe duda de que esas palabras pueden salir de la boca de una mujer así. Consideramos que es la forma natural de hablar de Blanche. Cuando Stanley habla con gran autoridad del Código Napoleónico, su torpe deambular por esta espesura casi intelectual nos dice tanto de su carácter como sus comentarios poco pulidos.

En *Un tranvía llamado deseo* aparecen líneas destacadas y memorables, incluida la muy citada última frase de Blanche: "Siempre he dependido de la amabilidad de extraños". Una frase igualmente significativa, que va directa al corazón de la historia, es su revelación a Stanley: "La crueldad deliberada no es perdonable. Aunque a lo largo de la historia Stanley nos parezca brutal, esto siempre ocurre cuando pierde los estribos o cuando ha bebido

demasiado. No es violencia premeditada ni a sangre fría lo que inflige a Stella y Blanche. Pero cuando frustra las negociaciones matrimoniales de Blanche con Mitch porque así está más cerca de resolver sus propios problemas, utiliza un medio que estigmatiza a Blanche y a toda la obra como imperdonable: la crueldad premeditada.

VISUALIZACIÓN

El diseño visual tiene una importancia central, especialmente en lo que se refiere al personaje de Blanche. En su primera aparición, emerge del humo de la explanada de la estación. Más tarde, cuando le cuenta a Mitch lo de su marido, también hay niebla. Y, por último, hay oscuridad cuando intenta huir de Stanley hacia el final. Además, hay numerosas escenas en las que sale vapor de sus baños calientes en el piso. Cuando no está envuelta en la niebla, busca la seguridad de las sombras y la oscuridad, o comprueba su aspecto en el espejo. Cuando Stanley se le echa encima al final, el espejo se rompe en el mismo momento en que se destruye su última esperanza de integridad emocional.

ESCENAS DRAMÁTICAS

La escena en la que Mitch le ofrece a Blanche un cigarrillo de su estuche plateado es especialmente eficaz. Aunque en apariencia no hay conflicto -ambos quieren hablar el uno con el otro-, en realidad hay dos conflictos, uno dentro de cada uno de ellos. Ambos están ansiosos por encontrar la manera de impresionarse, de conectar. Utilizan el maletín y su inscripción para hablar de sí mismos, mostrar su interés y demostrar su valía.

Después de que Stanley hubo golpeado a Stella y despertado solo en la ducha, mojado como una cuba, hay preparación y secuelas. Deambula solo por el piso, buscándola y pareciendo un niño perdido. Cuando sale al patio y suplica por ella, tenemos una escena llena de acción. El hecho de que la lleve al interior sobre sus hombros es una buena demostración de sus vidas y de su amor. Y tenemos una secuela con Blanche y Mitch que nos ayuda a enfocar el impacto de la escena.

Una escena maravillosa que muestra el poder del subtexto es la de la fiesta de cumpleaños. Stanley le ha soltado a Stella una bomba sobre su hermana y está esperando el momento oportuno para utilizarla contra Blanche. Stella se siente devastada por la expectación y el miedo, mientras Blanche está desconcertada por la ausencia de Mitch e intenta explicarla.

Una escena especialmente eficaz, en la que se emplean diversas herramientas dramáticas, tiene lugar cuando Mitch se pelea con Blanche después de que Stanley le haya hablado de su pasado. Se utiliza todo el decorado, el cambio de iluminación de la oscuridad que ella prefiere a la luz que él arroja sobre su edad, la preparación de su aturdida vigilia y la interrupción de la señora que vende flores para los muertos, las secuelas con la multitud fuera: todos estos elementos se utilizan para reforzar la escena, para enfatizar la naturaleza completa de la caída de Blanche y, en particular, para hacer que nuestra reacción sea desgarradora.

COMENTARIOS ESPECIALES

Un aspecto de esta película (y obra de teatro) que merece especial atención es el uso subjetivo de sonidos y ruidos. Son detalles que sirven para exteriorizar los recuerdos de Blanche y su inestable estado mental. Estos sonidos incluyen un tren, el aullido de un gato, un blues en el piano, voces indefinibles, gritos de la jungla, la canción que suena cuando

piensa en su marido muerto y, finalmente, los disparos que sólo ella puede escuchar. Estos efectos, que se utilizan tanto en teatro como en cine, sirven para ayudarnos a identificarnos con el personaje principal.

Aunque Blanche es simpática, no es fácil identificarse con ella. Estamos secretamente convencidos de que estamos libres de su inseguridad y afectación. Pero cuando ella entra en un nuevo hogar y lucha por encontrar un lugar en él, nos sentimos atraídos por su vida y sus sentimientos porque los compartimos de una manera íntima: Oímos lo que sólo ella oye. Al encontrar fragmentos arenosos de estos recuerdos en forma de banda sonora, nos seduce la idea de la escena con la que ella se atormenta una y otra vez. Esta libertad de romper un poco con lo estrictamente realista demuestra el dominio de Williams y Kazan para contar historias en los momentos en que el impacto emocional es mucho más importante que lo puramente fáctico.

CHINATOWN (1974)

Guion: Robert Towne
Director: Roman Polanski

Chinatown no sólo es una de las películas más exitosas del mundo, sino que también le valió a Robert Towne un Oscar al Mejor Guion y fue nominada en otras categorías, incluidas Mejor película, Mejor director y protagonista masculino. *Chinatown* es una película que rápidamente atrae al público al mundo: atrae al espectador a una historia muy complicada, pero escrita de manera extremadamente vívida, que fue agradablemente implementada por el director. Polanski logró resaltar la esencia de la historia sin cegar a la audiencia con adornos innecesarios de Hollywood. Tanto para el autor como para el director, esta película sin duda marca un punto culminante en sus carreras.

SINOPSIS

El detective privado Jake Gittes muestra fotografías a un hombre llamado Curly de su mujer haciendo el amor en el bosque con otro hombre. Después de deshacerse del angustiado Curly, Jake se ocupa de su siguiente cliente, la señora Mulwray, que cree que su marido la engaña. A Gittes y a sus dos socios, Duffy y Walsh, les impresiona que el hombre en cuestión sea el jefe de agua y electricidad de todo Los Ángeles. Mientras Jake sigue a Mulwray, se nos presenta la ciudad y la política del agua en la sequía de 1939. Finalmente, Jake descubre al hombre con una joven encantadora y les hace fotos en un pequeño tete-a-tete.

Por desgracia, esta foto acaba en el periódico, lo que crea un escándalo sobre Mulwray. Cuando Jake llega a su oficina, recibe la visita de otra mujer que dice ser la verdadera Evelyn Mulwray, que evidentemente nunca le contrató y ahora le amenaza con una demanda. Indignado por esta vergüenza, Jake va a ver a Mulwray a su oficina, pero es desviado por su ayudante, Yelburton. Al salir del edificio, Jake conoce a Mulvihill, otro ex-policía, ahora detective privado con un pasado turbio. Jake va a visitar a la Sra. Mulwray y ve los terrenos de su casa palaciega. Ella retira abruptamente la demanda contra él y quiere contratarlo para encontrar al empleador detrás de la mujer que se hizo pasar por ella. También le dice a Jake que busque a su marido en un embalse.

Pero cuando Jake llega al embalse, descubre que hay una investigación policial en marcha, dirigida por su viejo conocido de la oficina del fiscal del distrito, el teniente Escobar. El cuerpo de Mulwray está siendo sacado de la represa. Jake ayuda a Evelyn cuando le hacen preguntas incómodas en la comisaría, y ella promete enviarle un cheque que la haga oficialmente su cliente. Jake se entera por el forense de que un conocido borracho se ha ahogado en el río de Los Ángeles, a pesar de que el río no tiene agua. Cuando se entera de que todas las noches se vacía el agua en el río, vuelve al embalse, salta la valla y casi se ahoga cuando el agua le inunda de repente. Apenas ha recuperado el equilibrio cuando se enfrenta a Mulvihill y a un hombrecillo que le dice que no meta las narices donde no debe antes de acuchillársela literalmente.

De vuelta a la oficina, Jack anuncia a su personal que quiere llevar a los tribunales a quienes pagan a los secuaces. Le llama una mujer llamada Ida Sessions, que dice que le pagaron para aparecer como la Sra. Mulwray, pero que no tuvo nada que ver con el asesinato. Le dice que busque un nombre concreto en los obituarios. Jack se encuentra con Evelyn, que le da respuestas muy vagas a sus preguntas. Averigua que Cross es su apellido de soltera y que Noah Cross construyó el sistema de abastecimiento de agua de Los Ángeles junto con Mulwray. Jake la acusa de ocultarle algo y va de nuevo donde Yelburton, a quien acusa de estar implicado en el asesinato y el despilfarro del agua. Yelburton lo niega vehementemente, pero le dice a Jake que se ha desviado un poco de agua a las plantaciones de naranjas del valle noroeste.

Evelyn encarga a Jake que averigüe quién asesinó a su marido. Ella admite que su marido y su padre tuvieron una dura pelea, pero dice que fue por la rotura de una presa. Jake busca a Noah Cross, que le ofrece el doble de los honorarios de su hija si puede encontrar a la chica con la que estuvo Mulwray. En el registro de la propiedad, descubre que las tierras del valle han cambiado de manos en los últimos años.

Viaja al valle para comprobarlo y tiene una colisión con un agricultor de naranjas y sus hijos. Lo golpearon hasta dejarlo inconsciente, pero solo después de decirle que la compañía no les suministra agua y les ha destruido sus fuentes de abastecimiento. Lllaman a Evelyn para que venga a recoger a Jake y, en el camino de regreso, se dan cuenta de lo que significa la referencia a los obituarios, lo que los lleva a una casa de retiro. Allí encontrará a los “grandes terratenientes”, que son unas simpáticas ancianas que no tienen ni idea de esto. Antes de que Jake pueda volver a salir del hogar, Mulvihill se levanta para llevárselo, pero Jake lo golpea y, con la ayuda de Evelyn, escapa por un pelo del hombrecito del cuchillo.

Evelyn trata la herida en la nariz de Jake y luego terminan ambos en la cama. Él le cuenta sobre su pasado en Chinatown y en la oficina del fiscal de distrito. Ella recibe una llamada importante y tiene que irse inmediatamente. El la sigue hasta una casa donde ve a la chica con la que estaba Mulwray; la joven obviamente se encuentra prisionera allí. Jake la confronta cuando ella sale de la casa y le cuenta lo que cree que sucedió, pero ella dice que la niña es su hermana y que no mató a su esposo. Jake conduce solo a casa y lo llaman para decirle que Ida Sessions desea verlo. Cuando llega a la dirección dada, encuentra su cuerpo y a Escobar, quien se ha escondido y espera que Jake se incrimine solo. Jake le cuenta que regularmente se vierte agua al mar, pero Escobar no le cree.

Conduce de regreso a la casa de Evelyn, donde están cubriendo los muebles y se arrumban maletas empacadas y descubre un par de anteojos en el estanque del jardín. Se encuentra con Evelyn en la casa donde estaba escondida la niña y la acusa del asesinato de Mulwray, asumiendo que los anteojos que encontró le pertenecían. Llamó a la policía y le dio a Escobar la dirección antes de que Evelyn le revelara que la niña era su hermana y su hija y que estaba tratando de mantenerla alejada de su monstruoso padre. Jake la envió con sus sirvientes a Chinatown, donde se supone que debe recoger a la muchacha. Jake se queda en la casa y espera a Escobar. Actúa como si quisiera llevarlo con Evelyn, en lugar de eso trae a la policía a la casa de Curly, con cuya ayuda escapa de la policía.

Jake hace arreglos para que Curly recoja a Evelyn y su hermana/hija en Chinatown esa misma noche y las lleve a México; luego llama a Cross y le pide que vaya a la casa de Mulwray.

Cuando este arriba a esta, Jake le confronta con los resultados de su investigación hasta el momento y se da cuenta de que las gafas del estanque pertenecen a Cross. Sin admitir el asesinato, Cross le explica cuáles son sus planes para el valle y el suministro de agua para Los Ángeles. Haciendo que Mulvihill le apunte con una pistola, obliga a Jake a darle las gafas y luego le lleva a la casa de Chinatown, donde ya están Escobar y los hombres de Jake. Mientras Jake intenta en vano explicar a la policía que Cross es quien está detrás de todo esto y que también mató a Mulwray, éste intenta detener a sus dos hijas. Evelyn saca una pistola del bolso, le dispara a su padre en el brazo y se marcha. Aunque Jake intenta impedirlo, los policías disparan hacia el auto y lo detienen. Evelyn muere de una herida en la cabeza y su hermana grita horrorizada. Cross arrastra a la chica con él, y Escobar manda a Jake y a sus hombres a casa. Arrastran con ellos al reticente Jake y le dicen: "Olvídalo, Jake, estamos aquí, en Chinatown".

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

Esta es claramente la historia de Jake. Es él quien se ve engañado al principio, quien luego se esfuerza por enmendar este embarazoso error y, en su calidad de detective, por aclarar toda la misteriosa historia. Su objetivo es desentrañar el misterio en el que se vio envuelto por el engaño inicial y que sigue creciendo.

OBSTACULOS

El camino de Jake hacia este objetivo se ve bloqueado por Evelyn, Yelburton, Ida Sessions, Noah Cross y otros que le mienten. También tiene que vérselas con Mulvihill y el hombrecillo (interpretado por el director), por un lado, y con Escobar y su gente, por otro, que le ponen obstáculos. También tiene que resolver el misterio de la chica y lo que tiene que ver con el resto de la historia. Y luego está la historia de la relación entre Cross y Mulwray y el plan secreto de desarrollo del Valle del Noroeste que él tiene que respaldar.

PREMISA Y APERTURA

Asu vez, gran parte de la premisa precede al comienzo real de la película. Durante un periodo de sequía en Los Ángeles, el jefe de la empresa de suministro de agua intenta averiguar, porqué, regularmente se libera agua de la represa mientras su antiguo socio intenta implementar un plan de larga data para una zona desértica adyacente a la ciudad. Y Jake es un exitoso investigador privado que parece especializarse en casos de divorcio, pero se enorgullece de su trabajo, su profesionalismo y su honestidad.

Para abrir, Towne eligió retratar a Jake haciendo su trabajo habitual, mostrando tanto su efectividad como la forma en que muestra compasión hacia los clientes angustiados. Inmediatamente después de esta introducción al trabajo de Jake como detective privado, aparece la falsa señora Mulwray, las instalaciones sanitarias aparecen a la vista y Jake, sin saberlo, se ve atrapado en una red de intriga que es más extensa de lo que había imaginado anteriormente. Ha tomado.

ARCO DE TENSION, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

Debido a que se trata de una historia criminal, sólo se puede hablar del suspenso real una vez que se ha alcanzado la situación inicial de la historia. Cuando Jake explicó que quería llegar al fondo de este vergonzoso asunto con Mulwray y la chica en la que se involucró, incluso después de que la Sra. Mulwray retiró la demanda en su contra, su tarea y esa

tensión se establecieron. El momento de tensión llega al punto en que la Sra. Mulwray contrata a Jake para descubrir quién le envió a la Sra. Mulwray equivocada. Así que están estrechamente conectados entre sí, y el suspenso es: "¿Podrá Jake descubrir qué hay detrás de este asunto vergonzoso para él y Mulwray? A medida que avanza la historia, lo que está en juego es cada vez más alto: Jake es atacado varias veces, Mulwray e Ida Sessions son asesinados, pero el dilema básico sigue siendo el mismo: Jake aún no ha resuelto completamente el misterio: de qué se trata realmente y quién está detrás.

El clímax llega en el momento en que la parte más importante del rompecabezas se resuelve, cuando Evelyn le revela que su padre también es el padre de su hija y que su principal objetivo era mantener a la niña alejada de él. Aún no se ha aclarado todo, pero las preguntas más importantes han sido respondidas: él sabe, más o menos, quién mató a Mulwray, por qué lo contrató la Sra. Mulwray equivocada y sabe que Noah Cross es el hombre que mueve los hilos.

Esto significa que hay un segundo acto particularmente largo y un tercer acto relativamente corto. En una historia policial con un detective que investiga el pasado, no sólo es fácil sino necesario trasladar gran parte de la exposición al segundo acto, donde aparece en forma de pistas y giros sorprendentes de la trama. Y con la historia de amor entre Jake y Evelyn, hay una subtrama plenamente desarrollada que sólo puede comenzar después de que ella haya sido presentada como personaje. Esto también alarga el segundo acto. El laberinto con sus numerosos pasillos, puertas cerradas y callejones sin salida en el que parece haber caído Jake es tan interesante que el público ni siquiera es consciente del tiempo que se tarda en desentrañar el misterio. Esto se debe en parte al tema de la historia (véase la sección siguiente) y al hecho de que se hace que el público adopte la perspectiva de los personajes: creemos que sabemos lo que está pasando, pero en realidad no es así. Después de que Towne y Polanski hayan conseguido llevarnos hasta aquí, juegan con nosotros al gato y al ratón.

El desenlace es que Jake es incapaz de cambiar el curso de los acontecimientos: Evelyn es asesinada; Cross se hace con la muchacha, no es llevado ante la justicia por el asesinato de Mulwray y al final tiene éxito en su plan de hacerse con el poder en el valle.

TEMA

Desde el punto de vista temático, esta historia es muy interesante porque crea y define su propio tema en lugar de explorar una parte conocida de la experiencia humana. Dicho de la forma más sencilla, el tema de *Chinatown* es "Chinatown", es decir, el estado mental de pensar que sabes lo que está pasando cuando en realidad no lo sabes. Aunque todos conozcamos esa sensación de vez en cuando, nunca le hemos puesto una palabra y probablemente nunca nos hemos visto inmersos en un mundo que no permita otra sensación. Esto es lo que *Chinatown* hace con nosotros. Cuanto más escarbamos para descubrir qué hay en el fondo de todo esto, más sabemos y más desconocemos, y más debemos concluir que seguimos sin saber qué está pasando. Es un estado de ánimo poderoso y eficaz, como demuestra la popularidad y la adoración generalizadas de esta película.

"Chinatown" es también una metáfora (véase "Sembrar y cosechar"), creada específicamente para representar el tema de esta historia. Jake ha conocido la sensación de "Chinatown" y se alegra de haber escapado de ella cuando comienza la historia. Se siente

igualmente decepcionado cuando vuelve con toda su fuerza. Evelyn se encuentra en una situación similar. Aunque a menudo miente a Jake y cambia viejas mentiras por otras nuevas, ella tampoco sabe todo lo que está pasando: qué trama su padre y qué hacía su marido para que lo mataran. En menor medida, incluso Noah Cross se encuentra en esta situación. Sabe muy bien qué había detrás del asesinato y del plan en el valle, pero no sabe qué tramaban Evelyn y Mulwray con la chica, y no sabe dónde está. Y Escobar está irremediabilmente perdido en la sensación de “Chinatown”. La mayor parte del tiempo está totalmente equivocado, e incluso cuando acierta de pleno sobre Jake, sigue estando equivocado sobre lo que hay detrás de todo; cuando cree saber positivamente lo que está pasando es exactamente el momento en que está más equivocado.

UNIDAD

Como ocurre con todas las historias que tienen un único personaje central fuerte, aquí la unidad es la acción. La búsqueda por parte de Jake de una solución al misterio es el elemento unificador, y sus diversos enfoques para obtener información y los muchos obstáculos que se interponen constituyen la historia.

EXPOSICIÓN

Gran parte de la exposición inicial nos adormece. Creemos que sólo estamos observando la práctica del arte de la detección mientras Jake sigue a Mulwray, desliza relojes bajo sus neumáticos y hace que sus socios le saquen fotos con un Noah Cross aún no identificado. Pero, al mismo tiempo, vamos conociendo parte del contexto de la historia: la sequía, la difícil situación de los granjeros, la política y el pasado de la gestión del agua. También se nos presentan lugares como el lecho seco del río y el embalse, que desempeñarán papeles cruciales más adelante. Towne, con buen criterio, nos da la información justa para el primer acto; luego, una vez que el misterio está totalmente resuelto, nos da más fragmentos de información a medida que los necesitamos, a menudo utilizando el conflicto o el humor y a menudo en forma de pistas y “avances” en la investigación.

Un magnífico ejemplo de exposición, que utiliza tanto el conflicto como el humor, es la escena de la sala de los archivos, de la que ya se ha hablado largo y tendido en el ensayo sobre la exposición. Otro ejemplo de la misma técnica es la escena en la sala de espera de Yelburton, cuando Jake irrita a la secretaria para sacarle información sobre Noah Cross, la historia del departamento de aguas y la relación de Cross con Mulwray.

CARACTERIZACIÓN

Desde la primera escena, Jake se muestra como un hombre seguro de sí mismo hasta la arrogancia en sus apreciaciones sobre la gente. Lee a Curly como si fuera un libro, elige un licor barato con el que obsequiarle y se deleita en su aparentemente vasto conocimiento de la naturaleza humana. Esto se pone de manifiesto una vez más cuando acompaña a la falsa señora Mulwray en sus confesiones sobre la supuesta infidelidad de su marido. La capacidad de Jake para leer a los demás es la especialidad de un detective privado, y es la esencia misma de lo que primero le avergüenza y luego pone en tela de juicio. Como es un hombre orgulloso, acepta el reto. Es la colisión entre la imagen que Jake tiene de sí mismo y las circunstancias que la atacan lo que crea esta historia.

Evelyn se caracteriza por una profunda falta de confianza en sí misma, un agudo contraste con Jake, aunque a veces le sorprende a él, a sí misma y a nosotros, como cuando salva a

Jake en la residencia de ancianos. Pero la mayor parte del tiempo se muestra insegura de lo que dice, vacilante y equívoca, fácilmente forzada a pasar de una simple declaración a un punto de vista modificado o alternativo. Lo que vemos aquí es su historia, los vestigios vivos de la traumática relación con su padre y la dependencia de su marido durante mucho tiempo.

Noah Cross y Jake comparten un gran parecido y una gran diferencia. Al igual que Jake, Cross confía plenamente en que puede leer el carácter de todos los que le rodean, y es tenaz en su búsqueda de lo que quiere. Pero mientras que Jake tiene un historial de genuino deseo de ayudar a sus clientes o a la gente con problemas, Cross no tiene ningún interés en nadie más que en sí mismo. Toda su motivación es acumular poder, mientras que Jake, en un nivel rudimentario, quiere ser apreciado, quiere sentir que tiene un impacto positivo.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Esta historia se desarrolla precisamente de forma que amplía la emoción de Jake y del público de estar en “Chinatown”. Nos ofrece alternativamente momentos en los que creemos saber lo que está pasando y momentos en los que debemos admitir que no lo sabemos. Como las muñecas rusas, dentro de la solución de cada misterio hay un nuevo misterio. Con asombrosa regularidad, Jake cree que lo tiene todo resuelto -Evelyn mantiene cautiva a la chica, o Evelyn se puso celosa y mató accidentalmente a Mulwray-, pero cada vez que parece asentarse en la historia, le sacan la alfombra de debajo de los pies.

IRONÍA DRAMÁTICA

En esta historia nos ponemos directamente en la piel de Jake, por la forma en que está contada y rodada (véase “Imágenes”). Jake no sabe nada que nosotros no sepamos y casi siempre sabemos lo mismo que él. Esto disminuye el uso de la ironía dramática, al menos en lo que respecta al personaje central. La única excepción importante se produce en la escena en la que Jake les cuenta un chiste verde a Duffy y Walsh y vemos a Evelyn mucho antes de que él se dé cuenta de que está allí. No sabemos quién es ni lo que significa, pero somos conscientes de su presencia y esta existencia de ironía dramática es lo que hace que esta escena sea eficaz y memorable.

Y con otros personajes a veces tenemos la creación de la ironía, en particular con Escobar. Casi todas las escenas con Jake y Escobar utilizan la ironía porque sabemos lo equivocado que está el policía. Este uso de la ironía no sólo refuerza nuestra admiración por Jake, sino también nuestra simpatía por él, ya que se le acusa injustamente de extorsión y otros delitos. Las escenas con Yelburton también utilizan ampliamente la ironía dramática.

PREPARACIÓN Y SECUELA

El estado de ánimo y la atmósfera son muy importantes para la experiencia de esta película y, como resultado, la preparación y las secuelas se han utilizado con gran eficacia. Cuando Jake visita por primera vez la casa de los Mulwray, hay una preparación bastante larga con el trayecto en coche, el criptico criado chino, la espera en la puerta, el conductor sacando brillo al coche y haciendo chirridos. Lo que sigue es la presentación de una Evelyn muy diferente, más fiel a su verdadero carácter. Y aquí es también cuando la historia se retuerce y gira con toda su fuerza.

Cuando Jake va por primera vez al valle, se prepara para ambientar el lugar y mostrar los tranquilos y nada amenazadores naranjales. Después de su interludio con los granjeros, hay una escena de secuela cuando Jake se despierta y encuentra a Evelyn inclinada sobre él. Mientras asimila lo que ha sucedido, también se nos ofrece un momento de secuela.

Cuando Jake y Evelyn van a la casa de reposo, hay una preparación malhumorada del lugar, el camino de entrada y el edificio, hay una preparación entre los dos para la mentira que están a punto de hacer, y una ambientación de la atmósfera dentro de la casa. Más tarde, tras la pelea y la huida por los pelos, hay un momento de reflexión en silencio en el coche mientras se marchan.

SEMBRAR Y COSECHAR

En este sentido, la metáfora "Chinatown" no es el elemento constructivo más importante de la historia. El propio Chinatown como barrio de Los Ángeles aparece relativamente pronto y después con cierta regularidad, por lo que la sensación asociada de no saber lo que está pasando " aunque creas que lo sabes" se hace más fuerte cada vez. Al final, estamos preparados para relacionar la sensación y el lugar: "Todo el mundo tenía esta sensación", le dice Jake a Evelyn, mirando hacia Chinatown. Al final, cuando por fin conseguimos reconocer esta emoción, aunque sea a costa de la vida de Evelyn y del futuro de su hija, alcanza el estatus de pleno metáfora: "Olvídalo, Jack, estamos en Chinatown". Tal vez sea ésta la razón por la que la frase permanece tan vívidamente en nuestra memoria.

Otro uso eficaz de este recurso es la frase: "Malo para el cristal". Es significativa la primera vez que el jardinero chino la pronuncia, dando a Jake un breve atisbo de lo que más tarde resultará ser una pista crucial; su uso sólo da frutos grandiosos cuando Jake se da cuenta mucho más tarde de que significa que el estanque contiene agua salada. También tiene un toque de ironía cuando se da cuenta de que la pista apunta a unos anteojos (par de cristales).

Algunos ejemplos más simples del uso de sembrar son en el caso de las tarjetas de presentación de Yelburton, la palabra "Albacora", que recoge mientras observa la discusión entre Cross y Mulwray, y las fotos que Jake hizo de Mulwray y la niña. y que luego se encuentran en la casa de Ida Sessions y parecen incriminar a Jake.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Un ejemplo temprano de anuncio futuro ocurre cuando Evelyn le dice a Jake que puede encontrar a su esposo en el embalse; uno posterior, cuando dice que quiere llevarse a la niña con ella; otra, incluso más tarde, cuando su plan ha tomado una forma algo más clara y cuando dice que tiene que coger el tren a las cinco y media. Se anuncia con gran énfasis al comienzo de la escena hermana/hija cuando Jake llama a Escobar y le da la dirección de la casa donde actualmente se hospeda con Evelyn. Esto garantiza que Escobar aparecerá pronto.

Se nos da una visión casi inquietante del futuro cuando Jake y Evelyn se sientan en el salón frente a la casa donde se aloja la niña. Acaba de explicar que quiere llevarse a la niña y cuidarla cuando su cabeza cae sobre el volante y suena la bocina. Sin que lo sepamos en ese momento, este momento apunta a los momentos finales de la película, cuando Evelyn es asesinada al intentar llevarse a la niña con ella y su cabeza yace sobre la bocina, que, para nuestro horror, sigue sonando.

PLAUSIBILIDAD

Esta es también una historia realista en la que no hay nada sobrenatural ni nada increíble que aceptar. Consideramos enteramente plausibles los hechos descritos en él; podrían haber sucedido exactamente como se describen allí. Y a medida que avanza la historia, con cada nueva mentira o revelación tenemos la sensación de que no podría haber sucedido de otra manera. Tienes una sensación de inevitabilidad.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

Cuando Jake le sirve a Curly el whisky barato, es una actividad y nada más. Cuando, un poco más tarde, finge estar sorprendido por las revelaciones de la "Sra. Mulwray", es una acción que intenta para ganarla como clienta y, lo que es más importante, como persona adinerada. Cuando está solo con la secretaria de Yelburton y fuma, silbando una melodía y deambulando por la oficina, no son sólo acciones, sino tramas: está tratando de tentarla con ellas. para obtener información y utilizarla para restringir el acceso a la oficina de Yelburton.

Cuando Evelyn trata la nariz de Jake, es una actividad, pero cuando Jake toma algunas de las tarjetas de presentación de Yelburton, se trata evidentemente de acción; toma medidas para el peor de los casos, que ocurrirá bastante pronto. Cuando Jake y Evelyn suben las escaleras de la casa de retiro y él le tiende el brazo, es una acción. La recluta para su equipo y le hace parte de la historia de mentiras que se le ocurrió para obtener información.

DIÁLOGO

El diálogo se utiliza de forma muy eficaz para caracterizar a los personajes. Jake no se anda con rodeos. Mientras tanto, Evelyn comienza a tartamudear y temblar cuando habla de su padre. Y Cross también expresa su desinterés por los demás al pronunciar mal persistentemente sus nombres.

Esta película termina con una de las líneas más memorables de la historia del cine, pero también hay otros diálogos notables. Después de que él estuvo en la cama con Evelyn y un poco más tarde ella sospechó que se había quedado con la niña, Jake se dirige a ella nuevamente como "Señora Mulwray" para crear una distancia entre ellos. En la escena en la que Evelyn y Jake logran entrar a la residencia de ancianos, el diálogo se utiliza de forma muy eficaz para demostrar hasta qué punto Jake es superior al gerente, a quien le gustaría negarle la entrada.

VISUALIZACIÓN

El diseño visual de esta película llama especialmente la atención porque coloca al público en la posición del protagonista sin que, sin - con una interesante entre unas pocas excepciones, cuando Jake recupera el conocimiento después de la colisión con los granjeros de naranjas, el dispositivo de la cámara subjetiva sirva. No vemos literalmente lo mismo que ve Jake; más bien, lo vemos ver cosas. Es una especie de voyeur, y nosotros nos convertimos en voyeurs de su voyeurismo. Al principio de la película, por ejemplo, él sigue a Mulwray hasta el lecho seco del río. Vemos una toma desde el puente que podría haber sido tomada con la cámara subjetiva, pero al final de la toma panorámica sobre la acción y el panorama está Jake observando las mismas cosas. Se establece una relación cercana entre Jake y nosotros, no estamos en el mismo lugar, pero sí en zapatos similares. Mulwray

intenta descubrir un secreto en las primeras escenas mientras Jake lo observa y también intenta llegar al fondo de un secreto, y nosotros. Ambos los estamos mirando.

Este aspecto voyeurista del papel de Jake y del que nosotros desempeñamos en este contexto también se subraya en la escena en la que toma la foto de Mulwray y la chica, que luego aparece en el periódico y desencadena el escándalo. Vemos el reflejo de la pareja en la lente de la cámara y, al mismo tiempo, vemos a Jake presionando el botón del obturador. Es una forma admirable de ponerse en el lugar de Jake e incluso en su cámara, sin la cámara subjetiva - mostrarle a alguien cómo observa algo, mostrar lo que observa y mostrar cómo reacciona ante ello.

ESCENAS DRAMÁTICAS

Es difícil imaginar una escena dramática más memorable y dinámica que la escena entre hermana e hija. Tiene una preparación y una secuela, tiene acción y actividades, no uno, sino dos giros sorprendentes, tiene pasión, patetismo e importantes cambios de carácter en los personajes. Nos estamos preparando para ellos mientras Jake hace chirriar su auto frente a la casa, marcha enojado hacia la puerta izquierda y rompe la puerta mosquitera. Cuando Evelyn baja las escaleras, se pone un collar de perlas y le pregunta si le gustaría comer algo, pero Jake va inmediatamente al grano. Sus acciones incluyeron llamar a Escobar, preguntarle si conocía a un buen abogado defensor penal y presentarle los anteojos que encontró. Luego, el conflicto se intensifica cuando él le cuenta cómo, en su reciente exasperación, sucedió todo. Él trata de disuadirla, incluso le pone palabras en su boca, pero finalmente recurre a darle una bofetada. Ahora viene la primera sorpresa, cuando dice que la niña es tanto su hermana como su hija. Esto provoca un cambio completo en Jake. Todo ha sucedido lo que él suponía era insostenible. Luego viene la segunda sorpresa: Las gafas que descubrió no eran de Mulwray en absoluto. Esto esencialmente termina la escena, pero experimentamos una lectura detallada que le presenta a la chica y le dice la dirección donde se encontrarán. Esto obviamente tiene un efecto en Jake, y él mira hacia afuera de la oficina mientras Evelyn y las niñas se van. Esta lectura lleva directamente a la preparación para la próxima escena, en la que llega Escobar.

COMENTARIOS ESPECIALES

Irónicamente, un análisis detallado de *Chinatown* revela que la historia es, en realidad, bastante simple. Dos hombres ricos que han construido el sistema de agua potable de Los Ángeles se pelean. La hija de uno de los socios queda embarazada de su padre y se casa con el otro. Muchos años después, el padre/socio desarrolla un plan para aumentar su poder y su riqueza en tanto utiliza el agua destinada a Los Ángeles para transformar una enorme zona adyacente a la ciudad en un valioso terreno edificable. Un detective privado se involucra en este lío y quiere descubrir quién hizo lo que hizo, y cuando finalmente lo descubre, la historia ha terminado.

La forma en que se cuenta esta historia es complicada y fascinante al mismo tiempo. Como ya se ha comentado, esto es esencial para hacer de una buena historia una historia bien contada; No hay historias originales, pero sí nuevos personajes y métodos para permitir que el público experimente una historia. Todas las mentiras que le dicen a Jake y que finalmente se dice a sí mismo son completamente comprensibles y plausibles dada la situación en la que se encuentran los personajes individuales. Las mentiras y los secretos son el tema de esta historia, la emoción "Chinatown". Los secretos dentro de los secretos

dentro de los secretos en este segundo acto tan largo, incluso aburrido, son tan intensos que nos inquietarían y nos pondrían bajo su hechizo, nos confundirían y nos iluminarían, sólo para confundirnos seriamente.

Esta película es un ejemplo perfecto de lo que a menudo se pasa por alto al contar una historia: porque es un juego entre el narrador y el público. Ambas partes acuerdan jugar al mismo juego, cuya finalidad es divertirse con su historia, dejarse llevar por ella, poner a prueba sus capacidades emocionales e intelectuales y vivir en un mundo diferente mientras dure el juego. Juego para convivir y preocuparnos por personajes que de otro modo nunca podríamos conocer.

EL PADRINO

(1972)

Guion: Francis Ford Coppola y Mario Puzo,
basado en una novela de Mario Puzo.

Dirigida por Francis Ford Coppola

Una saga familiar épica hecha a partir del material más imposible, los orígenes del crimen organizado en Estados Unidos, *El Padrino* no sólo gozó de un tremendo éxito de taquilla y de crítica en todo el mundo, sino que también abrió una era completamente nueva en las películas de "gánsteres", que fue como la serie casi interminable de los años 1930 y 1940. Con esta película y su secuela de 1974, Coppola entró en el eterno libro de los mejores cineastas de todos los tiempos. Esta película ganó los premios Oscar a mejor película, mejor guion y actor (para Marlon Brando) y Coppola (por la dirección), Al Pacino, Robert Duvall y James Caan recibieron nominaciones al Oscar. En un *hattrick* nunca visto, *El Padrino*, Parte 2 recibió el Oscar a la mejor película y al mejor guion junto a otros dos, incluido el de mejor director, y cinco nominaciones más.

SINOPSIS

Inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, Vito Corleone se reúne en su gran propiedad en Long Island, escucha a los peticionarios y cierra acuerdos comerciales el día de la boda de su hija. Sus dos asesores más cercanos son su hijo Santino, llamado Sonny, y su hijo adoptivo y abogado Tom Hagen. Su hija Connie se casa con Carlo Rizzi mientras los agentes del FBI observan atentamente la llegada de los numerosos invitados a la boda y los regalos de senadores y jueces. El hijo de Vito, Michael, que se distinguió en la guerra, aparece con su novia Kay Adams y es recibido calurosamente. Su hermano borracho Fredo causa un revuelo embarazoso.

El Don, llamado Vito, está de acuerdo cuando un famoso cantante, que le debe su carrera a la familia le pide que le consiga un rol determinado en una película. Vito le ordena a Tom que se encargue del asunto.

En Hollywood, Tom visita un estudio de cine y le pide a su mánager que le de el rol al cantante, pero es expulsado. Cuando el jefe del estudio descubre quién está detrás de Tom, actúa de manera conciliadora y le muestra a Tom su propiedad y un caballo de carrera por el que evidentemente tiene un aprecio entrañable. Pero todavía se niega a darle al cantante el papel que quería porque se fugó con una estrella a la que él apoyaba y así lo convirtió en un hazmerreír. Esa misma noche, este hombre se despierta en una cama cuyas sábanas están empapadas con la sangre de la cabeza cortada del potro de sus amores: "una oferta que no puede rechazar".

El Don recibe la visita de un gánster llamado Sollozzo, que quiere reclutarlo para su floreciente negocio de drogas, pero Vito rechaza la idea. En cambio, encarga a uno de sus colegas, Luca Brasi, que se haga pasar por un desertor y así descubra qué está tramando Sollozzo. Cuando Brasi se encuentra con el otro lado, es brutalmente asesinado. Tom es secuestrado por Sollozzo y el Don es abatido a tiros en la carretera. Michael está haciendo

compras navideñas con Kay cuando se entera del intento de asesinato de su padre; llama a Sonny, quien le pide que vuelva a casa.

Sollozzo, a través de Tom, le comunica a Sonny, el presunto sucesor de Vito, que deberían hacer negocios entre ellos, pero luego descubre que Vito había sobrevivido al ataque. Michael llega a casa mientras Sonny toma el control para tomar represalias. Primero hace matar a uno de sus hombres, al que considera un traidor. Michael viaja a la ciudad con protección y envía a Kay con su familia antes de dirigirse al hospital para visitar a su padre. Allí se da cuenta de que no hay guardaespaldas ni policías para proteger a su padre y de esto concluye que hay un plan para matarlo. Michael lleva a su padre a una zona segura del hospital y se para abajo, frente a la puerta de entrada. Se enfrenta a McClusky, un corrupto capitán de la policía de Nueva York, pero logra evitar el intento de asesinato de su padre.

El exaltado Sonny busca venganza, mientras que el sensato Tom señala que el negocio debería estar primero; no pueden permitirse el lujo de vengarse de Sollozzo o de su perro guardián McClusky. Michael les explica con confianza en sí mismo cómo quiere matar al gánster y al policía en una reunión sugerida por Sollozzo. Él los mata y se da cuenta de que, por su bien tiene que desaparecer por al menos dos años. Su acto conduce a una guerra entre las cinco familias mafiosas de Nueva York, pero Vito se recupera durante este tiempo y finalmente es llevado de regreso a su casa como convaleciente.

Un triunvirato formado por Vito, Sonny y Tom, cuyas decisiones no siempre son claras, parece ahora hacerse cargo del negocio familiar, mientras que Michael se esconde en Sicilia, en el pueblo de sus antepasados, y allí, en Sicilia, se enamora de una adorable muchacha llamada Apolonia. Le hace una oferta a su padre “que no puede rechazar” y, con su consentimiento, corteja a la joven. En Nueva York, Sonny se enoja cuando descubre que Carlo golpeó a su hermana Connie. Le da una paliza. Michael se casa con Apolonia, mientras que al mismo tiempo Kay le pregunta a Tom sobre él, pero este se niega a darle la información que ella quiere.

Cuando Sonny se entera de que Carlo ha vuelto a abusar de su hermana, se marcha furioso, ignorando el consejo de Tom, y es emboscado por asesinos con ametralladoras. Cuando Vito recibe la noticia de la muerte de su hijo, quiere poner fin a la guerra; Michael, que también se entera de esto, quiere volver a casa. Su joven esposa, a quien quería llevar con su padre, es víctima de un atentado con bomba. Don hace un trato viciado con los jefes de las otras familias, pero en esta ocasión se da cuenta de que la familia que está detrás del negocio de las drogas y el asesinato de Sonny es una diferente a la que él suponía. Michael llega a casa, donde empieza a trabajar para su padre y le pide a Kay que se convierta en su esposa. Ella duda al principio, pero acepta cuando él le dice que dentro de cinco años la familia sólo hará negocios legales. Michael ahora parece ser el sucesor designado de su padre. Envía a Carlo y Tom a Nevada para comprobar cómo funcionan sus negocios allí. Fredo, que lleva algún tiempo en Las Vegas, luce un poco nervioso cuando lo visita su hermano, quien lo presiona seriamente. Connie quiere que Michael sea el padrino de su hijo; Michael visita a su padre, visiblemente envejecido, quien le advierte sobre un adversario que planea matarlo a él en una reunión. El Don muere, familiares y amigos lo lloran.

Michael descubre quién lo traicionará en la reunión que mencionó su padre, y mientras actúa como padrino en el bautismo del bebé de Connie, todos sus enemigos son asesinados

por sus hombres. Después de la ceremonia del bautizo, Michael consigue que Carlo admita su participación en el complot de asesinato contra Sonny. Los hombres de Michael matan a Carlo por su traición. La histérica Connie acusa a su hermano por el asesinato. Ante la inquisitiva pregunta de Kay, Michael le asegura que él no es responsable por la muerte de Carlos; se abrazan. Pero cuando ella ve que ahora se dirigen a él como "Don Corleone", le asaltan nuevamente las dudas.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

A veces no hay respuestas ni siquiera a las preguntas más sencillas. El título de la película hace referencia a Vito Corleone al principio y a Michael Corleone al final. Y es la historia de ambos. Pero no es tan sencillo, porque ambos no son protagonistas equivalentes de la misma historia. Cada uno es protagonista de su propia historia; en esta epopeya de casi tres horas, se cuentan dos historias completas en tres actos. Otra epopeya cinematográfica, *El puente sobre el río Kwai*, tiene una estructura similar: dos historias entrelazadas, cada una con su propio protagonista que desempeña un papel importante en la historia de la otra.

Esta es la historia de la transferencia de poder. En primer lugar, a través de la historia de Vito, aprendemos qué es este poder, cómo se maneja y cuál es su extensión; después, a medida que avanza la historia, identificamos a Michael como el que intentará aferrarse al poder de forma cínica, y aprendemos lo que tiene que pasar para conseguir este objetivo. En ambas historias, los protagonistas tienen objetivos similares y relacionados, pero no son idénticos. Vito quiere conservar su poder y ampliarlo de acuerdo con las tradiciones de su socialización altamente ritualizada en el seno de la delincuencia organizada. Michael se enfrenta menos a una forma de poder establecida y estancada que a una en proceso de disolución. Su objetivo es recuperar y consolidar este poder.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos a los que se enfrenta Vito están relacionados, en gran medida, con el hecho de que el mundo está convulsionado, incluido el del crimen organizado, y que él no quiere tener nada que ver con su futuro. Se niega a involucrarse en el negocio de la droga, lo que le ocasiona otros problemas. Rivales y competidores de otras familias, así como traidores y renegados de su propio clan, se interponen en su camino.

Michael se enfrenta a obstáculos internos y externos. Como no está establecido como padrino, primero tiene que aceptar su propia decisión de asumir este papel antes de intentar que el resto de la familia le apoye, para finalmente tomar el poder en medio de una guerra de bandas caracterizadas por la misma deslealtad que fue la pérdida de su padre.

PREMISA Y APERTURA

El jefe de una rica familia mafiosa estadounidense, dotado de un poder increíble, que ejerce según un complicado código de reglas y costumbres, cede ese poder a uno de sus hijos, del que nunca esperó que ocupara su lugar.

Puzo y Coppola han elegido una apertura que demuestra la conducta empresarial del padrino y las reglas de conducta asociadas, así como sus posiciones casi omnipotentes. El empresario de pompas fúnebres, que presenta su petición al Don sin comprender la importancia que se concede a una recepción marcada por el respeto y la reverencia, nos conduce felizmente a este valle y nos ayuda a orientarnos en él. Al permitirnos participar en

los festejos nupciales paralelos a esta escena en el estudio del padrino, los autores del libro de texto nos dan una imagen más completa del contexto en el que se desarrolla esta historia. La boda permite a los realizadores mostrar a la familia en todo su espectro, porque en esta película la familia no sólo representa a la "familia" mafiosa, sino también a los miembros reales de la extensa tribu Corleone, incluidos todos los nuevos yernos. ley e hijo adoptivo Tom Hagen.

ARCO DE TENSION, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

El cisma intrínseco de la historia de Vito tiene que ver con el mantenimiento de su posición de poder ya establecida. Aunque parece capaz de hacer todo lo que quiere - esa es sin duda la impresión que los peticionarios tienen de sus capacidades - hay agentes del FBI que están interesados. El borde de su imperio está causando problemas, y los políticos y jueces a los que está juzgando guardar en el bolsillo obviamente tiene miedo de presentarse en la boda de su hija. Esta vaga sensación de cierto debilitamiento de su poder se vuelve muy concreta cuando Vito rechaza la oferta de Sollozzo y considera necesario enviar a Luca Brasi como espía. Entonces el arco de tensión podría verse así: "¿Podrá Vito conservar este enorme poder?"

El clímax de la historia de Vito llega cuando organiza una reunión de los jefes de las cinco familias mafiosas tras recuperarse de las secuelas del atentado. Para salvar a Michael del destino que le ha deparado a Sonny, acuerda una tregua en la que da su bendición al negocio de la droga para que a Michael no le ocurra nada. Aunque mantiene su posición de poder, tiene que hacer concesiones, una experiencia muy humillante en vista de su posición.

La resolución de la historia de Vito consiste en que Michael entrega las riendas y se despide del poder. Y aunque sigue analizando con frialdad las maquinaciones de su entorno más próximo e inmediato, poco a poco va perdiendo las habilidades que antaño le distinguieron antes de morir apaciblemente.

El suspense de la historia de Michael, en cambio, tiene que ver con el grado de implicación en los asuntos de su familia. Al principio, cuando le habla a Kay de ofertas que no se pueden cancelar, se distancia de la familia y de sus métodos. Cuando decide matar a McClusky y Sollozzo, él mismo acepta estos métodos, pero aún parece haber motivos para esperar que no siga los pasos de su padre. Durante su estancia en Sicilia, parece estar más interesado en el amor que en el poder hasta el asesinato de Sonny. Por tanto, el arco de tensión podría ser: "¿Se enredará Michael en los negocios criminales de su familia?"

El clímax de la historia de Michael se alcanza cuando se encuentra con su anciano padre, que le cuenta que había querido evitarle esta vida porque esperaba que Michael se convirtiera en senador o gobernador. Michael se convierte en el padrino del bebé de Connie y su padre lo acepta tácitamente como cabeza de familia. Su vida está inextricablemente entrelazada con la de su familia y sus negocios delictivos.

La historia de Michael se devela cuando demuestra ser absolutamente despiadado en asuntos "de negocios". Después de haber hecho matar a todos sus enemigos y de haber actuado como padrino en el bautizo de su sobrino recién nacido, manda matar también a su propio cuñado, implicado en el asesinato de su hermano. Es el nuevo padrino, literal y figuradamente, y es aceptado como tal por todos los miembros de su familia.

TEMA

Aunque la pregunta de qué historia se trata en esta película puede ser complicada, la pregunta de qué trata es fácil de responder. Se trata de poder: cómo ejercerlo, cómo lograrlo. La historia muestra el deseo de poder, sus abusos, sus límites. En cada punto final de la historia, el poder es el momento decisivo. Vito quiere quedarse con ella; Michael no cree que la quiera; Sonny no puede controlarla; Tom fluctúa entre las dos posiciones: a veces lo tiene y otras no. Las discusiones son sobre el poder, también lo es la traición, todas las excusas y racionalizaciones tienen que ver con cuestiones de poder - "Es una cuestión puramente de negocios, siempre me ha gustado".

UNIDAD

Aunque se trata de una película que cuenta dos historias entrelazadas con una amplitud épica, la cuestión de qué es lo que da unidad al conjunto no se puede aclarar de un vistazo. La unidad de la trama está presente, por supuesto, tanto en las historias de Vito como en las de Michael. Pero ambos están simultáneamente rodeados por una gran unidad: la familia, en sentido real y figurado. Porque la película trata de "padrinos" - del líder saliente, del equipo de transición y del nuevo Don - son los objetivos de la familia que permanecen constantes y mantienen unida toda la historia.

La unidad de la trama en la historia de Vito es siempre idéntica a la de la Familia, mientras que Michael en un principio debe integrarse en el círculo íntimo de la trama familiar. Esto sucede con su decisión de matar a los dos hombres, pero cuando regresa después de la muerte de Sonny, su acción se vuelve idéntica a la de la familia. El hecho de que el tema central de la historia sea la unidad del poder de la familia y sus intereses se vuelve particularmente claro en la fase de transición, donde Vito, Sonny y Tom trabajan juntos para hacer cumplir los objetivos de la familia. Al principio y al final, el poder y la acción de la familia están estrechamente ligados al viejo y al nuevo Don, pero es la familia la que da cohesión a la historia a lo largo de su transcurso.

EXPOSICIÓN

La secuencia inicial, las escenas paralelas en el estudio del padrino y la celebración de la boda, es una exposición particularmente efectiva del tema. En el que se desarrollará la historia. Durante gran parte del tiempo, los conflictos enmascaran el carácter expositivo de la escena, por ejemplo, en la escena inicial en la que el empresario de pompas fúnebres en un principio no comprende la naturaleza específica de su relación con Don Vito y los códigos que se derivan de ello. Luego está el conflicto con los hombres del FBI en el aparcamiento, Luca Brasi, que se aprende el discurso de memoria, y Johnny Fontane, que rompe a llorar. Más tarde, Kay, como recién llegada, intenta comprender las relaciones en el seno de esta gran familia, cuyos miembros le son presentados. Gran parte del conflicto está protagonizado por Michael: la forma en que justifica a su familia y sus acciones, y su deseo de que Kay se sienta a gusto en su círculo familiar.

CARACTERIZACIÓN

Vito está muy bien caracterizado por el estricto código de conducta al que se adhiere. Siempre tiene el control, pero eso no es más que otra expresión de su código. Esta fijación casi maníaca por hacerlo todo bien, las pautas anticuadas y estilizadas por las que se rige dan consistencia a su personalidad. Sonny es un exaltado irascible. Tanto si se lo pasa en

grande con una desconocida en la boda de su hermana como si se lanza a pegar a su cuñado, se deja llevar por sus emociones. También son la razón de sus frecuentes enfrentamientos con Tom. Tom, por su parte, parece haber adquirido el autocontrol de Vito. Su comportamiento es igual de frío y calculador; para él, todo es "puro negocio". Pero lo que le llama la atención es el código moral de Vito, la verdadera razón de su comportamiento frío y completamente racional. Fredo es un debilucho, como vemos en la boda en la que desfila borracho, y más tarde en su inútil intento de servir a dos hombres al mismo tiempo en Las Vegas, Moe Greene y Michael. Y Michael se caracteriza principalmente por lo que ama, no por un código de conducta o de negocios. Conoce a una mujer y quiere amarla, y de hecho se casa con todas las mujeres por las que ha sentido interés. Pero, sobre todo, en él domina el amor a su padre. Tras el asesinato de Vito, Sonny planea su campaña de venganza, mientras que Michael visita a su padre en el hospital, le demuestra su amor por él y, en última instancia, le salva la vida: un agudo contraste entre los dos hermanos que revela rasgos de carácter cruciales. Las personalidades de los otros dos hermanos también se revelan con ocasión del mismo suceso: Fredo se derrumba y rompe a llorar; Tom reflexiona sobre las consecuencias políticas de las familias mafiosas.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Toda la historia surge lógica e inevitablemente del encuentro de dos fuerzas poderosas: la anticuada adhesión de Vito al código moral de una familia mafiosa choca con el cambio de rumbo después de la Segunda Guerra Cuarta, como la sugerencia que se le hizo de entrar en el negocio de la droga, se expresa. Cuando Vito rechaza esta sugerencia, pone en marcha una cadena de acontecimientos que se desarrollan de forma completamente lógica. Sollozzo intenta utilizar asesinos a sueldo para sacar a Vito de la prisión; Michael es el único que puede vengarse y mantener a su familia en control, lo que lleva a una guerra de pandillas en la que Sonny muere y Michael tiene que regresar para reemplazar a su padre como cabeza de familia.

IRONÍA DRAMÁTICA

Un brillante ejemplo del uso de la ironía dramática para aumentar la tensión de una sola escena ocurre cuando Michael visita a Vito en el hospital y descubre que todos han desaparecido. Sabe que trasladar a Vito a otra habitación sólo lo sacará de la línea de tiro por un corto tiempo, pero cuando Enzo, el panadero a quien Don Vito salvó de la deportación, aparece con un ramo de flores, se le ocurre una idea. Sabemos que los dos hombres están desarmados y son extremadamente inadecuados como guardaespaldas. Sin embargo, los dos se encuentran en las escaleras de entrada del hospital y parecen lo suficientemente amenazadores como para disuadir a toda una carga de asesinos fuertemente armados. Si no supiéramos más de lo que ellos sabían, esta escena no sería particularmente emocionante. Pero como sabemos con qué oponentes se enfrenta Michael y porque Enzo sólo en el último momento se da cuenta del peligro que corre, la tensión de la escena y nuestro interés en ella aumentan significativamente.

Otro ejemplo de ironía bien aplicada es el plan de Michael de matar al oficial de policía McClusky y Sollozzo. En el inframundo se le considera un "civil", alguien que se mantiene al margen de todo. Y McClusky se rompió la mandíbula superior. Pero sabemos que es valiente, se distinguió en la guerra, y conocemos todos los detalles de su plan. Matar a los dos hombres una vez establecidos, y McClusky demuestra ser extremadamente antipático

hacia Michael que Sollozzo es un tramposo. Los minutos pasan y nos preguntamos si el revólver estará en su sitio, si Michael será capaz de llevar a cabo su plan, y si el policía o el gánster se darán cuenta de algo o no - todo el tiempo estamos realmente curiosos por ver qué pasará, y esto se consigue principalmente mediante el uso de la ironía.

PREPARACIÓN Y SECUELA

Una película tan densa y vívida como ésta hace un uso extensivo de estos dos recursos, a veces para crear un estado de ánimo particular, a veces para crear un contraste y a menudo para establecer el contexto de una secuencia. Cuando Tom llega a Hollywood, se nos introduce en el ambiente del estudio de una forma casi lírica que contrasta fuertemente con su recepción por parte del jefe del estudio. Mucho más tarde, la escena en la que el mismo hombre encuentra la cabeza del caballo bajo su edredón se introduce gradualmente mediante planos de seguimiento lentos, una preparación para el espantoso descubrimiento.

Cuando Michael y Kay compran sus regalos de Navidad y suena el villancico de fondo mientras Luca Brasi se prepara para su fatídica cita, el contraste nos prepara para el primer momento verdaderamente violento de la película y el comienzo de la guerra de bandas que impulsa el resto de la historia. Cuando Don Vito compra fruta mientras Fredo le espera en el auto, también se trata de una preparación por contraste, pero al mismo tiempo esta escena nos llena de una sensación de presentimiento porque sigue inmediatamente al asesinato de Luca Brasi y al secuestro de Tom Hagen.

SEMBRAR Y COSECHAR

Dos personajes presentados al principio de la película reaparecen mucho más tarde y funcionan en este sentido. Enzo es salvado por Vito de ser deportado a Italia después de la guerra, y cuando más tarde quiere hacerle una visita en el hospital para darle las gracias, desempeña un papel crucial en la salvación de la vida de Vito. Y el enterrador, con quien comienza la película y a quien Don Vito dice que algún día podría pedirle un favor, recibe en realidad la orden del Don, tras la muerte de Sonny, de arreglar el cadáver acribillado a balazos de su hijo con tanto cuidado que su madre no se dé cuenta.

Las frases de los diálogos también se siembran de este modo. Se cosechan cuando reaparecen y adquieren un nuevo significado. Michael le explica primero a Kay la frase que se repite con frecuencia: "Hazle una oferta que no pueda rechazar" y luego la demuestra usando el ejemplo del jefe del estudio y otros personajes a lo largo de la historia. Pero cuando Michael lo explica, lo utiliza para distanciarse de su familia. Le dice a Kay que esta frase caracteriza su forma de hacer las cosas, no la suya. Al final de la película, estas son las palabras por las que vive.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

El plan de Michael de matar al policía y a Sollozzo es una forma de aviso previo. Nos dice lo que quiere hacer y se prepara para ello, practicando tiros con el revólver, etc. Se plantea enfáticamente la cuestión de si será capaz de llevar a cabo este plan, pero todo el tiempo sabemos que al menos lo intentará. Lo mismo se aplica si le dices que tiene que esconderse durante al menos un año. Sabemos que la trama de la película también será teatralizada.

Cuando Vito le señala a Michael que habrá un traidor entre los hombres en los que confía, es una predicción y, por tanto, un elemento del futuro. Cuando Sonny, después del intento

de asesinato de Vito ordena a Clemenza que se deshagan de Paulie, es un aviso previo, pero cuando amenaza con matar a Carlo si alguna vez vuelve a violar a su hermana, eso es una advertencia y, por lo tanto, un elemento de futuro. Sabemos que lo primero se lleva a cabo en el contexto de esta familia, y lo segundo es una especie de predicción.

PLAUSIBILIDAD

El tema y el contexto de la película son factores que generan dudas sobre su plausibilidad. Aunque somos plenamente conscientes de la existencia del crimen organizado en Estados Unidos y podemos creer que hay personas que ejercen un poder brutal con absoluta insensibilidad, es una cuestión completamente diferente ver que estas cosas las hacen personas que "conocemos" y por las que llegamos a preocuparnos como lo hacemos con los miembros de esta familia. Así que la cuestión no es tanto que nos inclinamos a no creer que alguien haría estas cosas, sino que tendemos a no creer que puedan ser hechas por el tipo de personas con las que nos gustaría identificarnos.

Nos dejamos seducir por la posibilidad con nuestro principal obstáculo contra ese tipo de comportamiento, Michael. Por su parte, Vito se muestra bastante alejado de la violencia, e incluso declara que "no somos asesinos", a pesar de lo que piense el empresario de pompas fúnebres. La primera evidencia de violencia es la cabeza cortada del caballo; aunque es despreciable, el asesinato del caballo se realiza fuera de la pantalla y no está en el mismo plano que el asesinato. Entonces, los primeros actos de violencia que presenciamos tienen a personas que conocemos como víctimas y no como perpetradores. Luca Brasi es brutalmente asesinado y luego le disparan a Vito. Estos incidentes promueven nuestra simpatía, y el dolor de Michael ante la cercana muerte de su padre es muy real y sentido, al igual que su deseo de protegerlo.

Cuando decide pasar a la ofensiva, entonces, hemos visto que no está naturalmente inclinado a ser un asesino, que tiene amor y emociones, admiración por su padre y un sentido familiar protector. No es un monstruo del que instintivamente nos distanciamos. Y nos animan a despreciar a los dos hombres que mata, aunque eso en realidad no disminuye el impacto de la brutalidad del doble asesinato. Pero, entretanto, se nos han dado motivos para sospechar que este hombre decente quizá ya no pueda escapar del círculo vicioso de violencia que le rodea

Ante el descenso de Michael al submundo del crimen surge una interesante contradicción: ¿cómo pudo crecer en esta familia y en este mundo el Michael que conocemos al principio de la película? Con su educación universitaria, su servicio en el ejército y sus condecoraciones en la guerra parece estar un poco fuera de lo común. Aunque no es una pregunta que se nos haga a lo largo de la película, el encuentro final entre Vito y Michael parece responderla cuando el viejo Don dice que esperaba ver a Michael como senador o gobernador. Significativamente, ambos son cargos con un poder considerable, lo único que realmente le importa a Vito. Quizá esto signifique también que Vito quería prepararle para esta vida, que intentaba moldearlo y quería exponerle lo menos posible a las influencias nocivas de la familia. Sin que se nos muestre en pantalla, nos inclinamos a suponer que la inocencia que caracteriza a Michael al principio es quizá la "obra" de Vito, o al menos que ésta es la razón del afecto entre ambos que el Don no siente por sus otros hijos.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

El ritual de besar la mano del Don en señal de respeto es una actividad la mayor parte del tiempo. Sin embargo, para el pobre enterrador asustado del principio, que probablemente ve su vida pasar ante sus ojos, el momento en que besa la mano del Don es en gran medida una acción. Detrás de eso está su intento desesperado de salir del agujero en el que se ha metido y, tal vez, de salvar su petición de justicia.

Cuando Fredo organiza una fiesta con prostitutas para la llegada de Michael a Las Vegas, se trata de una acción. Intenta complacer a su hermano y, al mismo tiempo, demostrar que es poderoso en este mundo. La elaborada fiesta para la boda de Connie es, en su mayor parte, una actividad. Y cuando la familia de Apollonia celebra una fiesta por el inicio del noviazgo de Michael con ella, es una actividad para ellos. Pero la formalidad y la sociabilidad ritualizada de Michael con la familia es una acción; persigue su objetivo de ganarse la mano de Apollonia a la antigua usanza siciliana.

El bautizo del hijo de Connie, con Michael como padrino, es en gran medida una acción para él. No sólo se está dando a sí mismo una coartada perfecta para esa época de múltiples asesinatos, sino que, lo que es más importante para su forma de pensar, se está convirtiendo en un verdadero padrino y ascendiendo a todo el poder del cargo a los ojos de todos.

DIÁLOGO

Esta película añadió al léxico estadounidense un dicho que ha durado veinte años y muy probablemente será permanente: “Le hice una oferta que no pudo rechazar”.

Pero más allá de las líneas memorables y citables, el diálogo en esta película es una herramienta muy eficaz tanto para la caracterización como para mostrar dinámicas de poder en funcionamiento. Vito tiene sus estrictas normas de decoro, que incluyen el lenguaje. Tom habla de todo como si fueran negocios, mientras que Sonny es propenso a perder los estribos con sus emociones volátiles. El lenguaje de Michael tiende al control; incluso cuando reniega de su familia, lo hace con frialdad. Y la dinámica de quién tiene el poder en una habitación también influye en el lenguaje. Tom y Sonny pueden pelearse y reconciliarse como hermanos sin ningún sentido de la formalidad. Pero cuando Tom actúa como consigliere y habla con los “de fuera”, lo hace con la mayor formalidad.

VISUALIZACIÓN

La brutalidad con la que Luca Brasi es asesinado se ve intensificada por la falta de piedad de la cámara, que no está dispuesta a ahorrarnos su agonía con un corte. El mismo método directo se utiliza en el caso del asesinato de Sonny. Sin embargo, en la discusión entre Connie y Carlo, se utiliza con gran éxito una técnica distanciada. Al principio, ella rompe la tijera, rompe la vajilla y destroza la mesa puesta. Cuando Carlo empieza a pegarle, la acción se traslada al cuarto de baño y vemos con perplejidad cómo golpea a su mujer, embarazada. Como no somos testigos de la escena, sino que nos vemos obligados a imaginarla nosotros mismos, su efecto en nosotros, en el público, es comparable en intensidad al de las dos escenas de asesinato, aunque aquí no muere nadie.

Hay fuertes contrastes visuales entre las oscuras trastiendas de los agentes del poder y los impresionantes panoramas paisajísticos de Sicilia, donde Michael conoce a Apollonia y se enamora de ella. La misma oscuridad que caracteriza a Vito como padrino en la escena inicial envuelve a Michael durante el bautizo y, más tarde, cuando se hace cargo del oscuro

estudio de la casa familiar y se dirige a él por primera vez como "Don Corleone". A partir de ahora, ya no está a la luz del sol; se ha consagrado al "diablo" al que renunció en su bautizo y vive en el mismo oscuro reino sombrío de poder que su padre.

La riqueza que ha amasado la familia también se presenta de forma visualmente grotesca y eficaz. Desde los muebles de la casa hasta las galas nupciales y su fastuosa finca, se nos muestra el poder de la familia a través de su riqueza.

ESCENAS DRAMÁTICAS

Una escena dramática muy efectiva con una preparación completa y secuela llega cuando Sollozzo propone el trato de los narcóticos. Se nos muestra a Sollozzo llegando a la reunión y tiene una preparación que muestra a Vito y a su camarilla de hombres: Tom, Sonny y Clemenza. Cuando Sollozzo se reúne con el Don, conoce la rutina y da todas las deferencias a la posición y el poder de Vito. Esto se demuestra aún más con el arrebato de Sonny, que Vito aplasta y por el que se disculpa de manera formal. Y hay una escena posterior cuando Vito reprende a Sonny por discutir con él delante de Sollozzo.

La escena en el restaurante donde Michael está a punto de matar a McClusky y Sollozzo está marcada por un trasfondo irónico porque conocemos el plan de Michael. Otra escena irónica con preparación y secuela ocurre cuando Vito sale del hospital. Se describe con gran detalle su boda, la visita de sus nietos y su cálida bienvenida. Entonces Tom y Sonny le dicen que Michael engañó a los dos hombres y ahora ha aparecido sin ser reconocido durante la guerra entre las cinco familias, noticia que causa un dolor visible a Don. Luego está la escena entre Tom e Son en la que Tom deja claro que no es un consigliere de guerra.

Una escena dramática muy conmovedora es aquella en la que Tom le dice a Vito que han matado a Sonny. También es irónico porque sabemos de la muerte de Sonny, y Tom es extremadamente reacio a dar la noticia, pero Don está acostumbrado a que las cosas se hagan a su manera, y Tom está acostumbrado a dejar que él se salga con la suya. Finalmente le dice lo que hay que decir. Ahora ha llegado el momento en que Vito finalmente se transforma del hombre que tiene todo fuera de control al hombre que está más que dispuesto a dar marcha atrás ante las otras familias para proteger a Michael del destino de Sonny.

COMENTARIOS ESPECIALES

Quizá de todos los aspectos magistralmente ejecutados de esta película, el más puramente cinematográfico y eficaz sea la utilización de la acción paralela para conseguir diversos efectos. La acción paralela -el desarrollo simultáneo de dos o más hilos de acción intercalados para mantener cada uno en progreso- se establece, desde la misma secuencia de apertura, como parte de la forma en que se contará esta historia. Pasamos del estudio de Vito a la fiesta de boda, y viceversa. Aquí la acción paralela se utiliza para ayudar a establecer el contexto de la historia. Se contrastan la fachada y la realidad, y se establece la escala de la historia.

Más tarde, cuando Michael está en Sicilia y la guerra hace estragos en su país, la acción paralela se utiliza como un fuerte contraste entre quién es realmente Michael -un joven más interesado en el amor que en el poder- y los resultados de lo que ha puesto en marcha. Aún no forma parte de lo que ha ayudado a crear, y sólo al final de la acción paralela, cuando su nueva esposa es asesinada, se convierte en parte de la lucha en casa.

Y, por supuesto, con la famosa y memorable secuencia del bautismo, la recompensa por el estilo de utilizar la acción paralela es completa. Aquí tenemos de nuevo un contraste entre la fachada y la realidad -renunciar a Satanás o cometer asesinatos-. Y esta vez el contraste es mucho más marcado que al principio de la historia. Dado que estas dos facetas de la nueva vida de Michael se desarrollan simultáneamente, y que el vínculo entre ellas se acentúa mediante el fundido musical y verbal, esta secuencia se convierte en cierta medida en el broche de oro de la transformación de Michael en el personaje que da título a la película: es el nuevo Padrino.

ATRAPADOS SIN SALIDA

(1975)

Guion: Lawrence Hauben y Bo Goldman basado
en una novela de Ken Kesey
Director: Milos Forman

Aunque *Atrapados sin salida*, junto con *Sucedió en una noche* y *El silencio de los corderos*, fueron las únicas películas que recibieron un Oscar en las cinco categorías principales de los Premios de la Academia: mejor película, mejor guion, mejor director, mejor actor y mejor protagonista femenina. Sería difícil describirla como una película agradable de Hollywood que satisface la necesidad de escapismo y lo fantástico del público. A pesar de este supuesto defecto, la adaptación de la inusual y apasionante novela de Kesey gozó de una popularidad superior a la media entre la crítica y el público. Y eso, aunque la película renuncia por completo a la pompa habitual de Hollywood: *Atrapados sin salida* se hizo con una sola estrella, un director (en aquel momento) casi desconocido, un escenario depresivo y un definitivo. final aleccionador y fue un éxito a pesar de todas estas circunstancias "adversas". La clave de esto reside en la convincente y conmovedora historia de un simpático personaje principal que, por un lado, tiene que lidiar con obstáculos aparentemente insuperables. Por otro lado, la implementación visual documenta los logros sobresalientes de todos los creativos involucrados en la película.

SINOPSIS

R.P. McMurphy es llevado a una institución cerrada. En el momento en que le quitan las esposas, salta y grita de alegría. El primer recluso que encuentra en su comisaría es Chief: un indio enorme y silencioso. El primer paciente con el que habla es el tartamudo Billy Bibbit. Luego va a la mesa de los señores Harding, Cheswick y Martini para interrumpir su juego de cartas. Durante su primera conversación con el Dr. Spivey nos enteramos de que McMurphy fue internado en un campo de trabajo por un delito de agresión sexual, pero allí llamó la atención por su agresividad. Hasta que se aclare si su confusión mental es verdadera o simulada. McMurphy está encantado de poder "cooperar" en este asunto.

En la terapia de grupo, la hermana Ratched anima al grupo a discutir los problemas maritales de Harding. Se produce una acalorada discusión a gritos con Taber, que deja a la Hermana Ratched completamente indiferente. McMurphy escala la valla de seguridad del perímetro y luego intenta que Chief lance una pelota de baloncesto al aro. Durante una partida de póquer, McMurphy quiere escuchar un partido de béisbol, pero la música tranquilizadora que suena en su sala le ahoga. Entra en la sala de enfermeras para bajar el volumen y discute con la enfermera Ratched por la música. Cuando es reprendido por su comportamiento, apuesta a que habrá ablandado a la enfermera en una semana.

Una vez resueltas las diferencias, McMurphy empieza a poner en marcha su plan, en primer lugar, cambiando los horarios de trabajo para que los pacientes puedan ver las World Series (una serie de partidos decisivos en la Liga Americana de Béisbol). Pero cuando se pide al grupo que vote, sólo tiene dos partidarios. En el lavabo, ofrece a los hombres una apuesta: Podría quitar el zócalo de mármol de los accesorios y tirarlo por la ventana para crear una vía de escape. Cuando no consigue mover el bloque, dice que al menos lo ha intentado. Y

cuando vuelve a votar en el segundo partido de las Series Mundiales, los nueve hombres le apoyan. Pero Ratched cambia las reglas. Ella dice que los otros hombres también deben votar. McMurphy sólo necesita un voto. Y justo cuando ha convencido a Chief para que emita su voto, Ratched cierra la reunión. Murphy se sienta frente al televisor apagado y finge estar viendo un emocionante partido en la pantalla. Uno a uno, los demás reclusos se reúnen en un grupo inusualmente relajado y eufórico.

McMurphy le dice al doctor que Ratched no está siendo sincera, que está jugando un falso juego. Más tarde, con la ayuda de Chief, consigue romper la valla y meter a todo el equipo en el autobús del hospital y llevarlos por su cuenta. En el camino, McMurphy recoge a su novia Candy. Juntos fletan un yate apto para navegar y McMurphy enseña a los hombres a pescar en alta mar, tras lo cual Candy y él se retiran al camarote. El barco se descontrola. McMurphy tiene que poner fin a su tété a tété y volver a tomar las (otras) cosas en sus manos. Cuando atracan en el puerto, donde son esperados por la policía y numerosos curiosos, los hombres han traído a tierra varios peces grandes, que presentaron con orgullo como trofeos.

Los psiquiatras de McMurphy están convencidos de que, aunque no está loco, es peligroso y, por tanto, debería ser enviado de vuelta al campo de trabajo. La enfermera Ratched, por otro lado, cree que el mejor lugar para ayudarlo es en Psiquiatría. Ella convence a los psiquiatras de que permitan que McMurphy permanezca en su sala. McMurphy descubre que su tiempo en la clínica no se contará para su sentencia de prisión y lo trata en terapia de grupo. Para su sorpresa, descubre que la mayoría de los hombres van a la clínica de forma voluntaria. Intenta convencerlos de que no están más locos que la mayoría de las personas fuera de la valla del hospital y que deberían simplemente ponerse de pie y gritar. Cheswick se vuelve agresivo con sus cigarrillos y Ratched lo molesta hasta que McMurphy finalmente irrumpe en la habitación del fumador para recoger los cigarrillos y romper la discusión. Cuando los ordenanzas quieren dominar a McMurphy, Chief interviene. Finalmente, los tres hombres son llevados esposados.

Mientras llevan a Cheswick a una reunión especial, McMurphy descubre que el silencio de Chief es sólo un pretexto para poder oír y hablar. Juntos planean escapar a Canadá. Pero cuando llevan a McMurphy al tratamiento, resulta que se trata de una terapia de Elektroshock, brutal y aterradora. Cuando lo llevan de regreso a la estación unos días después, camina como un loco, pero de repente está transformado y tan adorable como siempre.

Como Chief y McMurphy están a punto de abandonar la clínica, inmediatamente organiza una fiesta de despedida, a la que Candy debe traer alcohol en grandes cantidades. Sobornan al vigilante nocturno con dinero, aguardiente y una mujer, y se produce una orgía salvaje de borracheras en la que los hombres reducen la estación a escombros. Billy se enamoró de Candy después de algunos bailes lentos. Le pregunta a McMurphy si se casará con ella. Luego se le ocurre la idea de que Billy debería tener al menos una “cita” con Candy antes de irse. Billy duda al principio, pero luego lo llevan a una habitación separada con Candy mientras los demás continúan celebrando.

Cuando los oficiales llegan por la mañana, todos están profundamente dormidos, incluidos McMurphy y Chief. Bajo la dirección de la hermana Ratched, las ventanas se cerrarían nuevamente y todos los involucrados se reunirían. El único que falta es Billy. Cuando él es

sorprendido en la cama con Candy, Ratched le ataca y amenaza con contárselo todo a su madre, lo que desestabiliza por completo a Billy y le provoca un ataque. Bajo la supervisión de un celador, es encerrado en la consulta del médico. Como McMurphy aún tiene la llave del pabellón, intenta escapar. Un celador corre a detener a McMurphy cuando, de repente, un grito resuena por toda la sala.

Billy se ha suicidado. McMurphy culpa a la enfermera de la sala. Casi la estrangula si no se ve dominado por los cuidadores. Después, la vida parece volver a la normalidad en la sala, pero la enfermera Ratched tiene que llevar un collarín. Los hombres se cuentan que McMurphy por fin consiguió escapar. A última hora de la noche lo llevan de vuelta a su cama. Chief se sienta a su cabecera y se da cuenta de que le han practicado una grave intervención quirúrgica en el cerebro. Desesperado, Chief asfixia a McMurphy con una almohada. Luego arranca la consola de mármol del lavabo de su anclaje, la arroja por la ventana cerrada y huye, exactamente como él y McMurphy habían planeado en su día.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

Atrapado sin salida es la historia de McMurphy. Él es la persona cuyo poderoso estilo y entusiasmo por la vida caracteriza y mantiene unida esta historia. Si fuera remotamente parecido a los hombres de la estación, no habría historia. Al principio, su comportamiento está estructurado de forma muy simple: para escapar de la carnicería del trabajo, finge estar loco. Lo único que quiere es cumplir su condena y rehacer su vida.

OBSTÁCULOS

El mayor obstáculo de McMurphy es la hermana Ratched, que en realidad no es más que la encarnación de una institución mayor, o más bien de todo un sistema de autoridad, contra el que se rebela. Se apoya en este sistema. Un aspecto determinante de su función como obstáculo es su tendencia al engaño: juega sucio, como McMurphy lo comenta con el doctor. Ratched, las circunstancias en la clínica y las autoridades en general son los obstáculos externos de McMurphy. Al mismo tiempo, tiene obstáculos internos que superar. Quiere pasar su condena en el pabellón lo mejor posible. Si fuera tolerante y pasivo como Harding, eso sería un juego de niños. La tenacidad y energía de McMurphy, sus casi maniáticas ganas de vivir son, por tanto, en parte responsables de su decadencia y resultan ser obstáculos internos insuperables.

PREMISA Y APERTURA

La premisa del conflicto se encuentra antes del comienzo de la película y literalmente espera el primer choque entre los dos oponentes, McMurphy y Ratched. Ratched controla y domina la sala de hombres de un hospital psiquiátrico con un pérfido "disfraz" de ayudante tranquilo y amable. McMurphy es un espíritu libre, un hombre al que le gusta ir a por todas, lleno de energía y jovialidad, un líder y un cañón de humor. Pero McMurphy también es un preso que tiene que cumplir su condena por tener relaciones sexuales con menores.

Hauben y Goldman decidieron ofrecer una breve introducción al entorno general en la apertura y luego saltar directamente a la rutina diaria de los pacientes letárgicos y pasivos. McMurphy es catapultado sin ceremonias a este mundo, y en el momento en que lo liberan de sus esposas, vemos el primer destello de su increíble energía y espíritu libre.

ARCOS DE TENSION, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

El principal momento de tensión de la historia surge cuando las líneas del frente entre los dos oponentes quedan claras. Después de la discusión sobre el volumen de la música de la estación, McMurphy dice que va a ablandar a Ratched en un espacio. Esto significa que los personajes principales se ubican en la parrilla de salida para la siguiente batalla.

Ciertamente, la historia va mucho más allá del intento de McMurphy de sacudir la posición de poder de Ratched. Pero el momento central de tensión se establece con este conflicto: ¿Podrá McMurphy ganarle la batalla a Ratched?

El clímax se alcanza cuando McMurphy y Chief han preparado todo para el estallido. Este es el final del arco principal, porque el objetivo de McMurphy ya no es rebelarse contra el sistema (y Ratched), sino escapar de él. En los primeros compases de la fiesta de despedida, tiene los medios para lograr su nuevo objetivo: tiene las llaves y la capacidad de escapar. Pero McMurphy se queda para darles a sus amigos una lujosa fiesta y, en última instancia, darle a Billy un "regalo" que podría resolver sus problemas. La ventana está abierta, la posibilidad de escapar está al alcance de la mano. Y la fuga sería, al mismo tiempo, evidenciar la derrota de Ratched. Pero el lado bondadoso de McMurphy, que vemos a lo largo de la película, le obliga a hacer algo por sus amigos. Y ésa es precisamente su catástrofe.

La resolución llega cuando Chief asfixia a McMurphy y lleva a cabo la huida planeada en solitario. Al menos un alma encarcelada se salva gracias al compromiso de McMurphy. Ha perdido en el contexto concreto de este mundo, pero ha ganado en el espiritual.

TEMA

Esta historia trata de la libertad; la enfermera Ratched es una carcelera del espíritu humano que pretende ayudar cuando está subyugando con cada uno de sus movimientos. La batalla que libran los dos protagonistas es por la libertad, literal y figurada. Y dos subtramas muy bien trazadas, que implican a Harding y Billy, también tratan de ello. Ambos se comprometen voluntariamente. Harding elige quedarse, porque teme la libertad y prefiere la seguridad del cautiverio. Billy preferiría irse, pero no se siente preparado. De hecho, su problema es que es prisionero de su madre y de su sustituta, Ratched. Aunque se marchara físicamente, seguiría siendo prisionero de su dominante madre. La tercera subtrama, la de Chief, también trata del encarcelamiento. Al principio, la prisión de Chief parece ser que es sordo y mudo. Pero en realidad es prisionero de su propia duda, de su propia falta de fe en sí mismo. Y es él quien es liberado por McMurphy, quien le da la confianza para escapar de su prisión privada, haciendo de su subtrama la de mayor resonancia temática.

UNIDAD

La unidad que existe aquí es la de la trama, porque tenemos un personaje central. En este caso concreto, toda acción implica también una reacción. La mitad del tiempo McMurphy se esfuerza activamente por conseguir sus propios objetivos. Esto incluye hacer su estancia más agradable, asegurarse de que puede quedarse, asumir el papel de líder del grupo y, finalmente, intentar escapar. El resto del tiempo está ocupado reaccionando a las maquinaciones de Ratched, sobre todo defendiendo a los hombres a los que atormenta.

EXPOSICIÓN

La exposición inicial sobre McMurphy se da en la entrevista con el médico, que tiene un conflicto como subtexto. Aunque el diálogo parece divertido, el médico tiene mucha razón al afirmar que McMurphy sólo finge confusión mental para no tener que ir a trabajar. Dado que McMurphy quiere permanecer en la clínica, surge la pregunta de si llevará adelante su plan con el médico.

La exposición a otros hombres se produce principalmente a través de sesiones de terapia de grupo. En cada una de estas sesiones hay un conflicto central, lo que significa que el material expositivo parece que nos llega casi de manera casual. La información introductoria sobre los tratos de Ratched con los hombres también se transmite en este 'ù/cise. No sabemos nada sobre su vida privada y la pregunta de por qué llegó a ser como es. La falta de conocimiento previo sobre ella hace que Ratched sea un personaje aún más malvado porque no se nos brinda ningún detalle reconfortante sobre su vida y su gran experiencia para explicar su situación.

CARACTERIZACIÓN

La caracterización de McMurphy comienza con la primera escena, cuando es liberado de sus ataduras, salta hacia el guardia y lo besa en la frente. Parece ser más grande que la vida y es un hombre extrovertido y enérgico. Pero también es un hombre con una visión clara de sus objetivos, como se puede ver en la escena en la que quiere arrancar la consola de su anclaje. Este es un momento muy revelador para McMurphy y toda la historia: intenta lo imposible con todas las fuerzas de su corazón.

La hermana Ratched se muestra fría e indiferente hacia aquellos en su esfera de influencia, mientras que al mismo tiempo muestra una compasión parecida a una máscara. Incluso puedes verlos disfrutando de su poder ilimitado para dividir y dominar a los hombres. Es su falta de unidad lo que les da tal poder. Ésta es también la razón por la que el liderazgo de McMurphy representa una amenaza para ellos.

Inicialmente, Chief se presenta como estoico y ajeno a lo que está sucediendo. Pero su transformación ya es evidente durante el partido de baloncesto, que finalmente culmina en el final de la película. Billy es un tartamudo tímido que tiene un historial de numerosos intentos de suicidio y problemas con su madre, situación que Ratched aprovecha para mantenerlo bajo control. Harding también tiene problemas con las mujeres, especialmente con la que está casado, lo que también proporciona a Ratched un medio adecuado para manipularlo.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

La historia puede verse como una batalla por el poder en el pabellón masculino de la clínica psiquiátrica. Una batalla entre una enfermera que tiene un papel dominante y un nuevo tipo de líder que disputa este papel. Con este telón de fondo, queda claro que la historia es en realidad una serie de batallas, desde pequeñas escaramuzas hasta una guerra abiertamente declarada, en la que los señores de la guerra luchan encarnizadamente por cada centímetro y los hombres del estado cambian constantemente de bando. En este contexto, McMurphy sale victorioso tanto en la batalla por las World Series como en el viaje de pesca. Pero Ratched "gana" la terapia de electroshock y, por supuesto, la batalla decisiva mediante el

procedimiento quirúrgico. Ella conserva la ventaja en la batalla por el poder en la estación. Sólo un alma ha escapado: Chief. Es el "sujeto" que voló sobre el nido del cuco.

IRONÍA DRAMÁTICA

En el transcurso de la historia, se hace relativamente poco uso de la ironía dramática. Cuando aparece, es siempre por un breve instante. La razón de esta contención puede residir en el hecho de que se supone que el espectador se da cuenta poco a poco de toda la serie de horripilantes ironías al salir del cine: Si McMurphy sólo se hubiera quedado en su Campo de trabajo, ahora sería libre; si sólo se hubiera cuidado a sí mismo, habría conseguido escapar en el autobús de la clínica o en la fiesta de despedida. Son pequeñas ironías en comparación con la ironía fundamental de que el verdadero humanista sea tachado de criminal y el sádico pueda llamarse filántropo. Estos poderosos sentimientos, que pueden perseguirnos mucho después de terminada la película, no se expresan como ironías dramáticas mientras la historia avanza. Más bien los descubrimos más o menos con McMurphy. La gran diferencia es que nosotros hemos tenido un presentimiento mucho mayor que él la mayor parte del tiempo. (Consulte "Elementos del futuro y anticipaciones" a continuación).

Sin embargo, la ironía tiene pocos usos. Cuando Harding desliza un cigarrillo encendido en el puño de Taber, tenemos la revelación y esperamos el reconocimiento de Taber. Cuando McMurphy regresa tropezando de EST luciendo como un zombi, hay una ironía momentánea cuando le revela la verdad Chief antes de que se lo haga a los demás. Después de la gran fiesta, cuando Billy falta, sabemos, junto con todos los hombres, exactamente dónde está, pero Ratched y los ordenanzas no. Este es el uso más prolongado de la ironía en la película.

PREPARACIÓN Y SECUELA

Respecto a la terapia de electroshock, existe un excelente ejemplo de escena de preparación mediante contraste. McMurphy y Chief están solos, y el indio le revela que todo el acto del sordomudo es un completo engaño. McMurphy está emocionado y planea escapar a Canadá; en este punto McMurphy ya está a salvo. Se despide con un gesto de certeza de victoria. La aterradora escena del tratamiento con electroshock llega inmediatamente después de este momento de euforia y, por tanto, parece aún más dura.

Al final de la historia se puede encontrar una escena de secuela ejemplar. Después de que Chief logra escapar y corre por el campo hacia las montañas, vemos a Taber despertarse y notar la fuga. Grita y aúlla de felicidad y despierta a todo el pabellón, lo que nos deja con un sentimiento tembloroso pero positivo tras la decepción por la derrota de McMurphy.

SEMBRAR Y COSECHAR

Existen numerosas siembras y cosechas efectivas. Cuando McMurphy conoce al médico por primera vez, hablan de pesca en alta mar, y ahí es donde McMurphy lleva a sus amigos cuando escapan. McMurphy sabe que el autobús recoge a sus pasajeros fuera de las vallas del hospital, una indicación sembrada y cosechada con la gran secuencia de fuga. La sordera y el silencio de Chief son una siembra, y hay una maravillosa recompensa fuera de la sala de terapia de electroshock. Los intentos de suicidio de Billy son sembrados y tienen una cosecha aterradora.

Hacia el final una siembra adquiere un nivel metafórico. Es el intento de McMurphy de sacar la consola del suelo. Parece un plan imposible que al mismo tiempo nos revela de forma conmovedora el carácter de Sísifo de McMurphy. Después de su muerte, cuando Chief finalmente arranca la consola y la lleva a la siguiente sala, lo imposible se vuelve posible. Alguien más porta la antorcha de McMurphy: la consola de mármol se ha convertido en una metáfora.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

La primera anticipación se produce en la escena con el médico, quien le explica a McMurphy que permanecerá en la sala durante un tiempo en observación y que luego el personal hará una valoración de su caso. Esto establece un marco de tiempo inicial. Sobre todo, el espectador esperará con impaciencia el informe. En última instancia, ambos elementos se relevan visualmente. Otra anticipación es la llamada de McMurphy a Candy, en la que le anuncia que la fiesta tendrá lugar esa misma noche, por lo que al espectador ya se le prometen las escenas correspondientes.

También se utilizan elementos que hacen referencia al futuro. Quizás la herramienta más eficaz utilizada sea la del presentimiento, que con demasiada frecuencia afecta al espectador. Por ejemplo, cuando McMurphy y Chief se paran frente a la sala de tratamiento para pacientes con electroshock, esperamos lo peor, pero no pasa nada. Cuando los hombres hagan su viaje al mar, esperamos sanciones severas, pero McMurphy dice que serán tratados como locos y, por lo tanto, no tendrán nada que temer. Lo irónico es que en realidad todos se salvan excepto él mismo.

Vemos más elementos premonitorios cuando McMurphy planea huir a Canadá con Chief; cuando le dice al doctor que R.P. A McMurphy finalmente se le ocurre un plan para escapar arrojando el pedestal de mármol por la ventana. Un plan que finalmente se hará realidad.

PLAUSIBILIDAD

La historia es casi sorprendentemente creíble. Los niveles descritos no son ni siquiera el extremo inferior del mástil de la bandera. Y el comportamiento del personal, por mucho que se conviertan en blanco del odio durante el transcurso del filme, palidece en comparación con los horribles informes de la prensa diaria sobre las condiciones en los hospitales psiquiátricos reales. El comportamiento de los personajes centrales es consistentemente bien motivado y lógicamente comprendidos. Sus diálogos, sus debilidades y sus fortalezas se basan todos en una base sólida de credibilidad.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

La primera vez que McMurphy pide a la sesión de grupo que vote sobre el cambio de horario, tiene pocas esperanzas de llegar a ver las Series Mundiales. Su principal interés, su acción, es llegar a Ratched, ya que esto viene justo después de su apuesta de hacerla enojar. La segunda vez, la votación sigue formando parte de su plan para llegar a ella, pero cree sinceramente que podrá ver el segundo partido. Cuando va a gritar la jugada frente a la pantalla de televisión vacía, es una acción fuerte para derrotar a Ratched en su propio terreno.

Cuando McMurphy intenta enseñar a Chief a jugar al baloncesto, es sólo una actividad; no hay ningún otro significado detrás. Pero cuando pide ayuda a Chief para saltar la valla, es claramente una acción. Y la huida para ir a pescar en sí es una acción en su conjunto. Le amenazan con descubrir que “no está loco”, y se dispone a demostrarles que lo está. Y cuando prepara a los hombres con cebo y cañas y hace que Cheswick dirija, es acción. Intenta tenerlos a todos ocupados para poder bajar a cubierta con Candy.

DIÁLOGO

El diálogo es realista: tosco y arenoso, pero siempre creíble y comprensible en el contexto dado. Aunque el lenguaje de McMurphy no parece poético en el sentido habitual, el ritmo sin pulir y el vocabulario de la barbacoa se caracterizan por una metáfora muy especial y grosera. El lenguaje de Ratched, por otra parte, es muy controlado, manipulador e incluso insidioso. Harding se nos presenta como el tipo de hombre que se esconde detrás de una fachada de integridad, el que usa palabras para nublar las cosas. La tartamudez de Billy, en su función de discapacidad, es más importante que los propios síntomas, y el mutismo de Chief realmente gana en elocuencia en cuanto escuchamos la historia.

VISUALIZACIÓN

El estilo visual del filme podría ser descrito como hiperrealista. La cámara nunca rehuye las imágenes difíciles y dolorosas. Vemos los anzuelos atravesar el ojo de pez, nos detenemos en primeros planos del horror de una descarga eléctrica y vemos claramente como Billy se quita la vida. Todo esto se utiliza de manera muy eficaz al servicio de la historia. Es una mirada cruda y aterradora a una realidad que preferimos pasar por alto. Pero aquí nos veríamos obligados a mirar.

Sin embargo, también hay momentos líricos que se reflejan en las imágenes. Cuando McMurphy anima a los hombres a fingir que están viendo un partido frente a la pantalla, vemos sus imágenes en la pantalla. Cuando Chief aprende a jugar baloncesto, lo vemos caminando de un lado a otro de la cancha, fortaleciendo su autoestima paso a paso hasta que finalmente cruza la cancha corriendo lleno de orgullo. Cuando los reclusos se despiertan después de la fiesta y las enfermeras cierran las ventanas, la cerradura está directamente encima de las cabezas de los hombres que intentaron escapar por esa misma ventana, una imagen que añade otro momento de ironía a la escena.

ESCENAS DRAMÁTICAS

Una escena dramática excelente es la de la primera terapia de grupo. Es la escena de Ratched. Ella intenta ostentadamente que los miembros del grupo hablen sobre los problemas matrimoniales de Harding, pero lo logra. De hecho, lo único que hace es explotar su poder y abrir brechas entre los hombres. Hay una pequeña escena preparatoria en la que los hombres hacen algunos ejercicios de estiramiento gimnásticos y McMurphy se muestra muy vago. Incita a los hombres en la discusión hasta que desahogan su ira en batallas verbales entre ellos. Ratched, sin embargo, no hace nada para contener el argumento. Su pasión maníaca es el control, y su rasgo favorito es la capacidad de volver locos a los hombres con solo chasquear los dedos. Una excelente continuación de la escena ocurre con McMurphy y Ratched mirándose fijamente, ambos conscientes de que el enfrentamiento es consciente del significado completo de la escena anterior.

Otra escena dramática diseñada de manera efectiva es la votación bidireccional sobre el tema de la World Series. McMurphy cree que tiene un as bajo la manga. Cuando la decisión es unánime a su favor, está convencido de que se jugó correctamente. Pero entonces Ratched cambia las reglas. Incluso cuando McMurphy acepta las nuevas reglas, se propone encontrar una voz más suave y engatusa con éxito a algunos pacientes "graves", Ratched no está satisfecha. Ella cambia las reglas una vez más y finaliza la reunión al mismo tiempo. En rigor, la escena de la retransmisión televisiva ficticia del partido de béisbol no es más que un repaso extendido de la discusión con Ratched.

COMENTARIOS ESPECIALES

Una de las características más destacadas de esta película ya se ha comentado en el capítulo "Ironía dramática". El caso es que la película nos libera y poco a poco vamos reconociendo las muchas ironías y tragedias de situaciones individuales, en lugar de que nosotros las experimentemos en el transcurso de la historia cuando finalmente nos damos cuenta de que el presunto "criminal" es en realidad el humanitario y el presunto humanitario es en realidad el criminal, entonces este descubrimiento es aún mayor porque somos por quienes trabajamos duro en lugar de que nos lo entreguen en bandeja de plata. durante la película.

Otro factor destacable es el enorme éxito de taquilla que se produjo a pesar de que el personaje principal no es precisamente un ídolo y el final puede calificarse de agrí dulce cuanto menos. McMurphy es de alguna manera entrañable y simpático, aunque no adoramos exactamente a la persona que parece ser al principio (y antes del comienzo de la película). Las simpatías surgen de su inquebrantable alegría de vivir y de su alegre bondad, que ya se manifiesta. Aun así, no es el tipo de hombre que el público emularía. Sin embargo, eso no le impide ser un protagonista poderoso que puede provocar grandes emociones en el público.

En un mundo donde parece que todas las películas deben tener un final feliz para vender suficientes entradas, se debe enfatizar que una resolución satisfactoria y un final feliz no son necesariamente lo mismo. Algunas resoluciones exitosas tienen finales felices, pero no todas. Hay que dar al público la sensación de que la historia ha terminado en este punto, que la historia no puede continuar sin nosotros. Al mismo tiempo, hay que tener en cuenta que las personas fracasan, que no siempre consiguen los objetivos que se han fijado, que a veces hacen demasiado poco en el momento equivocado, que sólo reconocen sus errores cuando ya es demasiado tarde. Sin embargo, son precisamente estas personas las que a menudo constituyen el material con el que se elaboran los mejores dramas.

Un final implacablemente deprimente probablemente exigiría demasiado de la audiencia. Si Chief fuera atrapado intentando escapar y finalmente ejecutado por asesinar a McMurphy, sería algo difícil sentir una sensación de satisfacción y cierre al salir del teatro. Sin embargo, con un indicio de un rayo de esperanza en el horizonte, incluso la derrota y la muerte de nuestro protagonista se convierten en una resolución satisfactoria.

RASHOMON (1951)

Guion: Akira Kurosawa y Shinobu Hashimoto
basado en una historia de Ryonosuke Akutagawa.
Director: Akira Kurosawa

Cuando *Rashomon* fue honrado en el Festival de Cine de Venecia en 1951 y posteriormente ganó un Oscar a la mejor película extranjera, al mundo se le abrieron los ojos al cine japonés por primera vez. Al mismo tiempo, los premios consolidaron la reputación del coautor y director Akira Kurosawa como una nueva fuerza impulsora del gran cine. La película de Kurosawa destaca especialmente por su realismo psicológico. También impresiona por su magistral trabajo de cámara, sus inusuales imágenes y su excelente uso de la música. En el conjunto, estos elementos ayudan a representar el mismo acontecimiento en versiones muy diferentes. La película se basa, sobre todo, en su enfoque narrativo de una historia que inicialmente nos parece una simple mezcla de lujuria, engaño y asesinato. Es la manera de presentar la narrativa y la yuxtaposición de diferentes versiones de la llamada verdad lo que le ha dado a la película un significado y una popularidad duraderos.

SINOPSIS

Un sacerdote, un leñador y un vagabundo se reúnen bajo las ruinas de la Puerta Rashomon porque buscan protección de una tormenta. El sacerdote y el leñador lamentan los terribles acontecimientos del día. El vagabundo, que en realidad sólo quiere pasar el tiempo durante la visita de su tío, los insta a ambos a contar la historia que obviamente les molesta tanto. Luego, el leñador escribe cómo atravesó el bosque y encontró un sombrero de mujer, luego un sombrero de hombre, finalmente un trozo de cuerda y una pequeña bolsa. Al final de la cadena de hallazgos estaba el descubrimiento de un cadáver, tras lo cual volvió corriendo por el bosque y denunció el incidente a la policía.

En un flashback, el sacerdote informa a la policía que vio al hombre asesinado en la calle poco antes de su muerte. Su esposa iba a caballo y llevaba un sombrero con velo.

El famoso bandido Tajomaru comparece ante el tribunal. Confirma que asesinó al hombre, pero también dice que no lo habría matado si no hubiera sido por la brisa refrescante. Nos cuenta cómo vio al hombre y a su mujer, Takehiro y Masago, en la calle y cómo una ligera brisa sopló sus velos. Entonces se convence de que ha visto a un ángel y jura conquistar a esa mujer. Se enfrenta a ellos en la calle, muestra al caballero su espada coreana y le explica que ha encontrado un montón de piezas de este tipo y que ahora está dispuesto a venderlas por poco dinero. Atrae al hombre hasta el bosque, lo domina y lo ata. Luego vuelve con la mujer, donde de repente está decidido a mostrarle la humillación de su marido. La atrae al bosque, y cuando ella ve a su marido ataca al bandido con su daga. Él la desarma y la besa y ella finalmente se somete a su presión. Cuando se dispone a marcharse, ella le ruega que ponga fin a su doble humillación. O muere él o muere su marido. El bandido libera entonces al hombre y ambos se enzarzan en una despiadada batalla.

Tajomaru sale victorioso y apuñala al hombre con su espada hasta matarlo. La mujer ha huido en ese intertanto.

De vuelta a la Puerta de Rashomon, el vagabundo conjetura que Tajomaru probablemente también mató a la mujer, pero el sacerdote responde que la mujer también testificó en el juicio, por lo que repite su relato. En el siguiente flashback, narrado desde el punto de vista de la mujer, el bandido la ataca, luego golpea a su marido y finalmente desaparece en el bosque. Acude a su marido, pero en sus ojos sólo encuentra odio frío y repugnancia, en lugar de compasión y comprensión. Le corta los grilletes y le pide que la mate para que deje de mirarla con tanta dureza. Se acerca a él con su daga, pero se desmaya. Cuando despierta, su marido está muerto. Entonces se arroja al río, pero fracasa en su intento de quitarse la vida.

El vagabundo se queja de que la historia le resulta cada vez más confusa a medida que aumentan los detalles. El sacerdote comienza a dar la versión del muerto, que fue transmitida por una médium durante el juicio. Después de que el bandido haya atacado a la mujer, la tranquiliza, mientras que el hombre cree que nunca ha visto a su mujer más bella que en ese momento. Pero entonces la mujer pide al bandido que mate a su marido y se la lleve. Incluso el bandido se sorprende por esta demanda. La arroja al suelo. Mientras los dos hombres se preguntan cómo tratar a una mujer así. Tajomaru libera al hombre antes de que huya. Al quedarse solo, Takehiro encuentra la daga de su esposa y, bajo el peso de su culpa y humillación, la hunde en su propio corazón.

El leñador dice que el hombre, o más bien el médium, debió mentir porque no fue asesinado con un puñal, sino con una espada. El vagabundo utiliza esta declaración para obtener más información del leñador que previamente había ocultado a la policía. El leñador luego dice que después de encontrar el sombrero de la mujer, conoció al bandido, quien estaba tranquilizando a la mujer y asegurándole la sinceridad de su amor y su deseo de casarse con ella. En la versión del leñador, la mujer agarra el puñal y corta los huesos de su marido, pero él le dice que él nunca lucharía por una mujer así y que ella debe acabar con su vida. Se burla de los hombres arrepentidos, insulta su orgullo masculino y provoca así una pelea entre ellos. Ambos son tímidos y algo lamentables en su prolongada pelea. Finalmente, el bandido toma ventaja y clava la espada en el estómago del hombre. La mujer huye y el bandido se lleva su propia espada y la del hombre.

El vagabundo acusa al leñador de mentir sobre toda la historia. Mientras siguen discutiendo, oyen llorar a un bebé. Descubren un niño encontrado y el vagabundo hurga en parte de la ropa del bebé. El leñador toma represalias contra él por su villanía. A cambio, se le acusa de robar la daga y mentir durante gran parte de la historia. Cuando el vagabundo huye con la ropa, el sacerdote queda impactado por la naturaleza humana. El leñador quiere cuidar al bebé y luego es acusado por el sacerdote de querer robarle a la pobre criatura lo último que le queda de ropa. Pero el leñador asegura que quiere acoger al pequeño Bebe en su gran familia. El sacerdote lo deja ir, y su fe en la humanidad es restaurada mediante este acto de bondad.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

Dado que en esta historia se entrelazan cuatro versiones de un evento, no existe una figura central para la historia general. Lo que mantiene unida la historia sin depender de un protagonista se analiza en la sección "Unidad".

Si divides la historia en cuatro versiones, encontrarás que tres de ellas tienen cada una un protagonista diferente, el narrador respectivo desde cuya perspectiva se describe la historia. Tajomaru es el personaje central de su propia versión. Su objetivo es atrapar a la mujer, sin importar si asesina a su marido o no. Masago también es protagonista de su propia versión. Su objetivo es recuperar lo perdido: el respeto y ella atención de su marido. Y finalmente Takehiro también es el personaje principal de esta versión. Busca borrar su dignidad y humillación, lo que logra mediante el suicidio.

Sólo la versión del leñador no tiene protagonista. Por eso, a primera vista, esta versión parece la más creíble y verdadera. En su descripción de los hechos se muestra apático. Esto le da a su presentación la cualidad de ser anónima. No existe la perspectiva del narrador, lo que significa que no nos identificamos con ninguno de los personajes en acción. Esta forma de narrativa fracasaría estrepitosamente si toda la película se basara en ella. No podría funcionar incluso si nos lo presentaran como la primera versión. Pero al tratarse de la versión final, y a lo largo de la película nos hemos visto obligados a identificarnos alternativamente con el bandido, la mujer y el hombre, su descripción casi impasible adquiere una nueva dimensión de los hechos. Es sólo por la identificación y empatía previa que la historia final no tiene protagonista.

OBSTÁCULOS

En las tres historias con protagonistas los obstáculos están claramente perfilados. Los obstáculos de Tajomaru son el escepticismo inicial del marido, el posterior ataque de la esposa y su súplica de que uno de los dos hombres debe morir como consecuencia de los hechos. Esto lo lleva a su último y mayor obstáculo, a saber, que su marido es un samurái y, por tanto, un hábil luchador. El principal obstáculo de Masago es que en el momento en que busca simpatía y comprensión, su marido le trae mala suerte. En su intento de superar su caso de desprecio, fracasa estrepitosamente. En última instancia, el obstáculo para Takehiro no es el bandido, sino su propia esposa. Cuando ella exige que el bandido lo mate, su humillación por la traición de su esposa adquiere dimensiones trágicas.

PREMISAS Y APERTURA

Un hombre, su mujer y un bandido se ven envueltos en un incidente en el bosque en el que la mujer es violada o seducida por el bandido y el marido muere apuñalado. Su caballo y su espada son robados y encontrados en manos del bandido, mientras que la esposa es encontrada en otro lugar.

Para su apertura, Kurosawa y Hashimoto eligieron el encuentro de tres personajes que son, en el mejor de los casos, periféricos a los acontecimientos principales de la historia. Dado que se trata de una historia sobre la narración de acontecimientos y la naturaleza poco fiable de la memoria o la versión “honesta” de una persona sobre hechos pasados, optaron por situar todos los acontecimientos en el pasado y relatarlos un paso más allá de los principales participantes. A su manera, estos tres hombres bajo la Puerta de Rashomon son el público: nuestra postura moral está embebida en el sacerdote, nuestro lado egoísta en el vagabundo, y nuestras preocupaciones, angustia y cobardía por el leñador. Los tres personajes sirven, por tanto, para acompañar nuestro viaje a través del atolladero moral de esta película.

ARCO DE TENSIÓN, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

Debido a la naturaleza de esta historia y a la falta de un protagonista, la historia general se cuenta sin estas tres herramientas. Pero las historias individuales tienen sus propios puntos, por muy brevemente que se cuenten. La versión más desarrollada de los hechos, la de Tajomaru, es la más clara. La tensión principal de su historia podría ser: "¿Conseguiré a la mujer y a qué precio?". La culminación se produciría después de que él la ha tenido y está a punto de irse, en el momento en el que dice que uno u otro debe morir. Y la resolución es que él prevalezca en su pelea con espadas y mate al hombre de una manera justa y honorable.

TEMA

En todas las variaciones sobre los acontecimientos de ese día, el narrador afirma estar diciendo la verdad. Al cuestionar constantemente los informes del sacerdote y del leñador, el vagabundo aborda cada vez más la verdad y la mentira. Los tres hombres filosofan solos bajo la puerta sobre el tema y se preguntan por qué miente. En esencia, la película trata las diferentes perspectivas sobre una "verdad" y pregunta cómo un individuo percibe la realidad o interpreta la apariencia de acuerdo con sus propias necesidades.

UNIDAD

Dado que la película no tiene un solo protagonista, su unidad no deriva de la trama ni de la búsqueda de un objetivo relacionado con el personaje. Más bien, es el espíritu el que crea la unidad. Es una sola tarde que convierte los fatales acontecimientos en una historia coherente. Todo está relacionado con estas pocas horas, que cambiaron para siempre el destino de los involucrados. El factor que impide que las versiones divergentes de los hechos parezcan historias independientes es que todas se remiten a un contexto de tiempo y espacio estrechamente limitado. Debido a que las diferentes versiones de estas conexiones tempo-espaciales en parte se apoyan entre sí, pero también en parte se contradicen y, por lo tanto, abren capas siempre nuevas de nuestra comprensión de la historia, llegamos a un punto en el que consideramos las diferentes descripciones como una parte de este todo. Aunque la unidad de tiempo (o en este caso la unidad de sonido, tiempo y espacio) resulta mucho más difícil que la unidad de acción, y por esta razón rara vez se encuentra, sigue demostrando que es un marco estable para un drama riguroso, convincente y eficaz. Probablemente sea una tarea difícil lograr un apoyo emocional intensivo sin un personaje principal. Sin embargo, este tipo de narrativa demuestra que ciertamente puede lograr una reacción significativa y duradera por parte del público.

EXPOSICIÓN

La parte más importante de la exposición la transmite primero el leñador y luego el sacerdote. En su flashback, el leñador "proporcionó" la escena así como los sombreros, la cuerda y el cadáver como evidencia. El sacerdote nos presenta al hombre y a su esposa y nos dice que el hombre murió. El resto de la exposición se establece a partir de la interpretación que hace Tajomaru de los hechos.

Una variante interesante de transmitir la exposición a través del conflicto la ofrece el paseo del leñador por el paisaje. Si bien no hay ningún conflicto inherente en esta escena, anteriormente lo hemos visto tanto a él como al sacerdote empatizar con las víctimas y su

miedo a la atrocidad. Con esta preparación, un simple paseo por el bosque se convierte en una fuente infinita de premoniciones. Curiosamente, el público anticipa un conflicto, aunque nada de él pueda verse en la pantalla.

CARACTERIZACION

Hay muchas descripciones de las acciones de los tres personajes principales, que están limitadas en tiempo y espacio. Las caracterizaciones de estos personajes son diferentes en cada una de estas descripciones. El resultado de estas versiones, a menudo divergentes y en ocasiones superpuestas, es que cada figura se caracteriza de una manera muy compleja y a veces incoherente. Sin embargo, dentro de una descripción, estas caracterizaciones son siempre coherentes.

En su propia interpretación, por ejemplo, Tajomaru está plagado de insectos y calor desde el principio hasta el final de su historia. En la descripción de su persona y sus acciones en las otras versiones, faltan esos detalles sobre su condición porque los narradores, por supuesto, están "en su piel".

Aún más interesante que la variación en la caracterización de los demás es la forma en que los personajes se retratan a sí mismos en sus descripciones. En otras palabras, cada una de las tres figuras, según sus propias declaraciones, se comporta de la manera más honorable según su propio estatus. En la versión de Tajomaru, seduce a la mujer: no tiene que asesinar al hombre ni violar a la mujer. Cuando lo persuaden a luchar por el honor de la mujer, libra una batalla audaz y gana honorablemente y sin lugar a duda. En la versión de Masago, ella es dominada y luego castigada falsamente por su insensible marido. Quiere morir antes que vivir con el odio de su marido y por eso le pide que se suicide, una consecuencia honorable desde su punto de vista. Originalmente en la versión de Takehiro, su humillación se ve exacerbada aún más por la traición de su infiel esposa. También actúa de acuerdo con su código de honor y se quita la vida.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Todas las versiones de los sucesos de aquella tarde se desarrollan a partir de los mismos dos deseos que entran en conflicto. Tajomaru quiere tener a Masago, por cualquier medio que sea necesario. Masago y Takehiro quieren honor y decoro. En cada una de las versiones de la historia, todo surge de la colisión de estos dos deseos. Las diferencias de una versión a otra dependen sobre todo de quien las percibe: La persona que cuenta la historia, el personaje cuyo punto de vista se está representando, incluso en la versión del leñador, donde no es un actor principal en el drama, su percepción influye seriamente en cómo se nos presentan los acontecimientos. No ve a ninguno de ellos como honorable, y retrata al bandido como carente de valor para seguir adelante (hasta el final de la lucha) con su deseo declarado de utilizar cualquier medio necesario.

IRONÍA DRAMÁTICA

El efecto de esta historia se basa sólo marginalmente en el uso de la ironía dramática. Esto se debe principalmente al tema de la película, que trata de la percepción de la verdad por parte de los personajes, sus necesidades internas y los medios utilizados para ello. La película parte de la base de que no existe una verdad absoluta que pueda servir de criterio para sopesar los diferentes grados de información de los personajes.

A pesar de esta situación básica, las historias individuales especialmente la de Tajomaru - hacen uso de la ironía dramática. Cuando se encuentra con la pareja en la calle al principio, ya sabemos que va detrás de la mujer. Sin embargo, no revela su deseo. En cambio, consigue ganarse la confianza del marido revelándole su secreto y haciéndole partícipe de una pequeña estafa, a saber, la venta de objetos que ha robado de una tumba. Utiliza este truco para alejar al hombre de su esposa y luego lo abrumba. Cuando vuelve con la mujer, utiliza el mismo truco y vuelve a crear una ironía dramática. Esta vez le dice a la mujer que su marido ha sido mordido por una serpiente para conducirla al mismo lugar. Ella debe enfrentarse a la humillación de su marido. En cierto modo, la ironía aumenta el efecto dramático de la escena y también nos da una idea del carácter astuto del bandido.

PREPARACIÓN Y SECUELA

La mayor parte de las escenas posteriores a los créditos son con los tres hombres bajo la puerta Rashomon y con los individuos que testifican durante el juicio (incluido un médium que ocupa el lugar del hombre asesinado). Estos momentos nos permiten trazar los giros siempre cambiantes de la historia y aclarar sus implicaciones. Al mismo tiempo, estas escenas nos preparan para la siguiente variación. En este sentido, los tres hombres también configuran en parte las escenas preparatorias.

Sin embargo, las escenas preparatorias más importantes se basan en las historias de los personajes individuales. Aquí, también, la historia de Tajomaru utiliza las técnicas de la escritura de guiones de la forma más destacada. De todas las versiones, es la más elaborada y ricamente embellecida. Cuando el bandido duerme bajo un árbol un no tiene ninguna otra preocupación que mantener a raya a las alimañas es una introducción a la indolencia de su carácter. Pero también es una preparación mediante el contraste para las siguientes escenas. Porque cuando un soplo de Viento expone el rostro velado de Masago, el bandido entra en acción. Corre colina abajo y se convierte en un intruso maníaco e impertinente en la privacidad de la pareja que viaja. Más tarde, mientras corre por el bosque con la mujer con el pretexto de que su marido ha sido mordido por una serpiente, nos preparamos para el enérgico enfrentamiento en el que ella quiere apuñalarlo.

SEMBRAR Y COSECHAR

El sombrero de mujer, el sombrero de hombre, la cuerda y el puñal son elementos que se sitúan desde muy temprano en la película a través de la descripción que hace el leñador del hallazgo de su cuerpo. Entre los objetos destaca sobre todo el puñal que aparece posteriormente en las distintas versiones de la historia. La daga es un elemento muy crítico porque juega un papel destacado en cada versión y finalmente aparece incluso en el acto inicial cuando se acusa al leñador de robar la daga.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Ya al comienzo de la historia aprendes que el recurso estilístico de film es describir una secuencia de eventos desde diferentes perspectivas. Cuando el sacerdote y el leñador lloran juntos los terribles y fatídicos acontecimientos de las tres personas, esto es una forma de anticipación porque al menos podemos esperar una versión de los hechos. El hecho de que la versión de la muerte sea transmitida por un espíritu sigue siendo una sorpresa, al igual que la versión del leñador se presenta al final sin previo aviso.

Las declaraciones de las tres partes involucradas ante el tribunal contienen todas ellas elementos de futuro. Al menos sabemos que se produjo un asesinato, aunque inicialmente no está claro quién murió. Incluso durante el transcurso de la película no queda claro quién es el culpable de la muerte del hombre y cómo se produjo exactamente. Cuando Tajomaru dice que mató al hombre, nos catapultamos hacia la historia porque sentimos curiosidad por las circunstancias de su muerte. Cuando Masago testifica, dice que el bandido se mofó de su marido y ella corrió tras él. Esto también nos da un impulso en la historia, algo que anticipar y sobre lo que preguntarnos. Y cuando Takehiro testifica por el médium que el bandido consoló a su mujer, nos preguntamos qué dirección tomará esta versión.

PLAUSIBILIDAD

La mayoría de los hechos narrados no carecen en absoluto de credibilidad. Incluso a través de las declaraciones contradictorias, los versos individuales no pierden nada de su veracidad y comprensibilidad. El único punto algo inestable es la descripción del hombre asesinado por medio de un médium. Sin embargo, los tres hombres bajo la puerta de Rashomon dan por sentada esta afirmación. Sugieren así que la declaración de un médium es un proceso completamente natural en su mundo y su época, el siglo XII. Para un público moderno, sin embargo, esta legitimación sería algo tenue.

Como espectadores modernos, la construcción argumental de la película nos convence de que se trata de un proceso normal. Porque la historia trata de la percepción y la verdad. Trata de lo que es verdad y de lo que creemos que es verdad. La película plantea el problema de que la verdad de uno excluye la verdad del otro. Dado que estas cuestiones ya están en el aire tras las dos primeras descripciones y requieren que el espectador se comprometa intensamente con ellas, es un paso relativamente pequeño permitir ahora también que el médium admita acusadoramente a un muerto como testigo. Aceptamos al médium no porque estemos convencidos de su credibilidad, sino porque estamos convencidos de que los demás creen en la veracidad del testimonio. Nos enfrentamos a tres versiones diferentes, todas ellas presentadas con ferviente exageración; ¿por qué habría que descartar la historia del muerto por sospecha de inverosimilitud?

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

En esta película, la acción es esencialmente más importante para la narración que el diálogo. Un ejemplo particularmente bueno de una acción que tiene un propósito específico es la oferta de Tajomaru para que Takehiro se quede con su tesoro. En realidad, no quiere vender contrabando. Su objetivo es forjar un vínculo de confianza con un hombre que cree que es un ladrón. Para ello, no hay mejor medio que desarmarse. Otro ejemplo de acción lo encontramos en la representación del leñador, cuando Masago apela al honor de los dos contrincantes. Está decidida a incitar a los hombres a luchar por ella y por su honor. Ejemplos para actividades puras se encuentran en la trama marco. El vagabundo saca trozos de madera de la puerta para hacer fuego, luego escurre su ropa y la seca sobre las llamas. Estas actividades no tienen un significado profundo. Se limitan a sus usos prácticos superficiales.

DIÁLOGO

Durante grandes tramos de la narrativa, la película es esencialmente independiente del diálogo. Sin embargo, detrás de la Puerta Rashomon la situación es algo diferente. Aquí,

donde el "público" reacciona a las historias y destila la verdad de las diferentes versiones, el diálogo adquiere una función de apoyo. Aquí se interpretarían los acontecimientos, aquí nos preguntamos qué implicaciones tienen para nuestra propia visión del mundo. Los hombres bajo la puerta exploran todo el espectro del tema, pero el vagabundo impide cada vez más que el premiado convierta la discusión en un sermón. Algunas de las líneas de diálogo se centran en el tema: "La gente miente porque es débil"; "Ni siquiera puedes decirte la verdad a ti mismo." Estas y algunas otras frases amenazan con expresar claramente el tema de la película. Sin embargo, dado que los tres personajes se encuentran en una relación conflictiva en la que no existe un principio de paridad interna, hay que evitarlo. Autores del peligro dramático de predicar directamente a la audiencia.

VISUALIZACIÓN

El diseño visual de la película es francamente impresionante. Cada plano y cada recorrido de cámara parecen subrayar las acciones de los personajes y las reacciones de los espectadores (tanto los que están bajo la puerta como los que están en el cine). Esto se aplica a la cámara estática durante las declaraciones ante el tribunal, así como a la velocidad norte con la que se mueve la cámara durante la persecución en el bosque. Se desarrollaron composiciones visuales claramente definidas para las distintas versiones de los acontecimientos. En la representación de los Bandidos predominan los planos bipersonales (en los que sólo se ven dos personas en un corte de imagen normalmente estrecho). Estas actitudes respaldan su creencia de que se separa de hombres y mujeres. En la versión masculina, los planos de su mujer con el Bandido contrastan marcadamente con los planos individuales (es decir, con una sola persona), en los que sólo lo vemos a él hermoso. Esto subraya claramente que se considera víctima de una conspiración entre su esposa y el bandido. En la versión femenina, el bandido apenas aparece. Aquí existen numerosos planos de a dos, en los cuales a ella se la ve con su marido. Sin embargo, el recurso estilístico central de su narración son los planos únicos en los que se narra el conflicto con su marido. En la versión del leñador predominan los tres planos (tres figuras en un plano), en los que la mujer se sitúa casi siempre entre los dos hombres. Esto expone visualmente con mayor claridad la dinámica conflictiva de la constelación triangular.

Más allá de estos patrones, hay numerosos medios artísticos en la composición visual de Kurosawa que enfatizan la dinámica de conflicto entre los personajes. Cuando el vagabundo quiere sonsacar su historia al leñador, casi se pone en cuclillas sobre el hombro de este último. Y cuando la mujer de la versión del bandido cede a sus impulsos eróticos, la luz del sol cae juguetonamente a través de las copas de los árboles, aportando una nota lírica y romántica a la realidad realmente cruel de la escena. En la versión del leñador en la que la mujer insta a los hombres a luchar, la vemos en un impresionante plano entre las espadas alzadas para la batalla. Esto separa a los hombres y, al mismo tiempo, esta imagen subraya más claramente el tema del enfrentamiento. Más tarde, en una versión idéntica, volvemos a verla entre los hombres, esta vez estirada entre las piernas del bandido. También se ve a su marido, expresando así visualmente la esencia del conflicto.

ESCENAS DRAMÁTICAS

Un ejemplo especialmente logrado de escena dramática es cuando el bandido se encuentra por primera vez con el hombre y la mujer en el bosque. Sabemos que se ha fijado en la mujer. Seguimos esto con emoción para ver si encuentra la manera de llevar a cabo sus

intenciones y cómo lo hace. Es impresionante ver cómo este hombre aparentemente letárgico y perezoso mantiene a salvo al samurái. Es bastante obvio que se trata de un ladrón, y el hombre no le creería si no se comportara como un bandido. En consecuencia, recoge a un bandido, aunque uno que no lo parece y que incluso se desarma. En cuanto el samurái acepta ponerse la espada, el bandido está un paso más cerca de su objetivo. Se ha ganado la confianza del samurái porque acepta un trato ilegal que nada tiene que ver con los verdaderos intereses del bandido. El hecho de que el diálogo se utilice muy escasamente en esta escena la convierte en un interesante objeto de estudio.

COMENTARIOS ESPECIALES

Esta película es una exploración de la naturaleza relativa de la verdad y una búsqueda de una verdad absoluta. Representa gráficamente cómo se filtra la realidad a través del punto de vista del perceptor. En otras palabras, algo más que la belleza está en el ojo de quien la mira. Lo que es real y lo que se cree que realmente sucedió parece depender de quién lo vio y cómo esa persona lo filtró a través de su propia perspectiva. Estas son las preguntas con las que el espectador debe lidiar al ver esta película, y es un testimonio de la efectividad de la realización cinematográfica el hecho de que no se nos den tanto "respuestas" a la filosofía del cineasta, sino más bien preguntas intrigantes. y un contexto perfecto para abordarlos.

Aquí cada una de las historias que se cuentan sobre los mismos hechos está distorsionada por el punto de vista de los diferentes narradores: el bandido lo ve como una lucha valiente, y que se ha ganado el amor de la mujer; la mujer siente que el bandido la ha agraviado y luego el frío y odioso marido la ha agraviado de nuevo; el marido también se siente agraviado por el bandido, pero en lugar de abandonar a su mujer, se siente traicionado por ella; y el leñador ve la lucha tan reñida en ambos bandos y los percibe a los tres como débiles y traicioneros. Cada uno de ellos tiene "razón" acerca de la verdad de su historia desde su propio punto de vista. Y cada uno de ellos hace lo honorable en su propia versión. Esto se remonta a lo que dice el vagabundo: "Todos queremos olvidar algo, por eso creamos historias".

Un efecto secundario interesante de la estructura dramática de esta película es que la resolución sólo puede tener lugar en la trama marco. Lo que queda después de las cuatro historias entrelazadas de los mismos acontecimientos son muchas preguntas y algunas opiniones que varían subjetivamente entre los espectadores. La historia suscita debates intelectuales y filosóficos, pero no se resuelve del todo. Sin embargo, en la historia marco los tres hombres encuentran un bebé huérfano y cada uno reacciona de manera diferente ante esta situación. Los problemas presentados se entregan. el destino de la humanidad no está exento de esperanza. Por más graves que sean los problemas de comunicación y percepción, por más primordial que sea la lucha por una única verdad, todavía hay una chispa de humanidad en el alma humana, tanto en el siglo XII como en el siglo XX. Este no es un sentimiento tan atípico para los años 90. La importancia de esta película en el año de su estreno debió de ser aún mayor si se tiene en cuenta que se produjo sólo seis años después del final de la Segunda Guerra Mundial en un país que yacía en ruinas.

ANNIE HALL (1977)

Guion: Woody Allen y Marshall Brickman
Director: Woody Allen

Una de las comedias más premiadas de la última década *Annie Hall* es, quizás la mejor película hasta la fecha de uno de los pocos verdaderos aficionados del cine estadounidense. Como guionista, director y actor al mismo tiempo, Woody Allen ha demostrado ser un cineasta cuyo trabajo abarca una gama increíble, desde hilarantes tonterías hasta una introspección seria y reflexiva. Esta película es quizás considerada la mejor de Allen por muchos de sus fanáticos en todo el mundo porque representa una síntesis exitosa de los dos extremos de su historia. Ganó los premios Oscar a Mejor Película, Mejor Actriz, Mejor Guion y Mejor Director, y Allen también fue nominado a Actor Principal.

SINOPSIS

El comediante Alvy Singer se dirige directamente a la cámara y cuenta su vida, comenzando con un incidente de su infancia que muestra su angustia existencial. Vemos a su familia en Coney Island, su libido infantil en el aula y lo vemos en un programa de entrevistas de televisión cuando es adulto. Mientras espera a Annie afuera de un teatro de Nueva York, es abordado por fanáticos de la clase trabajadora y "rescatado" cuando llega su taxi. Pero ella está irritable, lo que sólo empeora cuando él se niega a ver la película que iban a ver porque se perdieron los primeros dos minutos. Él la engatusa para que vaya a ver *The Sorrow and the Pity* una vez más, pero mientras esperan en la fila, un patrón desagradable detrás de ellos pontifica hasta que Alvy saca a Marshall McLuhan de entre bastidores para derribarlo.

Más tarde, en la cama, Alvy quiere hacer el amor con Annie, pero ella no quiere y menciona a su primera esposa, Alison. Un flashback nos lleva detrás del escenario en un mitin de Adlai Stevenson, donde Alvy conoce a Alison justo cuando está a punto de convertirse en cómico. Más tarde, en la cama con Alison, quien ahora es su esposa, Alvy se obsesiona con el asesinato de Kennedy hasta el punto de acusarlo de usarlo como excusa para no hacer el amor con ella.

En una casa de playa, Alvy y Annie disfrutan de sus mejores momentos, divirtiéndose, intentando cocinar langostas. Luego, caminando por la playa, Annie le cuenta a Alvy sobre sus antiguos novios y juntos "visitan" su pasado y la miran con estos otros hombres.

Con su segunda esposa, la ambiciosa y "correcta" Robin, Alvy es conducido por una fiesta literaria mientras lo único que quiere hacer es ver un partido de baloncesto en la televisión o hacer el amor, a pesar de los invitados a la fiesta. Más tarde, mientras hacen el amor, Robin se distrae con una sirena y no puede llegar al clímax. Ella toma un Valium y él se da una ducha fría. Alvy sigue hablando de su paranoia judía mientras su amigo Rob habla de ir a California, la nueva meca. Conocen a dos mujeres para jugar al tenis y este es el primer encuentro de Alvy y Annie. Tienen una reunión incómoda después del juego y finalmente terminan con ella llevándolo al centro de la ciudad. Siguen empezando a despedirse y no se van hasta que Alvy termina en su apartamento. Mientras beben vino y un intercambio cada

vez más difícil, contrarrestado por los subtítulos de sus pensamientos contrastados con sus palabras, Alvy finalmente la invita a salir.

Annie canta ante un público distraído y luego Alvy la besa mientras va a buscar algo de comer. Mientras toma un sándwich, Alvy habla de sus ex esposas. Juntos en la cama, Alvy y Annie no pueden olvidar lo buenos que eran. A medida que se conocen, Alvy le recomienda libros a Annie con "muerte" en el título y comentan sobre todos los "tipos" que ven en Central Park antes de que él declare que la ama. Pero cuando ella comienza a mudarse a su departamento, él parece entrar en pánico al pensar que ella está renunciando a su propio departamento, su válvula de seguridad. De vuelta en la casa de la playa, Annie estudia detenidamente los cursos de educación para adultos que Alvy ha sugerido, pero él quiere hacer el amor e insiste en que esta vez no fume marihuana. Mientras él comienza a hacer el amor con ella, su "espíritu" se levanta de la cama y quiere saber dónde están sus cuadernos de dibujo.

Alvy sufre una entrevista con un cómico horrible que busca un escritor y luego actúa para una audiencia universitaria en Wisconsin. Luego, él y Annie van a visitar a su familia para una gran cena dominical. Él cree que Grammy Hall lo ve como jasídico, luego contrasta a su familia con la de ella, mostrando a ambas simultáneamente a través de una pantalla dividida. El hermano de Annie revela una fantasía de deseo de muerte sobre conducir, luego aterroriza a Alvy llevándolos al aeropuerto bajo la lluvia.

De vuelta en Nueva York, Alvy ahora está celoso de la aparente relación de Annie con su instructor de educación para adultos y ella responde que él nunca la considera lo suficientemente inteligente o intelectual. Annie regresa de su primera sesión con su psiquiatra, que paga Alvy. Ella parece haber progresado más en una sesión que él en quince años con su psiquiatra. Pero Annie sueña que Alvy la está asfixiando, por lo que entrevista a gente en la calle sobre la durabilidad del amor. En una parodia animada de *Blancanieves*, Rob le sugiere a Alvy con quién salir. Él y la mujer, una reportera desgarrada de Rolling Stone, van a ver al Maharishi y luego terminan en la cama. Pero Alvy recibe una llamada de emergencia de Annie y corre a su apartamento sólo para descubrir que la emergencia es una araña en su baño. Después de enredarse con la araña, él y Annie terminan en la cama y prometen no volver a romper nunca más.

Rob, Annie y Alvy regresan al antiguo barrio de Brooklyn para "visitar" el pasado de Alvy. Para su cumpleaños, Alvy le regala a Annie lencería y un reloj. Ofrece una buena interpretación de "Seems Like Old Times" en un club nocturno, lo que llama la atención de Tony Lacey, un productor discográfico de Los Ángeles. Alvy rechaza la invitación de Tony a una fiesta. Luego, en pantalla dividida con sus respectivos psiquiatras, Annie y Alvy se quejan de la "constante" y "casi nunca" ruptura de su relación.

Los amigos le piden a Alvy que pruebe la cocaína, pero él tiene que estornudar y hacerlo y lanza al aire drogas por valor de varios miles de dólares. Rob les muestra a Alvy y Annie los Ángeles decorado para Navidad. Alvy está allí, para entregar un premio de la televisión, pero se siente mortalmente enfermo. Cuando descubre que se le encontró un reemplazo vuelve a recuperarse.

Sus amigos le ofrecen a Alvy cocaína, pero termina destruyendo gran parte de ella al estornudar sobre ella. Luego, en Los Ángeles, Rob les muestra a él y a Annie las vistas navideñas. Alvy está en la ciudad para entregar un premio, pero se siente mortalmente

enfermo. Cuando lo reemplazan en la entrega de premios, se siente bien. Rob los lleva a una fiesta en Hollywood, sólo para descubrir que es en la casa de Tony Lacey. Tony quiere grabar un álbum con Annie y que ella se quede en su casa durante seis semanas para hacerlo. Alvy intenta frustrar el trato, pero cuando vuelan a casa en Nueva York, él y Annie concluyen que no pueden permanecer juntos. Dividen sus libros y le aconsejan a Alvy que vea a otras mujeres.

Intenta reavivar la vieja magia con otra mujer volviendo a cocinar langosta en la casa de la playa, pero con ella no es divertido. Llama a Annie a Los Ángeles y le pide que venga, y cuando ella se niega, él vuela a la Costa Oeste a buscarla. Coge un coche de alquiler en el aeropuerto, queda con ella para comer y le pide que se case con él. Cuando ella lo rechaza, él estrelló su coche en el aparcamiento del restaurante. Rob paga su fianza y le recoge en la cárcel. En Nueva York, Alvy asiste a un ensayo de su primera obra de teatro, que tiene casi exactamente el mismo texto que su última escena con Annie, salvo que aquí el joven se levanta y se marcha mientras ella corre tras él y acepta casarse con él. Alvy nos cuenta que se reencontró con ella, que hablaron de los viejos tiempos y que se separaron como amigos. Al final, se da cuenta de que las relaciones interpersonales son a menudo irracionales y absurdas, pero que las necesitamos.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

En la mayoría de las películas cuyo título lleva el nombre de un personaje, éste es también el protagonista. En esta historia, sin embargo, Alvy es el protagonista y no Annie. Es la historia de su vida, y su objetivo es encontrar la felicidad de alguna forma, encontrar los medios para encontrar la alegría y el amor y aceptar las limitaciones de la vida.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos más insuperables a los que Alvy se enfrenta en sus diversos intentos de experimentar la alegría y el amor son sus neurosis. No las oculta desde el principio; son evidentes en su infancia e incluso en los chistes que relata. Pero las diversas neurosis de Alvy se ven exacerbadas por las mujeres de las que se enamora. Vemos cómo los problemas tanto de Alison como de Robin chocan con los de Alvy, que se convence cada vez más de que es imposible que le quieran y le acepten. Cuando se enamora de Annie, cree haber encontrado finalmente la clave, pero luego se da cuenta de que ella tiene sus propias inhibiciones y problemas, que se convierten en obstáculos para su búsqueda, al igual que su creciente confianza en sí misma y su ambición.

PREMISA Y APERTURA

Un neurótico comediante judío de Nueva York se enamora de una cantante cristiana del Medio Oeste y utiliza esta relación para intentar encontrar la respuesta a por qué es incapaz de aceptar y amar la vida. Las luchas de Alvy por ser amado y comprendido preceden al comienzo de la historia.

Allen y Brickman eligieron una apertura en la que el personaje principal habla directamente a la cámara y cuenta historias que reflejan su visión de la vida y la filosofía. Menciona su descubrimiento de Annie y luego continúa describiendo su infancia, incluidas sus neurosis incipientes. Estas primeras escenas, narradas subjetivamente, muestran menos la realidad de su crecimiento que su estado mental, que llevó consigo desde su niñez hasta la edad

adulta. Esto queda claro al final de esta primera secuencia infantil, cuando bromea en un programa de televisión sobre su vida dominada por las neurosis.

ARCOS DE TENSION Y CLÍMAX

La verdadera tensión radica en la cuestión de si Alvy podrá encontrar la clave de su felicidad futura en su relación con Annie. Comienza en el momento en que se conocen jugando al tenis y luego se juntan, aunque sabemos desde la primera escena que se están convirtiendo en pareja. La pregunta no es si entablarán una relación, sino si esa relación funcionará desde la perspectiva de Alvy; así que necesitamos ver el contexto antes de que la tensión se aclare: qué tipo de persona es, cuáles son sus problemas, cómo han sido sus relaciones anteriores con mujeres y cómo él y Annie logran estar juntos.

El clímax se alcanza cuando deciden en el vuelo de regreso de Los Ángeles que tienen que separarse. Mi protagonista ha llegado tan lejos como ha podido en su intento de conseguir lo que necesita en esta relación para solucionar sus problemas, y el intento ha fracasado. La resolución llega después de que él haya presenciado un ensayo de la versión "mejorada" de su aventura con Annie y esté reviviendo los mejores momentos de su tiempo juntos y ahora vuelven a revivir los mejores momentos cuando juntos se aferran a sus recuerdos. Al hacerlo, llega a la conclusión de que no hay una solución patente para él, que no hay relación posible que resuelva sus dificultades, que las relaciones amorosas siguen siendo necesarias porque no son compatibles con nuestro delirante afán de afecto, amor y seguridad.

TEMA

Cuando esta historia fue escrita y filmada, tenía el título provisional de *Anhedonia*, que significa la incapacidad de sentir placer. Si bien se ha llegado a la convicción correcta de que no se trata de un título atractivo para el gran público, sin embargo, ha seguido siendo el tema de la historia. Incluso en la escena inicial, cuando habla directamente a la cámara, Alvy habla de que la vida está llena de soledad, Alvy habla de que la vida está llena de soledad, pesadumbre y tristeza, y que, sin embargo, se acaba demasiado pronto. Más adelante, habla a menudo de que debemos estar agradecidos si sólo somos infelices, porque podría ser peor, podría ser terrible para nosotros. Y al final llega a la conclusión de que la infelicidad merece la pena.

El tema de Annie es una variación del de Alvy. Al principio, ella también lidia con numerosos obstáculos y dificultades, pero menos de aceptar la alegría de vivir y más de permitirla. Pero a medida que crece y se hace más segura de sí misma, puede alegrarse de su éxito y de su nueva vida. Y Rob es el contraste perfecto con Alvy. Él es el hedonista, el opuesto exacto del "anhedonista" que es Alvy. Rob vive sólo para el placer, desde las risas falsas que reproduce de la cinta, hasta los gemelos en su cama, pasando por la buena vida que le ofrece a Alvy.

UNIDAD

La unidad es fundamental en una historia contada de este modo, ya que nunca sigue una cronología y, a primera vista, no parece haber una persecución clara de un objetivo. Sin embargo, al romperse la ilusión de la pantalla cinematográfica, al hablar el protagonista directamente al público, al dar vida a sus fantasías y sus miedos, al hacerse a un lado y contemplar su propia infancia o a Annie con un amante del pasado, nos ponemos

constantemente en la piel de Alvy, dentro de su piel. Así, aunque no siempre sepa lo que persigue, nos identificamos con él y vemos que toda su relación con Annie ha llegado a ser lo que él cree que es su último esfuerzo por encontrar placer, amor y felicidad en esta cosa miserable que llamamos existencia. Esta búsqueda, que no siempre comprende, es el elemento unificador de la historia y, por lo tanto, es la unidad de acción que mantiene unida la película.

EXPOSICIÓN

La exposición siempre está asociada con el humor y más a menudo se presenta de manera dramática que simplemente comunicada verbalmente. Nos informan sobre su infancia al ser llevados allí, a su casa, a su familia, a su salón de clases. Aprendemos sobre los novios anteriores de Annie cuando nos los presentan; Nos quedamos allí y lo observamos. En todas estas escenas expositivas hay al menos humor y, en la mayoría de los casos, conflicto: a veces entre las encarnaciones "actuales" de Annie y Alvy y a veces entre ellos y sus alter egos, como en la escena en la que Annie y su amigo, el actor, charlando en una fiesta. A veces el conflicto también se produce en la escena en cuestión, por ejemplo, cuando el joven Alvy explica que el universo se está expandiendo y el odioso doctor intenta disuadirlo.

CARACTERIZACIÓN

Alvy se caracteriza por sus neurosis, sus obsesiones con la muerte y la culpa y *The sorrow and te pity*. Es un hombre que cree que todas las personas son miserables o horribles, que ve antisemitismo donde quiera que vaya, que ni siquiera permite que su éxito como comediante lo anime o lo haga sentir bien. Al final, cuando recuerda todos los viejos tiempos con Annie, se da cuenta de que lo que pudo haberle parecido miseria en ese momento era en realidad placer y que puede experimentarlo, incluso si a veces se retrasa. Annie se caracteriza por su constante preocupación por no parecer lo suficientemente intelectual. Al igual que Alvy, ella no ve sus puntos fuertes como puntos fuertes, piensa que su encanto absoluto es la debilidad. Ella es vulnerable a sus sugerencias sobre clases de educación para adultos debido a este temor acerca de su capacidad intelectual, y se muestra susceptible ante sus comentarios. Sin embargo, ella es una persona mucho más abierta; no se inmuta al referirse a su "problema sexual" en público y es capaz de hacer más cosas en una sesión con su psiquiatra que Alvy en años de terapia.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Esta historia se desarrolla completamente más allá de una secuencia cronológica de acontecimientos. Al romper la ilusión de la película como "realidad", al dejar que el protagonista hable directamente al público, al permitirse vagar a voluntad por el pasado, el presente, la fantasía y la caricatura, los guionistas permiten que la historia se desarrolle según las emociones del protagonista y no según la secuencia de los acontecimientos. §Empezamos con Alvy, su vida y sus obsesiones y neurosis. Cuando vemos a Annie por primera vez, no parece que ella pueda ayudarle a superar sus problemas. \Nos enteramos de que ya ha tenido dos matrimonios exitosos y sólo entonces vemos el primer encuentro entre Alvy y Annie, que nos da esperanzas de que esta relación le ayude a superar su falta de alegría.

Una vez que viven juntos y los problemas de Alvy se hacen evidentes, seguimos un desarrollo cronológico, pero sigue habiendo digresiones hacia el pasado, y entran en juego sus fantasías y el episodio de los dibujos animados. El hilo conductor sigue siendo el progreso emocional de Alvy, no la secuencia estricta de los acontecimientos. Y los "grandes saltos en el tiempo del tercer acto son posibles gracias a la libertad con que se cuenta la historia, al vínculo con el desarrollo emocional más que con el cronológico".

IRONÍA DRAMÁTICA

La ironía dramática se utiliza de formas muy distintas. Cuando Alvy y Annie intentan impresionarse mutuamente poco después de su primer encuentro hablando de cuestiones estéticas, vemos en los subtítulos lo que realmente piensan y lo que contrasta irónicamente con su galimatías pretencioso. La ironía dramática es bastante directa cuando Alvy abandona la cama que está compartiendo con la reportera de Rolling Stone para ayudar a Annie como spin doctor. Annie le pregunta si estaba con alguien cuando llamó, y él le miente mientras nosotros sabemos la verdad.

Pero también hay un uso reflexivo de la ironía que se expresa en la narración de la historia. Alvy pide a las personas de la calle que comenten los acontecimientos de la historia, o aspectos de sus vidas que se reflejan en la historia. Allen también ha utilizado la ironía mediante el uso contrastado de la técnica de la pantalla dividida: las dos sesiones de psicoterapia y las dos escenas familiares, cada una comentando la otra – emplea una ironía que nos seduce y nos obliga a una reflexión. Luego están los viajes a su pasado, el Alvy adulto en su silla de clase, Alvy y Annie observando a una Annie más joven y su ex novio, el actor. En todos estos casos, estamos al tanto de algo que alguien en la pantalla no está, escuchando tanto el pasado como el presente, y siendo llevados a procesar mentalmente ambos lados al mismo tiempo. En cierto modo, nos convertimos en parte de la ironía, participamos de ella, que es uno de los principales objetivos del uso de la ironía, es decir, involucrar más plenamente al espectador en la historia.

PREPARACIÓN Y SECUELA

Las escenas de preparación utilizadas aquí son a menudo usos bastante tradicionales de la forma dramática, mientras que las escenas posteriores son a menudo muy diferentes. Por ejemplo, justo antes de que Annie sea presentada por primera vez, Alvy es abordado por “el reparto de *El Padrino*” a la salida del cine. Se ve acosado de una manera que le angustia, y la llegada de ella se ve como su rescate. Pero ella está de muy mal humor y entran en conflicto al instante. La escena es de preparación directa.

Cuando Alvy y Annie pasean por el muelle y él declara que la ama y que “la quiere”, es una preparación por contraste para la escena que vendrá cuando ella se mude a su apartamento y él entre en pánico por ello. Al final de la película, cuando va a California a pedirle que se case con él, hay una escena de preparación con la camarera antes de la escena. Y aquí hay una efectiva y tradicional escena de secuelas cuando él estrella su coche de alquiler contra tres coches en el aparcamiento.

Pero muchas otras escenas de secuelas se producen cuando habla directamente a la cámara o entrevista a la gente en la calle. Cuando él y Annie se pelean y ella se marcha en taxi, Alvy interroga a la gente de la calle, que le dice que el amor se desvanece y que la

superficialidad sirve para mantener una relación. Después de que Annie se haya ido de su apartamento, un hombre de la calle le dice que se ha mudado a California y una mujer le dice que salga con otras mujeres. Estas escenas posteriores son otra forma de hacer que el público participe en la historia.

SEMBRAR Y COSECHAR

Un maravilloso ejemplo del uso de esta herramienta es mostrar al joven Alvy en los autos chocadores de Coney Island. Mientras en el transcurso de toda la historia se hace hincapié en la problemática relación de Alvy con los coches: el pánico que le produce el estilo de conducción de Annie, su renuencia a conducir un coche él mismo y, finalmente, su avezado intento tras el volante cuando él la visita en California. Cuando ella rechaza su proposición de matrimonio, Alvy regresa directamente a sus días de autos de choque.

Un ejemplo del uso contrastado de la siembra y la cosecha lo proporcionan las dos escenas de langostas. Por lo que vemos, Alvy y Annie rara vez fueron tan felices el uno con el otro como durante su pelea con las langostas en la casa de la playa. Cuando él intenta reconstruir esta escena y este estado de ánimo desenfadado con otra mujer, se produce un desastre. Otro ejemplo de contraste entre la plantación y la cosecha es su costumbre de fumar marihuana antes de irse a la cama. La primera vez a él no le importa, pero más tarde le molesta y surge un conflicto entre ellos. Los libros con la palabra "muerte" en el título se tematizan bastante pronto en su relación. La cosecha llega en el momento de la ruptura, cuando ella rechaza su propuesta de matrimonio y él finalmente utiliza este motivo en su obra.

ELEMENTOS DE FUTURO Y ANTICIPACIÓN

Cuando Alvy menciona a Annie por primera vez, lo hace en el contexto de su separación, aunque la mayor parte de la historia trata de su convivencia. Así que esta declaración temprana tiene el carácter de una prefiguración. Rob sigue hablando de irse a California e insta a Alvy a que le acompañe. Es más bien un elemento del futuro, no una garantía absoluta de que California será el escenario, sino una especie de predicción. Y cuando conocen a Tony Lacey por primera vez, éste les sugiere que le visiten si alguna vez van a California: de nuevo un elemento del futuro.

PLAUSIBILIDAD

En ningún momento se espera que creamos que todo sucedió exactamente como se describe. Desde el primer fotograma, la película rompe la ilusión de realidad que la mayoría de las películas intentan crear para el público. En su lugar, se nos anima a creer en la realidad emocional de los acontecimientos y a considerar su representación real como productos exagerados, exagerados y, a veces, directamente fantásticos.

El método utilizado para mantener a raya nuestras dudas no carece de interés. Simplemente nos enfrentamos al hecho de que la historia se cuenta así desde el principio. En caso de que lo basta con que el protagonista se dirija a nosotros directamente, y si asumimos que el joven Alvy en realidad estaba preocupado por la expansión del universo, unos minutos más tarde vemos al Alvy adulto sentado en el aula de su infancia y discutiendo con su maestro para entretener su temprano interés en el sexo opuesto. Nos hemos acostumbrado a un estilo narrativo que no requiere que creamos que algo sucedió exactamente como se retrata, sino que refleja la forma en que el protagonista percibe emocionalmente los hechos

descritos. Sus sentimientos serían por tanto el factor determinante para determinar lo que creemos que es verdad o no.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

La diferencia entre acción y actividad se puede ilustrar claramente en las dos escenas de la langosta. En la escena con Annie, a pesar de toda la diversión y alegría que ella encarna, todo lo que sucede es pura actividad. Debajo del nivel, donde ambos se lo pasan genial, ninguno de los dos tiene ninguna agenda oculta ni persigue un objetivo diferente al preparar el entretenimiento. En la otra escena, Alvy intenta reconstruir un momento feliz, captar algo que la mujer que está con él ignora. Tiene un objetivo, una agenda oculta, y es por eso por lo que esta escena lo muestra haciendo algo.

Cuando Annie llama a Alvy en medio de la noche para pedirle que mate una araña, es una acción de su parte. Ella quiere que vuelvan a estar juntos. El acto mismo de matar la araña es una actividad, pero su llamado y luego su petición de quedarse con ella son acciones. Cuando Annie y Alvy se ofrecen transporte después del primer encuentro, ambos lados actúan. Cada uno de ellos quiere tener la oportunidad de conocer al otro, y ambos se sienten incómodos al decirlo abiertamente. Entonces bromean sobre quién llevará a quién y quién posee un automóvil para prolongar su interacción el tiempo suficiente para encontrar una manera de pasar más tiempo juntos.

DIÁLOGO

Hay diálogos divertidos e impresionantes a lo largo de la historia. Desde el discurso de Alvy sobre los desafortunados y terribles hasta la afirmación del reportero de Rolling Stone "El sexo contigo es realmente una experiencia kafkiana" es consistente en esta película. Allen guardó una de las mejores frases para el momento en el que se hablaba de la separación en el vuelo de regreso de California: "Una relación es como un tiburón, tiene que seguir moviéndose, de lo contrario morirá. Creo que lo que tenemos en nuestras manos es tiburón un muerto".

Pero aparte del chiste, el diálogo se utiliza eficazmente para demostrar contraste y desarrollo. Cuando Alvy sugiere por primera vez que Annie tome clases de educación para adultos, dice que ella puede "conocer profesores interesantes". Cuando conoce a un profesor interesante, Alvy dice que la educación de adultos es "la peor clase de mierda, y los profesores son idiotas". Cuando Annie rechaza la propuesta de matrimonio de Alvy hacia el final de la película, la compara con Nueva York, una ciudad moribunda. Cuando corrige un poco la realidad en su afirmación, utiliza las mismas palabras y demuestra de esta manera lo mucho que ella lo impresionó con ellas.

VISUALIZACIÓN

Las imágenes de esta película se utilizan una y otra vez para destruir la ilusión de la realidad. Sirven, al igual que el acercamiento directo de la cámara y las entrevistas a los transeúntes, para establecer el estilo de esta historia. Cuando Alvy aparece en su asiento en el salón de clases y discute con el maestro, no hay nada particularmente sorprendente en lo que se ve, pero ahí es donde la libertad de la cámara comienza a mostrarnos cosas que en realidad no son posibles. La escena en la que Annie y Alvy la observan con otro hombre en el pasado, o la visita* al antiguo barrio de pulgas de Ahy, donde en realidad están presentes en escenas del pasado, establecen este enfoque liberal de la realidad. Es esta misma libertad

la que permite la yuxtaposición de las dos sesiones de terapia y las dos familias cenando en la pantalla compartida. Y también hace posible la representación del lado imaginado de lo que podemos ver: Alvy como un judío jasídico en la cena de Hall, la secuencia animada, el espíritu de Annie abandonando su cuerpo mientras ella permanece en la cama.

ESCENAS DRAMÁTICAS

La escena con Alvy y Annie después del partido de tenis es una escena dramática increíblemente poderosa y vívida. un medio eficaz para revelar rasgos de carácter porque no sólo nos muestra lo que avergüenza a alguien, sino porque los intentos de superarlos pueden aumentar simultáneamente la incertidumbre y arrojar luz sobre la naturaleza de los personajes involucrados. Esta escena aparentemente simple, que, en la superficie, se trata simplemente de un paseo, está bellamente concebida y magníficamente interpretada. Ella parece interesada en él y él la sorprende en obvias inconsistencias y contradicciones. Se siente acorralada y se refugia en afectaciones entrañables y encantadoras al mismo tiempo: "tandaradei". De repente nos damos cuenta, como esperamos, de que volverán a salir de este callejón sin salida, y durante mucho tiempo antes de que lo hagan. Finalmente concluyo que ella lo lleva con ella en su auto y es una buena idea de dirección que Alvy la golpee accidentalmente con el mango de su raqueta de tenis; sin duda habría reconocido las implicaciones freudianas.

Otra escena bellamente dramática tiene lugar en la casa de la playa, cuando Alvy no quiere que Annie se fume un porro antes de hacer el amor. Lo que él quiere y lo que ella quiere están en directa oposición entre sí, y sus intentos de distraerlos a ambos de discutir y no amar fracasan visiblemente cuando su fantasma se levanta de la cama y quiere su cuaderno de bocetos. Su deseo de moldear la vida amorosa de ambos según sus ideas - con luz roja y sin marihuana - está en el centro de su conflicto, y es también él quien está completamente cabreado.

COMENTARIOS ESPECIALES

Hay muchos momentos notables en esta película: Marshall McLuhan saliendo de detrás de un cartel publicitario para disuadir a un maestro sabelotodo y listo; los subtítulos en los que se comparan los verdaderos pensamientos de Annie y Alvy con las frases con las que quieren impresionarse mutuamente poco después de su primer encuentro; El fantasma de Annie levantándose de la cama y hablando con Alvy mientras su cuerpo permanece allí; Intenta incluir a los transeúntes en sus problemas y en su historia. Pero quizás el aspecto más importante de esta película, el que se queda contigo, es la forma en que hace visibles los procesos internos.

Descubrir el interior de los personajes es el problema constante del guionista. ¿Cómo sabemos lo que realmente siente o piensa un personaje? Normalmente esto se soluciona dejando actuar a los personajes para que podamos leer sus acciones, lo que sienten y piensan, independientemente de lo que digan. Este método se utiliza a veces en esta historia, pero a menudo los acontecimientos reales se presentan literalmente. Interrogar a los transeúntes o llamar a Marshall McLuhan son fantasías que se viven en la historia. Volver a tu propio camino para confrontar al idiota, criticar a los viejos amigos de Annie mientras dan conferencias y dirigirse directamente a la audiencia son solo consecuencias de la vívida imaginación del protagonista. Estamos al tanto de sus pensamientos y sentimientos al estar presentes y permitirnos presenciar su actuación dramática.

Eso no funcionaría en todas las películas, y tratar de lograr que el público acepte tal narrativa requiere un sentido puro de confianza en sí mismo por parte del cineasta. Cuando funciona como en esta película, el resultado es maravilloso. Si eso no funciona, como suele ocurrir con los directores débiles, puede ser horrible y literalmente expulsar al público del cine.

HAMLET (1948)

Guion: Alan Dent y Laurence Olivier", basado
en la obra de William Shakespeare
Director: Laurence Olivier

Hamlet es sin duda una obra maestra del teatro, de la gran literatura y una de las obras más populares y representadas jamás escritas. Además, ha sido trasladado con éxito a la pantalla más de una vez, dándonos la oportunidad de examinar cuáles de las ideas presentadas en este libro son válidas para el drama en general y cuáles son válidas exclusivamente para el cine. La obra fue escrita para un público isabelino acostumbrado a melodramas apasionantes y a los oscuros símbolos de los asesinatos reales, la venganza, la locura y diversas formas de violencia física. En resumen, se adapta perfectamente al público actual, si pudiéramos superar el lenguaje del diálogo y el miedo que el público cinematográfico tiene a la literatura. La obra cuenta con una gran cantidad de escenas que han sido organizadas en cinco actos para el teatro, mientras que en las películas las pausas entre los actos son absorbidas en el continuo de la acción, que cubre un gran período de tiempo y muchas localizaciones.

La adaptación cinematográfica que seguimos se llevó los Oscar a la mejor película, al mejor actor -el propio Olivier- y a la mejor escenografía. También recibieron nominaciones el diseñador de vestuario Olivier por Dirección, William Valton por la música y Jean Simmons por su interpretación de Ofelia.

SINOPSIS

(Nota: Cuando se representa el texto completo, *Hamlet* es una obra muy larga. Muchas de las producciones de los últimos años y muchas de las adaptaciones cinematográficas de la obra han acortado el texto, a menudo de diferentes maneras. El siguiente resumen se refiere al texto completo. pieza y, por tanto, puede contener escenas que no aparecen en la versión que estás viendo. En la película de Olivier, las escenas de Fortinbras y Rosenkrantz & Guildenstern están completamente editadas, mientras que otras zonas están cortadas de forma más sutil).

Un fantasma parecido al difunto rey ha sido visto en los muros del castillo de Elsinore. Horatio, amigo y confidente del príncipe Hamlet, ha sido convocado para enfrentarse al fantasma. Mientras espera, habla del reciente conflicto entre Dinamarca y Noruega y le preocupa que Fortinbras, cuyo padre Hamlet mató en el campo de batalla, pueda estar haciendo preparativos para reconquistar las partes de Noruega que han caído en manos de Dinamarca. El fantasma parece estar cumpliendo el plan, pero se niega a responder a las preguntas de Horatio, por lo que éste decide llamar a Hamlet.

El nuevo rey Claudius envía embajadores a la corte del rey noruego para persuadirle de que retenga a Fortinbras y luego da permiso a Laertes, el hijo de su chambelán Polonio, para que reanude sus estudios en Francia. Con el apoyo de la reina Gertrude, madre de Hamlet, Claudius apela a Hamlet para que ponga fin al luto prolongado e imposible de su padre.

Pero Hamlet, que mientras tanto vuelve a estar solo con sus pensamientos, no puede superar el rápido segundo matrimonio de su madre con Claudius, un hombre inferior a su padre en todos los aspectos. Su consternación por este matrimonio ha convertido a Hamlet en un hombre amargado y lleno de disgusto. Horatio llega y le habla del fantasma de su padre, y Hamlet declara que quiere ir con él al encuentro del fantasma.

Laertes se despide de su hermana Ofelia y le advierte que no se tome en serio las atenciones de Hamlet hacia ella. Polonio aconseja a Laertes en el camino y prohíbe a Ofelia que se reúna con Hamlet. Cuando Hamlet sale a las almenas con Horatio, aparece el fantasma y le hace señas a Hamlet para que le siga. Hamlet se entera de que el fantasma es en realidad el de su padre muerto, que le pide que venga su asesinato. El fantasma dice que Claudius sedujo a su esposa y lo mató goteándole veneno en la oreja. Le dice a Hamlet que perdone a su madre, Hamlet jura vengarse de Claudius. El fantasma desaparece y Horatio vuelve con Hamlet, que se niega a contarle lo sucedido. Pero éste, a su vez, hace jurar a Horatio que guardará silencio, por extraño que le parezca el comportamiento de Hamlet.

Polonio está preocupado por el tipo de vida que pueda estar llevando Laertes en Francia y envía a un criado a espiarle. Ofelia aparece y le cuenta a su padre del extraño comportamiento de Hamlet. Mientras tanto, Rosenkrantz y Guildenstern, dos viejos amigos de Hamlet, han sido llevados ante el rey, quien les ordena descubrir el motivo del cambio de Hamlet.

Los embajadores que regresaron de Noruega informaron que Fortinbras estaba contra “el polaco” quiere entrar al campo, pero para ello tiene que cruzar Dinamarca. Claudius está satisfecho con el éxito diplomático. Cuando Polonio le dice que la locura de Hamlet se debe a su amor insatisfecho por Ofelia, no disipa por completo las dudas de Claudius, pero accede a escuchar a escondidas una reunión concertada entre Hamlet y Ofelia. Cuando Polonio habla con Hamlet, se confirma en su opinión de que el príncipe ha perdido la cabeza.

Rosenkrantz y Guildenstern van a ver a Hamlet, quien les cuenta el verdadero motivo de su visita al jefe, que no pueden negar. Polonio anuncia la llegada de un grupo de actores que dan una calurosa bienvenida a Hamlet. Un monólogo recitado por uno de los actores le da a Hamlet una idea de cómo puede demostrar la culpabilidad de Claudius. Pide a los actores que interpreten una pieza concreta, para la que quiere proporcionar un diálogo adicional. Cuando Hamlet vuelve a estar solo, se queja de la pasión con la que los actores pueden expresar sentimientos sobre hechos completamente ficticios, mientras él tiene que hacer de su corazón un pozo de asesinato. Si la reacción del rey ante la obra revela su culpa, Hamlet convencido de que esto le dará el coraje y la fuerza para vengar el asesinato de su padre, como prometió.

Todo lo que Rosenkrantz y Guildenstern pueden decirle a Claudius es que Hamlet se ha interesado por una obra que se representará esa noche, y el rey se alegra de que Hamlet esté superando su propia melancolía. Envían a Ofelia a reunirse con Hamlet, donde Claudius y Polonio pueden espiarlos. Claudius admite sus propios sentimientos de culpa antes de esconderse. Hamlet entra solo y reflexiona sobre el suicidio, pero le detiene el hecho de no haber cumplido la promesa hecha a su padre y el pensamiento de que ni siquiera la muerte podría acabar con su miseria. Ofelia le encuentra y le devuelve los regalos que le ha hecho. Sintiendo su traición y que su prometida venganza condena su relación, le dice de forma

venenosa e insultante que no la ama. También arremete contra Polonio e insinúa una amenaza contra el rey, lo que lleva a Ofelia a la conclusión de que ha perdido la razón. Claudius y Polonio discuten todo lo que han oído, y el rey decide que, en su estado mental actual, Hamlet es demasiado peligroso para tenerlo en la corte, por lo que decide enviar al príncipe a Inglaterra. Polonio mantiene su teoría del amor no correspondido y sugiere que, después de la obra de esta noche, Gertrude podría hablar con su hijo.

Hamlet da a los actores brillantes instrucciones sobre el arte de la interpretación y encarga a Horatio que observe la reacción del rey ante la obra. La corte se reúne para la representación de la obra, cuyo argumento es muy similar al asesinato de su hermano por Claudius. El rey abandona la sala en desorden, confirmando la sospecha de Hamlet de que el fantasma ha dicho la verdad. Rosenkrantz y Guildenstern informan a Hamlet del enfado del rey y del deseo de la reina de hablar con él en sus aposentos. Polonio viene a decirle a Hamlet que su madre quiere verle ahora. Cuando todos los demás se han marchado, Hamlet jura no dejar que sus sentimientos le lleven a cometer un acto de violencia contra su madre.

El Rey da instrucciones a Rosenkrantz y Guildenstern para que viajen con Hamlet a Inglaterra cuando aparece Polonio y anuncia la visita de Hamlet a la Reina, que pretende escuchar por casualidad. El Rey intenta tranquilizar su conciencia rezando cuando Hamlet pasa por allí. Es una oportunidad para cumplir su voto de venganza, pero Hamlet no quiere matar a Claudius en un momento de remordimiento porque eso significaría la misericordia del cielo en lugar del castigo del infierno. Pero tras la partida de Hamlet, nos enteramos de que el rey intentó rezar en vano.

Hamlet se enfrenta a su madre de tal manera que ella pide ayuda alarmada; cuando Polonio, que se oculta tras un tapiz, repite su llamada, Hamlet lo apuñala a través de la alfombra, creyendo que es Claudius, y se da cuenta de que ha matado al consejero del rey, el padre de Ofelia y Laertes. A partir de ese momento, lanza amargos reproches a su madre, que está a punto de sentir vergüenza y terror hasta que aparece el fantasma, distrae a Hamlet de su madre y le recuerda su voto de venganza. Como Gertrude no puede ver al fantasma, ve el comportamiento de Hamlet como una prueba de su "locura". Hamlet insta a su madre a poner fin a su matrimonio de emigrantes y le recuerda su próximo viaje a Inglaterra, donde sospecha que Rosenkranz y Guildenstern intentarán matarle. Decide dar la vuelta al juego.

Claudius se entera de la muerte de Polonio y envía a Rosenkrantz y Guildenstern en busca de Hamlet, que se burla de ellos y los lleva de la nariz. Finalmente, Hamlet es llevado ante el rey, hacia Inglaterra con sus compañeros el mismo día. Claudius dice que después de la muerte de Polonio es por su propia seguridad y Hamlet no tiene otra opción. En su vuelo a Inglaterra, se encuentran con los amigos de Fortinbras, y Hamlet una vez más comienza a maravillarse de su espíritu emprendedor y de su propia inacción, porque tenía un motivo personal mucho mayor para actuar. A partir de ahora quiere afrontar sin piedad la implementación de su voto de venganza.

Mientras tanto, Ofelia, cuyo padre está muerto y cuyo hermano fuera del país, se ha vuelto loca, para consternación de la pareja real. Laertes se entera de la muerte de su padre, sospecha que el rey tuvo algo que ver y regresa a Dinamarca. Exasperado, irrumpe en el castillo, ve lo que le pasa a su hermana y el rey lo calma, lo lleva aparte y le informa de todo lo sucedido en su ausencia.

Horatio recibe una carta de Hamlet diciéndole que escapó durante una batalla naval con los piratas Rosenkranz y Guildenstern y que está de regreso en Elsinore. Horatio parte para encontrarse con Hamlet. Cuando Claudius ha terminado su descripción de los hechos, le explica a Laertes que no puede emprender acciones contra el propio Hamlet porque es el hijo de la reina y es muy popular entre el pueblo. Cuando Claudius y Laertes se enteran del inminente regreso de Hamlet, planean un duelo amistoso entre Hamlet y Laertes, que terminará con la muerte del príncipe. La punta de la espada de Laertes estará envenenada y, para estar completamente seguro, Claudius quiere tener lista una bebida envenenada para Hamlet. La reina los interrumpe mientras hacen planes y anuncia que Ofelia está borracha.

Hamlet, que llega al cementerio para saludar a Horatio, está hablando con un sepulturero que le habla de la locura del príncipe, mientras se acerca un cortejo en el que también están el rey, la reina y Laertes. Hamlet se entera de que se trata del funeral de Ofelia, quien probablemente se ha suicidado. Hamlet se revela a sí mismo y su amor por Ofelia. Laertes lo ataca, pero los dos se separan.

Hamlet revela a Horacio que descubrió la petición escrita del rey al rey de Inglaterra, para ser entregada por Rosencrantz y Guildenstern, de matar a Hamlet cuando llegaran a Inglaterra, pero la sustituyó por una orden para que la pareja fuera ejecutada. Cuando se enteran de que el rey quiere apostar en un combate de esgrima con Laertes, Horacio le advierte de la traición, pero Hamlet se muestra fatalista y acepta el combate. Comienza de inmediato, con la presencia del rey. Empiezan con cortesías, pero Hamlet se adelanta al comenzar el duelo. Claudio le ofrece el vino envenenado, pero Hamlet lo rechaza.

Entonces Gertrude bebe de la copa ante las protestas del rey. Laertes hiere a Hamlet con el estoque envenenado, pero en la batalla se intercambian las armas y Laertes también es herido con la punta envenenada. La reina muere, Laertes se derrumba y pide perdón a Hamlet por el complot del duelo, que según él fue obra del rey. Hamlet apuñala a Claudio y le obliga a beber el vino envenenado. En su propia agonía, Hamlet perdona a Laertes, se despide de su madre y pide a Horacio que cuente la historia. Justo en ese momento, llega Fortinbras y, mientras muere, Hamlet dice que prefiere que el noruego se siente en el trono danés. Llega un embajador de Inglaterra con la noticia de que se han cumplido las órdenes del rey y Rosencrantz y Guildenstern han sido ejecutados.

PROTAGONISTA Y OBJETIVO

No hay duda de que Hamlet es el protagonista; es su problema en torno al cual se construye la historia. Su objetivo es cumplir la promesa que hizo al fantasma de su padre: vengar su asesinato. Como este objetivo se expresa tan claramente en el epílogo del primer encuentro entre Hamlet y el fantasma, Shakespeare es capaz de mostrar cómo el joven príncipe está plagado de dudas y escrúpulos y vacila a la hora de poner en práctica su plan. Sin la formulación explícita de su objetivo, sería mucho más difícil para el público seguir a Hamlet en todos los rodeos que hay entre su promesa original y las medidas que finalmente toma para cumplirla.

OBSTACULOS

Hamlet es un excelente ejemplo del hecho de que puede haber muchos obstáculos en una historia que se supone que es como una trama, aunque el protagonista sólo tenga un objetivo. Estos diferentes obstáculos no tienen todos la misma causa, sino que provienen de diferentes direcciones.

Pocos protagonistas están rodeados de tantos obstáculos como el desafortunado Hamlet. Entre sus adversarios activos se encuentra, por supuesto, Claudius, el actual rey y todos los que le obedecen, especialmente Polonio, además tiene que defenderse de sus propios escrúpulos e inseguridades interiores, en primer lugar, de sus dudas sobre si el espíritu también dijo la verdad, pero también de sus temores sobre la rápida boda de su madre con el despreciable Claudius. Ama a Ofelia, pero teme que ella, influenciada por Polonio, lo apuñale por la espalda, y está tan conmocionado por los acontecimientos en la corte que casi queda paralizado por la melancolía.

Así que estamos ante un protagonista falible, simpático e internamente desgarrado que lucha contra obstáculos internos y externos que lo ponen a prueba tanto que esta obra ha sobrevivido a los siglos y cautiva al público de hoy tanto como lo hizo Shakespeare en su época.

PREMISA Y APERTURA

El príncipe Hamlet, un joven inteligente, sensible e introvertido que está de luto por la muerte de su amado padre, está profundamente consternado por el precipitado nuevo matrimonio de su madre con su odiado tío Claudius, que se ha convertido en el nuevo rey. La madre de Hamlet, Gertrude, estaba en una relación adúltera y Claudius asesinó al rey. Shakespeare podría haber comenzado el drama con el asesinato del rey Hamlet, con el regreso del príncipe de Wittenberg o con la boda entre Gertrude y Claudius. Pero para él esta historia trataba sobre la lucha de un hombre que quiere cumplir su voto de venganza en el mundo, y no sobre los hechos reales, porque es el espíritu del Padre el que devela la verdad sobre el asesinato y Hamlet se ve obligado a prometer vengarse del nuevo rey, Shakespeare decide comenzar la historia con una aparición del fantasma y con la consiguiente decisión de Horatio de enfrentar a Hamlet con la aparición del fantasma. En otras palabras, eligió comenzar con el comienzo de la historia más cerca de su núcleo real y dejarnos saber a Hamlet y a nosotros los eventos de antemano de manera oportuna.

ARCO DE TENSION, CLIMAX Y RESOLUCIÓN

Hamlet hace un voto ante el fantasma de su padre, y esta promesa de venganza, combinada con el descubrimiento del asesinato que lo llevó, es también el origen y marco de esta historia. Pero es una historia de venganza muy simple. Se trata más bien de un complejo estudio psicológico de un joven inteligente, sensible y profundamente perturbado, que no sólo está bajo la impresión de su voto de venganza, sino que también tiene que asimilar los estremecedores acontecimientos que le rodean, de modo que la pregunta más importante para el público es cómo cumplirá su solemne promesa. Así pues, el verdadero suspense podría ser la pregunta: "¿Será capaz Hamlet de cumplir su compromiso de vengarse de Claudius?". La pregunta también podría ser: "¿Reunirá el valor, se convocará a sí mismo para actuar y superar su indecisión?". Es importante tener en cuenta que el verdadero campo de batalla de esta historia reside en el propio Hamlet.

El clímax, el momento en que Hamlet finalmente se sacude la inercia y decide tomar las riendas, se alcanza en la escena en que lanza reproches a su madre y le cuenta el asesinato, le revela el carácter de su marido y la abominación de su matrimonio. Cuando oye a Polonio tras el biombo y cree que se trata de Claudius, se deshace de su inconclusión y tropieza con su espada tras el supuesto autor del crimen. Su tragedia es que se equivoca sobre la identidad del hombre al que mata, habiendo decidido actuar tras muchas vacilaciones. Por ello, su voto de venganza sigue sin cumplirse.

El desenlace llega, por supuesto, cuando cumple su promesa: cuando mata realmente a Claudius en el final. Esta obra es una tragedia en toda regla, y en el modelo de tragedia de Séneca, en el que se inspiró Shakespeare, casi todos los personajes importantes mueren. *Hamlet* es un buen ejemplo de ello: Polonio y Ofelia mueren antes de la decisiva escena final; Claudius, Gertrude, Laertes y Hamlet mueren todos en esta escena; y tras todas estas muertes, se anuncia que Rosenkranz y Guildenstern también han muerto.

TEMA

Esta es una historia sobre la venganza. A veces el tema es explícito, como cuando Hamlet promete vengar el asesinato de su padre, o cuando Laertes intenta vengar el asesinato de su padre y la muerte de su hermana en el hombre al que culpa de ambos. En otras ocasiones, los hechos no están tan claros; ¿es la muerte de Ofelia provocada por ella misma y, por tanto, posiblemente su venganza en un mundo lleno de traiciones? ¿Toma Gertrude por equivocación el vaso destinado a Hamlet?, ¿O también busca la muerte porque ya no puede soportar su papel en la horrible alianza matrimonial que ha contraído, o porque también quiere vengarse de su marido asesino después de haberlo desenmascarado? Tenemos que hacernos estas preguntas, y cualquiera que esté pensando en una nueva producción de la obra en el escenario o en la pantalla tiene que pensar en ellas. Y no importa por qué interpretación se incline, las preguntas que plantea la obra siempre conducen al tema de la venganza.

UNIDAD

La unidad de la trama se mantiene cuidadosamente en estas historias; Esto es tanto más necesario cuanto que tiene un personaje principal pasivo. Pero incluso la inactividad de Hamlet es, por así decirlo, de naturaleza activa. Esta historia no se trata sólo del hecho de que cumple su voto de venganza, se trata más de su lucha contra su incapacidad de actuar, contra su incapacidad de poner en práctica su voto, en el acto en el que se le ha dado la vida. Mientras nuestro protagonista está luchando con sus demonios, está activo de cierta manera. Al mismo tiempo, se encuentra en el centro de una espiral de acontecimientos que le obligan a continuar por el camino que ha elegido. Por lo tanto, visto desde dentro como desde fuera es el *compromiso* con la acción de Hamlet lo que aquí garantiza la unidad.

EXPOSICIÓN

Incluso Shakespeare es notablemente inteligente cuando se trata de exposición, lo cual es reconfortante y un motivo de esperanza para los que nacemos más tarde. Cuando Horatio Marcellus cuenta la discusión entre el rey Hamlet y el anciano Fortinbras, no hay humor ni conflicto que oculte el hecho de que se trata de información que ambos hombres ya deberían saber. Pero cuando poco después Hamlet se encuentra por primera vez con el fantasma de su padre, la escena está tan cargada de emociones y lo que hace Hamlet es tan

horrendo que lo que contiene esta escena en cuanto a exposición es provocado por el terrible cambio que se ha producido en nuestro protagonista es completamente cubierto. Otros ejemplos de una exposición causada por un conflicto se pueden encontrar en la escena en la que Gertrude y Claudius instan a Hamlet a dejar a su padre, y más tarde, cuando tanto Laertes como Polonio prohíben a Ofelia seguir involucrada para encontrarse con Hamlet.

CARACTERIZACION

No hay personaje más fascinante y complejo en la historia del drama que Hamlet. Shakespeare logra la complejidad del personaje en parte yuxtaponiendo los encuentros entre Hamlet y Horatio, en quien confía, con los encuentros entre Hamlet y todos los demás, en quienes no confía. En las escenas con Horatio conocemos al verdadero Hamlet, al hombre que sería si las circunstancias se lo permitieran. Por ejemplo, en las escenas con Horatio no hay el menor indicio de que el joven príncipe pueda estar loco, y lo mismo ocurre con sus soliloquios (pronunciados en off en la versión cinematográfica de Olivier). Esto nos lleva a suponer que su locura sólo es fingida para facilitarle la ejecución de su plan de venganza, o para ganar tiempo mediante el doble sentido de su discurso.

Hamlet se caracteriza por su intelecto, su idealismo, su imaginación y su agudeza humorística; normalmente es alguien querido y respetado por los demás. Pero cuando se le pide que actúe, duda y vacila. El motivo oculto es su incertidumbre sobre si el rey es realmente un asesino. Interiormente, está paralizado por la melancolía que le embarga ante lo que le ha ocurrido a él, a su madre y a su casa. Estas cualidades le impiden actuar de acuerdo con su juramento.

La primera oportunidad real de Hamlet para vengarse de Claudius está maravillosamente situada. Tras la representación de la obra dentro de la obra, cuando las últimas dudas de Hamlet sobre la culpabilidad del rey se han disipado, se encuentra con el rey solo y desprevenido. Pero en este momento su inactividad tiene una buena razón (¿o una buena excusa?); si hubiera matado a Claudius mientras se arrepentía de sus pecados en la oración, se habría perdido el propósito de su venganza. La ironía de la situación se nos revela después de que Hamlet se haya marchado: el rey era incapaz de rezar y, por tanto, no estaba en estado de arrepentimiento.

Los demás personajes también están excelentemente caracterizados. Gertrude es una madre preocupada por su hijo, incluso después de que éste la haya colmado de reproches. Ofelia, dominada por su padre y su hermano, es una joven inmadura, pero leal a Hamlet. Sabemos que le ama, y lo que hace bajo la influencia de su padre, lo hace con la esperanza de curar a Hamlet de su locura. Polonio es un parlanchín pomposo y altisonante, pero forma un contraste creíble con su impulsivo hijo Laertes. Incluso al villano Claudius se le concede un momento de arrepentimiento, su deseo de encontrar el perdón en la oración, incluso si se muestra incapaz de hacerlo. Esto lo convierte en un personaje más completo y creíble.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Esta historia se desarrolla menos a partir de una única necesidad que debe superar una serie de obstáculos sucesivos que a partir de una multitud de necesidades contradictorias, a veces de diferentes personajes, naturalmente, Hamlet quiere vengar el asesinato de su padre, y gran parte del conflicto de la historia proviene de ello dentro de él, mientras lucha por

convertir su voluntad en realidad, pero Claudius quiere protegerse a sí mismo y a su trono, por lo que cometió un asesinato. Polonio quiere congraciarse con el nuevo rey y fortalecer su posición como apreciado consejero. Ofelia quiere ayudar al joven que ama y del que teme se ha vuelto loco. Laertes, en última instancia, quiere vengar la muerte de su padre y a su hermana. Gertrude quiere creer que la versión de los hechos de Claudius es correcta, porque la versión de Hamlet es demasiado horrible para que ella la pueda soportar. Cada una de estas necesidades representa un obstáculo para Hamlet en su sinuoso camino hacia su meta.

IRONÍA DRAMÁTICA

La ironía dramática se utiliza con frecuencia en esta historia. Desde el encuentro de Hamlet con el fantasma, sabemos que sospecha que Claudius asesinó a su padre, mientras que Claudius no sabe nada al respecto. Desde el momento en que el rey se da cuenta de que Hamlet lo ha descubierto, planea su muerte y nosotros, a diferencia de Hamlet, somos conscientes de ello. Y la representación de la obra dentro de la obra misma está marcada por la ironía: conocemos la intención de Hamlet de exponer al rey, mientras que, por supuesto, el rey no las conoce.

Cuando Ofelia aparece para devolverle sus regalos a Hamlet, sabemos que está actuando, siguiendo instrucciones de su padre, pero Hamlet no sabe esto, lo que provoca que desconfíe de ella y la considere tan infiel como él considera a su madre.

Cuando Hamlet colma de amargos reproches a su madre en su habitación, sabemos que detrás del tapiz se esconde Polonio y no Claudius, de modo que nos quedamos sinceramente horrorizados, cuando Hamlet atraviesa la alfombra con su espada para completar su venganza.

Y en la escena de final se pone en juego la ironía dramática. Sabemos que la punta de la espada de Laertes está envenenada, y también sabemos que el vino que el rey quiere ofrecer a Hamlet también está envenenado. Cuando Laertes hiere a Hamlet, sabemos que está condenado a morir, pero entonces se intercambian las armas y Laertes resulta herido de muerte. Gertrude, y no Hamlet, bebe finalmente el vino envenenado. Todos estos acontecimientos adquieren mayor peso por el hecho de que se nos informa de cosas que algunos de los personajes desconocen.

PREPARACIÓN Y SECUELA

Una preparación maravillosamente irónica tiene lugar poco antes de que Hamlet se encuentre por primera vez con el fantasma de su padre. En conversación con Horatio y Marcelo, habla de cómo un solo error puede corromper a un hombre por lo demás excelente. Sin saberlo, habla de sí mismo, de su personalidad, que pronto cristalizará: sólo tiene un defecto fatal, que sólo es capaz de recomponerse para actuar cuando ya es demasiado tarde. En esta escena hay también una Revisión interesante. Inmediatamente después de que Hamlet haya jurado vengarse ante el fantasma, se niega a contar lo sucedido a sus amigos, en quienes más confía. La desconfianza ha entrado en su vida y no la abandonará hasta el final.

La obra dentro de la obra también está enmarcada por el éxito de las escenas de preparación y revisión. Por supuesto, la preparación de la representación y las instrucciones a los actores también forman parte de esto, pero una preparación directa para una escena esperada es la petición de Hamlet a Horatio de observar al rey durante la representación. Es una referencia directa al drama que se desarrollará poco después. Después de que el rey haya sido expulsado del auditorio por el contenido de la obra y su profunda angustia, se produce un hermoso epílogo cuando el resto de la corte huye de la sala, perturbada tanto por la acusación como por la reacción del rey.

SEMBRAR Y COSECHAR

Este recurso apenas se utiliza en la obra y casi no se utiliza en la versión cinematográfica de Olivier. En la obra, Fortinbras es presentado bastante pronto y su relación con los acontecimientos se intercala una y otra vez. Estas observaciones son cosechadas al final, cuando asume el trono real danés.

Quizás el mejor ejemplo del uso de esta herramienta se vincula con la utilización del veneno. El rey Hamlet fue asesinado con veneno, y este parece ser el arma que más usa Claudius, y al final incluso lo usa dos veces para matar a Hamlet. La ironía de la cosecha es que no sólo Hamlet es envenenado, sino también Laertes y Gertrude y, finalmente, el propio Claudius.

Otra oportunidad de utilizar esta herramienta habría sido hacernos saber que Hamlet era un buen esgrimista y seguía entrenándose y que Laertes tomó lecciones de esgrima en Francia.

ELEMENTOS DEL FUTURO Y ANTICIPACIONES

Los elementos del futuro se utilizan con frecuencia y eficacia en esta historia. En las almenas del castillo, Horatio le habla a Hamlet sobre la locura, inmediatamente antes de que el fantasma de su padre lo siga. Más tarde, Claudius dice refiriéndose a Hamlet: "La locura de un gran hombre no debe pasar sin guardia", expresando así su miedo al príncipe y su intención no especificada de no perderlo de vista.

También se pueden encontrar elementos del futuro en los monólogos de Hamlet. En su soliloquio "Ser o no ser", reflexiona sobre la posibilidad de "perder nombres en la trama", lo que nos hace preguntarnos si estará o no preparado para actuar.

También el aviso previo se utiliza eficazmente. Polonio y Claudius quieren utilizar a Ofelia para soltar la lengua de Hamlet mientras escuchan desde su escondite. Laertes y Claudius trabajan juntos para planear su venganza con la espada envenenada. Y Hamlet toma sus precauciones y utiliza la obra para exponer a su tío como un asesino. Cada uno de estos planos detallados de cada personaje nos alerta de un evento próximo, que podemos esperar que ocurra.

PLAUSIBILIDAD

El sentimiento de inocencia que transmite esta historia no es el resultado de un destino todopoderoso como en la tragedia griega, sino de una extremadamente hábil representación de los personajes. Las fortalezas y debilidades internas de Hamlet, con tantos deseos y necesidades contradictorios de otros personajes conducen a un final que no podemos predecir, pero que parece ser el único desenlace posible de estos acontecimientos. Si Hamlet se hubiera tomado menos en serio la promesa hecha al fantasma de su padre tal vez

habría abandonado su complot de venganza antes de que el villano fuera desenmascarado por la obra. Si hubiera sido más impulsivo y menos reflexivo, probablemente habría matado a Claudius inmediatamente después de su conversación con el fantasma. En ambos casos no habría habido historia. Sólo a través de la intersección de la personalidad y las condiciones del entorno pudo Shakespeare crear una historia apasionante, comprensible y creíble de principio a fin.

ACCIÓN Y ACTIVIDAD

En esta historia encontramos acciones provechosas por doquier. Hamlet desciende a la locura, dependiendo de quién sea su contraparte. Polonio y Claudius se esconden detrás de las cortinas para poder espiar a los demás. Polonio utiliza a su hija para que Hamlet reaccione de un modo que revele su verdadero yo. Hamlet da instrucciones a los actores para que representen su obra exactamente de la forma adecuada para que su tío se traicione a sí mismo.

La espectacularidad de la historia, las apariciones del rey y el ceremonial cortesano son actividades. La excavación de la tumba de Ofelia también es una acción, pero cuando Laertes salta dentro de ella, es una acción.

DIÁLOGO

¿Qué puede decir un simple mortal que escribe textos dramáticos sobre el diálogo de Shakespeare? Los espectadores de teatro modernos olvidan a menudo que lo que parece un lenguaje muy estilizado era completamente comprensible para un público normal en la época de Shakespeare. Cualquier escritor se consideraría afortunado de haber escrito siquiera una frase que alce el vuelo en su lengua materna y sobreviva cien años o más. Sólo en esta obra, Shakespeare ha enriquecido la lengua inglesa -y no sólo ella- con docenas de frases que se siguen utilizando hoy en día; he aquí sólo algunos ejemplos: "Algo huele a podrido en el estado de Dinamarca"; "La brevedad es el alma de los ingenuos"; "El tiempo está fuera de control"; "Huelo el aire de la mañana"; "Debilidad, tu nombre es mujer"; "El país desconocido de cuya provincia ningún caminante regresa" y, por supuesto: "Ser o no ser, esa es la cuestión aquí".

VISUALIZACIÓN

La visualización sólo se puede abordar con el ejemplo de una adaptación cinematográfica de esta pieza, en este caso la versión de Olivier. A pesar de los edificios monumentales, los maravillosos trajes y un considerable presupuesto financiero, que se hace evidente en cada paso de la producción, ésta sigue siendo esencialmente una adaptación cinematográfica de una obra de teatro. En realidad, ella no abandona el castillo; Las escenas a las que sólo se alude en la pieza no están dramatizadas y, comprensiblemente, no se toca la dependencia de los parlamentos hablados (¡pero qué parlamentos!). Sin embargo, el sentido de perspectiva que transmiten los decorados controla la magnificencia. El esplendor la escenografía cortesana y el esplendor del vestuario, junto con la música en movimiento, contribuyen a darle al conjunto un efecto cinematográfico.

Y hay algunas tomas expresivas, especialmente cuando a la cámara se le da una relación subjetiva con la vida interior de Hamlet. Los latidos de su corazón pueden afectar la cámara; podemos ver sus pensamientos, sus visiones y obsesiones. Y en algunos momentos reveladores, la cámara y su ángulo ayudan a dirigir nuestra atención en una dirección

particular. Cuando, durante la obra dentro de la obra, Claudius se da cuenta de lo que realmente se está representando, los ojos de todos los espectadores en la pantalla se apartan de la obra que allí se representa y se centran en él. Y en la escena final, se enfatiza cómo Gertrude levanta literalmente aferrada a la copa, que, como ella sabe, está destinada a Hamlet. En este caso, la cámara nos indica que ella conscientemente decide beber algo que debe asumir que es veneno.

ESCENAS DRAMÁTICAS

En el caso del diálogo es difícil incluso empezar a analizar escenas dramáticas; En Shakespeare en general y en *Hamlet* en particular hay maravillosos ejemplos de escenas del más alto drama. Un buen ejemplo es aquel en el que Hamlet y Ofelia se encuentran mientras Polonio y Claudius los escuchan desde su escondite. Contiene ironía porque nosotros, como Ofelia, sabemos que están siendo escuchados, mientras que Hamlet al principio no lo sabe. Contiene suspenso, ya que sospechamos que él podría saberlo después de todo. Los accesorios se utilizan cuando Ofelia intenta devolverle sus regalos. Contiene un momento de revelación cuando nos damos cuenta de que a pesar de todas sus duras críticas, él realmente la ama, lo que nos hace concluir que ha interpretado un papel y su locura es sólo una simulación. Hay una escena preparatoria completa en la que vemos a Ofelia ocupar su lugar siguiendo las instrucciones de su padre y a los dos hombres escondidos. Y hay un epílogo, cuando tanto el rey como sus consejeros utilizan lo que acaban de oír para confirmar las opiniones que se han formado sobre Hamlet y su extraño comportamiento. ¿Qué más se le puede pedir a una escena?

Otra hermosa escena, que trata sobre todo de los conflictos que Hamlet experimenta en su interior, es aquella en la que se encuentra con su tío mientras reza. Hay una preparación en la que nos enteramos del remordimiento de Claudius y de su deseo de rezar. Llega el momento en que Hamlet lo ve y al mismo tiempo surge la ironía de que sabemos lo que Claudius no quiere. Entonces Hamlet lucha consigo mismo: Esta es una oportunidad perfecta y, sin embargo, no puede aprovecharla, porque entonces se perdería el propósito mismo de su venganza. Cuando vemos a Hamlet acercarse y desenvainar su espada, esto nos muestra inmediatamente lo que pretende hacer; su monólogo nos muestra sus dudas y la razón de su decisión, que finaliza su partida. En un brevísimo epílogo irónico, nos enteramos de que Claudius no pudo rezar y que, por tanto, la razón de Hamlet para no matarlo no es válida. El uso coherente de la ironía, la utilización de recursos dramáticos, atrezzo y acciones, así como el empleo de argumentos y, por último, la presencia constante de una difícil decisión pendiente, todo ello contribuye a que las escenas dramáticas sean del más alto calibre.

OBSERVACIONES ESPECIALES

Uno de los aspectos más notables de esta historia -al menos en el contexto de los objetivos que se ha fijado este libro- es el hecho de que Hamlet es el arquetipo del protagonista pasivo. Esto debería significar que quiere intervenir, pero no puede decidirse a hacerlo durante toda la parte central de la historia. Aunque hace esto y aquello, lo más importante es escenificar la obra con cuya ayuda Claudius va a ser desenmascarado, nada de esto es, en última instancia, el acto decisivo al que se comprometió al principio.

En las historias con un protagonista pasivo -o inactivo- deben garantizarse dos cosas, ambas admirablemente demostradas en esta obra. Lo primero es que la pasividad del personaje

principal no se basa en la indiferencia; el personaje está preocupado. tiene gustos y disgustos individuales, pero es incapaz de actuar, en contraste con el desinteresado y el inactivo. La otra condición necesaria que debe cumplir una historia con un protagonista pasivo es que sus condiciones de vida se opongan activamente a su pasividad. Como resultado, debe haber fuerzas poderosas en acción que, consciente o inconscientemente, se esfuerzan por romper la pasividad, la inercia y la incapacidad de actuar del personaje. Si el personaje es pasivo, los obstáculos que tiene que superar deben ser activos.

Rick en *Casablanca* es también un personaje y Hamlet es el protagonista pasivo por excelencia. Es una persona considerada y compasiva, al mismo tiempo extremadamente apasionada y decidida a actuar. Y, sin embargo, está lleno de dudas, lleno de tristeza y se siente casi abrumado por los acontecimientos del pasado reciente; Todo esto en conjunto lo obliga a permanecer inactivo. Pero el clima que lo rodea y sus condiciones de vida actúan en sentido contrario: lo visita un espíritu que lo obliga a jurar venganza; Su tío vigila con recelo cada uno de sus movimientos y elabora planes furtivos contra él; la mujer que ama está bajo la influencia dominante de su padre, que está en un acuerdo secreto con su tío, etc. Todo lo que sucedió a su alrededor obviamente ha conspirado para mantenerlo inactivo, y parece esforzarse en llevar su conflicto interno - actuar o no actuar - hasta un extremo.

Otro aspecto interesante de este análisis es cuántas de las herramientas del autor del libro de texto pueden aplicarse a una historia escrita varios cientos de años antes de la invención del cine. La forma de contar una historia no ha cambiado mucho desde el período isabelino de William Shakespeare, al menos no en lo que respecta a los principios de los que dependen la calidad y el impacto de una historia bien contada. Sólo en lo que respecta a la colocación y la cosecha, poco de lo que hemos elaborado en las páginas presentadas se puede encontrar en esta pieza. En otras obras de Shakespeare desempeña un papel considerablemente más importante, pero quizás en ninguna parte tanto como en su película. Parte de la lectura de la obra es que el público puede mirar en cualquier momento y donde quiera, de modo que la colocación y la recolección son difíciles de notar y apreciar para el público y, como resultado, también difíciles de utilizar para el dramaturgo.

Los conceptos tratados en este libro aparecen en abundancia en esta historia, ampliamente considerada como el mejor drama de todos los tiempos. Ofrece abundantes elementos de reflexión cuando un guionista, novato o veterano, se sienta a escribir una historia para el cine.

SOBRE LOS AUTORES

DAVID HOWARD es un guionista activo, "script doctor" y consultor de guiones, tanto en Hollywood como en Europa. También es el director fundador del Programa de Graduados en Escritura de Guiones de la Escuela de Cine y Televisión de la Universidad del Sur de California. Además de sus deberes docentes en la USC, frecuentemente da conferencias y enseña, a menudo junto con Frank Daniel, en toda Europa y en los Estados Unidos. Vive en Santa Mónica, California, con su esposa, la pintora Victoria McClay.

EDWARD MABLEY, además de ser autor de *Dramatic Construction*, escribió, entre otras obras, la obra *Glad Tidings* y el texto de la gran ópera *The Plough and the Stars* (según la obra de Sean O'Casey). Escribió obras de radio y televisión, dirigió televisión y enseñó en la *New School for Social Research* de Nueva York. Murió en 1984.

FRANK DANIEL ha sido director de muchas de las escuelas de cine más renombradas del mundo. Fue decano de la FAMU, la escuela de cine checa, durante la "Primavera de Praga" de los años 60. Fue el primer decano del Centro de Estudios Cinematográficos Avanzados del American Film Institute y luego se convirtió en copresidente de la División de Cine de la Universidad de Columbia con su antiguo alumno, Milos Forman. Luego se convirtió en el primer decano de la recién ampliada Escuela de Cine y Televisión de la Universidad del Sur de California. También fue el primer director artístico del Instituto Sundance y director artístico del Instituto Flamenco Europeo de Medios en Bruselas. Actualmente es profesor del Programa de Graduados en Guion de la USC. y continúa con su propio y extenso programa de escritura de guiones, además de enseñar regularmente en Europa.