

De la caverna al Chinese Theater: la pantalla de cine como espejo del drama humano

From the cave to Chinese Theater: cinema screen as a mirror of human drama

Antonio Sánchez-Escalonilla¹

RESUMEN: Los relatos cinematográficos se asocian a menudo con la narrativa de evasión o con el género de entretenimiento, como una fórmula dramática que facilita la huida de la realidad. Si el cine fuera simple ilusión desligada del mundo, habría que aceptar la naturaleza irreal de los personajes y acontecimientos que se relatan en los guiones. Sin embargo, nuestra experiencia como espectadores nos recuerda que, en múltiples ocasiones, el cine ha constituido para nosotros un objeto de reflexión, de apasionado debate o de emociones sinceras. Porque, como explica el cineasta y dramaturgo David Mamet, “el cine no es un sitio al que se va para olvidar, sino más bien un sitio al que se va para recordar”. Siguiendo al director de *State and Main* tenemos que aceptar que el cine, en cuanto narración, ofrece a creativos y espectadores una referencia directa a la realidad y al mundo que habitamos. Es decir, el tiempo que pasamos sentados delante de una pantalla luminosa es tiempo real y pertenece a nuestras vidas, interviene en la formación continua de nuestra personalidad y apela a nuestra visión del mundo, provocando la sintonía o el rechazo. Y esto no sería así si detrás de cada relato cinematográfico no existiera un director o un guionista dispuesto a ofrecernos una historia sobre el drama humano. Con este trabajo nos proponemos tratar sobre el cine en cuanto visión de la persona humana y reflejo más o menos fiel de su espectáculo cotidiano, pues el hombre y sus misterios son la materia que alimenta la creación de historias, desde los relatos cavernarios de la edad del mito hasta los últimos estrenos del Chinese Theater de Hollywood. En segundo lugar, abordaremos las claves narrativas empleadas por los guionistas a la hora de aplicar categorías dramáticas a la realidad, pues en esto consiste la escritura de un guión y su posterior rodaje.

Palabras clave: Guión cinematográfico, conflicto, verosimilitud, ficción, personaje

ABSTRACT: Film stories are usually associated with the evasion narrative or with entertainment genre, as a dramatic formula that eases disconnection with reality. If film was a mere illusion detached from real world we would have to accept the unreal nature of its characters as well as events told in their screenplay. Even though, our experience as spectators remembers us that, in multiple opportunities, films have constituted for us an object of reflection, of passionate debate or of sincere emotions. Because, as film maker and dramaturge David Mamet, “cinema

1 Profesor Contratado Doctor de Guión Audiovisual en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Ha publicado los manuales *Estrategias de guión cinematográfico* y *Guión de aventura y forja del héroe*, así como la biografía de Steven Spielberg: *Entre Ulises y Peter Pan*. antonio.sanchezescalonilla@urjc.es

is not a place where you go to forget, but a place where one goes to remember". Following the director of *State and Main* we have to accept that films, as a narrative, offers to creative persons and spectators a direct reference to reality and the world that we inhabit. That is, the time we spend sited in front of a lightened screen is real time and belongs to our lives, it participates in the continuous formation of our personality and appeals in our vision of the world, originating empathy or rejection. And this would not be this way if behind each story there was a producer or director prone to offer us a story of human drama. In this paper we intend to reflex on films as an outlook of the human person and a reflection or the daily spectacle, because man and its mysteries are the matter from which stories are crafted, from ancient wall paintings to debuts of Chinese Theater from Hollywood. In second place the paper will focus on narrative keys applied by screen writers when treating reality.

Key words: Film screenplay, conflict, likeliness, fiction, character

A propósito de las vivencias del espectador desde su butaca, el cineasta y dramaturgo David Mamet escribía en 1995 la siguiente reflexión: “Un proverbio que suele atribuirse a los chinos dice que el tiempo que uno pasa pescando no se descuenta de la duración asignada a su vida. Puede que esto sea cierto, aplicado a la pesca, pero desde luego no se aplica al teatro. El tiempo que uno pasa en un teatro -como espectador o como trabajador- se deduce del total asignado a su vida” (Mamet, 1995, 133). Mamet aseguraba de este modo que el tiempo invertido como espectadores de ficciones no es tiempo muerto. Tanto el cine como el teatro forman parte de la vida del público y, si esto es así, con mucho más motivo puede asegurarse de quienes filman escenas o las interpretan sobre las tablas.

Los relatos cinematográficos se asocian a menudo con la narrativa de evasión o con el género de entretenimiento, y se identifican con fórmulas dramáticas que facilitan la huida de la realidad. Si el cine fuera simple ilusión desligada del

mundo, habría que aceptar la naturaleza irreal de los personajes y acontecimientos que se relatan en los guiones. Sin embargo, nuestra experiencia como espectadores nos recuerda que en múltiples ocasiones el cine ha constituido para nosotros un objeto de reflexión, de apasionado debate o de emociones sinceras. Porque, como Mamet concluye en su artículo, “el teatro no es un sitio al que se va para olvidar, sino más bien un sitio al que se va para recordar” (Mamet, 1995, 134); la sentencia sirve de igual manera para el cine.

Siguiendo al director de *State and Main* tenemos que aceptar que el cine, en cuanto narración, ofrece a creativos y espectadores una referencia directa a la realidad y al mundo que habitamos. Es decir, el tiempo que pasamos sentados delante de una pantalla luminosa es tiempo real y pertenece a nuestras vidas, interviene en la formación continua de nuestra personalidad y apela a nuestra visión del mundo, provocando la sintonía o el rechazo. Y esto no sería así si detrás de cada relato cinematográfico

no existiera un director o un guionista dispuesto a ofrecernos una historia sobre el drama humano.

Con este trabajo nos proponemos tratar sobre el cine en cuanto visión de la persona humana y reflejo más o menos fiel de su espectáculo cotidiano, pues el hombre y sus misterios son la materia que alimenta la creación de historias, desde los relatos cavernarios de la edad del mito hasta los últimos estrenos del Chinese Theater, la gruta sofisticada de Hollywood. En segundo lugar, abordaremos las claves narrativas empleadas por los guionistas a la hora de aplicar categorías dramáticas a la realidad, pues en esto se resume la escritura de un guión y su posterior rodaje.

La decepción ante el relato cinematográfico

Frecuentemente, los espectadores se sienten decepcionados a la salida de un cine: se trata de una experiencia que puede deberse a un disentimiento con las ideas propuestas por el director del filme, pero la desazón casi siempre suele estar relacionada con el desinterés hacia la historia relatada. En uno y otro caso se ha producido una falta de empatía, ya se trate del ámbito ideológico o retórico, y la decepción se encuentra debidamente justificada. Puede suceder que el guión de una película haya sido concebido a partir de una propuesta de reflexión profunda y sugerente, pero quizás la estrategia emocional o las herramientas dramáticas empleadas no

han suscitado interés en el espectador. Decimos entonces que el guión no está bien urdido, o que la historia no está bien contada, y quizás su autor debiera haber volcado sus ideas en un ensayo, en una conferencia o en un poema, pero nunca en un guión cinematográfico. El tema, hipótesis del relato filmico, ha terminado por sofocar la historia.

También puede suceder al contrario: es el caso de guiones en que las estrategias emocionales y estructurales se han cuidado al milímetro, siguiendo las pautas de tramas maestras que ofrecen los géneros de una época determinada... pero la película resultante parece vacía, la trama argumental nos recuerda a muchas otras películas y los personajes son meros arquetipos. En este caso la trama, la estructura dramática del filme, ha terminado por asfixiar el relato.

En uno y otro caso, el espectador ha rechazado la película porque se ha producido un fallo de guión, origen de toda película. Pero en ambas situaciones también se ha producido una deformación a la hora de reflejar la realidad humana, y precisamente aquí se encuentra la clave señalada por Mamet: si el director y el guionista de un filme desean capturar a su audiencia potencial, el espectador debe verse reflejado en el relato, debe reconocerse en la pantalla de cine. La paradoja aparece entonces ante nuestros ojos: ¿cómo conseguir que personajes de la vida real puedan identificarse con el

relato de personajes de vida virtual? En otras palabras: ¿cómo se hace creíble una ficción?

La respuesta a estos dilemas se hace todavía más ardua cuando nos encontramos con un sector de la audiencia que, habituado a considerar el cine como un espectáculo para evadirse de sus problemas, tiende a aceptar las categorías dramáticas de la ficción filmica (instrumentos al servicio de la creación narrativa) como leyes de comportamiento universal a uno y otro lado de la pantalla. Este fenómeno podría considerarse como un tipo de idealismo donde realidad y ficción han quedado identificadas para dar lugar no ya a un mundo deforme, sino falso. El idealista que sustituye la realidad por sus sueños tiene su referente universal en *El Quijote*, el hidalgo manchego que perdió el juicio a causa de los libros, después de pasar innumerables noches de claro en claro e incontables días de turbio en turbio. Este fenómeno también ha sido tratado en el cine, en películas como *Persiguiendo a Betty*, cuya protagonista cree vivir en el mundo de las telenovelas, o *El crepúsculo de los dioses*, donde una vieja diva del cine mudo simula vivir todavía en el Hollywood de los años 20.

Cierto público vulnerable al espejismo de lo virtual puede llegar a aceptar como verdaderas determinadas tramas por el solo hecho de seguir una estrategia estructural y emocional bien urdida, aunque a la postre no resulten verosímiles.

A este respecto, merece la pena examinar dos historias de amor aparentemente distintas pero idénticas en su estructura: las relaciones entre Jack y Rose en *Titanic* y entre Guido y Dora en *La vida es bella*. Dos historias que, en su momento, conmovieron por igual al gran público del último fin de siglo. ¿Respondía esta conmoción a dos dramas sinceros e igualmente verosímiles?

Titanic relata el romance de dos adolescentes, Jack y Rose, que transcurre durante uno de los desastres más famosos de la navegación trasatlántica. Sin embargo, parece que su triunfo ante la audiencia se debió más bien al realismo tremendista del naufragio, muy superior al de una historia de amor que se revela artificiosa. En tres noches, los dos jóvenes pasan de la atracción mutua a la entrega incondicional, cuando apenas han tenido tiempo para empezar a conocerse. De hecho, el espectador sabe más de la vida de Rose que el propio Jack, a juzgar por las contadas ocasiones en las que coinciden en escena. El intento de suicidio de la chica, la tragedia del naufragio y el acoso de un prometido diabólico aumentan la intensidad de la relación. Pero si eliminamos estos elementos de impacto dramático, todo se reduce a un romance tierno entre dos perfectos desconocidos.

Rose y Jack pertenecen a dos mundos opuestos: por eso su relación está cargada de conflicto. La historia de amor es un encuentro entre Capulettos y Montescos. Jack representa la vida

liberal y el afecto sincero; Rose es una víctima de su propia clase privilegiada, esa misma que va acaparar los puestos de los botes salvavidas. La gesta de Jack expresa la superación de las barreras sociales y un rescate que va más allá de la salvación física, aunque suene así de pretencioso. Rose afirmará noventa y cinco años después: “Jack Dawson me salvó en todos los sentidos en que una persona puede ser salvada”.

La vida es bella nos presenta otra historia de amor y sacrificio con un argumento sorprendentemente similar. Guido también promete a Dora un futuro fantástico que, como el prometido diabólico de *Titanic*, su novio fascista es incapaz de procurar. Tras un cortejo repleto de dificultades y audacias, Guido se presenta a lomos de un brioso corcel pintado de verde para rescatar a su Princesa. Al cabo de cinco años, ese futuro se ha transformado en un presente de pesadilla. Esta vez no se trata de un naufragio, sino de la ocupación alemana del norte italiano. Conocemos el resto de la historia.

Historias imposibles pero verosímiles

El mundo de los idilios adolescentes está repleto de rescates como el de *Titanic*: siempre ocurren en situaciones límite, rondan amantes despechados, abundan noches ardientes y proliferan rostros apolíneos. La historia de Jack y Rose dura tres noches. La de Guido y Dora se mantiene durante más de seis años. En ambos romances desaparece el galán

(compárese a Benigni con Di Caprio), sacrificado por la mujer amada.

La vida es bella se presentó ante la audiencia como una fábula original, y sin embargo resulta mucho más verosímil que el guión de Cameron, basado en hechos reales. Y ello se debe a que Guido cumple sus promesas de entrega durante un romance de seis años, hasta que se produce su propia muerte. Jack, en cambio, pasa desde la atracción pasional al sacrificio en unas horas, sin que su fidelidad se ponga a prueba en un solo momento: en sentido estricto, está salvando a la novia ocasional que ha conocido en un crucero de placer. Guido y Dora, por contra, llevan varios años superando dificultades juntos. Rose salta de un bote salvavidas para compartir la suerte de Jack, que al fin y al cabo sólo es un fascinante desconocido. Pero resulta mucho más creíble el arrebató de Dora, cuando sube libremente al tren de deportados donde viajan su esposo y su hijo.

Titanic y *La vida es bella* pertenecen al mismo género cinematográfico, el melodrama, y las dos producciones alcanzaron un gran éxito de audiencia. Sin embargo, el romance de Jack y Rose no soporta un mínimo *test* de coherencia, pese a basarse en hechos históricos dramatizados. Por el contrario, el romance de Guido y Dora es absolutamente ficticio pero cuenta con un argumento a favor que da crédito de su verosimilitud: sus actores, Roberto Benigni y Nicoletta Braschi, son marido y mujer en la vida real, y

Benigni sabía muy bien lo que estaba escribiendo mientras redactaba el guión de *La vida es bella*. Una historia que, curiosamente, surgió a partir de una premisa dramática muy alejada de lo romántico: las aventuras de un payaso en un campo de concentración nazi.

La paradoja de *La vida es bella*, una historia increíble pero verosímil, nos pone de nuevo frente a la pregunta con que hemos abierto nuestro trabajo:

¿Cómo se hace creíble una ficción?

El guionista Vincenzo Cerami, a la sazón coguionista de *La vida es bella*, explica la creación cinematográfica como un tipo de evocación de la realidad. Y el propio Cerami define la evocación artística como el acto de “imprimir visos de verosimilitud a nuestra fantasía” (Cerami, 1997, 16).

Siempre que se construye y narra un relato ficticio, el autor parte de la experiencia real para recrear aspectos de la vida, aunque tengan lugar en un plano fantástico. Esta recreación es la mimesis artística, núcleo de toda actividad estética: el arte imita la vida. Esta cuestión siempre ha apasionado a autores de todos los tiempos, hasta el punto de crear un mito estético que llega a invertir los términos, y que ha llevado a Woody Allen a tratarlo en películas como *Misterioso asesinato en Manhattan* o *La rosa púrpura de El Cairo*.

Según el principio aristotélico, la imitación es la medida de la

verosimilitud en el drama. Pero ¿dónde se encuentra la clave de esa verdad en el guión cinematográfico? ¿En las emociones que se esperan de un género determinado? ¿En la posibilidad de los argumentos y de la aventura narrada? ¿O en la existencia histórica de los personajes? ¿Es *United 93*, que refleja al milímetro la desgracia del 11-S, más verdadera que *La joven del agua*, donde se relata un cuento de hadas en una comunidad de vecinos de Pennsylvania? ¿Es más auténtica la defección que sufre Michael Collins a manos de los hombres de De Valera que la traición experimentada por Yoda y el Consejo Jedi a manos de Anakin Skywalker? ¿Se parecían tanto Howard Hughes y Leonardo Di Caprio, Virginia Woolf y Nicole Kidman o Adolf Hitler y Bruno Ganz?

El conflicto y la construcción de argumentos

El autor desarrolla las historias dentro de un universo diegético creado por él mismo, donde se marcan límites temporales y espaciales conforme a una estrategia dramática. Es decir, el guionista es una suerte de creador providente a la hora de construir el argumento, y controla todo el proceso narrativo sin perder de vista la evolución de tres tipos de conflictos posibles:

1. Las historias interiores, donde se relata una evolución de los personajes en arcos de transformación, fruto de sus conflictos interiores.

2. Las tramas secundarias o subtramas, fruto de los conflictos de relación entre personajes.
3. Las tramas maestras de acción, fruto de conflictos básicos, que únicamente se encuentran en los llamados guiones de género.

Al crear historias, el narrador urde estructuras según esta triple evolución dramática, que no se da de forma ordenada en la vida real. La fantasía literaria se inspira en la vida, pero debe transformarla necesariamente a través de las leyes dramáticas, y esto significa seguir la dinámica de conflictos que vivifica toda narración.

El término conflicto equivale a nudo, medio, peripecia: ante todo es un problema que resolver, un problema que sucede entre personajes, o en el interior de los personajes, o en forma de reto externo a los personajes. Allá donde exista un conflicto, inmediatamente obtenemos el embrión de una historia. Por eso, en un guión cinematográfico no sólo hablamos de un solo relato, sino de diferentes niveles de relato. A su vez, cada tipo de conflicto genera la estructura característica de una línea argumental, que hemos denominado subtramas, arcos de transformación y tramas de acción. De este panorama narrativo se desprende que la estructura dramática de un guión presenta el complicado aspecto de un entramado de historias que se desarrollan simultáneamente, como en la propia vida, pero bajo la providencia creativa del guionista. Nada resulta casual en un

guión cinematográfico, todo responde a un plan.

La recreación de la vida requiere una aplicación de categorías narrativas que necesariamente pasa por una dramatización de los conflictos. Lance Lee lo entiende de este modo cuando asegura: “El conflicto dramático no equivale a discusión o lucha rutinaria. En realidad, muchas cuestiones pueden permanecer sin resolver a lo largo de toda una vida de disputa. Pero el conflicto dramático surge de un problema que debe resolverse de un modo u otro, y siempre será así. El conflicto dramático se estructura según unos claros principio, medio y final: se plantea, desarrolla, resuelve y asume de modo inmediato. La vida en cambio raramente transcurre de un modo tan definido y resulta traumática cuando ocurre así. La imitación dramática de una acción, pues, consiste en la imitación de un conflicto peculiar, donde el conflicto se desarrolla de modo estructuralmente delimitado y coherente para alcanzar resolución y volumen dramático” (Lee, 2001, 34).

Esto no sólo sucede cuando se narran las historias de personajes que nunca existieron. A estas leyes también se someten los guiones que relatan sucesos históricos. Ni Woodward ni Bernstein se parecen a Robert Redford y Dustin Hoffman, actores principales de *Todos los hombres del presidente*. El fiscal Garrison no derramó lágrimas de amargura patriótica al exponer la teoría de la bala mágica, como sí hizo Kevin Costner en

el clímax de *JFK*. William Wallace no pudo vivir ningún romance con Isabel de Francia, como se cuenta en *Braveheart*, pues la historia nos dice que el rebelde escocés murió tres años antes de que la princesa se casara con Eduardo II de Inglaterra. Elliot Ness, el campeón de la lucha contra la corrupción del alcohol, héroe de una serie televisiva y de un largometraje... murió enfermo de cirrosis.

Tanto los personajes históricos como los ficticios se construyen según necesidades dramáticas de los tres tipos de conflictos. Y así, el guionista se ve obligado a imaginar a los periodistas del caso Watergate como una pareja atractiva y compensada en sus temperamentos. Garrison debe llorar al exponer los resultados de su investigación porque el clímax necesita un paroxismo emocional. Wallace vive un romance que no existió porque todo guión necesita al menos una subtrama desarrollada, por otro lado necesaria para humillar al rey de Inglaterra en su lecho de muerte. Respecto a Elliot Ness, tanto la serie como la película se deben al género de aventuras más tradicional, que no admite héroes con debilidades notorias.

Seres históricos y fantásticos protagonizan guiones de ficción, argumentos y relatos que, aunque se inspiran en la vida real, a veces son imposibles. Y, sin embargo, el cine muestra como verosímiles las historias de tipos tan dispares como Oskar Schindler, Jack Skellington, el Cid

Campeador, Hannibal Lecter o Anakin Skywalker.

Lógica e interés en los argumentos

Al elaborar sus argumentos, el guionista tiene en cuenta dos principios esenciales de dramatización, puntos de referencia en el desarrollo creativo del guión: lógica e interés.

El primero, lógica estructural, permite unificar las historias a través del antiguo proceso retórico planteamiento-nudo-desenlace. Un esquema que se encuentra en el embrión del relato y que se irá complicando a medida que la historia crezca. El desarrollo del guión arranca de un nudo inicial -el lío, por aludir al término griego original- que se tensa en el planteamiento y se deshace en el desenlace. En definitiva, todas las historias no son más que nudos en los que sólo hay que concretar dónde empiezan y dónde terminan. A su vez, esta estructura lógica puede encontrarse en todos y cada uno de los bloques narrativos, de las unidades diegéticas completas que encontramos en el argumento, desde las escenas a los actos de un guión.

El segundo principio es el interés dramático. No bastan las estructuras lógicas para garantizar el drama. Además del orden del relato es necesaria la intensidad narrativa. El interés apela a las emociones y al conflicto, esencia del drama, siempre condicionados por el género escogido. Y así, junto a la estrategia estructural mencionada, el

creador de historias debe seguir una estrategia emocional que garantice el interés del relato.

Syd Field vincula conflicto a lucha, confrontación y obstáculo, pues estos tres conceptos son inherentes a todo problema. “El conflicto -explica Field- puede ser cualquier cosa: una lucha, una disputa, una batalla o una persecución, interna o externa, cualquier tipo de confrontación u obstáculo, no importa si es emocional, física o mental” (Field, 1998, 79-80). Podemos extender el significado de conflicto si a los dos tríos iniciales (nudo, medio y peripecia; lucha, confrontación y obstáculo) añadimos nuevos sinónimos parciales: dialéctica, diferencia, contraste, discusión, crisis, problema, tensión, complemento, combate, enfrentamiento, apuro, cuestión, contradicción.

Crear un nudo, en cualquiera de los niveles estructurales del guión (subtramas, arcos o tramas de acción), consiste en establecer un conflicto que se complica a medida que la historia se desarrolla en tramas, subtramas y arcos de transformación (historia interior de los personajes).

Todo guionista traza una estrategia emocional mientras crea su historia, aunque trabaje sobre hechos históricos, realmente acontecidos. Uno de los motivos que llevaron al productor británico David Puttnam a escoger a Bruce Robinson como guionista de *Los gritos del silencio* fue precisamente su “talento único para introducir pasión en

lo que mucha gente consideraría temas áridos” (De Jong, 1985, 13). Los hechos históricos en cuestión trataban sobre una historia de amistad entre periodistas durante la revolución del Khmer Rojo en Camboya. La productora de Puttnam contaba con bastante documentación sobre un tema que ofrecía excelentes posibilidades dramáticas, pero los hechos en sí no bastaban: era preciso que un escritor trazara una estrategia emocional (pasional) concreta.

Existe una dependencia mutua entre lógica (estructura) e interés (emoción), pues se trata de un binomio inseparable. Pero al plantearse el drama según esta doble estrategia, reaparece el problema de la verosimilitud: ¿hay verdad en el relato cinematográfico si se dramatiza la vida?

Esta verdad no puede encontrarse en el argumento como artificio dramático. La audiencia no se identifica con las historias tal y como suceden. La identificación y los recuerdos que, según Mamet, busca el espectador sentado en su butaca no pueden surgir del argumento tal y como se narra, pues todo guión responde a un hábil juego de conflictos. Ningún narrador reemplaza la libertad humana con objeto de hacer la vida más interesante u ordenada. En la realidad no existen mecanismos narrativos, ni géneros, ni antagonistas, ni alivios cómicos, ni líneas argumentales ni, afortunadamente, ningún Gran Hermano al estilo de Cristof, el productor de *El Show de Truman*.

El prejuicio del género

Para ciertos autores, la elección del género condiciona la verosimilitud del relato, lo cual nos llevaría a aceptar que unos géneros son más veraces que otros en la dramatización de la realidad. Es decir, se rechazaría de entrada la posibilidad de verdad en historias fantásticas de animación como *La Novia Cadáver* o *Los Increíbles*, y se aceptarían como verosímiles *Las was de la ira*, *Las Horas*, *Munich* o *Alguien voló sobre el nido del cuco*, por mencionar títulos de extremos genéricos.

Después de un siglo de arte y técnica, la actividad cinematográfica se expresa a través de una pléyade de géneros y subgéneros: melodrama, *thriller*, comedia negra, *road-movie*, fantasía de aventuras, comedia rosa, musical, *buddy-movie*, drama costumbrista, misterio, drama bélico, terror... Algunos de ellos, como el *western* o el cine negro, evocan una etapa lejana; otros, como el de ciencia-ficción, siguen propiciando historias y llegan a fundirse con otros géneros: ciencia-ficción antropológica (2001), *thriller* de ciencia-ficción (*Minority Report*), ciencia-ficción de aventura (*Matrix*), etc.

A propósito del laberinto de los géneros, resulta interesante la división propuesta por Sidney Lumet: “Existen cuatro formas primarias de contar historias: tragedia, drama, comedia y farsa. Ninguna categoría es absoluta. En *Luces de la ciudad*, Chaplin pasa de una a otra con tal gracia que nunca te das cuenta de en cuál te encuentras. Existen,

además, subdivisiones en drama y comedia. En drama, están el naturalismo (*Tarde de perros*) y el realismo (*Serpico*). En comedia, están la sofisticada (*Historias de Filadelfia*) y la comedia burlesca (*Abbott y Costello contra quienquiera que sea*). Algunas películas manejan de modo deliberado más de una categoría. *Las was de la ira* es una combinación de realismo y tragedia (...) No hay elementos exactos y cuantificables, de modo que a menudo las categorías se solapan” (Lumet, 1999, 62).

Por encima de fusiones y divisiones, todos los géneros y subgéneros actuales proceden de la división teatral clásica en tragedia, comedia y drama, establecida a través las relaciones del espectador con los protagonistas y sus problemas. Es decir, a través de una confrontación entre realidad y ficción desde el punto de vista del destinatario de la historia.

En primer lugar encontramos la tragedia, el más antiguo y el que más fruto ha dado a lo largo de la historia de la literatura, desde los tiempos de Sófocles y Esquilo hasta T.S. Eliot, pasando por Shakespeare y los genios del Barroco. La tragedia muestra a sus personajes en un plano superior e inalcanzable para el espectador. Las tremendas proporciones de sus problemas causan dos sentimientos en la audiencia: *fobos*, o temor ante la suerte de los conflictos, y *eleos*, o misericordia por quienes los sufren. Tanto los personajes como sus problemas caen sobre el espectador, sepultándolo,

mientras le hacen partícipe de una catarsis o purificación que difícilmente encontrarán en sus vidas.

Los argumentos trágicos imponen una distancia entre la audiencia y los personajes. La suerte del destino implacable domina sus vidas de manera casi imposible. No solemos toparnos con personajes desesperados como Edipo, parricida e incestuoso involuntario. Los esposos Macbeth se ven envueltos en un conflicto repleto de peripecias irrepetibles. Ni siquiera puede decirse que los sucesos vividos por los protagonistas de *Seven* o *Bailar en la oscuridad*, historias contrapuestas pero muy cercanas a la tragedia clásica, entren en el ámbito de lo cotidiano. El terror y la misericordia se imponen como pauta de intensidad dramática en un género que también sigue una estructura lógica concreta, abocada a la catástrofe final.

En el polo opuesto se encuentra la comedia. Un género casi tan antiguo como la tragedia, aunque menos tratado y más popular. En la comedia, los personajes y sus problemas se sitúan en un plano inferior respecto a los espectadores y al propio autor. La audiencia disfruta al observar a unos protagonistas envueltos en unos conflictos disparatados, víctimas de enredos que, a diferencia de los trágicos, serían fáciles de resolver si no fuera por la torpeza irrisoria de quienes los sufren. No es el destino sino el autor quien domina a los personajes desde arriba.

Durante el Barroco, el teatro moderno dio lugar a un nuevo género: el drama. Desde el ámbito del interés narrativo, en el drama pueden coexistir conflictos tremendos y jocosos, atenuados por el equilibrio en la relación entre espectador y personajes. Los problemas del protagonista se plantean con mesura, aunque rocen lo trágico. Los desenlaces del drama, tanto en cine como en teatro, no conducen la acción a un final catastrófico; pueden llegar a ser terribles, pero no fatídicos. Es decir, el drama rompe la esclavitud del destino implacable y cruel de las tragedias (la *ananké* de los griegos). Los personajes no están marcados por vicios o maldiciones, y el autor les permite solucionar los conflictos a través de sus actos libres. La estrategia estructural no se impone a los personajes y el *fatum* es burlado por la libertad.

El espejismo del drama

Dado que el drama presenta un equilibrio entre el espectador y el protagonista y sus conflictos, podría verse en este género el modo más adecuado de recrear personajes y problemas de manera verosímil. Esto supondría colocar el drama por encima de la tragedia o de la comedia, cuando los tres géneros clásicos se someten a la postre a una estrategia estructural y emocional.

La verosimilitud en la recreación de la realidad no depende del género escogido por el guionista. Los géneros son cánones neutrales, enfoques dramáticos

que condicionan el estilo retórico y la construcción de las historias. Es más: un guionista escoge un género determinado para desarrollar su relato porque se ajusta mejor a lo que desea contar. Pero la verdad de ese relato no dependerá nunca del género escogido. De otro modo tendríamos que descartar como inverosímiles cualquier historia que escapara al género del drama por imposible.

No resulta más verdadera una película por tratarse de un drama, y menos real por adoptar la forma de un musical o de una farsa. En sí mismo, el género es también un artificio retórico en la medida en que contribuye a la estrategia emocional y estructural de creación de argumentos.

Los motivos más graves por los que un espectador se siente desengañado tras ver una película no suelen estar relacionados con el género empleado, el tipo de relaciones entre personajes o deficiencias estructurales en el guión (con las que se puede llegar a ser indulgente). Aún más: un uso magistral de las herramientas retóricas y estéticas es perfectamente compatible con una defraudación de la audiencia. Una obra cinematográfica, resultado de la mejor factura estética y retórica, puede constituir una distorsión de la realidad.

Detrás de melodramas improbables como *El tigre y la nieve*, o incluso parcialmente fantásticos como *Big Fish*, podemos encontrar una profunda reflexión sobre la felicidad humana,

aunque sus protagonistas, un profesor italiano y un padre enfermo que viven sus aventuras en clave de fábula, sean imposibles. Imposibles, pero no inverosímiles. En cine, como en cualquier narración de ficción, no interesa tanto la posibilidad de las historias -es decir, la simple verdad de los argumentos- sino su verosimilitud -la verdad de los personajes en cuanto humanos-. Así lo advierte Aristóteles cuando enseña que “se debe preferir lo imposible verosímil a lo posible increíble” (versión de 1992, 27-29). Y otra vez insiste: “en orden a la poesía es preferible lo imposible convincente a lo posible increíble” (Aristóteles, versión de 1992, 10-11).

Verdad y ámbito de los personajes

De cuanto se ha considerado hasta el momento se deduce que la verdad de un guión o de una película se debe, más allá de estrategias emocionales, estructuras de conflicto o el género escogido, al ámbito de los personajes y a su mundo de motivaciones, en la medida que reflejan los problemas y misterios que acompañan sus vidas. Tanto los personajes como sus propios mundos se construyen por medio de herramientas y estrategias dramáticas, pero si nuestro problema radica en la verdad con que se construyen los personajes en cuanto humanos, la verosimilitud en el cine es entonces un problema de tipo antropológico. Y por tanto, también ético y psicológico.

La mimesis o imitación cinematográfica de la vida pasa por una dramatización

de la realidad en orden a la verdad de los personajes. Pero en ocasiones, guionistas y directores prestan más importancia a los aspectos formales que a los argumentales y temáticos. Entonces corren el riesgo de trabajar más las estrategias emocionales o las estructuras, o la estética por la estética, o los aspectos comerciales de un relato, o simplemente trata de explotarse un guión según las posibilidades que ofrece el género.

Cuando esto sucede, los guiones se desvían desde lo mimético hacia lo paródico, y se distorsionan aspectos vitales de la realidad. De hecho, el peligro de la parodia como representación consiste en ofrecer un sucedáneo de la vida y de los personajes, más cercanos a los arquetipos retóricos e incluso a la caricatura de caracteres y situaciones. Cuando se acostumbra a los espectadores a esta visión paródica, la audiencia podría llegar a rechazar historias que no siguen los formalismos habituales de géneros y personajes pero que, sin embargo, tratan de reflejar la autenticidad de comportamientos. Los espectadores encuentran muchas dificultades para reconocerse en estos relatos, y entonces podrían llegar a preferir lo artificial a lo natural.

El ámbito de los personajes es el mundo de la ética: de la libertad, de los vicios y de las virtudes, de los medios y de los fines que mueven a actuar a los protagonistas en su búsqueda de la felicidad. También es el mundo de la psicología y de la antropología: de las pasiones y de las emociones, de la

inteligencia y de la irracionalidad, de la intuición, la estabilidad, el temperamento, el carácter, la locura, la genialidad... Un guionista no sólo es un técnico hábil que conoce todos los resortes de la retórica. También es un apasionado de las humanidades y de las ciencias del hombre, porque hombres son sus personajes y así debe mostrarlos bajo pena de distorsionar esa realidad que desea recrear. El escritor de historias cinematográficas debe ser ante todo un gran lector y un observador curioso de su mundo, un espíritu sensible a las personas y a lo que sucede... si realmente desea que sus relatos expresen algo que emocione y ayude a reflexionar. De lo contrario nunca será dueño de sus guiones y será un esclavo de las técnicas audiovisuales, de la moda y de los gustos de la audiencia.

El espectador sabe que nunca pertenecerá al clan de los Skywalker ni trabará amistad con *ewoks* o con *wookies*, pero sí puede compartir con ellos un deseo de justicia, la ilusión de un aprendizaje arduo o sufrir dilemas de conciencia. Nunca viajará junto a un ángel a través de un mundo hipotético donde no existe, como George Bailey en *¡Qué bello es vivir!*, pero sí puede entender que las personas son únicas e irremplazables, y que las buenas acciones tienen consecuencias insospechadas. Quizás nunca llegue a simular un peligroso juego en un campo de concentración nazi, pero llegado el caso entenderá, como Guido Orefice en *La vida es bella*, que la protección de la

inocencia de sus hijos bien merece la pena el sacrificio de su vida.

El tema y las propuestas de reflexión

En resumidas cuentas, el reto de todo guión cinematográfico consiste en una paradoja: conseguir que un relato de ficción evoque la realidad, de modo que ofrezca una visión verosímil de la persona humana. Cuanto más apela un guión a nuestra condición humana, más interesante nos parece. Y al contrario: cuanto más se aleja de nuestra humanidad, más artificial y extraña se nos presenta la película y, por ende, falsa.

La clave que permite esta paradoja consiste en una conexión eficaz entre las estrategias emocionales y lógicas del guión, y entre las propuestas de reflexión que animan a narrarlo. Y, dado que esta clave está relacionada con un enfoque antropológico, el problema puede reducirse a estructuras y conflictos relativos al mundo interior de los personajes del guión. Es decir, para abundar en los temas o propuestas de reflexión de una película es preciso estudiar los conflictos interiores y los conflictos de relación, y las estructuras que narrativas a que darán lugar: arcos de transformación y subtramas.

En el orden de la construcción de un guión, el guionista puede plantearse al mismo tiempo qué quiere contar (trama) y por qué quiere contarla (tema o propuesta de reflexión). Es cierto que

Benigni, como se ha indicado, deseaba narrar las desventuras de un payaso en un campo de concentración nazi, pero al mismo tiempo que desarrollaba el argumento de *La vida es bella* también reflexionaba sobre su propuesta temática: que la vida puede ser auténticamente bella, aunque parezca lo contrario, si realmente se procura que lo sea para aquellos que se ama. El anonimato de los amados se rompe cuando el guionista los concreta en dos personajes: una mujer llamada Dora y un niño llamado Giosuè. Benigni construye la trama del guión sobre dos subtramas, la relación Guido-Dora (afectiva romántica) y la relación Guido-Giosuè (afectiva familiar), y en ellas se apoya un relato que se desarrolla en dos episodios separados por una elipsis de seis años. Estas dos relaciones surgen de dos conflictos entre personajes: por un lado, la resistencia de Dora a aceptar el amor de Guido durante el episodio de Arezzo. Por otro, la lucha que Guido mantiene con su hijo para convencerle de que todo lo que le rodea en *el Lager* es un juego.

A estas subtramas se añade un arco de transformación del protagonista, Guido, que proporciona el conflicto interior más importante de *La vida es bella*: la historia personal de un tipo optimista y voluntarioso que, llevado de su amor por la chica a la que llama Princesa, termina dando su vida para procurar su felicidad y la del hijo que ha tenido con ella. La historia interior de Guido responde al patrón de sacrificio, que siempre relata la inmolación de un

personaje a favor de otro o a favor de una causa que merece la pena. Si estudiamos detenidamente el interior del protagonista creado por Benigni, más allá de su rostro risueño encontraremos un personaje en continua tensión para obtener la felicidad de Dora y de Guido, aunque la comedia termine adoptando los tintes dramáticos del melodrama.

Como puede comprobarse con este ejemplo, la conexión entre la propuesta temática y la estrategia de conflictos se reduce a un breve esquema. Sin embargo, esta sencilla estructura preliminar resulta clave en las primeras fases del desarrollo del guión, en especial en el organigrama dramático y en la escaleta de nudos de acción. Algo tan sencillo pero nuclear no puede improvisarse durante las fases finales del guión: precisamente por tratarse de conceptos matrices deben quedar muy claros al comienzo.

Meta interior y objeto externo

Para considerar la dinámica de conflictos que se teje en toda estructura cinematográfica, es preciso distinguir primero los motores dramáticos que originan cada uno de los conflictos del guión.

Recuerda Lee que “el conflicto surge de un problema, supone una colisión de voluntades o de una voluntad contra un obstáculo, se resuelve de un manera

específica y, escena tras escena, soporta de modo inmediato pero también postrero las implicaciones y el significado de la historia” (Lee, 2001, 35). Por tanto, no cabe pensar únicamente en el conflicto como un mero recurso que garantiza el impulso dramático a lo largo del guión.

En cuanto motores dramáticos, cada tipo de conflicto genera un tipo de historia dentro del guión, como hemos visto.

Los conflictos interiores dan lugar a los arcos de transformación de los personajes: procesos de cambio, leves o radicales, en la personalidad de los protagonistas que nos permiten apreciar su dimensión interior.

Los conflictos de relación provocan subtramas: historias de relaciones entre personajes donde, como sucede en toda historia, también distinguimos un planteamiento, un nudo y un desenlace.

Los conflictos básicos, por último, únicamente aparecen en guiones donde el planteamiento se construye en torno a un objeto externo y dan lugar a las tramas: estructuras argumentales que abarcan todo el guión, cuyo sentido final estriba en la obtención del objeto².

¿Cómo comenzar a tejer el entramado de conflictos de un guión literario? La pregunta equivale, en el fondo, a esta

2 Conviene resaltar que arcos de transformación, subtramas y tramas no son conflictos en sí mismos, sino estructuras dramáticas resultantes de los distintos tipos de conflicto.

otra: ¿Por dónde se empieza a construir un guión? Es posible que el escritor ya tenga en la cabeza un bosquejo de acciones más o menos ensambladas, o incluso un argumento completo. Aún así, puede asegurarse que un relato cinematográfico comienza a funcionar cuando los conflictos internos de los protagonistas han quedado definidos. Las tensiones interiores de los personajes originan historias interiores donde la personalidad de un protagonista se ve necesariamente afectada. Ningún personaje concluye una historia siendo el mismo, y en este viaje interior estriba casi siempre el motivo auténtico por el cual un guionista cuenta una historia.

“Para caracterizar adecuadamente y revelar la vida interior de los personajes es necesario que el guionista tenga un conocimiento profundo del personaje. Sólo si el escritor entiende las raíces de sus deseos es capaz de exponer los motivos que le llevan a actuar de un modo verosímil y por tanto hacer que el personaje sea creíble y tenga una conducta natural y consistente” (Brenes, 2001, 86).

Las metas interiores, embriones de los conflictos internos, pueden ser conscientes desde el principio del guión, pero los personajes las descubren a lo largo de la historia. Clarice Starling desea recuperar su estabilidad en *El silencio de los corderos*, pero sólo conseguirá identificar esta meta interior durante sus conversaciones con Hannibal Lecter.

Algo similar sucede en *Una mente maravillosa* con John Nash, que sólo luchará por superar su trauma mental cuando sea consciente de su enfermedad. En *El sexto sentido*, sin embargo, Malcolm se desespera por saldar una deuda de conciencia (el suicidio de un paciente) desde la primera escena del guión. Y en *El Padrino*, Michael Corleone asume la defensa del honor de su familia desde el comienzo de la acción, momento que coincide con el atentado sufrido por Don Vito.

Junto a estas metas interiores, los protagonistas pueden contar con un objetivo externo: Clarice debe detener a un asesino en serie, Nash busca la solución a un problema científico, Malcolm se ha propuesto curar a un paciente infantil, y Michael desea vengarse de los jefes rivales de la Mafia neoyorkina. En todos estos casos, la interacción entre objetivos externos (qué busca un personaje) y metas interiores (por qué busca ese objetivo) operan e interactúan dentro de la historias interiores.

Dilema preliminar: ¿Acción o personaje?

Una de las primeras y más importantes decisiones que debe tomar un guionista al idear su historia consiste precisamente en determinar si su protagonista cuenta o no con un objetivo externo y tangible. Si es así, la estructura del guión se fundamentará en una trama canónica y la historia contará con el impulso de un conflicto básico.

En este caso, el guionista ha escogido un tipo de escritura guiada por una trama de acción, y toda la acción del relato dependerá y surgirá del problema ocasionado por la búsqueda de un objetivo. En función de esta búsqueda se determina la estructura planteamiento-nudo-desenlace, y el final -que coincide necesariamente con la obtención del objeto- dará sentido a toda la historia.

Los guionistas norteamericanos denominan a este tipo de escritura *story/plot driven*, y la enfrentan con la opción *character driven*. En este segundo modelo creativo, la construcción del relato dependerá exclusivamente del ámbito de los personajes, de sus relaciones y de sus vivencias interiores, pues no existirá un objeto externo a corto que plazo que guíe una estructura canónica de acción (ver gráfico 1).

En la opción *character driven* entran en juego los conflictos internos y de relación, y el creador de la historia cuenta con una mayor libertad a la hora de jugar con las herramientas dramáticas. La ausencia de un conflicto básico abre la historia al mundo de los personajes. Puede que existan objetivos

externos, pero su importancia será muy relativa. El vértice dramático en este tipo de historias se sitúa en las metas interiores. Como contrapartida, la carencia de tramas maestras de acción limita la estrategia estructural a la coincidencia y entrelazamiento de subtramas y arcos de transformación. Así sucede en guiones como *Crash*, *Million Dollar Baby*, *Matar un ruiseñor*, *Alguien voló sobre el nido del cuco*, *Magnolia*, *Cadena Perpetua*, *Tomates verdes fritos*, *Sentido y sensibilidad* o *Descubriendo Nunca Jamás*.

Una propuesta de argumentos canónicos

Todos los objetos externos podrían reducirse a siete: siete tipos de conflictos básicos, por tanto, que generan siete tipos de tramas maestras de acción. Ronald Tobias (1999) propone 20 argumentos universales canónicos, y dentro de este elenco distingue siete tramas físicas que se adecuan a los conflictos básicos posibles: búsqueda, aventura, rescate, huida, persecución, enigma y venganza (ver gráfico 2).

Toda relación entre personajes se construye sobre un enfrentamiento

Gráfico 1: Conflictos y opciones de escritura de guión

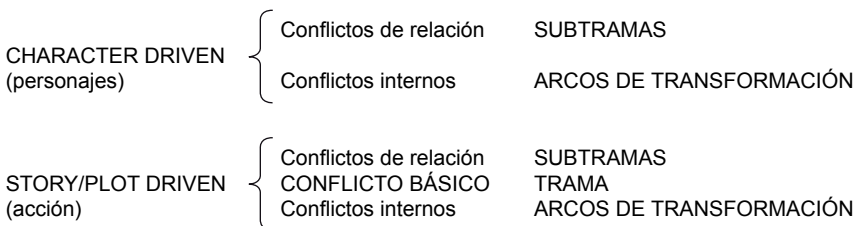
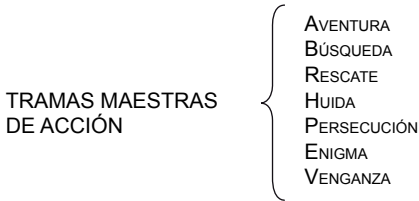


Gráfico 2: Objetos externos y tramas resultantes

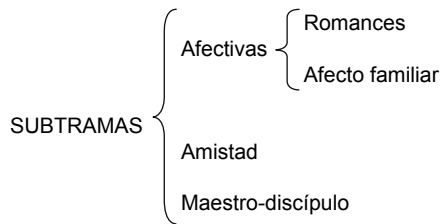


dramático, recordémoslo una vez más. Las subtramas son lucha, contraste, tensión entre extremos opuestos, tesis y antítesis. De lo contrario, será muy difícil contar la historia de una relación: no habrá historia, porque sin conflicto no hay drama que valga. Es cierto que los guiones de acción necesitan el conflicto complementario de las relaciones, pues garantizan la complejidad dramática del argumento, pero su importancia va más allá de la pura estructura. Como recuerda Catan (1990, 46), “una subtrama poderosa refleja de algún modo la trama principal, pues presenta un conflicto similar desde un ángulo diferente, desde la perspectiva de otro personaje”.

¿Por qué chocan los personajes en una relación? ¿Por qué cambian los protagonistas a lo largo de sus experiencias con personajes secundarios? El motivo último estriba en la reflexión que el guionista desea hacer con su relato. Los temas no se expresan en el cine de modo rotundo, monolítico. Resulta más apropiado al drama, y mucho más humano, plasmar esas propuestas en forma de contrastes

atractivos. Y la historia surge enseguida. ¿Qué mueve los motores eléctricos? Una oposición de cargas. Todas las historias de relaciones o subtramas pueden reducirse fundamentalmente a tres: afectivas (romances y afecto familiar), de amistad y maestro-discípulo (ver gráfico 3).

Gráfico 3: Historias de relaciones entre personajes



A lo largo de nuestro recorrido por los conflictos de relación ha sido inevitable aludir al interior de los protagonistas mencionados, pues en ellos también se desarrollan unos procesos dramáticos (arcos de transformación) causados en primer lugar por los conflictos de relación y por los conflictos básicos.

Todos los personajes de un guión cuentan con una historia interior, incluso puede suceder que el conflicto interno de un secundario ofrezca mayor atractivo que el de un protagonista: todo depende de la estrategia seguida por el guionista para revelar el tema de su historia. Dancyson y Rush advierten que las tramas se construyen en función de las historias interiores: “En las historias desarrolladas en tres actos, la acción se diseña específicamente de manera que

quede en primer término una forma particular de la psicología del personaje. Esta psicología se manifiesta a través de un conflicto particularmente patente” (Dancyson, y Rush, 2002, 22). Las historias interiores, construidas en torno a conflictos internos, podrían reducirse a diez patrones que mencionaremos atendiendo a la clasificación de Tobias (ver gráfico 4).

Gráfico 4: Historias interiores



Más que en los relatos o en los personajes, la originalidad de una película consiste en la habilidad con que el guionista conecta su visión ante un problema determinado con las tramas y subtramas que construye. Según Linda Seger, “algunos dicen que la subtrama es aquello de lo que la historia trata realmente. Puedes preguntar a varios guionistas por qué escribieron un guión determinado, y probablemente comiencen a hablarte de la subtrama” (Seger, 1991, 59).

En una subtrama, o relación entre personajes, encontraremos también un conflicto entre modos de ver la vida o

afrontar diversos problemas humanos. En términos dramáticos o estructurales, un guionista reduciría un conflicto desarrollado entre personajes a un choque de metas interiores. Recordemos, por otra parte, que la meta interior constituye el centro de gravedad de cada personaje, centro que puede desplazarse a medida que avanza la película, ocasionando cambios los de personalidad que tienen su expresión estructural en los arcos de transformación.

Para obtener una visión de conjunto de esta dinámica de conflictos, echemos un vistazo a tres películas de argumentos y géneros muy diferentes. De esta manera, podremos acceder también a la conexión entre temas y tramas.

Blade Runner

El protagonista de este *thriller* de ciencia-ficción es un policía de Los Ángeles del siglo XXI encargado de eliminar a un grupo de replicantes, androides creados por ingeniería genética. Los replicantes se han rebelado contra el sistema, que les condena a morir, y se han convertido en una amenaza. A través de un argumento de cine negro, el agente consigue cumplir su misión y el peligro desaparece (como en casi todas las tramas policiales), pero termina enamorándose de una de sus víctimas y huye con ella de un mundo deshumanizado y ominoso.

La subtrama principal del guión es una historia de amor entre el policía y una

replicante que, como el resto de sus congéneres, sufre una horrible crisis de identidad al tiempo que se aferra a su frágil existencia. Estos mismos problemas se plantean en las subtramas menores de *Blade Runner*, desarrolladas entre el policía y los demás androides, e incluso entre los propios replicantes. A través de los conflictos que causan estas relaciones, Ridley Scott abunda en un problema de tipo antropológico: el misterio de la existencia humana en un mundo donde la biogenética ha complicado la misma naturaleza del hombre. Los replicantes viven atormentados por la ausencia de madre, de recuerdos auténticos, de infancia y de motivos para vivir.

En el fondo, la incertidumbre y la angustia ante la vida, tal como se entiende en esa civilización hipotética, es el mismo problema que sufre el propio agente, un humano real. Su arco de transformación se resuelve con la renuncia a ese tipo de vida. Por eso, al término de la película, el protagonista se convierte en un fuera de la ley y huye con la replicante de la cual se ha enamorado. Los androides le han hecho entender algo importante, le han ayudado a replantear su vida y, paradójicamente, ha encontrado el amor que necesitaba a través del sufrimiento de una mujer artificial.

La clave del tema tratado en *Blade Runner* aparece en la pregunta retórica de un secundario, un policía, pocos minutos antes de que concluya la historia: “¡Lástima que ella no pueda

vivir! Pero ¿quién vive?” La película de Scott relata una historia imposible a través de personajes de personalidad verosímil. Los conflictos que se suscitan son auténticos y están inspirados en problemas reales. Por eso, en este sentido, *Blade Runner* no parece una película real: es una película real.

Camino a la perdición

En *Camino a la Perdición*, Michael Sullivan y su hijo comparten un conflicto básico idéntico: sobrevivir a una persecución mientras vengan el asesinato de su familia. Este guión nos ofrece un buen ejemplo de película con doble protagonista, género también denominado *buddy picture* en Hollywood. Sullivan es consciente de que su lucha por la supervivencia puede arrastrar a su hijo hacia un tipo de vida que no desea para él. El sufrimiento que experimenta durante la historia resulta menos traumático que el de su hijo, que en menos de una semana ha visto cómo su padre descendía desde la categoría de héroe a la de sicario asesino y, por encima de todo, ha visto morir de un modo cruel a su madre y a su hermano pequeño.

Michael hijo ha perdido la inocencia en pocos días. La noche en que abandona su casa, su bicicleta queda olvidada en el jardín bajo una capa de nieve. La bici viene a ser todo un símbolo de la historia interior que transcurre dentro del joven protagonista. Por otro lado, el cómic del Llanero Solitario que Michael lee durante los primeros días de la

aventura es empleado por el guionista, David Self, para expresar un cambio radical en la imagen del padre: como el héroe del cómic, Sullivan también lleva revólver; tras la desgracia familiar, Michael ve las armas (y a su padre) de otro modo. Con estos dos símbolos se teje el conflicto interior del muchacho, que de entrada rechaza todo lo que envuelve al padre.

Durante el segundo acto del guión, la pugna padre-hijo se estabiliza al tiempo que progresa la trama de venganza y persecución. El tercer acto, sin embargo, está volcado sobre el conflicto interno del personaje adulto. Tras asesinar a su padrino y mentor, Sullivan ha roto amarras definitivamente con su pasado. El futuro es para su hijo. Sin embargo, un hombre contratado por Capone reaparece de improviso para saldar una vieja cuenta y dispara contra el padre. Mientras Sullivan agoniza, el muchacho entra en escena con un arma y se produce entonces el momento de mayor tensión de todo el guión. La máxima intensidad emocional de *Camino a la perdición* no se debe tanto a la resolución definitiva del conflicto básico (escapar de la muerte), sino más bien a las resoluciones de los conflictos interiores de padre e hijo y del propio conflicto de relación que les une.

El chico no se atreve a disparar y el fotógrafo va a arrebatárle el arma. La tensión se resuelve con un disparo y el asesino a sueldo cae muerto. Michael padre ha terminado con él. El muchacho susurra: “No he podido

hacerlo”; el padre responde: “Lo sé”. Al término del guión, instantes antes de su muerte, la tensión interior de Sullivan se desvanece y puede marcharse en paz al otro mundo, seguro de que su hijo no seguirá sus pasos. Este temor le ha acompañado durante toda la película y, si en algún momento el espectador lo ha dudado, ahora puede asegurar que se trata de un buen padre: ha intentado proteger la vida física de su único hijo (objeto externo), pero también ha tratado de mantener intacta su pureza moral en medio de un entorno hostil (meta interior).

Camino a la perdición, más allá de una historia sobre la mafia irlandesa, es la historia de un padre que protege la inocencia y la vida de su hijo hasta llegar al sacrificio. La historia interior de Sullivan discurre de un modo similar a la de Guido en *La vida es bella*, aunque se trate de argumentos diferentes en cuanto a género, época, ambientación y estrategias dramáticas. En ambos guiones se plantean propuestas de reflexión relativas al sentido de la vida y a las motivaciones que convierten la lucha por la vida en algo que merece la pena. *Blade Runner* también habla de estas cuestiones, aunque sitúe los problemas en un futuro muy lejano la América de la Gran Depresión o la Europa en los últimos años de la Segunda Guerra Mundial. En las tres historias existe una apuesta esperanzadora en la lucha por la vida, de la mano de los tres protagonistas: un policía del siglo XXI, un gángster irlandés y un librero italiano.

Bailar en la oscuridad

Veamos un último ejemplo tomado de *Bailar en la oscuridad*. Lars Von Trier plantea una reflexión temática y una historia interior similares a las historias de Michael Sullivan y Guido Orefice. Como ellos, la joven emigrante Selma también llega a preferir su propia muerte antes que dejar desprotegido a su hijo: en concreto, decide emplear los ahorros de su vida en la operación que impedirá la ceguera del hijo, en lugar de destinarlos a pagar al abogado que podría salvarla de la horca... por un crimen que cometió de modo involuntario. Von Trier asume un reto estético al escoger los géneros de la tragedia y del musical para contar su relato. Lo fatídico se mezcla con el contraste entre el mundo real de Selma, árido, de colores desvaídos y escenas montadas con ritmos discontinuos, y el mundo imaginado por la protagonista, idealizado, pleno de colorido, donde la música ordena el caos de las imágenes.

En Camino a la perdición y La vida es bella, Mendes y Benigni emplean símbolos temáticos que ponen de relieve las reflexiones temáticas de sus historias: concretamente la bici en la nieve o el revólver del Llanero Solitario en la primera, y las referencias a Schopenhauer y el poder de la voluntad en la segunda. En *Bailar en la oscuridad*, Von Trier utiliza el contraste estético entre las escenas del mundo real de Selma y su idealización a través de números musicales para poner de relieve la belleza interior de la protagonista,

capaz de recomponer y hasta purificar una realidad de maldad incomprensible. El mundo real se muestra a través de los colores desaturados, saltos de montaje y encuadres caóticos e inestables que subrayan el desorden de un mundo nada atractivo en términos artísticos. A lo largo de la historia, Selma transforma esta realidad por medio de números musicales que se abren siempre que la protagonista, que se está quedando ciega, arroja al suelo sus gafas. Entonces la música ordena una realidad caótica con sus ritmos, los encuadres se vuelven precisos y armónicos y el montaje se somete a la música, al tiempo que los colores se saturan y el mundo se vivifica con su resplandor. Selma opera estos milagros por medio de ritmos extraídos de la rutina: el traqueteo de un tren, el repique de una anilla en el mástil de una bandera, el martilleo mecánico dentro de una fábrica...

Con esta simbología estética, Von Trier no desea mostrar simplemente la oposición entre la desgracia vital de Selma y su liberación a través del ensueño musical. A través de una simbología estética muy particular, el director de *Bailar en la oscuridad* propone que una actitud como la de Selma, dispuesta al sacrificio en medio de una realidad fatídica y dolorosa, es capaz de cambiar el aspecto del propio mundo que la rodea y dar sentido al caos, a lo incomprensible, a la existencia gris. Las historias interiores de Selma, Sullivan y Benigni son idénticas: sacrificio con un clímax marcado por la muerte de los protagonistas. Los argumentos, los

géneros y las estrategias dramáticas son muy diferentes. Las propuestas temáticas parecen similares, pero a la postre comprobamos que, en el fondo, todas las películas vienen a compartir reflexiones comunes: el sentido y el origen de la vida, la libertad humana, el destino, la muerte... Los misterios que, desde los orígenes de la humanidad, han empujado al hombre a contar historias y a escucharlas. Son estos misterios los que atraen el interés, más allá de estrategias y dinámicas de conflicto, y los que evocan el recuerdo del espectador.

Cine y sentido de la vida

Si el cine sólo fuera un recurso para el ensueño, nuestra identificación con los personajes sería imposible, la ficción cinematográfica sería un absoluto ideal desvinculado de la vida, y tendríamos que reconocer la ineficacia del cine como un medio narrativo para el reflejo, la comprensión y la recreación de la realidad.

De cuanto se ha considerado en nuestro trabajo se deduce que un espectador no puede referirse a un guión o a una película como verdaderos en atención a estrategias emocionales, a la estructura procedente de los niveles de conflicto o a

la elección de un género determinado. ¿Qué mueve entonces a un espectador a recordar, a reflexionar sobre su propia experiencia vital o a reconocerse en un argumento cinematográfico? El ámbito de los personajes en cuanto seres humanos auténticos.

Anakin Skywalker, los replicantes de *Blade Runner*, Guido Orefice, Clarice Starling y Mr. Increíble se encuentran bastante lejos del mundo del espectador, según el plano de las ficciones argumentales. Pero en cuanto seres humanos, sí forman parte de su experiencia y comparten sus problemas. Si existen defectos en la exposición de esos conflictos, la realidad ética o psicológica de los personajes puede quedar deformada y, por tanto, difícilmente reconocible ante los ojos de la audiencia.

A propósito de la cercanía entre protagonista y espectador, el escritor y director Alexandre Astruc asegura que los héroes del cine “son gentes corrientes, incluso cuando les superan los problemas que les desgarran. Podemos reconocernos en ellos, identificarnos con ellos, porque tenemos un mismo destino común” (Astruc, 1985, 82).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARISTÓTELES (1992). *Poética*. Madrid: Gredos (trad. De Vicente García Yebra).

ASTRUC, A. (1985). “Carte Blanche a Alexandre Astruc”, en *Paris Match International*, abril, nº 1872.

- BRENES, C.S. (2001). *De qué tratan realmente las películas*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- CERAMI, V. (1997). *Consejos a un joven escritor*. Barcelona: Península.
- DANCYSON, K. y RUSH, J. (2002). *Alternative Scriptwriting. Successfully Breaking the Rules*. Boston: Focal Press.
- DE JONG, N. (1985). “All The Rage”, en *The Observer*, 21 de marzo.
- FIELD, S. (1998). *The Screenwriter’s Problem Solver*. New York: Dell Publishing.
- KATAHN, T.L. (1990). *Reading for a Living*. Los Ángeles: Blue row Books.
- LEE, L. (2001). *A Poetics for Screenwriters*. Austin: The University of Texas Press.
- LUMET, S. (1999). *Así se hacen las películas*. Madrid: Rialp.
- MAMET, D. (1995). “Stanislavsky y el Bicentenario de EEUU”, en el volumen recopilatorio *Una profesión de putas*, Madrid: Debate.
- SEGER, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.

Copyright of Revista de Comunicacion is the property of Revista de Comunicacion-Universidad de Piura and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.