

una idea y una emoción son tan pocos que, cuando ocurren, creemos estar teniendo una experiencia religiosa. Pero mientras la vida separa el significado y la emoción, el arte los une. La narrativa es un instrumento con el que creamos ese tipo de epifanías a voluntad a través de un fenómeno conocido como *emoción estética*.

La fuente de todo arte es la necesidad primigenia y prelingüística de la psique humana de resolver la tensión y la discordancia a través de la belleza y la armonía, de utilizar la creatividad para revivir una vida asesinada por la rutina, de encontrar un eslabón con la realidad por medio de nuestras sensaciones instintivas y sensoriales de la verdad. Como la música y la danza, la pintura y la escultura, la poesía y la canción, todo guión es ante todo y siempre la experiencia de una emoción estética, el encuentro simultáneo del pensamiento y el sentimiento.

Cuando una idea comporta un cambio emocional gana poder, profundidad, y se vuelve memorable. Tal vez se nos olvide el día en que vimos un cadáver en la calle, pero la muerte de Hamlet nos perseguirá para siempre. La vida en sí misma, sin arte que le dé forma, nos deja inmersos en la confusión y el caos, pero una emoción estética armonizará aquello que sabemos con lo que sentimos para darnos una mayor conciencia y una mayor seguridad de cuál es nuestro lugar dentro de la realidad. En resumen, una historia bien contada nos ofrece aquello que no podemos obtener de la vida: una experiencia emocional con significado. En la vida, las experiencias adquieren significado *cuando reflexionamos, con el paso del tiempo*. En el arte, tienen significado *ahora, en el mismo instante en que se producen*.

En este sentido toda historia es en el fondo no intelectual. No se expresan ideas con los argumentos áridos e intelectuales del ensayo. Pero esto no significa que las historias deban ser antiintelectuales. Rezamos para que el guionista tenga ideas importantes y profundas. En realidad, el intercambio que se produce entre el artista y su público expresa ideas directamente a través de los sentidos y de las percepciones, de la intuición y de la emoción. No hace falta un mediador, ningún crítico que racionalice la transacción, que sustituya lo inefable y lo sensible con explicaciones y abstrac-

ciones. La sagacidad académica afila el gusto y el juicio, pero nunca debemos confundir crítica y arte. El análisis intelectual, independientemente de lo sesudo que sea, no nutrirá el alma.

Una historia bien narrada ni expresa los razonamientos precisos de una tesis ni da rienda suelta a emociones airadas en estado embrionario, pero sí que triunfa a la hora de desposar lo racional con lo irracional. Porque cualquier obra que sea esencialmente emocional o esencialmente intelectual no contará con la validez de apelar a nuestras facultades más sutiles para sentir simpatía, empatía, premoniciones, discernimiento... a nuestra sensibilidad innata hacia la verdad.

LA PREMISA

Hay dos ideas que limitan el proceso creativo: la *premis*a, la idea que inspira al deseo que siente el escritor de crear una historia, y la *idea controladora*, el significado último de la historia, expresado a través de la acción y de la emoción estética del clímax del último acto. Sin embargo, una premisa, al contrario que cualquier idea controladora, rara vez será una afirmación cerrada. Es más probable que se trate de una pregunta abierta: ¿qué ocurriría si...? ¿Qué ocurriría si un tiburón nadara hasta un complejo turístico y devorara a un turista? *Tiburón*. ¿Qué ocurriría si una mujer abandonara a su marido y a su hijo? *Kramer contra Kramer*. Stanislavski lo llamó el «si mágico», la hipótesis ensoñadora que flota en la mente abriendo la puerta a la imaginación, donde todo y cualquier cosa parece posible.

Pero «¿qué ocurriría si...?» sólo es un tipo de premisa. Los escritores encuentran inspiración miren donde miren, en una confesión a medias de los deseos ocultos de un amigo, en una burla ante un mendigo sin piernas, en una pesadilla o en un duermevela, en un hecho leído en un periódico, en la fantasía de un niño. Incluso el propio oficio puede resultar inspirador. Los ejercicios puramente técnicos, como la unión de una suave transición de una escena a la siguiente o la revisión de un diálogo para evitar repeticiones, podrían producir un momento de inspiración. Cual-

quier cosa puede actuar como premisa de una narración, incluso, por ejemplo, una mirada por la ventana.

En 1965, Ingmar Bergman contrajo laberintitis, una infección vírica del oído interno que mantiene a sus víctimas en un incesante vértigo oscilante, incluso durante el sueño. Durante semanas Bergman estuvo confinado en la cama, con la cabeza reclinada en una sujeción, intentando controlar su vértigo mirando fijamente a un punto que su médico había pintado en el techo de la habitación, aunque con cada desviación de los ojos el cuarto le daba vueltas como un ti vivo. Concentrándose en aquel punto empezó a imaginar dos rostros mezclados. Días más tarde, cuando se fue recuperando, miró a través de la ventana y vio a una enfermera con una paciente. Ambas estaban sentadas y se comparaban las manos. Aquellas imágenes, la relación entre enfermera y paciente y la fusión de los rostros fueron la génesis de la obra maestra de Bergman, *Persona*.

Las ráfagas de inspiración o de intuición que parecen producirse al azar y de manera espontánea de hecho son actos de clarividencia. Porque aquello que puede inspirar a un guionista tal vez no llame la atención de otro. La premisa despierta lo que permanece oculto en el interior, las visiones o convicciones latentes en el escritor. La suma total de sus experiencias le ha preparado para este momento y reacciona como sólo él lo haría. Y ahora empieza el trabajo. A lo largo del camino el guionista interpreta, elige y juzga. Si para algunas personas la declaración final que un escritor hace acerca de la vida parece dogmática y subjetiva, que lo sea. Los escritores sosos y pacificadores son un aburrimiento. Queremos almas sin restricciones que tengan la valentía de tomar un punto de vista, artistas cuyas ventanas al mundo resulten sorprendentes y excitantes.

Finalmente es importante darse cuenta de que sea lo que sea que inspira a escribir, no se debe quedar en un mero escrito. Una premisa no es algo precioso. Siempre que contribuya al crecimiento de la historia se debe mantener, pero si la narración se desvía, más vale abandonarla, la inspiración original sólo debe servir para seguir la evolución de la historia. El problema no consiste en comenzar a escribir, sino en seguir escribiendo y renovando nues-

tra inspiración. Pocas veces sabemos adónde nos dirigimos: escribir es descubrir.

LA ESTRUCTURA COMO RETÓRICA

No nos equivoquemos: aunque la inspiración de una historia sea un sueño y su efecto final una emoción estética, la obra debe pasar de una premisa abierta a un clímax satisfactorio pero sólo cuando el guionista esté poseído por un pensamiento serio. Porque los artistas no deben tener sólo ideas que expresar, sino ideas que *demonstrar*. Expresar una idea, en el sentido de presentarla, nunca es suficiente. El público no debe únicamente entender; debe creer. Queremos que el mundo deje nuestra historia convencido de que la nuestra es una metáfora verdadera de la vida. Y los medios con los que vamos a conseguir llevar al público hasta nuestra perspectiva residirán en el diseño que demos a nuestra narración. Al crear nuestra historia creamos pruebas; la idea y la estructura se entremezclan en una relación retórica.

NARRAR es la demostración creativa de la verdad. Una historia es la prueba viva de una idea, la conversión de una idea en acción. La estructura de los acontecimientos de una historia será el medio que utilizemos primero para expresar y luego para demostrar nuestra idea... sin explicaciones.

Los grandes narradores nunca explican nada. Hacen la tarea creativa dura y dolorosa, dramatizan. Pocas veces están interesados los espectadores (y sin duda nunca convencidos) cuando se ven obligados a escuchar discusiones sobre ideas. El diálogo, la charla natural de los personajes en su lucha por satisfacer sus deseos, no es una plataforma sobre la que expresar la filosofía del realizador. Las explicaciones de las ideas del autor, ya sean en forma de diálogo o de narración, reducen gravemente la calidad de una película. Una gran historia autentificará sus ideas sólo en la

dinámica de sus acontecimientos; si no se consigue expresar una visión de la vida a través de las consecuencias puras y honestas de las elecciones realizadas por los seres humanos y por las acciones que llevan a cabo, será un fracaso creativo que ninguna cantidad de lenguaje inteligente podrá resolver.

Pensemos, a modo de ejemplo, en ese género tan prolífico, el *policiaco*. ¿Qué idea expresan prácticamente todas las ficciones detectivescas? «El crimen no compensa.» ¿Cómo llegamos a entenderlo así? Con un poco de suerte sin que un personaje le susurre a otro «¿Ves? ¿Qué te había dicho? El crimen no compensa. No, parecía que se iban a salir con la suya, pero las ruedas de la justicia giran sin cesar...» No, debemos ver la misma idea, pero interpretada ante nosotros: se comete un crimen; durante un tiempo el criminal sigue libre; más adelante lo arrestan y castigan. En el acto del castigo, la cárcel de por vida o que lo maten de un tiro en la calle, hay una idea con una carga emocional que se extiende entre el público. Y si pudiéramos poner palabras a esa idea no serían tan educadas como «el crimen no compensa», sino más bien: «¡Por fin han cogido a ese bastardo!». Un triunfo electrizante de la justicia y de la venganza social.

El tipo y calidad de la emoción estética serán relativos. Las *películas de suspense psicológico* se esfuerzan por contar con efectos muy fuertes; hay otras formas, como la *desilusión* o la *historia de amor*, que buscan emociones más suaves, tal vez de tristeza o de compasión. Pero independientemente del género el principio es universal: el significado de la historia, sea cómico o trágico, se ha de dramatizar hasta convertirse en un clímax narrativo emocionalmente expresivo sin ayuda de diálogo que dé explicaciones.

LA IDEA CONTROLADORA

Dentro del vocabulario de los guionistas hay un término que se ha convertido en bastante vago, el *tema*. Por ejemplo, «la pobreza», «la guerra» y «el amor» no son temas; se relacionan con la ambientación o con el género. Un verdadero tema no se puede expresar en una única palabra, sino con una frase: una frase clara y

coherente que exprese el significado irreducible de la historia. Yo prefiero utilizar la denominación de *idea controladora* porque, al igual que tema, da nombre a la idea clave o central de la historia pero también implica una función: la idea controladora da forma a las decisiones estratégicas tomadas por el autor. Se trata de otra *disciplina creativa* que nos guía en nuestras decisiones estéticas hacia lo que resulta adecuado o inadecuado en nuestra narración, hacia aquello que exprese nuestra idea controladora y que pueda mantenerse, frente a lo que resulte irrelevante en relación con ella y deba ser eliminado.

La idea controladora de una historia ya terminada debe poder expresarse en una única frase. Una vez imaginamos por primera vez la premisa y el trabajo está evolucionando, debemos explorar todo aquello que nos venga a la mente, cualquier cosa. Sin embargo, al final de todo el proceso, la película se debe modelar alrededor de una idea. Eso no significa que una historia se pueda reducir a una rúbrica. Hay mucho más entramado en la red de una historia de lo que se pudiera decir jamás con palabras –las sutilezas, los subtextos, los pareceres, los dobles significados y las riquezas de todo tipo–. Una historia se convierte en una especie de filosofía viva que el público comprenderá en su conjunto, de inmediato, sin tener que pensar acerca de ella de forma consciente –se trata de una percepción unida a las experiencias que hayan acumulado durante sus vidas–. Pero la ironía es la siguiente:

Cuanto más capaces seamos de dar forma a nuestro trabajo alrededor de una idea clara, más significados descubrirán los públicos en nuestra película cuando tomen nuestra idea y sigan sus implicaciones hasta cada uno de los aspectos de sus vidas. Por el contrario, cuantas más ideas intentemos empaquetar en una única historia, más se inflarán a sí mismas, hasta que la película se colapse en una maraña de nociones tangenciales que no diga nada.

Una IDEA CONTROLADORA se puede expresar en una única frase que describa cómo y por qué la vida cambia de una situación al principio hasta otra al final.

La idea controladora consta de dos elementos: el valor y la causa. Identifica la carga positiva o negativa del valor crítico de la historia en el clímax del último acto, e identifica el motivo principal por el que dicho valor ha cambiado hasta alcanzar su estado final. La frase compuesta de estos dos elementos, valor y causa, expresará el significado profundo de la historia.

Valor significa el valor principal, con su carga positiva o negativa, que entra a formar parte del mundo o de la vida de nuestro personaje como resultado de la acción final de la historia. Por ejemplo, el final feliz de una *historia de un crimen* (*En el calor de la noche*) que convierte un mundo injusto (negativo) en justo (positivo) nos sugiere una frase como «Se restaura la justicia...». En una película de *suspense político* (*Desaparecido*) con un final triste, la dictadura militar gobierna el mundo de la historia en el clímax final, que provoca una frase negativa como «La tiranía prevalece...». Una *trama educativa* con un final positivo (*Atrapado en el tiempo*) provoca un giro en el protagonista que, de ser un hombre cínico y egoísta, pasa a convertirse en alguien genuinamente desprendido y cariñoso, lo que nos lleva a «La felicidad llena nuestras vidas...». Una *historia de amor* con un final negativo (*Las amistades peligrosas*) convierte la pasión en desprecio por uno mismo, lo que nos evoca «El odio destruye...».

La causa hace referencia al motivo principal por el que la vida o el mundo del protagonista pasa a su valor positivo o negativo. Si trabajamos hacia atrás, desde el final hasta el principio, haremos un seguimiento de la causa primordial que, dentro de las profundidades del personaje, de la sociedad o del entorno, han hecho que existiera este valor. Una historia compleja podría contener muchas fuerzas de cambio, aunque generalmente una domina a las demás. Por consiguiente, en una *historia policíaca*, ni «El crimen no compensa...» (la justicia triunfa...) ni «El crimen compensa...» (la injusticia triunfa...) podrían mantenerse como una idea controladora completa, porque cada una nos aporta sólo medio significado, el valor del final. Una historia que tenga sustancia también expresará *por qué* su mundo o su protagonista ha terminado con ese valor específico.

Si, por ejemplo, estuviéramos escribiendo para Harry el Sucio, de Clint Eastwood, toda nuestra idea controladora del valor y la causa sería: «La justicia triunfa porque el protagonista es más violento que los criminales». Harry el Sucio realiza algún trabajillo de detective de vez en cuando, pero su violencia es la causa principal del cambio. Esa visión entonces actuará como nuestra guía para decidir qué resulta adecuado y qué inadecuado. Nos indica que sería inapropiado escribir una escena en la que Harry el Sucio se acercara a la víctima de un asesinato, descubriera una gorra de esquí olvidada por el asesino en su huida, sacara una lupa, examinara el objeto y llegara a la siguiente conclusión: «Vaya... este hombre tiene aproximadamente treinta y cinco años, cabello tirando a pelirrojo, y viene de la región de las minas de carbón de Pennsylvania, por lo que observo en este polvo de antracita». Ése es Sherlock Holmes, no Harry el Sucio.

Pero si estuviéramos escribiendo para Colombo, interpretado por Peter Falk, nuestra idea controladora sería: «Se restaura la justicia porque el protagonista es más listo que el criminal». El análisis forense de la gorra de esquí tal vez resulte adecuado para Colombo, porque la causa dominante del cambio en la serie *Colombo* son las deducciones tipo Sherlock Holmes. Pero sería inadecuado que Colombo sacara de debajo de su arrugada gabardina una Magnum del 44 y empezara a disparar contra todo el mundo.

Completemos los ejemplos anteriores. *En el calor de la noche*: se restaura la justicia porque un perspicaz y extraño negro ve la verdad de la perversión de los blancos. *Atrapado en el tiempo*: la felicidad llena nuestras vidas cuando aprendemos a amar sin condiciones. *Desaparecido*: la tiranía prevalece porque recibe el apoyo de una CIA corrupta. *Las amistades peligrosas*: el odio nos destruye cuando tememos al sexo contrario. La idea controladora es la forma más pura de significado narrativo, del cómo y del porqué del cambio, la visión de la vida que los espectadores convierten en parte de sus vidas.

El significado y el proceso creativo

¿Cómo encontramos la idea controladora de nuestra historia? El proceso creativo podría comenzar en cualquier lugar. Tal vez nos

motive una premisa, un «¿Y qué ocurriría si...?» o un fragmento de un personaje, o una imagen. Podríamos comenzar por la mitad, por el principio o cerca del final. Al crecer nuestro mundo y nuestros personajes ficticios, los acontecimientos se enlazarán y la historia se construirá por sí misma. Entonces llegará ese momento crucial en el que debemos dar el salto y crear el clímax narrativo. Ese clímax del último acto es la acción final que nos emociona y nos llega, que parece completa y satisfactoria. Ya tenemos a mano la idea controladora.

Analizando el final que hayamos elegido deberemos preguntarnos: como resultado de esta acción climática, ¿qué valor, con carga positiva o negativa, entra a formar parte del mundo de mi protagonista? Después, retrayéndonos de ese clímax y excavando en los cimientos, nos plantearemos: ¿cuál es el motivo principal, la fuerza o el medio por el que llega este valor a su mundo? La frase que compongamos con las respuestas a estas dos preguntas se convertirá en nuestra idea controladora.

En otras palabras, la historia nos da su propio significado; nosotros no dictamos el significado a la historia. No sacamos la acción de la idea, sino más bien la idea de la acción. No importa cuál sea nuestra inspiración, la historia acabará encajando su idea controladora dentro del clímax final, y cuando ese acontecimiento nos exprese su significado, experimentaremos uno de los momentos más intensos de la vida de cualquier escritor: el *autoreconocimiento*. El clímax narrativo refleja nuestro yo interior, y si nuestra historia ha surgido desde las más profundas fuentes de nuestro ego, con mucha frecuencia nos sentiremos sorprendidos por lo que veamos reflejado en ella.

Tal vez pensemos que somos cariñosos y cálidos hasta que nos descubrimos escribiendo historias con consecuencias oscuras y cínicas. O quizá pensemos que somos urbanitas que estamos de vuelta de todo hasta que nos encontramos escribiendo finales cálidos y llenos de compasión. Creemos conocernos, pero a menudo nos sorprende ver qué hay oculto en nuestro interior, buscando expresarse. En otras palabras, si una trama funciona exactamente como la planeamos la primera vez, será que no estamos trabajando con la

suficiente libertad como para dar espacio a nuestra imaginación y a nuestros instintos. Nuestras historias deberían sorprendernos una y otra vez. Un diseño narrativo bello es una combinación del tema descubierto, de la imaginación empeñada y de la mente que, con amplitud pero con sabiduría, ejercita el oficio.

La idea frente a la contraidea

Paddy Chayefsky me dijo una vez que cuando finalmente descubría el significado de sus historias, lo apuntaba en un pedazo de papel que pegaba sobre su máquina de escribir para que todo lo que redactara con ella expresara de una forma u otra su tema central. Teniendo una frase clara y un valor y una causa constantemente ante sí, conseguiría resistirse a la tentación que le pudieran plantear irrelevancias intrigantes y concentrarse en unificar el relato alrededor del significado central de la historia. Cuando decía «de una manera u otra», Chayefsky se refería a que forjaba las historias de manera dinámica, desplazando la alternativa entre las cargas opuestas de sus valores principales. Sus improvisaciones tomaban tal forma que, secuencia tras secuencia, se expresaba ora la dimensión positiva de su idea controladora, ora la negativa. En otras palabras, daba forma a sus relatos jugando con las *ideas* frente a las *contraideas*.

Las PROGRESIONES se construyen moviéndose de forma dinámica entre las cargas positiva y negativa de los valores que estén en juego en el relato.

A partir del momento en que nos llega la inspiración, nos introducimos en nuestro mundo ficticio buscando un diseño. Debemos crear un puente narrativo desde el principio hasta el final, una progresión de acontecimientos que se extienda desde la premisa hasta la idea controladora. Esos acontecimientos se hacen eco de las voces contradictorias de un tema. Secuencia tras secuencia, y a menudo escena a escena, de manera oscilante, la idea positiva y la negativa se argumentan la una con la otra, por así decirlo, creando un debate dialéctico dramatizado. En el momento

en que se alcanza el clímax, una de esas dos voces gana la batalla y se convierte en la idea controladora.

Ilustremos el proceso con una de las cadencias familiares de las *historias policíacas*: una típica secuencia de apertura que expresa la *contraidea* negativa, «El crimen compensa porque los criminales son brillantes y/o muy violentos» que dramatiza un crimen tan enigmático (*Vértigo*) o cometido por unos criminales tan diabólicos (*Jungla de cristal*) que el público se queda atónito: «¡Se van a salir con la suya!». Pero un veterano detective descubre una pista dejada por el asesino en su huida (*El sueño eterno*) y en la siguiente escena se contradice ese temor con la *idea* positiva: «El crimen no compensa porque el protagonista es siempre más brillante y/o más violento». Entonces tal vez el policía se confunde y sospecha de la persona equivocada (*Adiós, muñeca*): «El crimen compensa». Pero el protagonista pronto descubre la verdadera identidad del asesino (*El fugitivo*): «El crimen no compensa». Después, el criminal captura e incluso parece matar al protagonista (*Robocop*): «El crimen compensa». Pero el detective vuelve virtualmente a la vida de entre los muertos (*Impacto súbito*) y continúa la caza: «El crimen no compensa».

Las defensas positivas y negativas de la misma idea luchan entre sí a lo largo de la película, aumentando la intensidad, hasta que en el momento de la *crisis* chocan de frente en el último punto muerto. De ello nace el clímax narrativo en el que vence una de las dos ideas. Podría ser la idea positiva: «La justicia triunfa porque el protagonista es tenaz y valiente, y cuenta con muchos recursos» (*Conspiración de silencio*, *Speed*, *máxima potencia*, *El silencio de los corderos*) o la *contraidea* negativa: «Prevalece la injusticia porque el antagonista es desmesuradamente violento y poderoso» (*Seven*, *Districto 34: Corrupción total*, *Chinatown*). Sea cual sea la que se dramatice en la última acción del clímax, se convertirá en la idea controladora, la declaración más pura del significado concluyente y decisivo de la historia.

Este ritmo de idea frente a *contraidea* resulta fundamental y esencial para nuestro arte. Late en el corazón de toda buena historia, independientemente de hasta qué punto esté insertada la

acción. Además, esa sencilla dinámica se puede convertir en muy compleja, sutil e irónica.

En *Melodía de seducción*, el detective Keller (Al Pacino) se enamora de su principal sospechosa (Ellen Barkin). Como resultado, cada una de las escenas que parece indicar su culpabilidad se llena de ironía: positiva respecto al valor de la justicia, negativa respecto al valor del amor. En la trama de maduración de *Shine*, las victorias musicales (positivo) de David (Noah Taylor) provocan la envidia y una brutal represión (negativo) de su padre (Armin Mueller-Stahl) que llevan al pianista a sufrir una inmadurez patológica (doblemente negativo) que hace que su éxito final se convierta en un triunfo de la madurez tanto en el arte como en el espíritu (doblemente positivo).

DIDÁCTICA

Una nota de precaución: al crear las dimensiones de los «argumentos» de nuestras historias, debemos tener mucho cuidado y dar poder a ambos extremos. Debemos componer las escenas y secuencias que contradigan a nuestra declaración final con tanta verdad y energía como aquellas que la refuercen. Si nuestro relato termina con una *contraidea* como «El crimen compensa porque...», entonces deberemos fortalecer las secuencias que lleven al público a creer que la justicia ganará. Si nuestra película acaba con una idea como «La justicia triunfa porque...», deberemos potenciar aquellas escenas que expresen «El crimen compensa, y compensa mucho». En otras palabras, no debemos presentar argumentos tendenciosos.

Si en un relato moral escribimos que nuestro antagonista es un idiota ignorante que más o menos se destruye a sí mismo, ¿estaremos convencidos de que va a prevalecer el bien? Pero si se tratara del tradicional creador de mitos antiguos y debemos inventarnos un antagonista que sea virtualmente omnipotente y que alcance a rozar el éxito, nos veremos obligados a crear un antagonista que llegue a un nivel similar y sea incluso más poderoso, más brillante.