UACM
Universidad Autónoma de la Ciudad de México
*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN CREACIÓN LITERARIA

# Traducción de Poética de Aristóteles para guionistas: los secretos de narrativa de la mente más grande de la civilización occidental

**TRABAJO RECEPCIONAL**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADA EN CREACIÓN LITERARIA**

P R E S E N T A :

**LAURA PATRICIA DE ALBA RAMÍREZ**

D I R E C T O R A

**MTRA. BLANCA LUZ PULIDO VARELA**

Ciudad de México, noviembre de 2022.

UACM
Universidad Autónoma de la Ciudad de México
Nada humano me es ajeno

CA Coordinación Académica

# SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO
## COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

### DERECHOS RESERVADOS©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

*Para mis motores en la vida, mis Ezequieles.*

**AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Jehová Dios el haberme dado las ganas y las fuerzas para concluir esta etapa de mi vida, todo en un afán de servirle mejor. A mi madre, Patricia Ramírez, por todo el amor, el apoyo, las pláticas y los abrazos brindados hasta este momento y en el futuro; mi vida no sería nada sin la guía amorosa y firme que siempre me ha dado. Agradezco infinitamente a mi mejor amigo y amor eterno, Ezequiel Palacios, por brindarme la confianza, el amor, el apoyo y las fuerzas necesarias para tomar de nuevo el camino académico y superarme a mí misma: *you jump, I jump, Jack*. Doy gracias a mi familia (política y espiritual) Linda, Cheque y Kimah Palacios por su gran amor y apoyo incondicional durante todo este proceso; su compañía es invaluable para mí y estoy muy agradecida con Dios por la bendición de tenerlos en mi vida. Agradezco a mis hermanos por su amor y acompañamiento durante casi toda mi vida, ¡los amo profundamente! A mi padre putativo, Carlos Cedillo, estaré por siempre agradecida; sin sus consejos y pláticas seguiría pensando que la felicidad es un objetivo y no el camino; espero ansiosa en Jehová por volver a verlo. A mi tía Olivia, cuyo ejemplo de *girl power* desde muy pequeña me enseñó a seguir mis sueños sin descuidar a mi familia; se le extraña como no se imaginó nunca y también espero verla pronto.

Doy gracias especialmente a mis profesores de la Licenciatura en Creación Literaria, de la UACM, campus Cuautepec, sus enseñanzas y consejos me han hecho desarrollar un amor aún más profundo por las letras. Lety, Silvia y mi querida maestra Blanca: gracias infinitamente por todo. Dr. Alejandro: gracias por presentarme este libro y darme la idea y posibilidad de utilizarlo para el broche de oro de esta carrera; tal cual, sin usted, esto no sería como es.

**¡Gracias a todos!**

**Índice**


Resumen ……. 1

Introducción …… 2

Marco teórico ……. 4

1. Michael Tierno ……..... 4
2. Estado del arte …… 4
3. Definición de traducción ……. 10
4. Competencias de un traductor ……. 12
5. Contexto histórico de la traducción …… 14

    5.1 La traducción en México ……... 22

6. Teorías de la traducción …….. 26
7. Problemas comunes en la traducción …….. 28
8. El contexto …….. 29
9. Técnicas de traducción …… 30
10. Procedimiento general de la traducción …….. 34

Sobre la traducción de *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization* …… 35

Conclusiones …….. 40

Referencias ……. 41

Poética *de Aristóteles para guionistas: secretos de narrativa de la mente más grande de la cultura occidental* …… 48

PREFACIO…….. 49

INTRODUCCIÓN……... 53

CAPÍTULO 1…… 58

CAPÍTULO 2…… 65

CAPÍTULO 3…… 70

CAPÍTULO 4…… 77

CAPÍTULO 5…… 82

CAPÍTULO 6…… 84

CAPÍTULO 7…… 87

CAPÍTULO 8…… 91

CAPÍTULO 9…… 96

CAPÍTULO 10…….. 105

CAPÍTULO 11…….. 108

CAPÍTULO 12…….. 112

CAPÍTULO 13…….. 118

CAPÍTULO 14…….. 123

CAPÍTULO 15…….. 127

CAPÍTULO 16…….. 130

CAPÍTULO 17…….. 133

CAPÍTULO 18…….. 137

CAPÍTULO 19…….. 141

CAPÍTULO 20…….. 144

CAPÍTULO 21…….. 147

CAPÍTULO 22…….. 151

CAPÍTULO 23…….. 154

CAPÍTULO 24…….. 158

CAPÍTULO 25…….. 160

CAPÍTULO 26…….. 163

CAPÍTULO 27…….. 168

CAPÍTULO 28…….. 176

CAPÍTULO 29…….. 179

CAPÍTULO 30…….. 184

CAPÍTULO 31…….. 190

CAPÍTULO 32…….. 193

CAPÍTULO 33…….. 196

CONCLUSIONES…….. 201

**Resumen**

Este trabajo recepcional contiene la traducción de inglés a español del libro *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization* (Michael Tierno. Estados Unidos. Editorial Hyperion - Acquired Assets, Agosto de 2002). La poética incluye el estado del arte del libro original y algunas nociones básicas de traductología que ayudan al lector a conocer más sobre el proceso de traducción y a comprender cómo se llevó a cabo la traducción del libro. También está la justificación de algunas de las elecciones para términos aún no incluidos en el diccionario de la RAE, según el contexto y también la decisión personal. El libro traducido es un ensayo literario basado en la *Poética* de Aristóteles, con un enfoque en la enseñanza del guionismo y con consejos del autor, guionista y analista en Hollywood y profesor de teoría y producción cinematográficas, así como ejemplos con películas ampliamente reconocidas.

***Palabras clave:***

Traducción, guionismo, Poética, Aristóteles, guionistas

## Introducción

Realicé la traducción de *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization* (Michael Tierno. Estados Unidos. Editorial Hyperion - Acquired Assets, Agosto de 2002).

Michael Tierno escribió un ensayo literario con fines didácticos en el que analiza la *Poética* de Aristóteles a la luz de las necesidades de fundamentos para el guionismo. Consta de un prefacio, 33 capítulos y conclusiones. El autor escribe en primera persona, pero se dirige a sus lectores en plural. También comienza con un prefacio en el que establece su experiencia personal y profesional con el guionismo en el lugar en donde se le ha hecho más famoso, Hollywood, y logra que el lector se interese en lo que tiene que decir.

Utilizando películas con guiones atractivos como ejemplos, cada capítulo desmenuza una pequeña porción de la *Poética* que se puede aplicar a la narrativa del guionismo. Como buen ensayista, Tierno nos convence de su dominio del tema sin necesidad de hacer uso de extensas citas de otros documentos académicos que avalen su conocimiento. Además, lo hace con un lenguaje sencillo; gracias a eso, es un texto que se hace ligero y fluido, no cuesta trabajo leerlo y muestra la capacidad del autor.

Este libro es un ensayo sobre la *Poética* de Aristóteles aplicada al guionismo. El autor hace gala de su conocimiento del tema y explica de manera sencilla la relación entre los diferentes

aspectos de la *Poética* con el guionismo, con el gusto del público y con la práctica en Hollywood. Tiene un prefacio, una introducción, 33 capítulos y un apartado final con conclusiones; todo suma 167 páginas. El ensayo comienza con la explicación de la práctica general en uno de los lugares donde más se elaboran guiones, y narra que lo que buscan los productores son las mismas características que Aristóteles consideraba medulares en un drama. Como buen ensayo, está escrito en primera persona; el autor nos platica de manera muy sencilla y con un lenguaje cotidiano lo que quiere desarrollar. Las referencias son principalmente de la *Poética* de Aristóteles, pero hace uso de películas —éxitos de taquilla o con guiones extraordinarios— para demostrar sus puntos.

Dado que la obra es un ensayo literario, está escrita de manera fluida, con un lenguaje sencillo. Utiliza la experiencia personal del autor para exponer un tema y sus fuentes, aunque no son citadas como en un ensayo académico, son reconocibles. El autor demuestra conocimiento del tema y utiliza anécdotas personales que generan empatía en el lector. En este ensayo, el autor tiene un objetivo didáctico en su obra y es especialista en la materia, no sólo por sus estudios, sino por las clases que imparte.

¿Cuál es la necesidad de la traducción de esta obra? Aunque hay obras en español (originales y traducciones) dedicadas al guionismo, existe la necesidad de una obra de carácter didáctico que incorpore el estudio de un clásico en el estudio y la creación de la narrativa, tal como la *Poética* de Aristóteles.

## Marco teórico

### 1. Michael Tierno

¿Qué autoridad tiene Michael Tierno para escribir sobre este tema? Es profesor universitario de Guionismo, Teoría cinematográfica y Producción de cine (Tierno, s/a). Según el sitio web de la East Caroline University:

> Michael Tierno obtuvo su Maestría en Bellas Artes en Producción de Cine y Medios en el City College de Nueva York. Es escritor/director de largometrajes. Auditions, su primera película, se estrenó en la serie First Look Film del Tribeca Film Center y lo llevó a un trabajo de desarrollo en Miramax, donde trabajó como analista de historias. Es autor de Poética para guionistas de Aristóteles (Hyperion). Su segunda película, Nocturne, se estrenó en el Festival de Cine de Breckenridge y ganó un premio en el Festival de Música de Cine de Park City. Otros guiones incluyen Exterior Night y Near Life Experience, ambos finalistas en el Sundance Screenwriter's Lab y Al final del día finalista en los Nicholl Fellowship Awards (Academy of Motion Picture Arts and Sciences). (East Caroline University, 2022).

### 2. Estado del arte

A continuación, se presenta el estado del arte de *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization,* escrito por Michael Tierno en el año 2002, editado primero por Hachette Books y, posteriormente, por Hyperion, ambas editoriales de Estados Unidos.

La obra de Tierno que nos ocupa no ha sido analizada bajo corrientes teóricas; sin embargo, se ha utilizado como fuente de referencia en diferentes artículos sobre el tema. Además, ha sido reseñada en medios de comunicación escritos. Es un libro que habla de un tema especializado (el guionismo) con base en una obra ampliamente estudiada, así que, al ser un escrito con un objetivo didáctico, no se ha analizado como una obra literaria *per se.*

Hachette Books (2012) presenta una descripción favorable sobre el libro y coincide con otras reseñas en que la obra de Tierno proporciona una base de conocimiento necesaria para ser un buen guionista. Ahora, hablaremos sobre las reseñas. En 2002, recién publicado el libro, Craig Teper, un director de cine y escritor de reseñas para la revista *Variety.com*, mencionó que la obra de Michael Tierno contiene buenos consejos. Comienza diciendo: "How often do you get good advice from a man in a toga?" (¿Qué tan seguido te da buenos consejos un hombre en una toga?) (Teper, 2002), para hacer alusión al contenido de la *Poética*. Aclara que, aunque es un libro hecho para principiantes en el arte de la escritura de guiones, Aristóteles ofrece mucho, aun a los profesionales experimentados. También dice que la obra de Tierno es un reflejo de la cultura popular del momento al hacer referencia a películas que eran recientes cuando fue escrita.

*Publishers Weekly*, una revista semanal dirigida al gremio del negocio de los libros y editada desde 1972, también tiene una reseña hecha por Susan Crawford en 2002. Ella menciona

que Tierno dio un nuevo giro a las enseñanzas de Aristóteles al llamarlo “the greatest mind in western civilization” (la mente más grandiosa del mundo occidental) y “the world’s first movie story analyst” (el primer analista de guiones de películas del mundo) (Crawford, 2002). Esta reseña nos habla de la “idea activa”, un concepto que el autor introduce en su escrito, que se enfatiza en el entramado de los diferentes éxitos hollywoodenses analizados a lo largo de los capítulos.

En tiempos más recientes, la facción del este de Pennsylvania de la Society of Children´s Book Writers and Illustrators (SCBWI, Sociedad de Escritores e Ilustradores de Libros Infantiles) tiene también una reseña en su blog, escrita por Jackie Dilworth (2015). La autora relaciona las ideas de Tierno y Aristóteles con la escritura de libros infantiles, como el deseo del personaje principal, el desarrollo adecuado de los distintos personajes y la búsqueda de empatía con la calidad moral de los mismos.

Ahora vamos a hablar de las menciones en artículos y libros. Robert Stam (2009) menciona al libro de Tierno como fundamento para su análisis de la película *Adaptation* bajo estándares de dramaturgia clásica, dado que “la *Poética* sigue siendo la “Biblia” de los guionistas” (Stam, 2009). Bridget Conor (2014) menciona en su análisis de la práctica profesional del guionismo la obra de Tierno como ejemplo de los autores “y gurús” que argumentan que el trabajo de Aristóteles sobre las historias es fundamental y que se ha

comprobado que los elementos clásicos son atemporales y universales y que Tierno es uno de los pocos que no se decanta por lo nuevo ni busca la "actualización" permanente.

Carmen Sofía Brenes (2011), por su parte, sostiene que la mayoría de los que intentan enseñar cómo escribir guiones hacen referencia a la *Poética* de Aristóteles, pero como si fuera sólo un manual sobre "cómo" escribir historias, sin realmente analizar lo que dice sobre la naturaleza de las historias y que ese no es el caso del libro de Michael Tierno, que desmenuza la *Poética* dentro de la enseñanza del guionismo.

Stephen Ware y Michael Young (2010) hablan del libro de Michael Tierno como uno de los pocos manuales sobre guionismo que resalta verdaderamente la importancia de una "lucha central" o conflicto en una historia, es decir, lo que ayuda a una historia a progresar y hace que el público se interese por la narrativa. Dicen que, aunque hay un acuerdo universal sobre lo importante que es el conflicto, se ha escrito muy poco para explicarlo o definirlo y *Aristotle's Poetics for Screenwriters* proporciona el fundamento para su afirmación de que incluso Aristóteles evitaba hablar sobre ello.

Michael Winkler (2008) cita del libro de Tierno respecto a *Ciudadano Kane*, historia que Winkler considera la "tragedia americana perfecta", haciendo un parangón con *Edipo,* la "tragedia griega perfecta". El autor hace un juicio sobre la obra de Tierno en su nota al pie, que dice: "There is some hyperbole and flippancy in this handbook on screenwriting, but Tierno's

approach to Aristotle and film is sound" (Hay algunas hipérboles y se toma algunas libertades, pero el enfoque de Tierno sobre Aristóteles y las películas es sólido) (Winkler, 2008).

Nuevamente, Brenes, en 2014, presentó otro artículo en el que sí analiza la obra de Tierno desde el punto de vista de su uso de la *Poética* de Aristóteles. Primero, menciona que Michael Tierno, junto con otros tres autores, son la excepción al no preocuparse por lo que otros han escrito sobre Aristótles, es decir, que sí han considerado la *Poética* como una reflexión, no sólo como un manual de instrucciones (Brenes, 2014). Más adelante, en el subtema "Probing deeper into *Poetics*" (Profundizando en la *Poética*), Brenes habla específicamente del libro de Tierno. Afirma que, mediante el método de emplear frases de la *Poética* y hacer comentarios informados sobre ellas, crea un buen manual sobre guionismo desde el punto de vista de un crítico de historias. Tierno usa muchas de las ideas centrales de Aristóteles, como la acción central, la complicación y el *denouement* o desenlace, la mimesis, el requisito de contar con algo que impulse a la historia y la necesidad de que esta tenga unidad. La autora dice que no todos los ejemplos que utiliza Tierno son exactamente lo que Aristóteles quería decir, como es el caso del papel del coro en la tragedia griega o la revelación que tiene un observador ante una obra poética. A pesar de ello, Brenes juzga al libro de Tierno como un texto que tiene éxito al presentar de manera sencilla pasajes que normalmente se consideran algo oscuros dentro de la *Poética*, y eso es lo que le confiere valor a la obra, no sólo para escritores, sino también para los lectores comunes (Brenes, 2014).

También en 2014, Stephen Ware utilizó la obra de Tierno como referente en su tesis para obtener el grado de doctor. En el capítulo 2, la usa como referencia al subrayar la importancia del conflicto central en una historia y hace una cita directa de este tema en *Aristotle's Poetics for Screenwriters* (Ware, 2014). Ware ya había utilizado la referencia de Tierno y la misma cita en otro artículo sobre el conflicto narrativo (2011).

Micha Lazarus menciona el libro de Tierno como un "curso vocacional sobre guionismo" basado en la *Poética* de Aristóteles (Lazarus, 2013). Ali Saeed Zanjani habla del uso que hace Tierno de la *Poética* como guía para su enseñanza del guionismo y hace una cita directa del prólogo para fundamentar que la *Poética* es una referencia apropiada para su estudio (2006).

Y así como los anteriores, hay muchos otros artículos en repositorios de pago que mencionan de paso a *Aristotle's Poetics for Screenwriters*. Es relevante mencionar que la gran mayoría no hacen en sí un análisis de la obra, sino que la toman como referente, lo que nos habla de la importancia que esta obra, desde su publicación, ha llegado a adquirir entre los especialistas. Solamente un autor hace una crítica directa —eso sí, constructiva— sobre el escrito de Tierno al decir que se toma algunas libertades en cuanto a su análisis de la *Poética* (Winkler, 2008), lo que coincide con lo que escribe Brenes sobre los ejemplos que usa Tierno sobre el papel del coro y el punto de vista del observador, al afirmar que tal vez no sean precisamente lo que Aristóteles quiso decir (2014).

Tomando en consideración lo que se ha escrito sobre el libro de Michael Tierno, es viable concluir que, aunque no se han hecho análisis extensos sobre él, las citas y el análisis disponibles nos muestran que la obra es relevante en el estudio del guionismo y es considerada una buena fuente y una buena base para esta disciplina de la escritura creativa.

## 3. Definición de traducción

Ahora bien, lo siguiente a explicar en esta poética es el asunto de la traducción. Primero responderemos: ¿qué es la traducción? Muchos traductores reconocidos han dado su definición, por ejemplo, el blog de Aire Traducciones cita a George Steiner, quien dijo que "traducir es hacer un viaje por un país extranjero"; y también a Octavio Paz, quien mencionó que "cada texto es único y, simultáneamente, es la traducción de otro texto. Ningún texto es enteramente original porque el lenguaje mismo, en su esencia, es ya una traducción: primero, del mundo no verbal y, después, porque cada signo y cada frase es la traducción de otro signo y de otra frase. Pero ese razonamiento puede invertirse sin perder validez: todos los textos son originales, porque cada traducción es distinta. Cada traducción es, hasta cierto punto, una invención y así constituye un texto único" (2019).

La RAE (2021) describe a la traducción, además de "acción y efecto de traducir", como "la interpretación que se da de un texto". Antonio Jiménez (2018) señala que:

> El término «traducción» y su equivalente en inglés «*translation*», provienen de los vocablos latinos «*traductio*» y «*translatio*» respectivamente y os dos significan «hacer pasar/guiar/llevar de un lugar a otro». En la Europa medieval se usaba la palabra «translatio» en su significado más literal, para referirse al traslado de las reliquias de un santo de una localidad a otra, normalmente de mayor importancia en el mundo cristiano. Hoy en día, la palabra «traducción» sigue manteniendo ese sentido de cambio, pero ya no de lugar físico, sino de transformación de una lengua a otra.

El mismo Jiménez (2018) cita a Roman Jakobson, quien afirma que hay tres tipos de traducción: la traducción intralingual, que se da dentro de la misma lengua para "explicar o clarificar" un mensaje ya dado; la traducción interlingual, o traducción propiamente dicha, que se da entre dos lenguas; y la traducción intersemiótica, que es la que se da un texto a algún sistema no verbal. Como señales de tráfico, música o pinturas. Jakobson también apunta que, aunque no existe una "equivalencia absoluta" entre las lenguas, sí se puede expresar cualquier mensaje en cualquier lengua.

Tomando en consideración lo analizado, podemos entonces definir la traducción como el arte de transmitir un mensaje de una lengua a otra con exactitud equivalente y con precisión de intenciones.

## 4. Competencias de un traductor

Jiménez (2018) menciona que la traducción es “una actividad compleja” y, por lo tanto, para poder ser un buen traductor se tienen que desarrollar ciertas “competencias” que son específicas para la profesión. Principalmente, la “competencia traductora”, que es una combinación de “aptitudes, destrezas y conocimientos” necesarios para poder traducir. Con base en la norma internacional ISO 17100, el autor destaca las competencias de un buen traductor:

- Competencia bilingüe y bicultural: al menos una de las lenguas debe dominarse de forma nativa (lengua A o meta), lo que incluye un amplio conocimiento sobre todos los componentes del idioma, como gramática, fonética, ortografía, semántica, etc. El otro idioma (lengua B u original) también debe conocerse ampliamente, al igual que ambas culturas.
- Competencia de conocimientos de traducción: conocimientos teóricos y prácticos de traducción.
- Competencia textual: conocimiento de “las características y convenciones lingüísticas y discursivas asociadas a los géneros y subgéneros textuales más frecuentes”, como el tipo y el registro de diferentes textos: literarios, legales, médicos, publicitarios, técnicos.
- Competencia temática/disciplinar: un buen conocimiento de temas en general, lo suficiente como para poder traducir un texto con un tema general sin tantos obstáculos. Debe tener gusto por aprender y descubrir cosas nuevas.

- Competencia investigadora: debe tener una buena habilidad para manejar las fuentes de información y encontrar lo que sea pertinente y confiable para dar solución a los problemas de traducción. No sólo se debe confiar en las herramientas digitales, sino utilizar diccionarios, libros de gramática, manuales de estilo, bases de datos, enciclopedias, corpus, buscadores, bancos terminológicos, textos paralelos, etc.
- Competencia técnica: uso apropiado y eficiente de las herramientas de trabajo, incluyendo la computadora, tableta, móvil, procesadores de textos, programas de TAC (mejor conocidos como *CAT tools*), memorias de traducción, la *World Wide Web*, etc.
- Competencias interpersonales y sistémicas: debe tener buena capacidad de comunicación, consigo mismo y con otras personas (competencias interpersonales) y la capacidad de aprender, de adaptarse, de realizar un buen trabajo, de ser eficiente en el aspecto laboral (competencias sistémicas).

Entonces, para poder transmitir de manera adecuada lo que un autor quiere decir en su texto, el traductor debe buscar la equivalencia en su propio idioma y cultura, es decir, interpretar lo dicho según su conocimiento de ambas lenguas y culturas. Es pertinente mencionar que el simple bilingüismo no capacita a una persona para traducir nada. Un dicho común en el gremio es que "ser bilingüe te convierte en traductor tanto como tener dos manos te convierte en pianista". Y es que la gran mayoría de las personas tienen la idea de que para ser traductor es necesario hablar otro idioma. Y sí es así, pero no es lo más importante. Es importante conocer ambas culturas y lenguas,

pero con mayor énfasis la lengua meta, es decir, el lenguaje nativo, a cuyos hablantes se quiere transmitir lo dicho por un autor en su lengua original.

Otro error que llegan a cometer las personas que creen que el bilingüismo capacita a alguien para traducir es la traducción inversa, es decir, traducir de la lengua A a la lengua B. Incluso para un profesional, este tipo de traducción es una apuesta, dado que no se tienen las mismas competencias en un idioma que no es el nativo. Aunque muchos pueden considerar dos, tres o más idiomas como su lengua nativa, la realidad es que siempre hay una dominante sobre las demás, especialmente en los aspectos culturales y psicosociales que implica ese conocimiento.

Algo que suele confundirse también es la interpretación con la traducción. Aunque ambas actividades tienen como objetivo transmitir un mensaje de un idioma a otro, la traducción se realiza en textos escritos y la interpretación funciona de forma oral. Lo cierto es que ambas requieren de habilidades diferentes. Por ejemplo, en la traducción se requiere conocimiento de las reglas ortográficas, gramaticales, etc., mientras que en la interpretación es necesario tener una gran agilidad mental y buena capacidad para memorizar y repetir discursos o porciones de discursos en el momento.

## 5. Contexto histórico de la traducción

Las diferencias en la comunicación entre personas ha sido algo con lo que la humanidad ha lidiado desde el principio. Sin embargo, como aclaramos antes, la traducción se limita a lo escrito y,

generalizando, las primeras traducciones de textos escritos que reconoce la historia (y que se han estudiado muy poco) se dieron entre culturas como la egipcia, la babilonia, la hitita, la hurrita, la persa y otras de la cuenca del Mediterráneo y Asia Menor (Víktorovich Sadikov, 2005, p. 199).

Suele situarse el origen de la traducción a partir del descubrimiento de la piedra Rosetta, que tenía información escrita sobre el faraón Ptolomeo V. Se toma como origen de la traducción porque dicha información estaba escrita en tres idiomas diferentes: los jeroglíficos egipcios, la escritura demótica y el griego, y se le ha visto desde entonces como "el primer rastro de la traducción propiamente dicha" y dio paso a por fin descifrar la escritura jeroglífica (Puerta, 2017).

A lo largo de la historia, la traducción ha formado parte de las conquistas, en las que "la lengua del pueblo conquistador se halló en franca ventaja, al principio, en relación con la del pueblo vencido y subyugado", dando como resultado que la traducción fuera "perfectamente literal" y reestructurara la lengua conquistada "a su imagen y semejanza", hasta que con el tiempo cediera poco a poco su lugar ante una lengua con una carga cultural superior, como es el caso del Imperio Romano y el latín, que era utilizado en la posición superior extrema como lengua del Senado y en la inferior extrema por la plebe romana, lo que dejó un espacio intermedio para que otra lengua actuara como medio de comunicación intelectual (Víktorovich Sadikov, 2005, p. 200).

Alexander Víktorovich menciona en un artículo que:

> […] la historia conoce casos extremos en los que una sola lengua gozó de una superioridad absoluta frente a todas las demás: los textos creados en ella eran traducidos a todas las otras y toda la comunicación interétnica se hacía por medio de ella. En la antigüedad eso aconteció, por ejemplo, en el área del Mediterráneo Oriental durante siglos enteros, si bien las lenguas dominantes fueron alternándose: en su día desempeñaron esta función ora el acadio, ora el egipcio, ora el griego, ora el arameo. En la Europa medieval esta posición le correspondió al latín; en el Oriente medieval, al árabe; en los imperios coloniales, a las lenguas de la metrópolis; en el sistema de relaciones internacionales de la Europa del siglo XIX, al francés, y en la URSS, al ruso. (Víktorovich Sadikov, 2005, pág. 200).

Asimismo, la desaparición del hebreo en su papel de lengua religiosa hizo necesaria la traducción de textos a una lengua que pudieran entender los judíos, que fue el griego. En el siglo II d. C. empezaron a surgir las primeras traducciones del Antiguo Testamento del griego hacia el latín, y la mayoría de las traducciones tienen que ver con la religión. Entre los siglos IX y X, Bagdad se convirtió en el "centro neurálgico de la traducción". La Península Ibérica era en aquel momento un territorio multicultural, lo que convirtió la traducción en una actividad esencial. Beatriz Puerta dice que "esta riqueza tanto cultural como lingüística permitió que la traducción viviera un momento álgido en el que los conocimientos y las palabras pasaban de un idioma a otro y los traductores eran los portadores de las ideas" (2017).

Durante el análisis de la historia de la traducción, es imposible notar que el acervo literario de un país está constituido en gran parte por traducciones; claro que se cuenta con la producción nacional, pero se suman los clásicos y modernos importados gracias a la traducción, como las letras de Dante, Corneille, Shakespeare, Goethe, Balzac, etc. (Vega Cernuda, 1996-1997, p. 71).

Posteriormente, en el siglo XV, gracias a la creación de la imprenta, hay una difusión cada vez más rápida del conocimiento, lo que influye definitivamente en el avance de la traducción. Surge la especial necesidad de traducir los textos religiosos del latín a las lenguas vernáculas (Puerta, 2017). En el Renacimiento, la traducción se vio influida por hechos sociales y políticos que la convirtieron en un factor cultural con una "gran relevancia en la vida pública", hasta llegar a ser una cuestión de política y, al no adaptarse a las exigencias del estado, es también una actividad peligrosa (Vega Cernuda, 1996-1997, pp. 72, 73)

La imprenta dio paso al negocio de la edición, y esa industria incipiente en ese momento, no puede sobrevivir únicamente de las obras en lengua vernácula, así que requiere de la traducción. Cuando Lutero traduce la Biblia y da al pueblo la oportunidad de aprender de Dios en su propia lengua, se rompen barreras impuestas por el poder en la religión y se lleva a cabo una revolución cultural. Sin embargo, la cultura y la religión no fueron los únicos aspectos donde la traducción influyó; las estructuras lingüísticas de las lenguas vernáculas encontraron en ella una forma de ejercicio para desarrollar sus propias normas (Vega Cernuda, 1996-1997, p. 74).

Algunos traductores de esa época son, además de Lutero en Alemania, E. Dolet en Francia; en Italia, Láscaris; en Inglaterra, William Tyndale; en los Países Bajos, Bodius y Groot; y en España, Luis Vives (Vega Cernuda, 1996-1997). La traducción en España es tan activa durante esta época, que incluso Cervantes incluye una reflexión sobre ella en el *Quijote*:

> —Señor, este caballero que aquí está —y enseñóle a un hombre de muy buen talle y parecer y de alguna gravedad— ha traducido un libro toscano en nuestra lengua castellana, y estoyle yo componiendo, para darle a la estampa.
>
> —¿Qué título tiene el libro? —preguntó don Quijote.
>
> A lo que el autor respondió:
>
> —Señor, el libro, en toscano, se llama *Le bagatele.*
>
> —¿Y qué responde *le bagatele* en nuestro castellano? —preguntó don Quijote.
>
> —*Le bagatele* —dijo el autor— es como si en castellano dijésemos 'los juguetes'; y aunque este libro es en el nombre humilde, contiene y encierra en sí cosas muy buenas y sustanciales.
>
> —Yo —dijo don Quijote— sé algún tanto del toscano y me precio de cantar algunas estancias del Ariosto. Pero dígame vuesa merced, señor mío, y no digo esto porque quiero examinar el ingenio de vuestra merced, sino por curiosidad no más: ¿ha hallado en su escritura alguna vez nombrar *piñata*?

—Sí, muchas veces —respondió el autor.

—¿Y cómo la traduce vuestra merced en castellano? —preguntó don Quijote.

—¿Cómo la había de traducir —replicó el autor— sino diciendo 'olla'?

—¡Cuerpo de tal —dijo don Quijote—, y qué adelante está vuesa merced en el toscano idioma! Yo apostaré una buena apuesta que adonde diga en el toscano *piache*, dice vuesa merced en el castellano 'place', y adonde diga *più* dice 'más', y el *su* declara con 'arriba' y el *giù* con 'abajo'.

—Sí declaro, por cierto —dijo el autor—, porque esas son sus propias correspondencias.

—Osaré yo jurar —dijo don Quijote— que no es vuesa merced conocido en el mundo, enemigo siempre de premiar los floridos ingenios ni los loables trabajos. ¡Qué de habilidades hay perdidas por ahí! ¡Qué de ingenios arrinconados! ¡Qué de virtudes menospreciadas! Pero, con todo esto, me parece que el traducir de una lengua en otra, como no sea de las reinas de las lenguas, griega y latina, es como quien mira los tapices flamencos por el revés, que aunque se veen las figuras, son llenas de hilos que las escurecen y no se veen con la lisura y tez de la haz; y el traducir de lenguas fáciles ni arguye ingenio ni elocución, como no le arguye el que traslada ni el que copia un papel de otro papel. Y no por esto quiero inferir que no sea loable este ejercicio del traducir, porque en otras cosas peores se podría ocupar el hombre y que menos provecho le trujesen. Fuera desta cuenta van los dos famosos traductores: el uno el doctor Cristóbal de Figueroa, en su Pastor

> Fido, y el otro don Juan de Jáurigui, en su Aminta, donde felizmente ponen en duda cuál es la tradución o cuál el original. (de Cervantes Saavedra, 1605/1998, II,62).

En el siglo XVII empieza a haber una mayor conciencia sobre los aspectos técnicos y de proceso de la traducción; comienza la elaboración de obras útiles para la tarea, como los diccionarios y las gramáticas. Después del primer diccionario en castellano escrito por Nebrija,[1] aparecen los diccionarios bilingües, incluso plurilingües, como, en 1611, un diccionario de francés e inglés (*A Dictionary of the French and English Tongues. London*) o, en 1659, el conocido *Tetraglotton* (*Lexicon Tetraglotton. An English-French-Italian-Spanish Dictionary London*). Con esto, la traducción sigue progresando y pierde un poco el sentido político adquirido en los años anteriores y se convierte en una cuestión de estética (Vega Cernuda, 1996-1997, p. 75).

Hacia finales del siglo XVII, en Alemania se destaca la adaptación, o imitación, de temas latinos como tipo de traducción; sin embargo, así como el siglo anterior fue próspero para la traducción en España, en este, es Inglaterra la protagonista: cualquier escritor que se jacte de serlo, debe intentar, por lo menos, traducir. Incluso los miembros de la nobleza ocupan sus ratos de ocio en la actividad traductora. Resaltan nombres como Phillemon Holland,Cowley, Chapman y la

[1] Recientemente se descubrieron unas hojas pertenecientes a un diccionario previo al de Nebrija, pero no se ha podido establecer la fecha o el autor exactos. Ver: https://www.elconfidencial.com/cultura/2021-01-15/diccionario-nebrija-gramatica-lengua-literatura-historia_2908551/

versión de la Biblia del Rey Jacobo. La mayoría de los traductores incluyen prólogos que son más manifiestos de la traductología, incluso normativas a seguir, como la Chapman, quien dijo que "el traductor de poesía debe ser poeta y congeniar con el autor, amén de poseer unos conocimientos lingüísticos extraordinarios" (Vega Cernuda, 1996-1997, pp. 75, 76).

En el siglo XVIII se destaca "el exotismo y racionalismo de la traducción" y se impone el estudio de las lenguas y la elaboración del material pedagógico de las mismas (Vega Cernuda, 1996-1997, p. 78). Entre las décadas de 1710 y 1720, se introduce en las enciclopedias la entrada para "traducción"; esto representa "la consagración de la traducción como un saber, una actividad o una profesión que pasaba del anonimato a un estatus cultural" (Vega Cernuda, 1996-1997, p. 79). Se hacen patentes las diferentes teorías de la traducción, como la de la traducción literal emitida por Breitinger, un preceptista suizo alemán alumno de Leibniz, que dice que "si todos los pueblos, es decir, todos los hablantes de las diversas lenguas del mundo tienen un idéntico mundo referencial, deberán tener una idéntica manera de pensar y, consiguientemente, una idéntica manera de expresarse. *Ergo,* la traducción literal no sólo es posible, sino deseable" (Vega Cernuda, 1996-1997, p. 81).

A pesar de la proliferación de la traducción a lo largo del tiempo, no es posible para un traductor vivir de su actividad hasta el siglo XX, en el cual la traducción se convierte en una cuestión de masas, social e, incluso, oficial. En la década de 1920 aparece la interpretación

simultánea y se intensifica la traducción no literaria. Debido a esta diversificación temática, surgen ciencias auxiliares como la terminología y la documentación. Al igual que en el siglo XV, las editoriales viven de la traducción (Vega Cernuda, 1996-1997, p. 84).

Es importante destacar dos de entre los muchos servicios que la traducción ha dado al mundo, resumidos por Vega Cernuda de la siguiente manera:

> […] ella nos ha transmitido la memoria de la Antigüedad y ha contribuido como ninguna otra actividad a concienciar a la humanidad de su pertenencia común. […] Gracias a la traducción y a la labor de los traductores las lenguas se han enriquecido y se han fijado. Por encima de eso, la traducción ha sido importadora y naturalizadora de corrientes y valores culturales. (1996-1997, p. 85).

### 5.1 La traducción en México

Es importante notar que no ha habido actividad traductora como la de América Latina, especialmente durante y después de la conquista española, cuando muchos se vieron orillados a actuar como comunicadores de la historia y entre los implicados (Vega Cernuda, 1996-1997, p. 75), como la injustamente infame Malinche. El idioma español desempeñó un papel muy importante, siendo el unificador en el extenso territorio mexicano y entre los cientos de lenguas

que constituían la diversidad lingüística del país y, principalmente, con el objetivo de extender la religión (Morán Quiroz, 2006, p. 3).

En el siglo XVI novohispano, hay una gran lista de obras productos de la traducción y de grandes traductores, que tenían conciencia de las teorías tradicionales de la traducción, como Luis Vives, Martín Lutero, Etienne Dolet o fray Luis de León. Es posible ver dicha conciencia en obras como la de fray Juan Bautista, quien tradujo las *Huehuetlehtolli* o "pláticas que los padres y las madres hicieron a sus hijos y a sus hijas, y los señores a sus vasallos, todas llenas de moral y política", publicada en 1601 (Pérez Martínez, 1993, p. 28). Herón Pérez Martínez cita una nota de Don José Toribio Medina en la página 77 de *Coloquios y doctrina cristiana* de fray Bartolomé de las Casas, en la que habla de que el franciscano Andrés de Olmos expuso sus ideas a de las Casas sobre la traducción y sus problemas en el par náhuatl-español:

> […]las cuales romanço de la lengua mexicana sin añadir ni quitar cosa que fuese de substancia: sacando sentido de sentido, y no palabra por palabra. Porque a veces una palabra mexicana requiere muchas de las nuestras. Y una nuestra comprende muchas de las suyas. Y porque son mucho de notar, dice que las pone en su libro, para que se vea la gran doctrina moral y pulicía en que estas gentes bárbaras criaban y doctrinaban a sus hijos. (1993, p. 28).

Sin embargo, no fue sino hasta el siglo XX que se formularon los primeros intentos de una teoría mexicana de la traducción, en manos de Alfonso Reyes en *El Deslinde* y a lo largo de su obra (Pérez Martínez, 1993, p. 29).

Después de la creatividad y brillantez de la traducción en el siglo XVI novohispano, el siglo XVII se caracteriza por la introspección y la desaparición de algunos tipos de traducción, dando paso a otros, como la traducción perifrástica. También prolifera una manera de traducir que podría llamarse "contrarreformista", en la que el traductor "acomoda" los textos para evitar que la Inquisición lo ataque y que nada en su texto ofenda los castos oídos de sus futuros lectores (Pérez Martínez, 1993, p. 29).

El siglo XVIII se caracteriza por los clásicos, en traducciones de grandes humanistas. Entre ellos resaltan nombres como don Juan José Eguiara y Eguren, Cayetano Cabrera y Quintero, Agustín Pablo Pérez de Castro, José Rafael Campoy, Diego José Abad, Pedro José Márquez, Francisco Xavier Alegre y Rafael Larrañaga. También se desarrolla la traducción promovida desde la "ilustración" mexicana, sobre todo del francés, de la cual es ejemplo el mismo Miguel Hidalgo y Costilla (Pérez Martínez, 1993, p. 30).

Posteriormente, en el siglo XIX, la traducción toma como caminos principales el liberalismo y el positivismo, dando paso a la traducción laica proveniente de países franco y

anglohablantes, son dejar de lado al italiano y al alemán, pero sin desplazar aún a la temática religiosa (Pérez Martínez, 1993, p. 30).

Después de la consolidación de la República, la traducción con fines políticos se ve reducida considerablemente y se instala en el mundo de la literatura, las ciencias y la educación. No sólo en México, sino en Latinoamérica, grandes figuras de la literatura tienen también títulos de traductores: Jorge Luis Borges en Argentina, Ricardo Palma en Perú, Pablo Neruda en Chile, Juan Antonio Pérez Bonalde en Venezuela, Octavio Paz en México, Miguel Antonio Caro y Rafael Pombo en Colombia (Bastin, 2003). David Marcial Pérez (2020) cita a la traductora Sophie Hughes respecto a la ausencia de mujeres en estas listas: "La falta de mujeres durante los años del boom fue tan escandalosa que quizá ahora se preste más atención".

En este mismo siglo XX hay sucesos que cambian la estructura del mundo en muchos sentidos, incluyendo la traducción. Hay dos guerras mundiales y surgen grandes organizaciones internacionales (la ONU, la UNESCO y la UE); hay grandes avances en la tecnología, como la aparición de las computadoras; y las migraciones en el mundo aumentan considerablemente. Todo eso permite que haya nuevas modalidades de traducción (Jeczmyk, 2016). La traducción se filtra en todos los campos e industrias: derechos humanos, automotriz, construcción, medicina, educación, manuales técnicos, matemáticas, ciencias sociales, etcétera.

Actualmente (y muy recientemente, en realidad), se ha dado la profesionalización de la traducción en México con la apertura de la carrera en universidades públicas. La verdad es que la vida cotidiana en esta época de globalización sería imposible sin la presencia de los traductores e intérpretes, que en su momento fueron sustituidos por el primo del amigo que vivió en Estados Unidos tres meses o el sobrino del jefe que llevó francés en la secundaria y se fue de mochilazo a Europa cuando salió de la preparatoria (Fernández, 2018, p. 5). Según la Fundación Italia Morayta, citada por Luis Fernández (2018, p. 5), en un estudio realizado en 2017, se reveló que el 21.53 % de los más de 1000 profesionales encuestados no había recibido ningún tipo de capacitación, el 13.24 % cuenta con licenciatura en traducción y el 6.85 % con estudios de maestría o doctorado en el área; el resto ha recibido capacitación por medio de talleres, diplomados y otro tipo de cursos. Gracias a la apertura de la carrera en universidades públicas, la profesionalización de la traducción en México está dando pasos agigantados en estos últimos años.

## 6. Teorías de la traducción

Una de las primeras teorías de la traducción dice que las traducciones son como las mujeres: bellas e infieles o fieles y feas. Sin embargo, la traducción tiene más vertientes y posibilidades que aquella teoría demasiado simple. Varios lingüistas y filósofos han ayudado al desarrollo de las diferentes teorías de traducción, nombres como C. S. Pierce, Charles Morris y E. A. Nida han dedicado muchas de sus obras a la traducción (Parkinson de Saz, 1984, p. 95).

Sara M. Parkinson de Saz (1984, p. 95) dice que Nida se planteó la interrogante: ¿es posible la traducción? Él mismo reconoce que siempre hay una pérdida de información al pasar algo de una lengua a otra, sin embargo, no es exclusivo de la traducción, es algo inherente a todos los tipos de comunicación. La mejor traducción es la que le da al receptor la capacidad de responder al mensaje como lo haría al mensaje original. Las teorías sociolingüísticas de la traducción establecen que el lector tiene un papel importante y el traductor debe poner especial atención en él, además de tener conocimientos sobre el contexto: el autor, el fondo histórico del texto y las condiciones en que fue escrito (Parkinson de Saz, 1984, p. 95).

La teoría de la traducción semántica dice que la traducción se debe llevar a cabo de la manera más fiel posible a las estructuras semánticas y estructurales del original. No se trata de hacer una traducción literal, sino de intentar conservar el significado del texto original y el resultado es muy detallado, tanto que incluso se puede decir que se traduce de más (*overtranslating*) (Parkinson de Saz, 1984, pp. 95, 96).

En el lado contrario se encuentra la traducción comunicativa. El interés reside en el lector y la fidelidad al texto original no es tan relevante; el esfuerzo está puesto en facilitar la lectura, proporcionando un estilo idiomático, sustituyendo los elementos culturales originales con elementos culturales de la audiencia meta. Tiende a ser una versión sencilla del texto original, incluso traduciendo de menos (*undertanslate*) (Parkinson de Saz, 1984, p. 96).

La traducción cognoscitiva, por su parte, analiza el texto original, en un tipo de "pretraducción", para poder encontrar el sentido de oraciones muy complejas o ambiguas, pero no se utiliza en todo el texto, sólo en las partes que plantean una gran dificultad. Las teorías filológicas hablan principalmente de los aspectos estilísticos, enfocándose en textos literarios, y las teorías lingüísticas se basan en comparaciones entre las estructuras lingüísticas de la lengua original y la lengua meta (Parkinson de Saz, 1984, p. 96).

En los estudios de traductología se encuentra la hipótesis de Sapir-Whorf o de "la relatividad lingüística". Esta hipótesis plantea que el idioma que hablamos determina la forma en que vemos la realidad. Benjamin Whorf llegó a afirmar que "la lengua determina de manera decisiva nuestra visión del mundo o *Weltanschauung*" (Parkinson de Saz, 1984, p. 97). No es una teoría que se acepte actualmente como tal, pero sí se acepta que nuestro idioma nativo puede influir en la forma en que clasificamos la realidad (Parkinson de Saz, 1984, p. 97).[2]

## 7. Problemas comunes en la traducción

Un buen traductor sabe usar un diccionario. Y no hablamos de los diccionarios bilingües, sino los normales en la lengua original o meta. No siempre la primera acepción es la traducción correcta

[2] Cómparese con Minkiewicz, M. (2020). Mente bilingüe, cerebro bilingüe. In *Nowikow W., López González AM, Pawlikowska M., Baran M., Sobczak W.(red.), Lingüística hispánica teórica y aplicada. Estudios léxico-gramaticales didácticos y traductológicos, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź-Kraków 2020;*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, disponible en: https://dspace.uni.lodz.pl/handle/11089/33088. Véase también: Rius, M. (2012). Cerebro bilingüe. *La vanguardia.com*, disponible en: http://www.venamimundo.com/Demencias/Alzheimer/Reportajes/2012/R27-Cerebrobilingue.pdf. Véase también: https://wol.jw.org/es/wol/d/r4/lp-s/1200002680#h=13:257-13:915.

para un texto. Usar una palabra con mayor frecuencia en la lengua meta porque en la lengua original se utiliza mucho hace que el texto se sienta forzado, poco natural. Por ejemplo, los pronombres. En español utilizamos los pronombres con mucha menos frecuencia que en inglés debido a la diferenciación en los verbos. Si se traducen los pronombres tal como se usan en inglés, el texto se verá redundante y poco natural (Parkinson de Saz, 1984, p. 103).

Otro punto con las acepciones es que una palabra (o frase) puede cambiar de significado de una generación a otra. Por ejemplo, la palabra *gay* ya jamás es usada en su acepción de "alegre" y muy pocos entenderían esa referencia en un texto general. También el estilo o el registro del texto puede definir la palabra que usaremos. No existe una sinonimia perfecta, así que cualquier traducción que utilicemos será básicamente una aproximación al significado (Parkinson de Saz, 1984, p. 103).

## 8. El contexto

Un chiste habitual entre los traductores es decir que todo depende del contexto en cualquier situación. Es gracioso porque, en serio, en la traducción, todo depende del contexto. Hay dos tipos de contexto: el lingüístico (explícito) y el semotáctico (implícito). El primero es evidente desde la estructura misma del texto:

> Al hablar del cuerpo docente de un instituto superior, por ejemplo, el lexema *chair* tendrá el sentido de cátedra, no de mueble. En un congreso internacional, el mismo lexema nos referirá al que preside las deliberaciones, sin necesidad de añadir otros contornos o formas de 'modificación externa'. De esta manera, con la omisión del sujeto, de un objeto, de un 'contorno', se reduce el 'contexto lingüístico' y se obtiene la economía del lenguaje. (Vázquez-Ayora, 1977, p. 143).

El contexto implícito es determinado por los "elementos restantes de una secuencia de discurso", es decir, el término se define por la relación que tiene con los términos alrededor suyo (Vázquez-Ayora, 1977, p. 143):

> En los ejemplos que siguen: it is a tiger y he is a tiger, nos damos cuenta de que por la presencia de it en el 'contorno' del primero se trata de un animal, y por la presencia de he en el segundo, de una persona […]. La 'compatibilidad' ha dependido en estos casos de la clase de sujeto. Puede depender, así mismo, de la clase de objeto, o de los circunstantes. (Vázquez-Ayora, 1977, pp. 143, 144).

## 9. Técnicas de traducción

Como menciona Parkinson de Saz (1984, p. 106), "la traducción requiere de un gran número de técnicas que manejan los traductores profesionales constantemente, a veces sin analizarlas". Una clasificación posible sería la siguiente:

1. *La transcripción.* Hay palabras que por su uso o su carga cultural son reconocidas en su forma original en la lengua meta, así que sólo se transcriben en el texto traducido. Son palabras cuyo uso no suponga ninguna dificultad para el lector o que engloban un concepto intraducible en una sola palabra (Parkinson de Saz, 1984, p. 107).
2. *La traducción literal.* Se usa con vocablos que no tienen una gran cantidad de acepciones y que suelen significar lo mismo en diferentes contextos o que representan cosas intangibles como la ventana (*the window*) o amor (*love*) (Parkinson de Saz, 1984, p. 107).
3. *Los préstamos traducidos.* También llamada "adaptación" (Vázquez-Ayora, 1997, p. 322), suelen ser nombres de instituciones nacionales que no tienen un equivalente en la otra cultura (Parkinson de Saz, 1984, p. 107), como la FDA de Estados Unidos y la COFEPRIS en México. Sin embargo, también pueden ser términos que aún no tengan un nombre en la lengua meta o que sean específicos para una industria y utilizados en el idioma original, como los términos franceses en el campo culinario.
4. *La sinonimia léxica.* Es cuando una traducción no es igual al original, pero se aproxima bastante (Parkinson de Saz, 1984, p. 107). Como menciona Vázquez-Ayora (1977, pp. 313, 314), es una equivalencia de un idioma al otro, por ejemplo: *God bless you!* y *¡Salud!*
5. *La transposición.* Es cuando se cambian partes de la oración o el orden de las palabras (Parkinson de Saz, 1984, p. 107). No hay una "correspondencia formal" entre las estructuras, pero sí una "coincidencia de contenido" (Vázquez-Ayora, 1977, p. 266).

6. *La modulación.* Es la traducción completamente diferente de un concepto o metáfora (Parkinson de Saz, 1984, p. 108). Un ejemplo clásico es "*it's raining dogs and cats*". En español no nos llueven perros y gatos como en inglés, para nosotros "llueve a cántaros".
7. *La contracción.* Es la omisión de palabras en la traducción. Esto se da principalmente en artículos o pronombres, pero pueden suprimirse otras cosas (Parkinson de Saz, 1984, p. 108). Un ejemplo serían los verbos. En inglés es necesario utilizar el pronombre para identificar al sujeto: *you ran.* En español: *corriste.*
8. *La expansión.* Al contrario de la contracción, aquí se agregan vocablos (Parkinson de Saz, 1984, p. 108). Tal como dijo el franciscano Andrés de Olmos, traducir de una lengua a otra a veces implica explicar una palabra en el lenguaje original con tres oraciones en la lengua meta (Pérez Martínez, 1993, p. 28). Por ejemplo, "antier", que en inglés sería "*the day before yesterday*" (Benedetti, 2014).
9. *La reestructuración.* Es el cambio en el orden, tipo o número de oraciones (Parkinson de Saz, 1984, p. 108). La sintaxis en la mayoría de los idiomas suele ser diferente a la de los otros, por lo que es necesario reestructurar las oraciones complejas para darle sentido en la lengua meta.
10. *La modificación.* Es cambiar el texto original en la traducción para aclarar alguna referencia que no sería comprensible en la cultura meta. Es algo que se debe hacer con mucho cuidado para no alterar el mensaje del texto. En textos escritos es posible mantener el original y

hacer una aclaración en una nota a pie de página (Parkinson de Saz, 1984, p. 109). Sin embargo, en otro tipo de traducciones, como las audiovisuales, el traductor debe elegir si hará la modificación para que puedan comprender el mensaje todas las personas de diferentes vertientes del idioma meta o conservará el original y así sacrificar la comprensión en aras de la fidelidad. Un ejemplo es cuando en una serie mencionan la marca de un dulce que se ha convertido en referencia a la cultura pop en la cultura original, pero que no tiene ningún sentido en la cultura meta y sería más comprensible decir "dulce" de forma genérica.

11. *La explicitación.* Parecida a la expansión, la explicitación usa más palabras en la lengua meta que en la original para explicar un concepto. La diferencia es que la explicitación las usa para explicar el contexto, no sólo un concepto (Vázquez-Ayora, 1977, p. 349). Por ejemplo:

| | |
|---|---|
| The Secretary of State testified against the provisions that automatically exclude all OPEC members. | En las audiencias previas el Secretario de Estado argumentó en contra de la disposición que excluye ipso facto a los miembros de la OPEP. |

Si se empleara el mismo lexema inglés testificó, se produciría confusión para el que no está enterado de las etapas que sigue un proyecto de ley en el Congreso de los Estados Unidos. Se creería a primera vista que el Secretario de Estado compareció como testigo en algún tribunal. Sin embargo, en LO la expresión lleva implícitos todos esos elementos porque el receptor original cuenta con la información del proceso de audiencias previas. (Vázquez-Ayora, 1977, p. 350).

## 10. Procedimiento general de la traducción

Se puede decir que, de manera general, el traductor lleva a cabo el siguiente procedimiento operacional para llevar a cabo su traducción, dividido en dos etapas: el proyecto de traducción y la revisión o evaluación (Vázquez-Ayora, 1977, p. 385).

1. Lectura del texto: identificación de características y problemas. Esta lectura previa del texto capacita al traductor para abordar la situación de la mejor manera: el tema, el estilo, el registro, el mensaje, los problemas e incluso el tipo de lector a quien va dirigido (Vázquez-Ayora, 1977, p. 386).
2. La documentación. No sólo se trata de qué tanto sabe el traductor sobre el tema, sino también de la información que puede agregar a su acervo intelectual y que puede ser útil para su traducción. Esta búsqueda, lectura y adquisición de información es la documentación (Vázquez-Ayora, 1977, p. 388).
3. El proyecto de traducción. Sólo después de haber completado las dos primeras fases, se hace una primera versión de la traducción (Vázquez-Ayora, 1977, p. 390).
4. Crítica, evaluación y revisión. Esta etapa es la que distingue a un traductor profesional de un amateur. Es aquí en donde se cumple el objetivo de la traducción: “crear en la lengua término el equivalente más ajustado posible al mensaje de la lengua origen, tanto en el ‘aspecto temático’ como en el ‘estilístico’” (Vázquez-Ayora, 1977, p. 391). Hay que hacer una evaluación “monolingüe”, por llamarla de alguna forma, que permita no sólo identificar

posibles faltas ortográficas o gramaticales, sino la transmisión adecuada y natural del mensaje original.

**Sobre la traducción de *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization***

- Lengua original: inglés.
- Lengua meta: español.

Como traductora, he obtenido mis competencias a lo largo de mi carrera académica y en 13 años de desempeñarme en el campo de la traducción. Mi competencia bilingüe y bicultural, primero, en mi lengua nativa, el español, durante los años de estudio obligatorios (primaria, secundaria, medio superior) y la he ampliado en los años de mi carrera universitaria en la UACM, con cursos como Lenguaje y pensamiento y todos los pertenecientes a la subárea de Ciencias del lenguaje. La lengua meta la hablo desde los 4 años, he pasado temporadas en EE. UU. y tomé un curso en línea de gramática y escritura de la Universidad de Queensland.

He adquirido principalmente los conocimientos de traducción en la práctica, de manera autodidacta, y con cursos del Departamento de Traducción e Interpretación de la UNAM y el curso de Traducción de textos literarios de la UACM. También, gracias al curso de Análisis del discurso mi competencia textual es adecuada para ubicar el tema del libro y reconocer el registro. En cuanto a la competencia temática/disciplinar, los cursos de Dramaturgia, Guion y Teoría literaria y análisis

de textos literarios, escénicos, cinematográficos y de TV me proporcionaron las bases teóricas necesarias para comprender el texto y transmitir el mensaje de forma precisa.

Abordé la traducción desde el punto de vista de las teorías sociolingüísticas, pensando en el lector objetivo, el autor y las referencias a la cultura pop. También apliqué la teoría cognoscitiva, especialmente en las porciones extraídas de la *Poética* de Aristóteles.

En cuanto a las técnicas utilizadas, según lo expuesto anteriormente, no se puede utilizar sólo una, sino que una buena traducción comprende una mezcla de varias. A continuación, hablaré de la aplicación de algunas de ellas en mi traducción del texto.

- En todas las citas de la *Poética* de Aristóteles, hice una transcripción de una traducción en español ya publicada. También hice transcripción de los títulos de películas que menciona el autor cuando el título en español estaba disponible.
- Para el término *coverage sheet* tuve que hacer una investigación de los términos utilizados en español. No hay una equivalencia exacta del término, por lo que hice una modificación para transmitir el mensaje y lo traduje como “resumen de portada”.
- En la introducción, la explicación de “catarsis” en el texto original se traduce literalmente como “purga emocional”. Sin embargo, utilicé la modulación para incluir una paráfrasis del significado registrado en el diccionario de la RAE: “liberación de las emociones”.

- Al referirse a una de las porciones de la *Poética*, al principio del capítulo uno, el autor dice *Let´s go to the actual extract* o "Vayamos al extracto real", que es la traducción literal. Para transmitir mejor el mensaje, utilicé la técnica de la expansión y escribí "Vayamos a la cita en concreto".
- Las traducciones al español de la *Poética* disponibles y publicadas por editoriales respetables ya tienen muchos años y se les han hecho pocas revisiones, por lo que el vocabulario utilizado es un poco arcaico y complicado, lo cual es un problema común en la traducción. Como utilicé las citas directas de la quinta edición de una traducción de la *Poética* publicada originalmente en 1948, tuve que hacer ciertas aclaraciones para incluir los vocablos utilizados por el traductor como sinónimos de los vocablos más sencillos utilizados por Michael Tierno. Tal es el caso al principio del capítulo uno, en donde el autor hace referencia a una cita de Aristóteles que utiliza el término "enlace", pero usa el vocablo "complicación", que transmite mejor la idea que quiere explicar. Entonces, usé la técnica de la expansión para decir: "[…]habla de dos movimientos distintos en una historia dramática: la "complicación" o "enlace" y el "desenlace"". Otro ejemplo del uso de esta técnica está en el capítulo 6; traduje en un principio […]*are sent to Saturday detention* como "fueron enviados a detención en sábado", lo que es una frase que puede ser entendida de otra forma, como que fueron detenidos por la policía un sábado. Por eso tuve que usar

más palabras para transmitir el mensaje correcto: “, son castigados con ir a la escuela en sábado”.

- Un ejemplo de un préstamo traducido es el uso de “don” como sustantivo propio para referirse al personaje principal de *El Padrino.* Tanto en la película en idioma original como en el doblaje y subtitulado en español se utiliza Don y lo utilicé de esa manera en las partes del texto en donde se menciona así. Otros ejemplos son palabras como round, *close-up* y los nombres de personajes.
- En el segundo capítulo utilicé la modulación. El autor habla de un *stumbling block,* que es “obstáculo” en nuestra lengua.
- Otro término que requirió investigación fue *development executive.* Mi primera solución fue una traducción literal: “ejecutivo de desarrollo”. En la primera revisión de la traducción, se me hizo notar que debía buscar el término en inglés. Así fue como, después de leer la descripción de la posición en su ambiente laboral, usé la sinonimia léxica y escribí “productor ejecutivo”.
- Al traducir al español es muy común utilizar la reestructuración, dado que la estructura gramatical del inglés no siempre suena natural en la traducción. Utilicé esta técnica a lo largo del texto y un ejemplo sería una porción del segundo capítulo: “los muchachos se paran sobre sus escritorios para honrar a Keating, que fue despedido, a pesar de la amenaza del director de expulsarlos”. Esta es la traducción con la copia de la estructura gramatical

inglesa. Para evitar ambigüedades y mejorar la fluidez y naturalidad del texto, lo cambié por: “los muchachos se paran sobre sus escritorios a pesar de la amenaza del director de expulsarlos para honrar a Keating, que fue despedido”.

- En el capítulo 13 hay un ejemplo de contracción. La traducción literal de la frase es: “no sean enemigos, sino que han sido victimizados como él mismo”, sin embargo, para darle una mayor fluidez y naturalidad en español, la frase pierde algunas palabras y quedó así: “no sean enemigos, sino víctimas como él mismo”.
- El uso del contexto, como mencioné, suele ser una parte determinante en el haber de la traducción. Un ejemplo es la palabra *character,* que significa “personaje” o “personalidad”. Son dos cosas muy diferentes a pesar de compartir la misma raíz, por lo que es necesario el contexto para saber cuál de las dos utilizar. En el capítulo 18, se explica el significado que Aristóteles le da a *character.* Dice que “se refiere estrictamente a la cualidad moral de la persona revelada a través de sus pensamientos y las acciones que surgen de estos pensamientos”. Hasta ahí, el significado sigue siendo ambiguo, así que hay que analizar un poco más para encontrar el contexto implícito que nos dé el verdadero significado. En una frase más adelante, el uso de *character* es más directo: “Pero es el pensamiento detrás de esa acción lo que revela tu “personalidad”, ¿no es así?”. Gracias a esta segunda aparición del vocablo, es posible definir que en la primera aparición es “personalidad” lo que se requiere utilizar para transmitir el mensaje correcto.

## Conclusiones

El procedimiento de traducción en sí, no siempre es en línea recta. Todo el tiempo que requiere el proyecto, es una mezcla de lectura, identificación de problemas, documentación y traducción. Incluso después de la revisión de la primera versión (que en este caso la realizó la Maestra Blanca Luz Pulido), durante la edición de los puntos a resolver, hay más lectura, más documentación y más traducción.

Hay una necesidad imperante de realizar traducciones con un lenguaje moderno de clásicos como la *Poética.* Muchas de las obras clásicas cuentan con traducciones muy antiguas y con vocabularios que hacen que la lectura sea pesada y difícil. También existe la necesidad de publicación o traducción de textos didácticos como el de Michael Tierno para su aplicación al estudio formal de la escritura de guiones. Mucha de la información sobre el tema se encuentra en blogs y publicaciones privadas en internet.

Las llamadas “competencias del traductor” son sumamente importantes para poder realizar una traducción de calidad que transmita el mensaje del autor original de manera precisa. Sin conocimientos básicos proporcionados por el estudio detallado de la lengua meta no se puede realizar un texto adecuado a las necesidades del autor ni a las del lector.

## REFERENCIAS


- Aire Traducciones. (2019). 15 citas y frases célebres de traducción. Madrid, España. Recuperado en diciembre de 2021, de https://airetraducciones.com/2021/01/10/15-citas-y-frases-celebres-de-traduccion/.
- Aristóteles. (1976). *El arte poética* (J. Goya y Muniain, Trad.); 5a ed. Espasa-Calpe, S. A. (Obra original publicada en el s. IV a. C.)
- Bastin, G. (enero-diciembre de 2003). Por una historia de la traducción en Hispanoamérica. *Íkala, revista de lenguaje y cultura, 8*(14), 193-217. Recuperado en marzo de 2022, de http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=255026028009.
- Benedetti, A. (2014, 27 de mayo). 10 Spanish Words That Have No English Translation. *The Huffinton Post*. https://www.huffpost.com/entry/spanish-words-no-translation_n_5399000?ncid=fcbklnkushpmg00000063
- Brenes, C.S. (2011). The Practical Value of Theory: Teaching Aristotle's Poetics to Screenwriters, en *Comunicación y Sociedad,* vol. XXIV, n.1, pp. 101-118. Recuperado el 18 de mayo de 2021, de Dadun.unav.edu website: https://dadun.unav.edu/handle/10171/23807.
- Brenes, C.S. (2014). Quoting and Misquoting Aristotle's *Poetics* in Recent Screenwriting Bibliography, en *Communication & Society/Comunicación y sociedad,* vol. 27, n. 2, 2014,

pp. 55-78. Recuperado el 18 de mayo de 2021 en UNAV.edu website: https://revistas.unav.edu/index.php/communication-and-society/article/view/35995/30567.

- Cervantes, M. (1998). *El ingenioso hidalgo Don Quijote de La Mancha* (ed. electrónica). Instituto Cervantes. Recuperado en marzo de 2022, de https://cvc.cervantes.es/literatura/clasicos/quijote/edicion/parte2/cap62/cap62_04.htm.
- Conor, B. (2014). *Screenwriting: Creative labor and professional practice*. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Crawford, S. (2002). Aristotle's poetics for screenwriters: Storytelling secrets from the greatest mind in western civilization, en *Publishers Weekly.* Recuperado el 18 de mayo de 2021, de Publishersweekly.com website: https://www.publishersweekly.com/978-0-7868-8740-8.
- Dilworth, J. (2015, 12 de enero). Writer's Toolbox: Aristotle's Poetics for Screenwriters, a review by Jackie Dilworth, en *EasternPennPoints*. Recuperado el 18 de mayo de 2021, de Wordpress.com website: https://easternpennpoints.wordpress.com/2015/01/12/writers-toolbox-aristotles-poetics-for-screenwriters-a-review-by-jackie-dilworth/.
- East Caroline University. (2022). *EUC, Escuela de Arte y Diseño*. Recuperado en febrero de 2022, de Michael Tierno: https://art.ecu.edu/faculty-staff/michael-tierno/.

- Hachette Books. (2012). *Aristotle's poetics for screenwriters: Storytelling secrets from the greatest mind in western civilization*. Recuperado de https://www.hachettebooks.com/titles/michael-tierno/aristotles-poetics-for-screenwriters/9781401305567/.
- Jeczmyk, O. (2016, 14 de marzo). *Historia de la traducción, del cómo y los porqués*. 20 000 lenguas. https://20000lenguas.com/2016/03/14/historia-de-la-traduccion-del-como-y-los-porques/.
- Jiménez, A. F. (2018). *Introducción a la traducción: inglés - español*. Nueva York: Routledge, pp. 2, 10. Recuperado en diciembre de 2021, de https://books.google.com.mx/books?id=4L5dDwAAQBAJ&pg=PT6&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false.
- Lazarus, M. (2013). *Aristotle's Poetics in Renaissance England* (Doctora en Filosofía). St. John's College, Oxford, Trinity Term. Recuperado de: https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:fea8e0e3-df54-4b57-b45d-0b46acd06530/download_file?file_format=pdf&safe_filename=THESIS01&type_of_work=Thesis.
- Morán Quiroz, L. R. (2006). *Una porción de la historia de la traducción en México: desde la fundación del Fondo de Cultura Económica hasta las políticas lingüísticas del "régimen del cambio" (1934-2006).* España: Universitat Rovira i Virgili. Recuperado en

marzo de 2022, de https://www.academia.edu/2104465/Una_porci%C3%B3n_de_la_historia_de_la_traducci%C3%B3n_en_M%C3%A9xico_desde_la_fundaci%C3%B3n_del_Fondo_de_Cultura_Econ%C3%B3mica_hasta_las_pol%C3%ADticas_ling%C3%BC%C3%ADsticas_del_r%C3%A9gimen_del_.

- Parkinson de Saz, S. M. (1984). Teoría y técnicas de la traducción. *Boletín de la Asociación Europea de Profesores de Español*, *XVI* (31), pp. 91–109. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/boletin_31_16_84/boletin_31_16_84_11.pdf.
- Pérez, D. M. (2020, 7 de abril). Un nuevo "boom" que se traduce de mujer a mujer. *El País*. https://elpais.com/cultura/2020-04-08/un-nuevo-boom-que-se-traduce-de-mujer-a-mujer.html.
- Pérez Martínez, H. (1993). Alfonso Reyes y la traducción en México. *Relaciones. Estudio de Historia y Sociedad*(09), 27-74. Recuperado en marzo de 2022, de https://www.colmich.edu.mx/relaciones25/files/revistas/056/HeronPerezMartinez.pdf.
- Prólogo. (2018). En L. R. Fernández Acosta (Comp.), La profesión del traductor en México (p. 5). Universidad Intercontinental. https://www.uic.mx/traduccion/files/2020/09/la_profesion_del_traductor_en_mexico.pdf.

- Puerta, B. (2017, 29 de marzo). La historia de la traducción [Mensaje en un blog]. *LEMA traductores*. Recuperado en marzo de 2022, de https://www.lematraductores.com/blog/la-historia-de-la-traduccion/.
- Real Academia de la Lengua Española. (2021). Diccionario de la lengua española. *Traducción*. Recuperado en enero de 2022, de https://dle.rae.es/traducci%C3%B3n.
- Stam, R. (2009). *Teoría y práctica de la adaptación*. Traducción de Florencia Talavera. México: UNAM. Recuperado el 18 de mayo de 2021, de Cloudfront.net website: https://n9.cl/zx3me.
- Teper, C. (2002, 2 de agosto). Aristotle's Poetics for Screenwriters, en *Variety*. Recuperado el 18 de mayo de 2021, de Variety.com website: https://variety.com/2002/more/reviews/aristotle-s-poetics-for-screenwriters-1200546999/.
- Tierno, M. (s/a). *About*. Recuperado en febrero de 2022, de Michael Tierno: https://www.michaeltierno.com/about.
- Vázquez-Ayora, G. (1977). *Introducción a la traductología*. Georgetown University.
- Vega Cernuda, M. Á. (1996-1997). Apuntes socioculturales de historia de la traducción: del Renacimiento a nuestros días. *Hyeronymus*(4-5), pp. 71-85. Recuperado en marzo de 2022, de https://cvc.cervantes.es/lengua/hieronymus/pdf/04_05/04_05_071.pdf.

- Víktorovich Sadikov, A. (2005). La historia de la traducción como disciplina teórica. *Forma y Función 18*, 197-214. Obtenido de http://www.scielo.org.co/pdf/fyf/n18/n18a08.pdf
- Ware, S., Young, M. (2010). Modeling Narrative Conflict to Generate Interesting Stories, en *Proceedings, The Sixth AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment,* 11-13 de octubre de 2010, Universidad de Stanford. Recuperado el 18 de mayo de 2021, de AAAI.org: https://ojs.aaai.org/index.php/AIIDE/article/view/12411.
- Ware, S. G., & Young, R. M. (2011). *Toward a Computational Model of Narrative Conflict*. Reporte técnico DGRC-2011-01, Centro de investigación de juegos digitales, Universidad Estatal de Carolina del Norte, Raleigh, NC, EE. UU. Recuperado de: http://dgrc.ncsu.edu/pubs/dgrc-2011-01.pdf.
- Ware, S. (2014). *A Plan-Based Model of Conflict for Narrative Reasoning and Generation* (Doctor en Filosofía). Universidad Estatal de Carolina del Norte, Raleigh, Carolina del Norte. Recuperado de: https://repository.lib.ncsu.edu/bitstream/handle/1840.16/9506/etd.pdf?sequence=1.
- Winkler, M. (2008). Oedipus in the Cinema, en *Arethusa*, vol. 41, n. 1, pp. 67-94. Recuperado el 18 de mayo de 2021, de Jstor.org: http://www.jstor.org/stable/44578496.

- Zanjani, A. S. (2006). *Screenplay: movie script or literature?* (Doctor en Estudios y práctica de las artes). Universidad de Québec en Montreal, Montreal, Canadá. Recuperado de: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.424.8570&rep=rep1&type=pdf

# Poética de Aristóteles para guionistas

## Secretos de narrativa de la mente más grande de la civilización occidental

**Michael Tierno**

**Traducción: Laura De Alba**

## PREFACIO

Si tu guion es leído por un estudio de Hollywood, con el miedo que eso supone, el analista de historias lo resumirá usando un formulario “de cajón” que tiene más o menos este aspecto:

*Línea dramática:*

*Resumen:*

*Resumen de la trama:*

*Comentarios:*

*Idea:*

*historia:*

*Personaje:*

*Diálogo:*

*Valores de producción:*

Absolutamente todo lo enviado a un estudio de Hollywood es reducido a lo esencial hasta su propio mérito y discutido usando estos nueve puntos de análisis. El formulario le permite al analista escribir un resumen rápido del guion, que enviará a un editor de historias sobrecargado de trabajo, quien lo enviará a un ejecutivo de estudio igualmente ocupado. Con base en este resumen

de portada, el ejecutivo decide si ver o no tu guion. Los elementos del resumen de portada representan lo esencial, lo obvio de un guion —su idea, su historia y demás—. Pero te sorprendería saber que los criterios que los ejecutivos de Hollywood utilizan para evaluar guiones son *exactamente* los mismos que el legendario filósofo Aristóteles pensó que eran lo medular del drama antiguo hace más de 2000 años.

Aristóteles examinó cuidadosamente los fundamentos de la estructura dramática en su *Poética,* que es considerada hasta el día de hoy como la "Biblia de los guionistas" por muchos profesionales en Hollywood. De acuerdo con esto, yo uso la *Poética* como guía para escribir guiones y hacer películas, y he usado sus verdades para analizar y escribir notas en el resumen de portada de los guiones como analista de historias para Miramax Films. Como la *Poética* me ha ayudado en ambas empresas, me siento obligado a compartir sus puntos de vista con cualquier persona interesada en escribir mejores guiones.

No te preocupes, este libro no es un estudio académico. Es una introducción a la *Poética* dirigida específicamente a guionistas y que busca desmenuzar muchos de los brillantes conceptos de Aristóteles y demostrar cómo sus técnicas de estructura dramática se siguen usando en las películas modernas. Sé lo difícil que es leer la *Poética* completa. Está el problema de la traducción del griego antiguo, sin mencionar el hecho de que muchas de las obras a las que se refiere Aristóteles han desaparecido o rara vez son puestas en escena. Algunas de las costumbres que describe no tienen lugar en el mundo cinematográfico actual, incluyendo hablar con "ditirambos"

y otras formas obsoletas de escritura dramática. Sin embargo, la *Poética* sigue siendo útil para los guionistas porque Aristóteles explicó por qué las obras dramáticas bien estructuradas afectan al público de la forma en que lo hacen. Aristóteles analizó los dispositivos de la trama, los personajes y todo lo que puedes encontrar en un resumen de portada de Hollywood. De hecho, puedo asegurar que Aristóteles, además de ser la mente más grande en la civilización occidental, ¡fue el primer analista de películas del mundo!

El examen de Aristóteles de obras como *Edipo rey* demuestra las verdades universales atemporales sobre la narrativa dramática. Al analizar películas como *Rocky* y *Belleza americana,* he descubierto que siguen la estructura dramática aristotélica, que no significa que simplemente siguen un montón de reglas. Por el contrario, en estas obras, el arte de la narración está vivo y fresco y tal vez es la razón por la que emergieron como íconos en un mercado muy competitivo. En cada gran película que analizo, los guionistas y directores han entendido cómo el público responde al drama, que es de lo que trata la *Poética.* Este entendimiento es lo que hace que las películas clásicas sean atemporales y entrañables.

Los pasajes de la *Poética* que cito en los siguientes capítulos contienen los principios más sólidos de la escritura de guiones que se hayan articulado. Cualquier énfasis adicional que haya añadido o cualquier reacomodo que haya hecho lo sentí como necesario para presentar los pensamientos de Aristóteles sobre la estructura dramática de forma tan clara y simple como era su objetivo. Notarán que a lo largo de la mayor parte del libro demuestro estos principios al citar

películas reales en lugar de guiones. Siento que los guionistas primero deben entender cómo funciona el drama en las grandes películas *en pantalla* antes de poder hacer que suceda lo mismo en papel.

Es necesario mencionar algo sobre la semántica de la *Poética.* Cuando Aristóteles dice "tragedia" se refiere a "drama", así que, en donde veas "tragedia" a lo largo del libro (principalmente en los extractos de la *Poética*), significa sólo eso, no necesariamente "drama trágico" en el sentido convencional que se le atribuye hoy en día. En la época de Aristóteles había una división muy marcada entre la tragedia (drama) y la comedia. La tragedia era sobre asuntos serios: el "hecho trágico" y los personajes principales cayendo en desgracia. La comedia, sobre bufones y personajes vulgares que no se tomaban en serio, tendían a un tipo de "vodevil". Aristóteles nos informa que las obras dramáticas más tristes son de hecho el tipo más potente, una noción que vino a definir a la "tragedia" clásica, que Shakespeare dominó con obras como *Hamlet* y *Rey Lear.* Pero todos los principios de la tragedia descritos en la *Poética* se aplican a la mayoría de las películas de la actualidad, como *Héroes fuera de órbita.*

Y ahora el momento que todos hemos estado esperando… los secretos de narrativa de la mente más grande de la civilización occidental.

# INTRODUCCIÓN

## LA IDEA ACTIVA

*Orestes está hecho para decirse lo que el poeta quiere, no la historia.*

"Decir lo que la historia quiere" es un concepto fundamental para todo guionista. Es probablemente *la* perla de la sabiduría de la *Poética,* que Aristóteles apunta en el pasaje citado más arriba. Aquí, se refiere a la tragedia griega *Ifigenia en Táuride,* una obra que siente que es imperfecta porque el autor (Eurípides) cometió el error de que sus propios asuntos se inmiscuyeran en la historia en lugar de lograr que cada incidente de la trama se uniera para crear una estructura fuertemente unificada. De hecho, la habilidad de urdir buenas tramas o crear estructuras fuertes no es un talento menor y, de acuerdo con Aristóteles, viene con la madurez:

> …los principiantes tienen éxito más pronto con la dicción y los personajes que con la construcción de una historia.

De acuerdo con Aristóteles, la habilidad de urdir tramas, o crear una estructura poderosa, es el aspecto más importante de la escritura. Los buenos escritores sirven a sus historias; los malos

escritores sirven a sus propios intereses. Para cuando llegues al final de este libro, entenderás por qué es importante decir lo que requiere la historia. Podrás darte cuenta si lo haces bien, y si no, cómo arreglarlo. Y para ayudarte en esta búsqueda, quiero presentarte una herramienta que llamo la idea activa.

Me referiré a este concepto, la idea activa, a lo largo de todo este libro porque representa la esencia de la *Poética* de Aristóteles. Los guionistas (y directores) deben transmitir la idea activa o "misión" de su historia al público para crearle emociones. La idea activa es en verdad el fundamento de todo el guion. Una buena película expande una idea activa a la historia completa sin perder la esencia de la idea simple sobre la que está basada. Aunque las películas dramáticas buscan transmitir una verdad sobre la condición humana, es a través de la idea activa que se transmite el punto de vista del guionista.

Dicho eso, permíteme explicar con mayor amplitud lo que quiero decir con idea activa. Aristóteles nos enseña a pensar en la acción como la idea de una historia. De hecho, dice que la acción es más importante que las personas, es decir, los personajes. Aristóteles es fanático de la necesidad de que nuestras historias sean de acción, de una acción que es más grande que la vida misma y mayor que las personas que en ella participan. Piensa en todas las personas que dicen que harán un millón de cosas, pero, al final, son juzgadas por lo que en verdad lograron. Por eso nosotros los guionistas construimos una historia dramática en una sola acción. El héroe en una historia dramática es el que toma la *iniciativa* en esa acción. Por ejemplo, *Tiburón* es una idea sobre

un hombre tratando de detener a un tiburón asesino. El jefe Brody toma la iniciativa en la acción de tratar de detener al tiburón asesino. Pero observa que la idea de *Tiburón* es una acción sobre la que se construye la historia. Podríamos reducir aún más la acción todavía más como: "detener a un tiburón asesino", una acción que es más importante que cualquiera de los personajes en la historia, incluso que el jefe Brody.

Tu idea activa debe poder conmover a los oyentes que solamente la escuchan, tanto como si vieran una película completa hecha con base en tu guion. Se requiere un largometraje para llevar a un público a una "catarsis", o liberación emocional profunda, pero la idea activa debe poder transmitir algo de ese mismo sentimiento profundo por sí sola. Así que, si tu idea activa debe hacer todo este trabajo, tiene que ser un resumen simple de una historia, lo suficientemente fuerte para que cuando se expanda en un guion completo, mueva y atrape al público. Ahora démosle una oportunidad a la idea activa.

Digamos que queremos escribir sobre alguien a quien le gustan los autos. Eso no es una idea activa. Bien, ¿qué tal escribir sobre alguien a quien no sólo le gustan los autos, sino que le gustan tanto que los *roba*? "Robar" es mejor que "gustar" porque "robar" se refiere a una acción, mientras que "gustar" se refiere a un estado mental. Pero la idea de un héroe que simplemente *roba* autos no es capaz *por sí sola* de llevar al público a la catarsis. Necesita algo más. Así que, un mejor ejemplo de idea activa sería algo parecido a esto:

**La historia de Joe Schmo.** Joe Schmo roba un auto para ayudar a los niños de su vecindario a ir a la universidad, pero eventualmente decide que está dando un mal ejemplo, así que él mismo va a la universidad para que algún día pueda tener un trabajo real y ganar dinero para mandar a sus hijos a la universidad. En la universidad lucha por superar su C. I. de 50, pero en lugar de sobornar a los maestros para aprobar los cursos, decide aprobar por sus propios méritos, dando el mejor ejemplo para sus hijos.

¡Bravo! Lo hicimos. Creamos una idea activa adecuada y que puede emplearse en un largometraje. Y observa que el toque final fue añadir el hecho de que Joe Schmo, el *agente* de la acción, tuvo que tomar una decisión *moral*, dos conceptos aristotélicos importantes. Admítelo, lo único que puedes hacer con la decisión de Joe de aprobar la universidad por sus propios méritos es *sentir algo* por él. Y de eso se trata todo, que el público sienta a tus personajes y se conecte con ellos.

Claro, podrías ser *inocente* y preguntar: "si la idea activa es capaz de hacer un trabajo emocional en el público por *sí misma*, ¿por qué hacerlos sentarse durante las dos horas de una película?". La respuesta sería: "¿Qué otra cosa vamos a hacer las noches de sábado?". La respuesta real es que pasar por la catarsis de un largometraje es una experiencia más rica que escuchar al simple resumen de una historia en un par de oraciones.

De acuerdo con Aristóteles, la catarsis (que literalmente significa "liberación de las emociones") es el punto de la narrativa dramática y es lo que toda historia ambiciona lograr en el

público. Tu película debe llevar al público al viaje emocional y psicológico que está buscando. Una buena película revela verdades conmovedoras de la experiencia humana en menor o mayor medida, dependiendo del tipo de película de que se trate.

Al escuchar una buena idea activa puede producirnos una pequeña sensación de catarsis, pero la experiencia más intensa que se tiene durante una película completa es más útil para la psique humana, e incluso es terapéutica. Tenlo en mente: un secreto para entender la catarsis es que no sucede al final de la película, sino que se acumula a lo largo de la historia y sus *clímax* en el final, dándole al público un desahogo cuando esto termine.

Se necesita una historia bien hecha para que una idea activa sea catártica. Nuestra tarea es tomar nuestra simple idea activa y desarrollarla en un guion de largometraje, sin abandonar la esencia de la idea original. Ahora, lo que haré será guiarte hacia el maestro que puede mostrarte el camino. La tarea es más sencilla de lo que crees.

**1.**

## EMPECEMOS EN EL PRINCIPIO, EL MEDIO Y EL FINAL

*Todo es lo que tiene principio, medio y fin.*[3]

Esta cita de la *Poética* ha llevado a la malinterpretación común que tienen muchos guionistas de que la *Poética* predica una estructura de tres actos como el esquema único o exclusivo de una historia dramática. De hecho, Aristóteles nunca estipula tres actos, pero sí habla de dos movimientos distintos en una historia dramática: la "complicación" o "enlace" y el "desenlace".

> En toda tragedia [historia dramática] debe haber enlace y desenlace. Las cosas precedentes, y muchas veces algunas de las que acompañan la acción, tejen el enlace; las restantes sirven al desenlace. Quiero decir que el enlace dura desde el principio hasta la parte última de donde comienza la mudanza de buena en mala fortuna, o al contrario; y el desenlace desde el principio de tal mudanza hasta el fin[4].

[3] Aristóteles. (1976). *El arte poética* (J. Goya y Muniain, Trad.); 5a ed., p. 42. Espasa-Calpe, S. A.
[4] Ibídem, p. 59.

En términos cinemáticos, la complicación incluye todo lo que sucede en los antecedentes que es pertinente para la trama y continúa a lo largo de la apertura de la película hasta justo antes de que ocurra el cambio en la fortuna del héroe. Dicho eso, ¿cómo aplica el principio, medio y final a la estructura de la historia? Vayamos a la cita en concreto:

> […]la tragedia era remedo de una acción completa y total de cierto grandor, porque también se halla todo sin grandor. Todo es lo que tiene *principio, medio y final*.[5] Principio es lo que de suyo no es necesariamente después de otro; antes bien, después de sí exige naturalmente que otro exista o sea factible. Fin es, al contrario, lo que de suyo es naturalmente después de otro, o por necesidad, o por lo común; y después de sí ningún otro admite. Medio, lo que de suyo se sigue a otro y tras de sí aguarda otro. Deben, por tanto, los que han de ordenar bien las fábulas, ni principiar a la ventura, ni a la ventura finalizar, sino idearlas al modo dicho.[6]

En otras palabras, es la trama la que tiene un principio, un medio y un final. El principio de la trama "no sigue *necesariamente* a nada"; es decir, el principio de la trama no puede ser causado por algo externo. Comienza por sí mismo. Es una acción autoinducida, un "big bang" virtual que

[5]N. del A.: Énfasis añadido. Todos los énfasis simbolizados por las cursivas en las citas han sido añadidos por el autor a lo largo del libro, a menos que se indique lo contrario.

[6] Aristóteles, ob. cit., pp. 42, 43.

pone toda la trama en movimiento, que puede relacionarse con el protagonista o con el antagonista y es una acción de voluntad pura. Por ejemplo, en *El Padrino,* Sollozzo trata de matar al Don para poder vender drogas, una acción que pone toda la trama en movimiento. Pero esta acción fue necesaria únicamente desde este punto de vista. En *La sociedad de los poetas muertos,* el Sr. Keating les muestra a sus estudiantes fotos de estudiantes muertos y les dice que "aprovechen el día", urgiéndolos a ponerse en acción antes de que sea demasiado tarde y a que sigan sus sueños. Nada en la trama provocó que Keating desafíe así a sus estudiantes. Como este tipo de incidente no es provocado por otra cosa en la trama, pero pone toda la trama en movimiento, lo llamo la "primera causa" de acción. Estos incitantes sucesos en *El Padrino* y *La sociedad de los poetas muertos* son ejemplos perfectos de primeras causas de acción.

Es importante comprender que la primera causa de acción debe ocurrir *después* de que inicie la película, *no* en los antecedentes. Pero *debe* ocurrir *pronto* en la película, porque debe ser responsable de iniciar la cadena de eventos que guían la trama. Para dar a los escritores algo de espacio para trabajar antes de que la primera causa de acción inicie la trama, Aristóteles nos ofrece una herramienta llamada "prólogo". Un prólogo conecta los antecedentes (es decir, lo que le pasó al héroe antes de que lo conozcamos) con la "historia declarada" (la historia posterior al inicio de la película) y establece el escenario antes de que ocurra la primera causa de acción. En *El padrino,* la secuencia de la boda crea la atmósfera, presenta a los personajes y proporciona un camino tranquilo hacia el tiroteo al Don. Durante el nanosegundo en que ocurre esta primera causa de

acción, somos lanzados al "medio" de la trama, según lo definido por Aristóteles. Este medio está construido completamente por la primera causa de acción y le sigue *naturalmente* como causa-efecto. Y así como la primera causa de acción es un golpe dinámico de energía que conduce al medio de la historia, contribuye para crear una "segunda causa de acción", que también es el objetivo final de la trama y nos lleva al desenlace, o movimiento "último".

Por ejemplo, en *El Padrino*, el medio de la trama termina cuando Michael se convierte en el padrino. Este cambio en su suerte marca el principio del desenlace, durante el cual Michael manda matar a enemigos *dentro* de su familia. El desenlace continúa hasta el último cuadro de la película; no es sólo un punto final, es todo un movimiento final. Toma tiempo. Y como el medio, se desenvuelve *naturalmente* como causa-efecto. Pero Aristóteles es muy específico sobre lo que debe pasar en este desenlace y nos advierte para no arruinarlo:

> Existen muchos dramaturgos quienes, después de la complicación, fallan en el desenlace. Pero es necesario que ambos puntos de la construcción siempre sean dominados.

En el desenlace, toda la trama que se "enredó" se desenreda en el medio. Por ejemplo, en *El Padrino,* el desenlace empieza con el cambio en la suerte de Michael, que es la sorpresa que provoca el desenlace. Pero ¿qué se descubre en verdad en este desenlace? Bueno, como Aristóteles

creía que los dramaturgos deben describir no sólo la vida, sino la vida moral de un héroe, lo que se concluye y desenreda al final debe referirse al conflicto moral del héroe que se desarrolló durante la parte media de la historia. ¿Cuál es el conflicto de *El Padrino*? Él se había retirado del negocio familiar de la mafia porque era criminal e inaceptable, pero se volvió igualmente inaceptable *no* involucrarse y, de hecho, se vuelve necesario, una vez que le disparan a su padre. Cuando, en el desenlace, Michael manda matar a Tessio y Carlos, su dilema moral se resuelve: abraza su destino como el padrino.

A través de la resolución del conflicto moral del héroe en el desenlace se establece el "tema" de la película. El tema revela una verdad sobre la condición humana que se ha mostrado por medio de la acción de la historia. *El Padrino* hace la siguiente declaración temática: "A veces debes sacrificarte a ti mismo y a tus creencias para hacer lo que es mejor para tu familia". Michael soñaba con tener una vida diferente a la de su padre, pero su compromiso con su familia lo arrastra al mundo del que quería escapar.

Finalmente, el mismo desenlace debe tener un final. De acuerdo con Aristóteles, una vez que la trama ha concluido, el público debe saber esto inequívocamente:

> Un final es aquel que va naturalmente después de algo, ya sea como consecuencia necesaria o normal, al que no le sigue nada.

Para resumir, hablemos de los puntos clave de lo que constituye un "principio, un medio y un final". El **principio** de la trama ocurre en cuanto inicia la película, con una "primera causa de acción", que es un incidente autoiniciado y un acto de voluntad pura –nada lo provoca o lo hace necesario. Esta acción es precursora del **medio** de la trama, que avanza a través de la causa y efecto, realizando el primer movimiento del drama, o "complicación". El medio, que surge de forma natural de la primera causa de acción, conduce la historia hasta justo antes del cambio en la fortuna del héroe. Este cambio es la "segunda causa de acción", que comienza el desenlace, o movimiento **final.** En el desenlace, la trama que se enredó en la complicación y que se centra en el conflicto moral del héroe se desenreda. Como resultado, se resuelve el conflicto y la verdad se revela, mientras yace en el tema de la historia. Cuando la historia concluye, el público debe tener la certeza de que ha terminado y que la trama no continuará. Todos estos puntos esenciales de la construcción de la historia dramática se pueden delimitar claramente en una idea activa simple, como se demuestra a continuación:

> **El Padrino.** Después de un atentado contra la vida de Don Corleone, Michael, que había renunciado al negocio familiar de la mafia, mata a Sollozo y al capitán de la policía Mccluskey para salvar a su familia, luego se hace cargo del negocio familiar, mata a todos sus rivales,

llega pronto a la cima de la mafia estadounidense y se convierte en el nuevo padrino. Mata a todos los enemigos que tiene *dentro* de su familia. Su destino como padrino está sellado.

Expresada apropiadamente, una idea activa fuerte (con un principio, un medio, un final, una complicación y un desenlace) es el mejor trampolín para escribir un guion.

**2.**

## POR QUÉ QUIERES QUE TU PELÍCULA SEA UN ÉXITO

*Es, pues la tragedia representación de una acción memorable y perfecta, de magnitud competente.*[7]

Se debe tener cuidado para no malentender el lenguaje elocuente, aunque poco familiar, de la *Poética.* Si lees rápido: "Una tragedia es la imitación de una acción que es real, una que tiene profundidad", podrías pensar: "Sí, ¿qué tiene de nuevo?". Pero si le das un segundo vistazo, dirías: "Espera… ¿Una 'imitación' de una acción real? ¿De qué habla Aristóteles?".

Buena pregunta, porque verás la palabra "imitación" empleada a lo largo de la *Poética.* Para responderla, necesitamos bajar la velocidad un poco y diseccionar la frase de Aristóteles un poco. Ya hablamos de que "tragedia" significa todo drama serio, así que pasemos a un concepto más severo, el que sostiene que el drama es "una imitación de una acción real". La piedra de tropiezo para un guionista que intenta utilizar este concepto podría ser creer que "imitación" significa que una copia directa de algo. Por lo tanto, una "imitación de una acción real" podría hacerlo pensar que se supone que copie los eventos reales como podrían haber pasado "en realidad". ¿Recuerdas

[7] Aristóteles. Ob. cit., p. 39.

la escena de *Las reglas del juego* cuando un ejecutivo de Hollywood cree que puede copiar los eventos de los periódicos, ponerlos directamente en la pantalla y hacerlos una buena historia? Bueno, esa es la forma errónea de abordar la escritura dramática. Cualquier guionista o productor ejecutivo con experiencia te dirá que la "realidad" es muy aburrida y no lo suficientemente dramática como para producir el tipo de compromiso y respuesta emocional que busca tu público.

Lo que Aristóteles quiere decir con "imitación" es algo bastante diferente a sólo copiar los eventos de la vida real. Para él, la palabra "imitación" se refiere a las "artes de imitación", como funcionan la pintura, la música y el drama. Estas artes recrean la realidad, pero se deben ordenar y formar deliberadamente para que el mundo creíble creado induzca emoción en sus públicos. Los observadores le permitirán a tu historia un poco de "artificio" en su estructura y diseño, siempre y cuando los conmueva. De hecho, la acción debe "imitar" de forma tan efectiva que el público responda con la misma "imitación", como si fueran eventos reales y sus cerebros estuvieran excitados hasta un estado de acción.

Alfred Hitchcock lo expresó mejor cuando dijo que si una bomba debajo de una mesa explota de la nada en una película, no es una buena película. Es decir, el público necesita saber *de antemano* que hay una bomba debajo de la mesa y que está *a punto* de explotar. Esta información pone sus cerebros en un estado de acción al hacer surgir la tensa pregunta dramática: "*¿Cuándo* va a explotar la bomba?". El hecho de que los personajes no estén conscientes de la bomba, atrae la atención del público y lo hace participar más en la acción de la historia.

Pero necesitamos saber cómo hacer que más de una escena funcione, más que cómo hacer que una bomba explote debajo de una mesa. Necesitamos conseguir que toda la acción de nuestra historia esté unificada y se desarrolle en "una gran idea", una sola historia conectada. La mejor forma de hacer esto es no haciendo un montón de preguntitas, sino haciendo, desarrollando y contestando una pregunta dramática central en el cerebro del público. Así que veamos cómo colocó su bomba *La sociedad de los poetas muertos.*

En esta película, se eligieron los eventos y se les dio forma para hacer surgir la pregunta: "¿Aprenderán los chicos de Keating a vivir la vida al máximo y seguir sus sueños o ganarán los despiadados maestros y convertirán a los muchachos en robots?". Esta pregunta nos acompaña durante toda la historia. Mantiene al público interesado en el resultado y contribuye a su capacidad de experimentar la "imitación" de las emociones que sentirían si fueran amenazados por un maestro despiadado en la vida real. De hecho, es una buena idea establecer la idea activa de forma que tenga una pregunta dramática central *implícita:*

> **La sociedad de los poetas muertos.** El profesor Keating inspira a jóvenes estudiantes a vivir por sus sueños, lo que provoca que inicien una sociedad poética. Un chico, Neil, desafía a su Padre, empieza a actuar y luego se suicida cuando lo envían a una escuela militar, lo que hace que despidan a Keating. Los chicos se paran sobre sus escritorios y honran a su maestro mientras este sale.

Todo el diseño de *La sociedad de los poetas muertos* hace surgir la pregunta dramática central de una forma hermosa, usando una primera causa de acción muy fuerte. Cuando Keating lleva a sus estudiantes a ver fotografías de hace cien años de estudiantes fallecidos y les transmite su mensaje, *Carpe diem* (aprovecha el día), actúa ahora para vivir tu vida al máximo, la "bomba" es claramente plantada bajo la mesa. El público se engancha cuando empieza a correr el tiempo…

Todas las escenas que siguen están conectadas con esta causa de acción, a través de lo que Aristóteles llama incidentes "probables" o "necesarios" que ayudan a hacer avanzar a la trama y desarrollan la pregunta dramática central. Cada escena surge de la escena previa de forma que juega con la participación y enfoque mentales del público al provocar una respuesta emocional. Keating no sólo dice palabras para inspirar a los chicos, los hace romper páginas de sus libros y pararse sobre sus escritorios para leer a Whitman (en la vida real, un profesor "inspirador" no sería tan dramático). Estas acciones eventualmente impulsan a los chicos a crear su propia Sociedad de los Poetas Muertos. Se esconden en el bosque, donde escriben y leen poesía real en voz alta, tocan tambores y saxofones, bailan en círculos, pintan sus caras e invitan a las chicas a leer poesía. La acción se desarrolla cuando Knox trata de salir con Christine y lo golpea su novio, y Todd lanza su escritorio desde el techo, como un desafío simbólico contra la convención y el orden (y sus padres).

Conforme avanza la historia, el tic-tac de la bomba se hace más fuerte. La gran profundidad de la acción en *La sociedad de los poetas muertos* se acumula hasta un máximo cuando Neil obtiene el papel principal en la obra de la escuela, lo que hace que fije su vista en perseguir una carrera en

la actuación. Pero el padre de Neil se asegurará de que su hijo se convierta en un despiadado maestro del universo y lo saca de la escuela, inscribiéndolo en una academia militar. Como no encuentra otra salida de esta situación, Neil se dispara. ¡La bomba explotó!

En este punto, el público se pregunta: "¿Ahora qué va a pasar con Keating y los chicos?". Aunque la acción no ha obtenido una profundidad real, la pregunta dramática central sigue pendiente de respuesta. Cuando los chicos son obligados a traicionar y delatar a Keating (acusándolo del suicidio de Neil), la gloriosa respuesta está preparada: los muchachos se paran sobre sus escritorios a pesar de la amenaza del director de expulsarlos para honrar a Keating, que fue despedido. Esta acción final es una que nunca ocurriría en la vida "real", pero que seguro es una gran "imitación" de la vida que induce emociones profundas y catárticas en el público. Y muestra el viaje emocional de los chicos —y del público.

Escribe tu guion para hacer surgir, desarrollar y responder una pregunta dramática central con la que tus lectores o público sigan interesados. Con suerte, cuando hagan el resumen de portada de tu guion, la bomba de tu pregunta dramática central se escuchará con su tic-tac también en la cabeza del analista. Y algún día, ese tic-tac se convertirá en el sonido de una caja registradora cuando finalmente vendas tu guion. ¿Qué tal eso como acción real con profundidad?

**3.**

## EL TEMA ES UNA ACCIÓN… NO UNA PERSONA

*…la fábula, siendo una imagen de acción, lo sea, y de una, y de esta toda entera.*[8]

Aristóteles creía que una historia dramática debe tener unidad si va a conmover a un público y llevarlo a la catarsis. También sabía que los escritores dramáticos se engañaban frecuentemente pensando que, por usar a un héroe durante toda la historia, se unificaban sus tramas. Los guionistas cometen ese mismo error en la actualidad. Pero la aparición de Hércules en cada cuadro de una película *sobre* Hércules, de acuerdo con Aristóteles, de ninguna forma asegura la unidad dramática:

> Dícese que la fábula es una; no como algunos piensan, por ser de uno sólo, ya que muchísimas cosas suceden a uno en la vida, varias de las cuales de ningún modo forman unidad; así ni más ni menos varios son los hechos de uno, de los cuales nunca resulta una acción. Por tanto, yerran

[8] Aristóteles, ob. cit., p. 44.

> al parecer todos cuantos poetas han compuesto… y semejantes poemas; figurándose que, pues Hércules fue uno, se reputa también una la fábula.[9]

Aristóteles subraya que en una historia dramática unificada el tema es una acción, no una persona. Al presentar una acción unificada fuerte a partir de la vida del héroe, lo describes. Por ejemplo, si en una entrevista de trabajo, un empleador potencial te pide que le digas algo que "te" describa, le dirías algo importante que hayas logrado. Esto "te resumiría" mejor que decirle un millón de anécdotas sobre cómo es tu personalidad. El guionismo funciona de la misma forma: tú escribes una sola acción unificada como "línea central", que se convierte en el tema de la historia. Entonces el héroe toma *la delantera* en esa acción, que tiene una "unidad" y conectividad tan clara que Aristóteles lo compara con una estatua:

> […]como en las otras artes representativas una es la representación de un sujeto, así también la fábula, siendo una imagen de acción, lo sea, y de una, y de esta toda entera.[10]

[9] Idem.
[10] Idem.

Cuando vemos la estatua de un hombre, es sencillo notar lo que es… Una estatua. Así de definida y unificada debe ser la acción de una historia. Pero mientras la estatua es estática, la historia se mueve a través del tiempo, así que para que la acción esté unificada y forme un "todo", sus incidentes deben tener lo que Aristóteles llamó conexión causa-efecto *probable o necesaria*:

> […]pues componiendo la *Odisea,* [Homero] no contó todas cuantas cosas acaecieron a Ulises, v. g., haber sido herido en el {parnaso, y fingido estar loco en la revista del ejército. De las cuales cosas, no porque una faltase, era necesario o verosímil que sucediese la otra. Pero cuenta las que concurrieron a la acción determinada, cual decimos serla *Odisea*, igualmente que la *Ilíada.*[11]

Homero eligió como "tema" de La *Odisea* a una acción en la que cada incidente sigue al previo de forma necesaria o probable, y que al mismo tiempo provoca que la historia siga avanzando. Ese enlace de causa-efecto hace que la acción de la historia sea coherente, tal como las partes de una estatua embonan para formar una imagen. Sin embargo, hay diferencias clave entre los incidentes de causa-efecto probables y los necesarios.

Los incidentes de necesidad siempre ocurren después de cierta causa de acción e impulsan la historia hacia adelante. Por ejemplo, si llegaras a casa y encontraras que alguien se metió a la fuerza

[11] Idem.

y robó tus cosas siempre llamarías a la policía. Llamar a la policía es una acción que sigue *necesariamente* al incidente de descubrir que robaron tu casa. Como se dijo antes, el hecho incitador en *El padrino* es que Sollozzo mande a disparar al Don, lo que provoca que Michael mate a Sollozzo y al capitán McCluskey. La acción de Sollozzo *provoca* o hace necesario que Michael mate a Sollozzo y a McCluskey en el restaurante.

Los incidentes dramáticos probables también provocan que la historia siga avanzando, pero sólo es *probable* que sucedan. No son incidentes de necesidad dramática, en términos de cómo ven los personajes sus propias acciones. Por ejemplo, en *Rocky* tiene sentido que después de que Rocky tiene una oportunidad en el campeonato de box, Mickey le ruegue ser su representante, *pero esto no tenía que pasar*. Sin embargo, nota que este incidente *probable* hace que la acción de la historia siga adelante: Mickey entrena a Rocky, lo que *ocasiona* dure 15 rounds. El que Rocky acepte a Mickey también ayuda a que Rocky le sea agradable al público, y como Rocky es nuestro héroe, tiene que gustarnos para que nos importe lo que le pasa. La relación de Rocky con Adrienne está construida de forma similar, de tal manera que su cortejo es una secuencia de eventos probables.

Como *Rocky* usa más incidentes probables que necesarios, su cadena de eventos causa-efecto se siente más floja que en *El padrino*, pero sigue siendo una trama unificada y firme. Veamos su idea activa:

**Rocky.** Rocky desea ser más que un vago del barrio y trata de lograrlo de muchas formas. Le ofrecen la oportunidad de pelear contra el campeón Apollo Creed y decide que sólo quiere durar 15 asaltos para probar que no es un vago. Entrena para la pelea y sí dura los 15 rounds.

La pelea de box se convierte en una meta importante para Rocky: si gana, prueba que es más que un vago, pero todo lo que pasa en la trama se trata de él convirtiéndose en más que un vago (su meta máxima).

*Rocky* no sólo tiene una trama fuerte, sino que también desarrolla un gran personaje, cumpliendo con dos criterios esenciales para conmover a un público. Una trama firme necesita no ser una predecible fila de fichas de dominó derribándose una a la otra. Es más importante que los incidentes que forman la trama tengan una relación, ya sea probable o necesaria, entre ellos y que hagan avanzas la historia. Rocky saliendo con Adrienne, Paulie poniendo anuncios en la bata de Rocky, Mickey entrenándolo; todos estos incidentes son probables y hacen que Rocky crezca, acercándolo cada vez más al cambio en su suerte. De hecho, eso es lo que hace una acción unificada: describe la transformación de la suerte del héroe, y la pelea con Apollo Creed es la forma suprema en que eso finalmente le sucede a Rocky.

Aristóteles nos dice que la trama debe ser tan rigurosa que, si le quitas un incidente, el todo literalmente colapsa:

> [La trama debería tener] sus muchos incidentes tan íntimamente conectados que la trasposición o retiro de cualquiera de ellos desarticule y disloque el todo. Por eso, lo que no provoca una diferencia perceptible con su presencia o ausencia no es una parte real del todo.[12]

Hay otro pasaje importante de la *Poética* que es pertinente para desarrollar una acción dramática unificada y firme:

> Es manifiesto asimismo de lo dicho que no es oficio del poeta contar las cosas como sucedieron, sino como debieran o *pudieran haber sucedido* [o como en la vida], probable o necesariamente.[13]

Aquí, Aristóteles nos recuerda que crear una trama unificada no sólo requiere que los incidentes *individuales* estén conectados, a través de una causa y efecto probables o necesarios. Insiste en que *toda la cadena de eventos de la trama* deben formar una historia que parezca "probable" o "necesaria".

Por ejemplo, los incidentes en *El padrino* y *Rocky* tienen una lógica general y arquetípica en cómo están conectados. Los eventos que se desenvuelven dan la apariencia de que siempre deben

[12] N. de la T: paráfrasis del autor.
[13] Aristóteles, ob. cit., p. 45.

ocurrir en el mundo que representan o, al menos, probablemente deberían de pasar. Eso es porque las buenas historias dramáticas describen lo universal de las vidas y acciones humanas. Por ejemplo, en *El padrino*, dado el tipo de hombre que es Michael Corleone, tiene sentido que reaccione de la forma en que lo hace; por lo tanto, los eventos que ocurren en *El padrino* "siempre" o "necesariamente" sucederían. Pero todos sabemos que la vida real no se desarrolla de acuerdo con una causa-efecto firme y unificada, como sucede en la acción de las películas. Sin embargo, las historias de las películas deben presentar un mundo creíble con base en una cadena de eventos imaginarios. Esta es la paradoja de la escritura de guiones.

La lección de Aristóteles nos enseña lo siguiente: que tu idea activa sea la fuerza motivadora detrás de cada escena y sea el tema de tu historia. Haz que tu personaje principal tome la delantera en una trama firme y unificada, que sea tanto lógica como atractiva, y "harás" el tipo de guion que los ejecutivos de Hollywood definitivamente notarán. Y ¿quién sabe? Quizá tu guion será una oferta que Hollywood no pueda rechazar. Lo que significa que puedes empezar sin tener que cortar cabezas de caballos, porque a la gente de Hollywood le gusta tener a sus caballos unificados, como las estatuas y la acción de la historia.

**4.**

## OLVÍDATE DE LA SUBTRAMA: LAS MEJORES TRAMAS TIENEN UNA SOLA IDEA

> *La fábula bien urdida sea más bien de un éxito sencillo, que no doble, como algunos pretenden.*[14]

La *Poética* de Aristóteles no te puede enseñar a escribir todo tipo de tramas, sólo las que funcionan. Como hemos visto, las tramas efectivas están unificadas: tienen un sólo "asunto", como lo llama Aristóteles, no dos. Esto significa: sin subtramas. Aristóteles planteó repetidas veces que usar subtramas era una mala técnica en la escritura dramática, y *sigue* siendo una mala técnica en la escritura de guiones. Aunque es fácil ver que *El padrino* tiene una trama con "un sólo asunto" (la guerra de los Corleone), podrías engañarte con que *Belleza americana* tiene muchos "asuntos", o subtramas. No es así. Contiene un sólo asunto, una acción unificada sin subtramas. Toda la acción, sin importar cuántos personajes estén realizando "subacciones", se relaciona a través de causa y efecto necesarios o probables. Esto es importante, y Aristóteles nos advierte en este famoso pasaje:

[14] Ibídem, p. 50.

> [Las tramas] episódicas son de malísimo gusto. Llamo fábula episódica aquella en que se entremeten cosas que no es probable ni forzoso que acompañen a la acción.[15]

Esta acción de "un sólo asunto" que une *Belleza americana* es simplemente la percepción de belleza y el efecto que esta tiene sobre las vidas de las personas, una acción en la que todos los personajes participan a su manera. Ricky Fitz comenta sobre este "sólo asunto" cuando le muestra a Janey una bolsa flotando y le dice cómo esta imagen lo llevó a pensar que hay tanta belleza en el mundo que siente que su corazón podría estallar. Este sólo asunto, la percepción de la belleza, con el anhelo y la angustia que conlleva, se convierte en "la idea" de la historia. Todos los personajes son dirigidos por esta idea. Lester persigue a Angela, Janey va por Ricky, Angela quiere a Lester, Carol, la esposa de Lester, se mete con Buddy y el coronel Fitz besa a Lester. Obviamente, una cadena de eventos unificada.

Para que quede claro, hay algunas causas y efectos separados en las subacciones de los personajes secundarios, pero estas subacciones convergen para crear la acción COMPLETA de la historia. Toda la acción se conecta con Lester, el héroe que lleva la *delantera.* Revisemos primero la idea activa para una ilustración de cómo funciona:

[15] Ibódem, p. 46.

> **Belleza americana.** Lester, un hombre de mediana edad, cuya esposa e hija creen que es un perdedor, ya no tiene deseos de vivir. Lester se enamora de Angela, de dieciséis años, provocando que lo despidan, que fume mariguana y haga ejercicio. Entra en el radar de su vecino, el coronel Fitz, un neonazi homofóbico. Después de rechazar un avance sexual del coronel, Lester casi tiene relaciones sexuales con Angela, pero descubre que ella es virgen, decide no tener relaciones con ella y recupera su dignidad. Entonces el coronel Fitz lo asesina y, mientras está muriendo, Lester se da cuenta de lo bello que es tan sólo el estar vivo.

*Belleza americana* emplea información mostrada en las subacciones de la trama para darle al público información sobre lo que le pasa a Lester y por qué. Aristóteles nos enseña que, aunque el público puede "entender" las cosas (un hombre con crisis de mediana edad persiguiendo a una adolescente), hay detalles sobre esta acción que el público *no puede* intuir. El público necesita obtener la información sobre los detalles que provocan la acción de Lester, y esta información viene de otros personajes. Como nos dice Aristóteles:

> Es, pues, la tragedia representación de una acción memorable y perfecta, de magnitud competente.[16]

[16] Ibídem, p. 39.

En otras palabras, cualquier información que no es universal (la que un público puede "entender" automáticamente) debe poder deducirse del mundo de la historia *a través de los eventos en ese mundo,* aun si esta información proviene de las subacciones. Por ejemplo, una gran *causa* del encantamiento de Lester con Angela es el hecho de que su matrimonio está muerto. Pero ¿cuál es la naturaleza de este amor que Lester perdió, que está *provocando* su crisis? El público no puede saber lo que perdió; esta causa debe informarse. Esto se logra mediante Janey y Ricky, con su amor joven e inocente que proporciona un modelo de lo que Lester tuvo alguna vez. La personalidad de Ricky, su "ser" le proporciona al público la información que le ayuda a imaginar el espíritu juvenil perdido de Lester. Los detalles que relatan lo que *provoca* la crisis de la mediana edad de Lester, como lo que perdió, deben insinuarse al público a través de escenas menores, como Lester comprando hierba a Ricky mientras recuerda con cariño sus años de adolescencia, cuando trabajaba en las hamburguesas durante el verano para poder comprar un reproductor de música. Los incidentes reales de la historia deben transmitir la naturaleza de lo que está "causando" las acciones del personaje: debes "mostrarlo", no sólo decirlo.

Para resaltar aún más que *Belleza americana* tiene una sola idea, considera cómo todos los personajes "participan" en el asesinato de Lester: Carol lleva a casa un arma y la carga, despotricando sobre "no ser una víctima", como si estuviera enloqueciendo para poder matar a Lester. Después descubre el cadáver y esconde el arma sintiéndose culpable. Janey y Ricky estaban en la casa y habían hablado de matar a Lester. Y Angela, que está viéndose en el espejo del baño

cuando escucha el disparo, estaba “involucrada” por la mera virtud de su belleza, que provocó que Lester despertara y pusiera en movimiento la cadena de eventos que posteriormente conducirían a su muerte. Finalmente, está el coronel, que mata a Lester. Así todos los personajes consideran o tienen alguna relación causal con el asesinato de Lester. Este trágico hecho *resuelve* toda la acción en la historia y compone *una acción completa* de forma muy concreta.

*Belleza americana* no tiene subtramas, sólo subacciones conducidas por un sólo asunto, todas ellas formando al final *una acción completa*, que se resuelve limpiamente con el asesinato del héroe al final.

Abandona el concepto de subtramas, estructura tu guion tan bien como *Belleza americana* está estructurada. Podrías terminar con una belleza cinematográfica, y quizás un Oscar.

**5.**

## LA TRAMA ES EL ALMA

> *Es, pues la fábula lo supremo y casi el alma de la tragedia, y en segundo lugar entran las costumbres. Eso mismo acaece en la pintura; porque si uno pintase con bellísimos colores cargando la mano [sin unidad], no agradaría tanto como el que hiciese un buen retrato con sólo albayalde.*[17,18]

Ahora que sabemos que la trama debe ser uniforme, quiero que veas un aspecto central de lo que está realmente detrás de una trama uniforme. Hasta ahora, puedes haber pensado que las películas dirigidas por la trama o por los personajes son exclusivas mutuamente. Pero Aristóteles nos enseña cómo la trama y los personajes trabajan juntos mucho más allá de la lógica técnica de incidentes necesarios y probables. Nos dice por qué molestarnos en unir la acción con tal firmeza. Cuando Aristóteles insiste en que los colores al azar no le darán al espectador tanto placer como un simple boceto en blanco y negro de un retrato, no elige sus metáforas a la ligera. Implica que la unidad de una trama a través de incidentes relacionados causalmente forma la imagen de un ser humano. La

[17] N. de la T.: "Albayalde" significa "carbonato de plomo, de color blanco, que se emplea en pintura", según el diccionario de la Real Academia Española.
[18] Aristóteles, ob. cit., p. 41.

clave es tener la trama conectada a la profunda alma anhelante de tu héroe. Eso es lo que significa la cita de la *Poética* que se encuentra arriba, que me gusta parafrasear como "la trama es el alma". Cuando un fuerte deseo de un héroe se relaciona con toda la acción, entonces la trama puede describir un "retrato" simple del héroe.

La acción en *Rocky* está conectada con el deseo de Rocky de hacer más de su vida. Sale con Adrienne, discute con Mickey e intenta rescatar a una niña de doce años de las calles. Después descubre que Apollo quiere pelear con él y Mickey lo entrena para la pelea. Rocky le confiesa a Adrienne que no puede ganar la pelea, pero quiere durar quince rounds para saber que no es simplemente otro vago del barrio. Con esta gran línea de diálogo y en un vistazo de genialidad de guionista, la acción de la historia es galvanizada y la unidad dramática se vuelve clarísima, porque se ha establecido el deseo del héroe. Es importante para el público el comprender el significado *emocional* de la acción para el héroe, que, para ser conmovedora, debe estar conectado a un simple y fuerte deseo de su alma. De hecho, la experiencia emocional que un público puede obtener de una película será parecida a la experiencia emocional del héroe, una regla de oro para el guionista.

En *Rocky,* cuando la película finalmente llega al cuadrilátero para la secuencia de acción final, este final está completamente cargado de la idea activa. Cada golpe que Rocky lanza y recibe está conectado con cada incidente de la historia que lo precedió y está emocionalmente vinculado con su deseo de ser alguien. Claramente, *Rocky* deriva su alma de su trama y no del espectáculo (las imágenes de la pelea). Y eso es lo que la convierte en una obra maestra del cine.

**6.**

## LOS FINALES SIEMPRE ESTÁN EN EL MEDIO DE LA TRAMA

*De suerte que los hechos y la fábula son el fin de la tragedia (y no hay duda que el fin es lo más principal en todas las cosas).*[19]

Aristóteles llama a la trama el "fin" y propósito de la historia, porque para él "la trama es el alma" y es la estructura de la trama la que hace surgir las emociones en el público. Cuando Aristóteles usa un término como "fin" para describir la trama, se refiere a que la idea activa, o trama, siempre debe estar en tu mente al escribir escenas. En otras palabras, escribir una trama es más que sólo unir escenas. Por ejemplo, digamos que quisiera construir una casa del árbol. La imagen visual de la casa del árbol sería mi "fin" o producto terminado y todo lo necesario para construir esta casa sería los *medios* para este fin. Durante toda la actividad de cortar los árboles y clavar la madera, estaría pensando en el producto final de la casa. Esta imagen serviría como punto de enfoque que guía la actividad.

Idear un guion requiere el mismo tipo de enfoque de un escritor. Como ejemplo, examinemos *El club de los cinco,* empezando con su idea activa:

[19] Idem.

**El club de los cinco.** Cinco estudiantes estereotípicos de preparatoria, un cerebrito, un deportista, una perdedora, una princesa y un vago, son castigados con ir a la escuela en sábado. Después de la tensión y las discusiones iniciales, se abren unos con otros y descubren que tienen la misma soledad, problemas con sus padres y dificultades para vivir según su estereotipo. Este día los cambia, provocando que se den cuenta que no son tan diferentes unos de los otros.

La idea activa de *El club de los cinco* está en todas las escenas de la película. Por ejemplo, la escena en que Claire (la princesa) habla sobre cómo sus padres la usan como peón en sus peleas maritales. Esto conmueve al vago, quien hace preguntas sobre los padres de Claire porque él tiene sus propios problemas. Eventualmente, cada estudiante confiesa problemas similares con sus familias y amigos, que todas estas supuestamente diversas víctimas de detención están experimentando. Esta escena *contiene* la trama porque literalmente puedes sentir la idea activa dentro de ella. Mientras los chicos se sinceran entre ellos, surge un tema: sus sentimientos de aislamiento. En cada molécula de la historia puedes sentir la idea activa simple porque la trama se evoca en cada escena.

Una trama simple expresada como una idea activa amalgamará tu escritura, igual que imaginar tu casa del árbol terminada te inspirará mientras cortas y mides madera. Se dice que “el

todo es mayor que la suma de sus partes". Aristóteles estaría de acuerdo, pero nos recordaría que "el todo siempre está *en* cada una de sus partes".

**7.**

## ¿POR QUÉ MI HERMOSA TRAMA TIENE UNA MANO CRECIENDO DE SU CABEZA?

*[La historia debería tener el] modo de un viviente.*[20]

Si tuvieras la mala suerte de ser marcado como objetivo, como Sara Connor en el *Terminator*, el Terminator te encontraría, arrancaría tu corazón y lo aventaría el suelo. Tu pobre corazón comenzaría a descomponerse porque ya no sería parte de tu cuerpo. Necesita estar en tu cuerpo para seguir con vida y también juega un papel vital para mantener tu cuerpo vivo.

De forma similar, cuando Aristóteles dice que la trama es un ser vivo sin "órganos externos", significa que las escenas no tienen poder, excepto en cómo están organizadas para crear una trama viviente. Las escenas no están vivas más que cuando suceden en la pantalla: permanecen vivas en la mente del público mientras la trama se construye. El público siempre debe enfocarse en una idea activa de la trama simple a lo largo de cualquier evento en la historia.

La estructura dramática funciona de forma muy parecida a una canción popular. Cuando un cantante canta una canción con el dicho: "ahí va mi amor", no importa cuántos minutos dure la

[20] Ibídem, p. 73.

canción, constantemente nos enfocamos en la trama simple, que es que el cantante perdió a su chica. Como la trama de la canción permanece simple, nos podemos concentrar en el impacto *emocional* que se supone tenga sobre nosotros.

Lo mismo sucede con las historias de las películas. Las escenas son órganos parecidos a los "coros" de la canción: no añaden incidentes claves para la trama, pero sí le dan profundidad emocional, significado y *profundidad*. Hacen que la realidad de la trama simple se vea más real y terrorífica, como es el caso en *Terminator*.

Los "órganos", o escenas, trabajan juntos para darle "vida" a la trama, lo que significa que no añades escenas para que la idea activa tenga más y más líneas de trama, añades las escenas para que la idea activa tenga un impacto emocional mayor sobre el público. Para llegar al corazón de este asunto, examinemos la idea activa de *Terminator*:

> **Terminator—**un robot del futuro es enviado al presente para matar a Sarah Connor porque su destino es dar a luz a John Connor, el futuro salvador del mundo. Reese viene del futuro para ayudar a salvarla, la embaraza y, antes de que lo maten, la ayuda a destruir al Terminator para poder tener a su hijo, John Connor.

Una parte vital de esta trama ocurre al principio de la película, cuando un Terminator desnudo le pide al vago adolescente su ropa y el adolescente responde apuñalándolo en el pecho, momento en el cual el Terminator ni siquiera pestañea. Con un sólo movimiento, arranca el corazón del adolescente. Inmediatamente vemos que no es de este mundo, sino que es una máquina asesina indestructible con una misión. Esta escena no ha añadido ningún incidente clave a la idea activa simple de *Terminator*, pero ayuda a que sea más clara y profunda y se suma a su poder y significado. Esta escena resalta la primera línea de la idea activa: "un Terminator del futuro está aquí para matar…". El público se estará haciendo preguntas: ¿qué es un "Terminator"? ¿Cómo mata, por qué mata y qué es lo que quiere? ¿Qué es tan importante para que esta increíblemente avanzada maquinaria haya viajado en el tiempo para llevar a cabo esta terrible empresa? La escena en donde el Terminator arranca el corazón del vago desarrolla la profundidad de la historia. Como nos dice Aristóteles:

> […]lo hermoso, v. g., un bello objeto viviente y cualquier otra cosa que se compone de partes, debe tener éstas bien colocadas, y asimismo la grandeza correspondiente.[21]

[21] Ibídem, p. 43.

El poder e impacto emocional de una trama no pueden incrementarse solamente porque un personaje habla de lo que sucede en la historia. La profundidad de la trama crece cuando todos los órganos, o escenas, están trabajando juntos para darle vida a la trama. La escena en donde el Terminator arranca el corazón del adolescente es una demostración violenta de lo que planea hacer aquí y de cómo lo hará; un órgano vital de la trama viva que permanecerá en el cerebro del público y será utilizado para desarrollar la profundidad y el impacto emocional de la historia sobre el público. En términos de una línea de trama básica, esto se logra sin agregar nada que requiera mayor atención. Así como un corazón siempre está presente en un ser vivo, las escenas fuertes que suceden en una película siempre permanecen presentes en la mente del público y tienen un impacto sobre todo lo demás que sucede.

Conserva la trama como una idea activa simple. Añade escenas como órganos que desarrollan su impacto emocional sobre el público, sin complicarla. De otra forma, podrías estar añadiendo "órganos" externos y tu trama terminaría con una mano creciendo de su cabeza, provocando que tu guion sea marcado como objetivo. ¡Y eso debe doler!

**8.**

## LAS CUATRO CLASES DE TRAMA

> *Hay empero cuatro especies de tragedias […]. Una es la complicada, que toda está entretejida de revolución y conocimiento. Otra es la lastimosa […]; la tercera es la característica […]; la cuarta es la simple [la del "espectáculo"], como las hijas de Forcio y el Prometeo, y cualesquiera sujetos infernales.*[22]

Aristóteles nos dice que hay cuatro "especies" (o clases) de historia dramática. Nosotros lo interpretamos como cuatro tipos diferentes de películas dramáticas.

1. **Compleja** (con un "cambio en la suerte/descubrimiento). Ejemplos de tramas complejas son *Corazón satánico* y *El bebé de Rosemary.* Estas películas son del tipo en que una trama crece hasta un momento en que la suerte del héroe va de extremadamente buena a extremadamente mala en un instante (o viceversa), con base en un descubrimiento o reconocimiento. El reconocimiento involucra un cambio de extrema ignorancia a

[22] Ibídem, pp. 59-60.

conocimiento. Este tipo de trama es el favorito de Aristóteles y será el que estudiaremos principalmente a lo largo de este libro.

Vale la pena mencionar que Aristóteles también describe lo que llama trama "simple":

> De las fábulas, unas son sencillas, otras complicadas; la razón es porque las acciones de que son imágenes se ve que son también de esta manera. Llamo acción sencilla aquella que continuada sin perder la unidad, como queda definido, viene a terminarse sin peripecia *[y sin un revés en la fortuna] o descubrimiento;* y complicada, la que tiene su terminación con reconocimiento o mudanza de fortuna, o entrambas cosas.[23]

*Clerks*[24] es un día en la vida de un joven dependiente de tienda que se presenta a su aburrido trabajo en su día de descanso y trata con los iracundos clientes que entran. Es una historia que utiliza un ambiente degradante de los trabajos "fáciles" del más bajo nivel para evocar la melancolía que la juventud estadounidense siente ante llegar a la realidad del mundo laboral que los espera, y es una trama simple.

[23] Ibídem, p. 47.
[24] N. de la T.: película independiente de poca distribución. No hay un nombre oficial en español, se utiliza en ocasiones "Dependientes", pero únicamente en Argentina. *Véase*: https://www.imdb.com/title/tt0109445/.

2. **Tragedia de sufrimiento.** Aristóteles nos enseña que toda buena tragedia tiene sufrimiento, y la mayoría de las buenas películas dramáticas contienen cierta cantidad de sufrimiento físico o mental intenso, o ambos. Algunas películas contienen sufrimiento a tal grado que parecería que el sufrimiento fuera el alma del drama. El trabajo de Ingmar Bergman involucra tanto sufrimiento psicológico de parte de los personajes (y el público) que sus historias podrían ser llamada "tragedias de sufrimiento". Aristóteles podría decir que en el trabajo de Bergman "el sufrimiento es el alma". Tal vez quieras dar un vistazo a algunas de sus obras de arte, trabajos como *Persona, Gritos y susurros* y *A través del espejo.*[25]
3. **Tragedia de personaje.** Mike Leigh desarrolla sus tramas a través de improvisaciones con actores. Sus resultados son estudios vívidos de personajes que se convierten en películas como *Pasión al desnudo, Simplemente amigas* y *Secretos y mentiras.* Estas películas están más interesadas en desarrollar las vicisitudes de las caracterizaciones y las relaciones con una trama suelta que enfatiza los rasgos de personalidad y del personaje.
4. **Espectáculo.** Las películas de espectáculo son muy abundantes en el cine actual. El ejemplo más reciente de una película así es *Moulin Rouge, amor en rojo.* El trabajo de Stanley Kubrick también florece con el espectáculo y la atmósfera visual, especialmente en *2001: odisea del espacio.* El espectáculo nos hace pensar en los efectos visuales, es decir, los vestuarios, el escenario y los actores. Esto nos hace recordar el término "mise-en-scène",

[25] N. de la T.: *véase:* https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Filmograf%C3%ADa_de_Ingmar_Bergman.

que es “puesta en escena” en francés. Todo aquello que no sea trama, personaje, pensamiento del personaje, diálogo o música, es *mise-en-scène*. Recuerda, el espectáculo en el cine *no* es únicamente *mise-en-scène*; los efectos de sonido, por ejemplo, juegan un gran papel en el cine de espectáculo de la actualidad. Trata de imaginar *Parque jurásico* sin sus brillantes efectos de sonido. Esto interesa a los guionistas porque necesitan comprender el poder del medio para el que están escribiendo. Su verdadero medio es la página escrita, que es una forma aterradoramente simplista de representar al medio más rico y más lujoso de todos los tiempos: el cine.

Dicho eso, es importante notar que las cuatro clases de drama se pueden utilizar juntas en una misma obra, como nos recuerda Aristóteles:

> A la verdad, un poeta debe hacer todo lo que pueda por adquirir cuantas más y mayores perfecciones le sean posibles, atento que vivimos en un tiempo en que no perdonan nada a los poetas; porque habiendo florecido poetas excelentes en cada una de estas partes, pretenden que uno sólo se haya de aventajar a todos en la excelencia propia de cada uno.[26]

[26] Aristóteles, ob. cit., p. 60.

Aunque Aristóteles nos dice que podríamos utilizar las cuatro clases de drama, nos recuerda que no debemos sentirnos obligados a hacerlo. Parece que, en sus tiempos, los críticos estaban obligando a los escritores dramáticos a crear obras con *todos* los tipos de placer en ellas, cosa que él consideraba una presión indebida. De hecho, la mayoría de los mortales están limitados en el tipo de historias que pueden escribir, pero un gran ejemplo de una película que *sí* usa los cuatro tipos de drama es *Titanic*, un completo drama complejo con un cambio en la suerte/descubrimiento, espectáculo y sufrimiento.

Así que tal vez quieras combinar los cuatro tipos de drama en tu guion. El punto es, debes saber cuál o qué combinación de ellos estás utilizando y qué tipo de efecto dramático esperas lograr si tu guion sobrevive al proceso de selección de Hollywood.

**9.**

## LO QUE LA *POÉTICA* DICE SOBRE HISTORIAS ÉPICAS COMO *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*

*Sin embargo, la epopeya es diferente*[27] *[en comparación con la Tragedia].*

De acuerdo con Aristóteles, la poesía épica es un género por sí mismo y tiene su propio conjunto de lecciones para escribir. A lo que Aristóteles se refiere como "épica" es una historia narrada como *La Ilíada* o *La Odisea* de Homero:

> [El poeta puede (1) introducir] quien cuente o se transforme en otra cosa, según que Homero lo hace; (2) ya hablando el mismo poeta sin mudar de persona; [o] (3) ya fingiendo a los representantes, como que todos están ocupados en sus haciendas.[28]

En el género épico, un narrador puede cambiar entre narrar la historia ("había una vez…") y usar la "primera persona", que es asumir la voz y el punto de vista del héroe. O un poema épico

[27] Ibídem, p. 75.
[28] Ibídem, p. 28.

puede encasillarse en uno de estos dos modos de narrativa durante toda la historia. Las buenas épicas también pueden ser actuadas de forma dramática en el escenario, como la tragedia.

Las películas, con frecuencia, usan tales técnicas de la antigua poesía épica; considera cómo es que la novela *Grandes esperanzas* de Charles Dickens se convirtió en la película de David Lean del mismo nombre. La película abre con una toma de la novela física y podemos escuchar la voz de Pip, citando de la novela y diciéndonos cómo obtuvo su nombre y de ahí en adelante. Lean conecta algunos puntos de la narrativa utilizando a Pip como "narrador", combinando técnicas de la tragedia *y* la poesía épica para representar la ficción.

En cierta forma, una película es como una obra en la pantalla, pero el medio cinematográfico tiene un gran potencial para locaciones elaboradas y exóticas, desde el interior del *Titanic* hasta el centro de un meteorito que se acerca la tierra, como en *Armagedón*. De hecho, *Armagedón* nos recuerda a los antiguos poemas épicos, que contenían multitudes de personas, grandes guerras y cosas así. Parte de la razón por la que tales obras pertenecen al género de la épica oral es por su escala, lo que las haría ridículas en el escenario. En pocas palabras, las historias épicas no se inclinan por sí mismas al medio del escenario y eran mejores si eran narradas por alguien.

Cuando pensamos en películas "épicas", pensamos en ellas como grandes y arrasadoras, representando no una realidad diaria, sino una realidad exagerada o una fantasía. Incluso si una historia épica nos habla de un período realista, sigue usando un modo dramático de presentación.

La narrativa cinematográfica épica podría depender del espectáculo y los efectos visuales, así como de una edición y diseño de sonido más llamativos, pero también se lleva a cabo durante períodos largos, mientras que los dramas funcionan mejor con un tiempo comprimido:

> [La épica también difiere de la tragedia] por la extensión; la tragedia procura, sobre todo, reducir su acción al espacio de sol a sol [24 horas], o no exceder mucho.[29]

Las mejores tragedias toman lugar en un sólo día, como en *Edipo rey*. Esto hace que los eventos de la trama sean más intensos, dándole al cambio en la suerte del héroe la mayor profundidad y la más grande emoción al público. Es fácil hacer de una historia "una acción completa" y unificar todos sus incidentes a través de la causalidad si la historia sucede en un día, o casi en un día. Algunas películas comprimen el tiempo a menos de 24 horas, como en *Locura de verano*. Pero las grandes películas como *El padrino II* abarcan décadas. *El padrino II* es una fusión de narrativa trágica y épica, con énfasis en lo trágico. También en la tragedia, Aristóteles nos dice que mantengamos los hechos "improbables" (poco realistas) fuera de la obra (en los antecedentes de la historia). Pero esto no se aplica en la épica:

[29] Ibídem, pp. 34, 35.

> A la verdad, en las tragedias es menester emplear lo maravilloso; pero mucho mayor proporción tiene para eso la epopeya [épica]; la causa es porque no se ve con los ojos la persona operante. Por cierto, si se representara en el teatro la carrera de Aquiles persiguiendo a Héctor, parecería bien ridícula, mirando a tantos soldados quedos sin moverse, y a él que les hace señas que nadie le siga; mas en los versos se disimula más fácilmente, y lo maravilloso deleita.[30]

Las tragedias épicas, al ser narradas, permitían a los escritores utilizar cualquier evento improbable que pudieran soñar, porque los "agentes" eran invisibles. Personalmente, *sigo* prefiriendo películas que me hagan usar mi imaginación (como *El proyecto de la bruja de Blair*) sobre ver millones de efectos especiales lanzados sobre la pantalla para conmoverme. Algunos de los límites que Aristóteles señala para una historia trágica surgieron de su preocupación por lo que se podría hacer en el escenario en comparación lo que podría hacerse a través de la narración en una épica. No puedes recrear la guerra troyana en el escenario de la forma en que lo harías si tuvieras algún narrador simplemente hablando sobre ella.

[30] Ibídem, p. 76.

Estos límites han desvanecido de la faz de la tierra para el guionista moderno. Estoy convencido de que Hollywood puede y recreará *cualquier* realidad fantástica jamás imaginada si siente que la historia será una gran película y habrá una gran ganancia. Parece que en estos días "entre más grande, mejor".

Para un gran ejemplo de una película épica, ve *El señor de los anillos*. Los efectos especiales se hacen cada vez mejores y no hay nada que detenga a los productores para poner grandes obras maestras épicas en la pantalla. Así que, si tu deseo es lo épico y la fantasía, date gusto: ¡a Hollywood le encantan los éxitos de taquilla épicos! Sin embargo, te advierto, los guionistas que escriben historias épicas para Hollywood *deben* recordar que, aunque puedan embellecerlas de formas que no pueden con un simple drama, la épica y el drama comparten ciertos requisitos estructurales:

> Por lo tocante a la facultad narratoria, y que hace su imitación sólo en verso, es cosa manifiesta que se han de componer las fábulas como las representaciones dramáticas en las tragedias, dirigiéndose a una acción total y perfecta que tenga principio, medio y fin, para que, al modo de un viviente sin mengua ni sobra, deleite con su natural belleza.[31]

[31] Ibídem, p. 73.

Este pasaje no es solamente un recordatorio sobre la unidad dramática. Nos permite saber que incluso un gran guion épico debe tener "la unidad dramática de un ser vivo". Esto funciona también para tener una épica de la historia humana y dramatizarla para la pantalla, como *Lo que el viento se llevó*:

> [Una historia que es una acción naturalmente unificada] no sea semejante a las historias ordinarias, donde necesariamente se da cuenta, no de un hecho, sino de un *tiempo* determinado, refiriéndose a él cuantas cosas entonces sucedieron a uno, o a muchos, sin otra conexión entre sí más que la que les deparó la fortuna. Pues como al mismo tiempo se dio la batalla naval delante de Salamina, que fue la pelea de los cartagineses en Sicilia, sin tener relación con un mismo fin, así también, en tiempos diversos, a veces una cosa se hace tras otra, sin que de las dos, en fin, sea uno mismo. Mas casi todos los poetas imitan en esto a los historiadores.[32]

A algunos poetas antiguos malos no les importaba crear una trama unida al representar hechos históricos porque se engañaban al pensar que, como los eventos tenían una "unidad de tiempo" (hablaban sobre un período histórico y eran consecutivos cronológicamente), esto significaba que había una unidad dramática automática con estos eventos. En una historia épica,

[32] Idem.

puedes tener múltiples líneas argumentales, pero todas deben tener el mismo fin y resolver el mismo problema. Un ejemplo reciente es la película épica *El regreso de la momia*, que tiene tres líneas de trama separadas en ella, pero todas convergen en el regreso de la momia malvada y las guerras y batallas subsecuentes provocadas por él. Pero recuerda, esta estructura difiere de la estructura trágica más sombría y realista.

Las películas épicas pueden tener episodios de relleno como adornos alrededor de la acción principal, pero esto no evita que la historia sea principalmente sobre una acción:

> […]al contrario de Homero, como habemos dicho; que aun por eso muestra un no sé qué de divino en comparación de los demás en no haber abarcado toda la guerra troyana, bien que tuviese su principio y fin, considerando que sería excesivamente grande y menos comprensible; o si no excedía en la grandeza, saldría muy enmarañada con tanto cúmulo de cosas. Así que tomando por asunto una parte, mete muchas de las demás en los episodios; como la revista de las naves y otras disgresiones con que variamente teje su poema. Pero los otros forman los suyos sobre una persona, sobre un tiempo o sobre una acción de muchos cabos.[33]

[33] Ibídem, pp. 73, 74.

Este es probablemente el mejor consejo para un guionista que busca adaptar un libro a un guion. Aristóteles nos dice que, aunque la guerra troyana *naturalmente* tenía un principio y un final, Homero resaltó una sección e hizo con ella una acción completa para describir la guerra. Añadió otro tipo de escenas como episodios para romper la monotonía, pero *La Odisea* tiene una idea activa simple como pegamento narrativo. Veamos la definición de Aristóteles de la idea activa de *La Odisea*:

> […]andando perdido por el mundo Fulano muchos años, y siendo perseguido de Neptuno hasta quedar sólo; y estando por otra parte las cosas de su cas tan malparadas, que los pretendientes le consumían las rentas y armaban acechanzas a su hijo, vuelve a su patria después de haber naufragado, y dándose a conocer a ciertas personas, echándose al improviso sobre sus enemigos, él se salvó y perdió a ellos. Éste es el asunto; los demás son episodios.[34]

Aristóteles nos informa que esta idea activa, que une al enorme poema de *La Odisea*, es lo que importa y todo lo demás es relleno:

> Éste es el asunto [para *La Odisea*]; los demás son episodios.[35]

[34] Ibídem, p. 59.
[35] Idem.

Un poema épico narrativo nos da más oportunidades para incluir episodios que no estén directamente relacionados con la idea activa, pero una idea activa simple sigue uniéndolos. Así que no importa qué tan lujosa y arrasadora quieras que sea tu historia épica, recuerda considerar los fundamentos de la narrativa dramática que Aristóteles nos enseña, para que pueda llegar a la pantalla.

**10.**

## EL DESTINO ES UN ACCIDENTE A PUNTO DE SUCEDER

> *[…]ya que aún de las cosas provenientes de la fortuna aquéllas son más estupendas, que parecen hechas como adrede […], pues parece que semejantes cosas no suceden acaso.*[36]

La obra favorita de Aristóteles, *Edipo rey*, se centra en lo que sucede cuando intentas escapar del destino, como lo comprueba Edipo de muy mala manera. Todos sus esfuerzos por escapar de su destino anticipado (que mataría a su padre y se casaría con su madre) lo acercan más a cumplir ese destino. Muchos de los eventos que suceden en *Edipo rey* parecen ocurrencias al azar. Sin embargo, conforme se desarrolla la trama, se hace claro que estos sucesos son todo menos casualidad. Edipo cumple su destino y se queda ciego porque no le dio importancia a la predicción de los dioses como un factor serio en la arquitectura de su vida.

Él ignoró al destino. Y aunque podrías pensar que el público moderno es demasiado sofisticado como para desear que la cuestión del destino sea tratada en las películas, piénsalo dos veces. Incluso los incidentes azarosos en *El proyecto de la bruja de Blair* se incluyen en el

[36]Ibídem, p. 47.

"significado" de lo que está sucediendo, es decir, de que realmente *existe* una bruja de Blair malvada acechando en la oscuridad en los bosques de Maryland, atormentando a los estudiantes. No es una coincidencia que esos estudiantes de cine pierdan su mapa y encuentren la oreja de Josh después de que desaparece. Todo se encamina a crear un "significado" definitivo, como diría Aristóteles. No es un buen significado para esos estudiantes de cine, pero ciertamente es uno "maravilloso" para el público.

El tema del destino también surge a lo largo de la película *Tiempos violentos*. Por ejemplo, cuando el vendedor de drogas le dispara a Jules y falla, Jules interpreta este accidente fortuito como una señal de Dios para dejar el crimen. Él habla de su recién adquirida sensación de destino a Vince mientras conducen, pero esta noción desaparece cuando pasan con su auto por un bache, lo que provoca que Vince accidentalmente le dispare a Marvin y lo mate en el asiento trasero. Ahora los eventos son vistos como accidentes puros, casi como respuesta al anterior encuentro de Jules con el "destino".

Los incidentes de la historia que suceden por casualidad son otro ladrillo del muro de la acción, conectando a la acción a través de la causa y efecto de la misma forma en que lo hacen los incidentes de necesidad y probabilidad. En *Tiempos violentos*, la apariencia de diseño en los elementos casuales de la historia permite a Jules interpretar su suerte como destino, aunque también observa cómo se acaba la suerte de Marvin por a un accidente fortuito. Pero quizás, al contrario de

Edipo, Jules pasará su vida con sus córneas intactas, esperando su propio fin violento, que podrá llegar si ignora las "señales". Si Jules hubiera continuado con su comportamiento criminal, habría merecido cualquier mala suerte posterior. Esta es su oportunidad de salvación. No olvides que, mientras llegamos al final de la película, debido a su cronología no lineal, ya vimos a Vince (compañero de Jules) ser asesinado por Butch el boxeador, en otro incidente casual. Esta información (que solamente el público conoce) conduce a que el público "esté de acuerdo" con que Jules debe hacerle caso a la señal y dejar la vida del crimen.

*Tiempos violentos* no es una visión clásica del destino, pero conecta incidentes de casualidad, necesidad y probabilidad de una forma que resalta la idea activa de la historia, así como su estilo posmoderno único. La fluctuación entre los elementos de casualidad y de destino les permite a los observadores hacerse su propia idea sobre el destino. Es por esto que la película es mucho más que una "película divertida" sobre dos tipos bailando *jive*. Su estructura la convierte en una obra maestra que hizo que Quentin Tarantino ganara un Oscar por mejor guion.

Evocar al destino utilizando las herramientas de casualidad, destino, necesidad y probabilidad para formar una acción completa es una forma provocativa de darle forma a los guiones. Crea el tuyo de esta manera, y algún día tal vez estés caminando hacia el atril para aceptar el Oscar por mejor guion. Y eso no sería un accidente.

**11.**

## QUE QUEDE EN FAMILIA… LO TRÁGICO

Una vez vi a un reportero de CNN que le preguntó a un viejo militar cuál era el "centro de gravedad" para ganar una guerra. El militar no supo qué responder, pero yo me enamoré del concepto de "centro de gravedad" como analogía para un aspecto importante de lo que Aristóteles nos enseña sobre la historia dramática y el guionismo. El centro de gravedad de la historia dramática es simple: el hecho trágico. El hecho trágico es la cosa más horrible e intensa que pasa en la historia. Regularmente es ocasionada por el héroe, o le sucede al héroe, e implica:

> Una pena nociva y dolorosa, como las muertes a la vista, las angustias mortales, las heridas y cosas semejantes.[37]

Es una buena idea establecer el hecho trágico en la idea activa para poder tener en mente el centro de gravedad de la historia. Como ejemplo de esto, veamos la idea activa de otro clásico:

[37]Ibídem, p. 48.

**El bebé de Rosemary.** El esposo de Rosemary hace un trato con adoradores de satanás para que el demonio viole y embarace a su esposa para que él pueda progresar como actor. Después de eso, Rosemary descubre por qué su embarazo es difícil y qué es lo que sus raros vecinos quieren con su feto, hasta que da a luz y decide criarlo.

En *El bebé de Rosemary*, el esposo de Rosemary, después de darle pastillas para dormir, la entrega a los adoradores del demonio y ofrece su cuerpo a Satanás, quien la embaraza. No hay otra forma de verlo, el demonio teniendo sexo con Rosemary es *el* hecho trágico. Aristóteles enfatiza un aspecto importante de lo que lo hace tan terrible:

> Vese desde luego ser necesario que las acciones recíprocas de los hombres sean o entre amigos o entre enemigos, o entre personas neutrales. Si el enemigo matare al enemigo, no causa lástima, ni haciéndolo ni estando a punto de hacerlo, sino en cuanto al natural sentimiento; ni tampoco se matan los neutrales. Mas los que se ha de mirar es cuando las atrocidades se cometen entre personas amigas, como si el hermano mata o quiere matar al hermano, o el hijo al padre o a la madre, o hace otra fechoría semejante.[38]

[38] Ibídem, p. 52.

El dolor de Rosemary es provocado por su propio esposo, lo que se suma a la piedad y el horror que sentimos por ella. Si un director de películas porno la hubiera engañado, la escena sería aterradora, pero no tendría la misma profundidad. El hecho trágico siempre involucra al héroe o algo que le pueda suceder a este. Le da peso a la historia, una fuerza para mantenerla estable y tener todos los otros elementos de la historia flotando alrededor como satélites.

En teoría, el hecho trágico puede suceder en cualquier momento de la historia. Incluso puede ocurrir en un momento previo en la historia, antes de que empiece la película, como en *Edipo rey*. Edipo encontró a su padre en el camino y lo mató, sin saber que era su padre. Este hecho le da peso a la historia completa y finalmente se relaciona con Edipo quitándose la vista al final de la obra. El dolor físico que Edipo siente cuando se arranca los ojos es similar a su dolor psicológico. Como nos enseña Aristóteles, el hecho trágico regularmente implica que el héroe experimente un sufrimiento físico muy intenso. En *El padrino*, el hecho trágico es que Michael debe matar a los miembros de su familia porque son traidores. En *Titanic*, el hecho trágico es que Jack se congela en las heladas aguas del Atlántico mientras sostiene una balsa de madera para salvar a Rose (Aristóteles dice que, si el hecho trágico le sucede al héroe, entonces debe de sucederle a algún familiar o a alguien muy cercano, como es Jack para Rose en *Titanic*).

Mantén el hecho trágico en la familia y úsalo como un centro de gravedad fuerte para darle a tu guion una profundidad rica y dramática. Puede suceder al principio, como en *El bebé de Rosemary*, o al final, como en *Titanic*. Sólo asegúrate de que suceda.

**12.**

## ¡UPS! PROVOQUÉ DE NUEVO MI PROPIA MISERIA INMERECIDA

> *Mas supuesto que la representación es no sólo de la acción perfecta, sino también de cosas terribles y lastimeras*[39] *[…]; porque la compasión se tiene del que padece no mereciéndolo; el miedo es de ver el infortunio en un semejante […]; y por mudanza [de fortuna] […] no por delitos, sino por algún error grande de las personas.*[40]

La *Poética* es tan útil para los guionistas porque Aristóteles explica por qué los humanos respondemos a una historia dramática. Básicamente, respondemos a la historia dramática cuando nos podemos relacionar con ella. Necesitamos sentir que la mala suerte del héroe es como la nuestra, especialmente si va a provocarnos lástima y miedo. Debemos sentir una profunda lástima por la mala fortuna del héroe, porque esa mala fortuna es inmerecida y tenemos miedo de que nos pase a nosotros. La lástima y el miedo son parte de la profunda empatía emocional que sentimos cuando vemos una buena historia dramática, ya sea *Rocky*, *El padrino* o *Belleza americana*.

[39] Ibídem, p. 46.
[40] Ibídem, p. 50.

Pero ¿cómo relacionarnos con los héroes de la película cuando no peleamos en arenas de gladiadores, no nos metemos con el demonio ni peleamos contra el imperio malvado de la Estrella de la Muerte? La respuesta es que igual que los héroes en el drama, tomamos decisiones que ocasionan nuestra mala suerte. Nos damos cuenta (después de años de terapia) de que no podemos culpar a nadie de nuestro destino, porque nosotros mismos lo hemos provocado. Nadie estaba parado a un lado diciéndonos qué decisiones tomar. Así que, como nos pasan cosas malas como resultado de nuestros errores de juicio, con frecuencia sentimos que nuestra mala suerte es "inmerecida".

Veamos un rápido ejemplo hipotético: Jane trata de ser una actriz, arriesga toda su vida en este sueño y a los 57 no ha logrado hacerlo y no tiene nada. Ella ha ocasionado su mala fortuna: tomó una decisión, un error de juicio, y quiso ser actriz. Pero ella realmente no merece esa mala suerte, porque cuando tomó la decisión de ser una actriz no sabía que no tenía la oportunidad de lograrlo. Aunque ella sigue en busca de sus sueños contra todo pronóstico, seguimos sintiendo que no merece su mala suerte y desgracia.

Cuando la mala fortuna de un héroe es inmerecida y provocada por el mismo héroe, el público siente "lástima" y "miedo". El héroe tiene que razonar mal, porque el drama funciona iluminando la situación de la humanidad consciente. A pesar del regalo de la creación que es nuestra mente superior, los humanos *seguimos* arruinando nuestras vidas. Aristóteles sostiene que,

en el drama, la causa de la mala suerte no puede ser la perversión, porque entonces la mala suerte sería resultado de nuestra naturaleza animal y, por lo tanto, no sería interesante. Puedes llamar a ese juicio erróneo un "defecto trágico" si gustas, pero asegúrate de comprender que Aristóteles es muy claro en este concepto: es el mal razonamiento, no las necesidades primarias, el que ocasiona la mala suerte del héroe.

La belleza de un error de juicio es que puedes usarlo para tener impacto sobre cada parte de la historia o sólo una vez para poder establecer la trama. En *Gladiador*, el error de Máximo, o su "defecto trágico", es el orgullo, que se muestra cuando se niega a honrar a Cómodo, que acaba de robar el trono. ¡Y eso es todo! Este error de juicio da pie a todos los eventos que conducen a su mala suerte: Cómodo ordena matar a la esposa y al hijo de Máximo y Máximo es sentenciado a muerte; escapa herido, se convierte en esclavo, en gladiador y, aunque restaura el gobierno del pueblo, muere. Su orgullo, que es algo de lo que no se le puede culpar, provoca su caída. En el caso de Máximo, es un error bastante simple. Sucede una sola vez y es todo lo que necesita la historia. Pero este error de juicio añade un tono rico y trágico a toda la mala suerte que recae sobre él, precisamente porque él causó activamente su propio destino.

Las historias dramáticas con finales felices también utilizan acciones basadas sobre la mala suerte inmerecida del héroe. La diferencia obvia es que, en las historias dramáticas felices, el héroe supera la mala suerte, como en *Rocky*. Rocky decide ser el cobrador de un prestamista en lugar de

un boxeador serio, pero eso cambia pronto a causa de Apolo, Mickey y el mismo Rocky, que está determinado a superar su suerte de perdedor en la vida.

Ahora pongamos nuestra atención en malas suertes reales y veamos una analogía de la vida una vez más. ¿Qué es lo que hace que una mala suerte inmerecida sea lo suficientemente fuerte como para llevar el peso de la trama? Estacionas tu Rolls Royce nuevo en un vecindario de mala reputación durante la noche y regresas para encontrar que rompieron tu ventanilla y robaron la radio. ¿Podrías construir una historia sobre esta acción? Es mala suerte, de alguna forma inmerecida, y provocada por un error de juicio. Sin embargo, una idea activa que haga surgir lástima y miedo en un público debe estar basada en la mala suerte inmerecida *de gran profundidad*: eventos serios que cambien la vida del héroe y que hagan que te sientas feliz de no ser tú quien está ahí. (Y como la mala suerte es resultado de un error de juicio del héroe, ¡bien podrías ser tú!). He aquí una lista de desgracias inmerecidas que Aristóteles, en otras partes de sus escritos, describe como asuntos que hacen surgir la lástima y el miedo en el público[41]:

1. Muerte
2. Ataque físico o tratamiento de enfermedad
3. Vejez, enfermedad

[41] N. del A.: la siguiente lista se encuentra en la *La terapia del deseo* de Marta Craven Nussbaum (Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1996, p. 87), en donde cita las desgracias que provocan lástima, según lo mencionado en *Ética para Nicodemo* de Aristóteles.

4. Falta de alimento
5. Falta de amigos
6. Fealdad
7. Debilidad
8. Discapacidad
9. Fracasar en algún proyecto
10. Que las cosas buenas lleguen demasiado tarde
11. Que no te pasen cosas buenas
12. Que te pasen cosas buenas, pero seas incapaz de disfrutarlas

La mala fortuna inmerecida destruye a héroes como Máximo en *Gladiador*, o el héroe la supera, como en *Rocky*. La clave es no enfocar toda la historia en un sólo evento inmerecido, sino construir todas las escenas significativas alrededor de la peor desgracia del héroe.

Para hacer esto, puedes utilizar una serie de desgracias, una de las 12 enlistadas arriba, en escenas individuales. Veamos cómo es que la mala suerte inmerecida funciona en *Gladiador*, comenzando con su idea activa:

**Gladiador.** Máximo, un brillante general romano, se niega a honrar a Cómodo y es sentenciado a muerte. Escapa de la ejecución y se convierte en un esclavo, un gladiador

estrella, y regresa a Roma para vengar el asesinato de su familia ordenado por Cómodo. Máximo mata a Cómodo en la arena después de que este último lo hiere mortalmente en la espalda, restaurando Roma al Senado como consecuencia de su muerte.

Existen malas varias desgracias inmerecidas tan sólo en la idea activa: la familia de Máximo es asesinada, él se convierte en esclavo y ser un gladiador estrella no era un destino que él hubiera deseado. Pero, nuevamente, esa cadena de eventos se pone en movimiento por su error de juicio, que ocurre cuando se rehúsa a reconocer a Cómodo como césar, por lo cual no podemos culparlo y por lo tanto le tenemos lástima cuando todas estas cosas malas le suceden. Además, como a Máximo le interesa su familia y rechaza los avances de Lucilla, nos parece honorable, y su humanidad lo hace alguien en quien podemos reconocernos. En otras palabras, se parece a nosotros, en una imagen heroica más trágica de nosotros mismos, así que tememos que su destino pueda ser el nuestro también.

Las numerosas desgracias que acaecen a Máximo sirven no sólo para impulsar la trama de *Gladiador*, sino para conectar sus escenas temáticamente. Por ejemplo, Máximo mata a los bárbaros (muerte) y desea regresar a casa, pero no puede (tiene cosas buenas, pero no las puede disfrutar). Rehúsa honrar a Cómodo y es sentenciado a muerte (muerte), pero escapa y es herido (daño físico). Entonces lo capturan como esclavo y lo entrenan como gladiador y debe defenderse

de más daño físico y de la muerte. Pelea con otros gladiadores, que tampoco merecen su mala suerte y tiene que matarlos (muerte). Finalmente, Cómodo lo hiere (daño físico) y después muere y se va al cielo para unirse con su esposa e hijo.

Nota que, en *Gladiador*, todas las escenas son orgánicas y estén hechas para tener sentido en relación con la película como un todo. Son de un tono y estilo similares, se fusionan bien juntas y crean una acción completa.

Aunque el final de *Gladiador* no es realmente trágico porque Máximo va al cielo cuando muere, la película en sí *sigue* siendo una tragedia clásica. Máximo vive bajo el lema de "fuerza y honor" que menciona en la escena inicial como un general del césar. Como sufre mucho durante la historia, su vida se convierte en una demostración trágica de este lema.

El error en el razonamiento del héroe, que conduce a las desgracias relacionadas subsecuentes, es una gran herramienta para construir la acción de la historia y para transmitir una profunda verdad al público. Pero recuerda: los principios aristotélicos no son reglas, son puntos de inicio para comprender cómo y por qué el público responde al drama. Examinar estos principios y cómo funcionan probablemente te muestre cómo de aplicarlos en tu propia escritura de guiones.

¡Que la fuerza, el honor y la paz estén contigo y con tu futuro público!

**13.**

## CÓMO UN POCO DE MORAL CONVIRTIÓ AL FESTIVAL GORE DE *GLADIADOR* EN UNA MEJOR PELÍCULA

*Porque la tragedia es imitación, no tanto de los hombres cuanto de los hechos y de la vida.*[42]

En la película *Gladiador*, el general Máximo les dice a sus tropas que "liberen el infierno" sobre los bárbaros, justo antes de que su ejército choque de manera sangrienta contra ellos. Esta secuencia procede como cualquier escena de batalla respetable debe proceder: salpicaduras de sangre, miembros volando, choque de espadas. Entonces la acción en la pantalla entra en cámara lenta, los sonidos de la batalla se hacen opacos y la música se enciende. La música es triste en lugar de emocionante porque la película busca otra solución sobre el hecho de que el asesinato de estos hombres produce lo que yo llamo una contradicción moral: para Máximo está bien matar a los bárbaros, y mal al mismo tiempo porque es sólo eso: matar.

[42] Ibídem, p. 40.

Así es como funciona una contradicción moral en una historia dramática: el héroe tiene razón en realizar una acción y al mismo tiempo hay algo moralmente mal en esa acción. Este es un ingrediente secreto para la historia dramática que la *Poética* nos enseña a utilizar, permitiendo al público ver la imitación de la vida a través de la vida del héroe, quien está moralmente comprometido de alguna forma. Como *Gladiador* usó esta técnica de manera tan efectiva, ganó el premio a la mejor película en los Premios de la Academia 2001, además a pesar de haber sido bastante sangrienta, definitivamente un voto inusual de parte de la Academia.

En *Gladiador*, no hay duda de que Máximo y su ejército tienen razón en atacar a los bárbaros. No sólo escuchamos al césar decir que son salvajes, sino que vemos a los germanos sostener la cabeza del mensajero y después enviar de vuelta su cadáver sin cabeza como respuesta a la petición del césar de una rendición pacífica. Pero el derramamiento de sangre sigue siendo derramamiento de sangre, y la batalla trágica funciona como un comentario pesimista sobre la forma en que los seres humanos hacen las cosas. Para parafrasear al césar, los bárbaros harán que la civilización llegue a ellos. Irónicamente, los extremos "civilizados" del imperio romano deben justificar sus medios brutales.

Aristóteles sabía que sus públicos estaban interesados en cuestiones morales y cuando dijo a sus estudiantes que la tragedia es una "imitación de la acción y la vida", automáticamente asumieron que se refería a la vida moral del héroe. Cuando Máximo se lava la sangre de sus manos

después de la batalla y se queda viendo fijamente el agua ensangrentada, el público siente su angustia por tener que matar a los bárbaros, aunque sean salvajes implacables. Su lucha moral ayuda al público a identificarse con él, incluso aunque podrían no identificarse con la situación en específico en la que se encuentra (es decir, un esclavo convertido en gladiador).

Toda la acción que ocasiona el cambio en la historia debe surgir de la cuestión moral central. Lo que ocasiona el cambio en *Gladiador* es pelear y matar. Aunque son acciones de un brillante general, las acciones de Máximo, como hemos visto, son inherentemente "correctas" e "incorrectas" al mismo tiempo. El hecho de que los gladiadores que debe matar en defensa propia no sean enemigos, sino víctimas como él mismo, genera la misma contradicción moral agonizante. Toda esta "moralización" nos ayuda a identificarnos con la película.

En nuestros esfuerzos diarios por sobrevivir, todos sentimos que el mundo real es una jungla. Al mostrar la tendencia humana hacia la violencia y revelarla como un trágico aspecto de la naturaleza humana, *Gladiador* imita la vida y es una declaración sobre la condición humana que los observadores modernos pueden apreciar.

El mensaje para ti como guionista es este: no te alejes de utilizar una contradicción moral para darle color a las historias de tu guion. El público quiere ver el bien y el mal, porque todos sienten que ese es el corazón de lo que es ser humano. Y agradece que no te levantas en la mañana y tienes que amarrarte el equipo de *Gladiador* para otro día en la arena. Agradece que tu propia

contradicción moral probablemente consiste en competir con un compañero por un ascenso. Alégrate de que después de ponerte la armadura del guionismo de la P*oética*, puedes correr hacia la brutal arena de Hollywood y gritar: "¡Déjenlos venir!".

**14.**

## UNA PELÍCULA DEBE SER SUFICIENTEMENTE LARGA

## COMO PARA TERMINAR… FELIZ O TRISTE

> *Y para definirlo, hablando sin rodeos, la duración que verosímil o necesariamente se requiere según la serie continua de aventuras, para que la fortuna se trueque de feliz en desgraciada, o de infeliz en dichosa…*[43]

Este capítulo servirá como introducción al muy importante concepto dramático de "cambio de suerte" y será el objeto a analizar de varios capítulos posteriores. Comenzamos con la vieja discusión de la suerte en sí. La suerte es lo que determina si un personaje termina feliz o triste y es el resultado final de la acción principal de la historia. En otras palabras, los últimos 15 rounds de *Rocky* y la conclusión de la idea activa de *Rocky* significan que el final de la historia de Rocky es feliz.

Alguien le preguntó a Abraham Lincoln: "¿Qué tan alto debe ser un hombre?". Su respuesta fue: "Lo suficientemente alto como para que sus pies lleguen el piso". Esta respuesta es similar a

[43] Ibídem, p. 44.

lo que Aristóteles quiere decir en la cita anterior, concerniente a qué tan extensa debe ser una trama. La extensión de la historia depende de lo que requiere para pasar de felicidad o tristeza a su opuesto. Las escenas individuales deben estar compuestas de tal forma que el cambio en la suerte se vea lógico y sea satisfactorio para el público.

La mayoría de las grandes películas describen cambios extremos en la suerte. De hecho, el tipo favorito de trama de Aristóteles utiliza un dispositivo llamado "cambio de suerte", que significa que algo le sucede al héroe y que provoca que su suerte cambie instantáneamente.

Como señala Aristóteles, todo ser humano busca la felicidad y es la causa de que la búsqueda de la felicidad del héroe sea de gran interés para el público. La búsqueda de la felicidad es tan importante que Aristóteles la describe como nuestra obligación moral. Los antiguos griegos creían que era obligación moral del ser humano perseguir su propia felicidad primero y, antes que nada, pero hacerlo de forma ética. Esto es la virtud.

La felicidad en una historia puede significar permanecer vivo e ir al cielo, como lo hace Rose en *Titanic*. Los chicos en *El proyecto de la bruja de Blair* no logran salir vivos, lo que da como resultado un final triste. Cada escena debe dirigir de manera orgánica y lógica a la conclusión feliz o triste de una película: una escena es virtualmente una mini-historia, estructurada como una mini idea activa. Por ejemplo, la escena en donde Rocky corre por los escalones como parte de su entrenamiento y no puede llegar al final, tiene un final triste. La escena en donde Rocky trata de

ayudar a la prostituta a salir de las calles mientras ella lo maldice, es una escena con un final triste. La escena en donde Rocky finalmente corre por los escalones y es capaz de llegar hasta la cima es una escena con un final feliz. Aristóteles va más allá al decir que la suerte del héroe se desarrolla en etapas lógicas.

En *Rocky*, la "fórmula" de Aristóteles funciona de forma muy directa. El cambio de la suerte de Rocky es de libro de texto. Rocky comienza mal y después tiene una oportunidad de pelear por la corona. Es un perdedor completo; ni siquiera es bueno para cobrar dinero y se renta como costal de boxeo a $60 por noche en un sótano. Pasar de ese estado a aguantar 15 rounds contra el campeón es un cambio de suerte extremo. Pero la forma en que Rocky llega ahí es a través de etapas lógicas en forma de escenas o "mini-historias" que tienen finales felices y tristes. Las "mini-historias" de *Rocky* se acumulan hasta la suma total de la transformación de Rocky, por así decirlo.

Como público, sólo sabemos si las películas y las escenas terminan de forma feliz o triste por las acciones que realizan los personajes:

> […]la tragedia es imitación, no tanto de los hombres cuanto de los hechos y de la vida, y de la ventura y desventura; y la felicidad consiste en acción, así como el fin es una especie de acción y no de calidad. Por consiguiente, las costumbres califican a los hombres, mas por las acciones son dichosos o desdichados.[44]

[44] Ibídem, p. 40.

Todo lo que necesita un público para interpretar una escena o una película que tiene finales felices o tristes, está en el diálogo o en un simple gesto de un personaje en un *close-up*, pero del tipo de acción que regularmente funciona mejor para comunicar las emociones es físico y demostrativo. Por ejemplo, cuando Rocky finalmente se levanta durante el round 15 de la pelea de box justo antes de que el réferi cuente, nos muestra que duró los 15 rounds y esta acción significa que Rocky es feliz. Y este momento no es únicamente un cambio en su suerte, es un cambio en su suerte: lleva todo el peso y la emoción de la trama.

Quizá te interese saber que prácticamente toda gran película describe un cambio extremo en la suerte del héroe. Es como si los cinéfilos fueran adictos a los cambios de fortuna. Así que no subestimes el peso de esta necesidad del público. La suerte del héroe debe ir de un extremo al otro, y se debe presentar de forma *lógica* y amena cómo es que se llega a ese cambio. Otro pequeño secreto sobre esto que he notado es que la mayoría de los grandes guionistas han averiguado cómo aterrizarlo todo en un sólo momento, como sucede en *Rocky*. Con ese pensamiento en mente, es momento de ver cómo funciona el concepto de cambio de fortuna en el contexto del tipo de trama favorito de Aristóteles. ¡Pasemos al siguiente capítulo!

**15.**

## SI ERES FELIZ Y LO SABES… ES MOMENTO

## DE UN CAMBIO EN LA FORTUNA Y UN DESCUBRIMIENTO

> *Mas las principales cosas con que la tragedia recrea el ánimo son partes de la fábula, las peripecias y* anagnórisis.[45]

Este y unos cuantos capítulos siguientes aterrizarán el tipo de trama favorito de Aristóteles, uno que incluye un cambio de suerte combinado con un descubrimiento, lo que él llamaba "trama compleja". No es sólo que la suerte del héroe atraviese un cambio extremo, sino el paso de extrema ignorancia a profundo conocimiento (el descubrimiento). Para que la trama compleja cumpla su trabajo (llevar al público a la lástima y el miedo), Aristóteles insiste en que el cambio de suerte/descubrimiento sea provocado por la acción principal:

[45] N. de la T.: "anagnórisis": reencuentro y reconocimiento de dos personajes a los que el tiempo y las circunstancias han separado, según el diccionario de la RAE. Aristóteles, ob. cit., p. 41.

> [El cambio de fortuna y el descubrimiento deben] nacer de la misma constitución de la fábula [la acción principal], de suerte que *por las cosas pasadas avengan natural o verosímilmente los tales sucesos.*[46]

*Belleza americana* sigue este principio muy de cerca al mostrarnos una trama compleja con un giro original. La trama se centra en el enfrentamiento de Lester con Angela, de 16 años, y las acciones que realiza como resultado. Sin embargo, aunque esta acción principal definitivamente conduce al asesinato de Lester (cambio en la suerte), lo hace de forma indirecta. El coronel Fitz, quien finalmente asesina a Lester, no está conectado con la búsqueda de Angela, sino que se excita con Lester cuando nota que está levantando pesas en su misión de verse y sentirse más joven. Lester rechaza los avances del coronel y después termina casi teniendo sexo con Angela, pero decide no hacerlo cuando descubre que ella es virgen. El descubrimiento de Lester ocurre cuando averigua que Angela es virgen, lo que lo trae de vuelta a la realidad y provoca que la vea como es: una chica adolescente confundida. Se presenta un cambio de completa ignorancia (él pensó que ella era promiscua) a un completo conocimiento (ella es una virgen inocente). Al elegir no seducir a una chica de 16 años cuando tuvo la oportunidad, Lester recupera su dignidad. Esta felicidad aumenta con el reconocimiento de su propio valor, pero entonces el coronel Fitz le dispara. Los dos

[46] Ibídem, p. 47.

momentos tienen como efecto un cambio completo, de extremadamente bueno (tengo integridad) a extremadamente malo (estoy muerto). Al hacer que el héroe provoque su propio cambio en la fortuna (muerte), pero indirectamente, *Belleza americana* crea una trama compleja con un giro único. Y esta estructura de *Belleza americana* fue la que hizo que tuviera un impacto tremendo en su público.

Hay una razón por la cual la trama compleja ha permanecido durante tanto tiempo: ¡funciona! Encuentra nuevas formas de utilizarla en tu escritura de un guion ganador del Oscar de la forma en que *Belleza americana* lo hizo. O al menos aprende de él para entender cómo y por qué las estructuras de la trama impresionan al público de la forma en que lo hacen. Si decides reinventar la forma de utilizar un cambio en la suerte/descubrimiento, recuerda, esa es la trama favorita de Aristóteles. Al utilizarla es imposible que te equivoques.

**16.**

## "ME ASUSTÓ PORQUE LO VI VENIR"...

## EL ROLLS ROYCE DE LAS TRAMAS COMPLEJAS

*El reconocimiento empero más brillante de todos es el que resulta de los mismos sucesos, causando admiración los lances verosímiles.*[47]

Para Aristóteles, lo que nosotros llamaríamos el Rolls Royce de las tramas complejas, es una en la cual el descubrimiento es una "gran sorpresa". Y no sólo una gran sorpresa, sino una sorpresa probable o incluso predecible. Esto es posible porque la historia plantea pequeñas pistas para el público, pero no las suficientes como para revelar la sorpresa. Es como saber que alguien está planeando una fiesta sorpresa para ti: hay pistas, pero nunca estás 100 % seguro.

Por ejemplo, en *El bebé de Rosemary*, Rosemary entra en el departamento de Minnie y puedes ver al pequeño pedacito de maldad al que acaba de dar a luz. En este momento ocurre un cambio de suerte: Rosemary se da cuenta de que su hijo vive (pensó que estaba muerto) y la gran sorpresa es que es el retoño de Satanás. Rosemary se sobresalta cuando reconoce en los ojos del

[47] Ibídem, p. 57.

pequeño los ojos rojos que pudo ver la noche que el demonio la embarazó. Pero esa noche ("la noche del bebé", como la llama su esposo), ella estaba medio dormida y no estaba segura de lo que sucedió. Ahora *está* segura, e instantáneamente cada incidente en la historia que era impreciso para ella y la condujo hasta este punto, ahora tiene sentido para ella y el público. La sorpresa es predecible, pero podemos experimentar lástima y miedo intensos por Rosemary.

¿Por qué me atrevo a llamar al final escalofriante de *El bebé de Rosemary* una "sorpresa", cuando sabíamos lo que estaba pasando todo el tiempo? Sabíamos que cuando Rosemary despertó durante la "noche del bebé" pudo ver al diablo abusando de ella. Sabíamos por qué Minnie le dio esos pastelillos asquerosos y por qué su esposo se espantó cuando sintió que el bebé pateaba en la panza de su mujer. Y sabíamos que el intenso dolor que ella sentía dentro de su panza de embarazada no era indigestión. Al final de la película seguimos sorprendidos, ¿por qué?

Te diré por qué. Porque por eso pagamos. Tenemos un cerebro doble cuando vemos una película; parte de nosotros participa en ella, identificándose con la pobre de Rosemary y su situación; y otra parte de nosotros está fuera de ella como espectador que puede ver lo que está sucediendo. Tenemos que ver, pero queremos participar, sin importar la dificultad emocional que experimentemos en nuestra película. Tan increíble como parezca, les permitimos a los cineastas jugar con nuestras mentes. He visto *El bebé de Rosemary* un millón de veces y me *sigo* sorprendiendo, como la misma Rosemary cuando sostiene en brazos a su bebé Lucifer.

La clave está en el equilibrio entre lo que se nos muestra y lo que no. ¿Qué pasaría si en lugar de *sugerir* que el demonio embarazó a Rosemary, la película nos mostrara todo? Imagina al demonio volando desde el infierno, batiendo sus alas por la habitación y después procediendo a burlarse de la cristiandad y violar a Rosemary, todo mediante el uso de gráficos por computadora. No habría ambigüedad sobre lo que le pasó a Rosemary, no se mantendría al público fuera de equilibrio, no habría una gran sorpresa en espera, no habría lástima ni miedo y no habría un clásico atemporal. Sería una bomba de efectos especiales hollywoodense obteniendo su dinamita del espectáculo, una tendencia de los dramas débiles de los que Aristóteles hace tanto tiempo nos aconsejó alejarnos.

Cuando la zona del descubrimiento en una trama compleja llega a una sorpresa predecible, verdaderamente es el Rolls Royce de las tramas complejas. Es un vehículo de primera clase para llevar al público hasta la máxima altura de lástima y miedo, lo que corresponde a la mejor catarsis.

**17.**

## EL DEMONIO ESTÁ EN LOS DETALLES REALISTAS DE LA TRAMA DE *CORAZÓN SATÁNICO*

> *Sí que se podrá usar de arbitrios sobrehumanos en cosas que no entran en la representación, o son ya pasadas, ni es posible que hombre las sepa; o en las venideras que piden predicción o anuncio, porque si bien atribuimos a los dioses el saber de todas las cosas, no se sufre ninguna extrañeza en los hechos, sino es que se presupongan a la tragedia […].*[48]

Este capítulo revisa el cambio de suerte/descubrimiento, o "trama compleja", desde otro ángulo. En esta ocasión vamos a ver cómo cuando historia poderosa de fantasía/terror se revela a través de una trama compleja realista, puede tener un impacto explosivo sobre el público.

Aristóteles dice que, en las tramas dramáticas, "los hechos improbables" deben quedarse en los antecedentes de la historia (lo sucedido antes de la obra), porque el drama necesita ser realista para funcionar. Todos los "artificios", trucos o cosas fuera de la realidad conocida, incluyendo el poder de los dioses y demonios, deben ocurrir fuera de lo que tenemos en pantalla. La razón es

[48] Ibídem, p. 55.

simple, el drama funciona mejor si sólo muestra un nivel de realidad reconocible. Incluso las películas de terror modernas pueden utilizar una estructura de drama realista para que su fantasía de terror parezca sorprendentemente realista.

Tomemos como ejemplo *Corazón satánico*. En esta película, nunca vemos que ocurran hechos poderosos de fantasía/terror, porque la película los restringe a los antecedentes de la historia. Sin embargo, es evidente que usa con astucia la trama realista durante la película para revelar el poder y la realidad de estos hechos. Al mostrar a Harry Angel llevando a cabo asesinatos realistas durante la trama, se nos enseña que también ha cometido hechos horribles en los antecedentes de la historia. *Corazón satánico* evita el espectáculo, utilizando la estructura de manera efectiva para crear su reino de fantasía/terror:

> Cabe, sin duda, el formar un objeto terrible [miedo] y miserable [lástima] por arte de perspectiva, y no menos cabe hacerlo por la constitución bien ordenada de las aventuras, lo que tiene el primer lugar, y es de poeta más diestro.[49]

Antes de que la película *Corazón satánico* comience, Johnny Favorite, un poderoso adorador del demonio, conjuró al demonio y vendió su alma para poder convertirse en un cantante famoso.

[49] Ibídem, p. 51.

Más adelante, Johnny descubre un antiguo rito por medio del cual puede robar el alma de un hombre y utilizarla para esconderse del demonio. Johnny, Toots Sweet y su novia Margaret Krusemarc llevan a un inocente Harry Angel a un hotel, en donde Johnny le arranca el corazón y se lo come mientras recita los cánticos. Funciona: Johnny roba el alma de Harry y se hace invisible para el demonio. Incluso se parece a Harry y, eventualmente, como sufre amnesia por haber servido en la Segunda Guerra Mundial, llega a creer que es Harry. Pero todo esto está en los antecedentes de la historia.

Ya iniciada la película, la trama usa escenas de una realidad reconocible, incluyendo las que están al principio, cuando el demonio (disfrazado de "Luis Cyphre") contrata a "Harry" para encontrar a Johnny. Harry, ahora un detective privado, investiga a personas que conocieron a Johnny, como Toots y Margaret. Una por una, las personas a las que Harry entrevista, terminan muertas. La historia se desarrolla más como una película de detectives realista que como una película de terror. Harry se pone cada vez más nervioso porque cree que alguien está tratando de inculparlo por los asesinatos. El público no ha visto dichos asesinatos, pero Harry descubre los cadáveres de las personas que entrevista después de que los deja y regresa. Eventualmente, el padre de Margarita, Ethan, pone a Harry al tanto y le cuenta su terrible pasado, provocando que recuerde que es Johnny Favorite. Esta incorporación de los antecedentes en la trama muestra cómo crear una gran trama: una acción relacionada causalmente que ocasiona un cambio en el héroe, impulsándolo hacia un cambio de fortuna.

Después de que Harry descubre quién es realmente, regresa con Margaret (que ya fue asesinada) y encuentra las placas de perro que ella guarda de las víctimas que Johnny mató. Harry lee su propio nombre en ellas, "Harry Angel". Esto da inicio al desenlace: el demonio aparece y le reproduce a Harry una grabación de "Johnny Favorite", lo que le ayuda a recordar que fue él quien asesinó a todas las personas que entrevistó. Hay un corte y se nos muestra la historia desde el punto de vista de Harry, que ahora recuerda en partes haber matado a las cuatro personas, guiado inconscientemente por el demonio. Este montaje de 20 segundos es grandioso como "desencadenador" para cualquier desenlace. No es demasiado explícito (confía en el espectáculo) y se convierte en un *hecho trágico*, porque las personas que asesinó eran como familia para él. Las breves imágenes de Harry matando a las cuatro personas son utilizadas para estimular su recuerdo (un reconocimiento que incorpora *descubrimiento*) de que se está buscando a sí mismo y es el malvado Johnny Favorite. De ahí viene un cambio en la suerte (me voy a ir al infierno).

La estructura de drama complejo de *Corazón satánico* funciona porque los elementos de terror fantásticos que están en los antecedentes de la historia se conectan con los asesinatos que Harry comete durante la acción que se reproduce la pantalla. La trama también funciona porque juega con la mente del público:

> [Los incidentes] suben muchísimo de punto, y más si acontencen contra toda esperanza por el enlace de unos con otros, porque así el suceso causa mayor maravilla que siendo por acaso y por fortuna.[50]

Inconscientemente presentimos que Harry es el que asesina a las personas cuando las deja, lo que hace que surjan nuestros miedos más profundos, aunque no queremos descubrir que él es el asesino porque nos cae bien. *Corazón satánico* trabaja su magia sobre nosotros a cada paso del camino, al utilizar estructura en lugar de espectáculo.

Una nota final como conclusión: nunca firmes un contrato con alguien que tenga como nombre Luis Cyphre, porque Dios sabe qué es lo que te obligará a hacer. Utiliza la sabiduría divina de la *Poética* para escribir un gran guion y poder introducirte al negocio de las películas.

[50] Ibídem, p. 47.

**18.**

## LO QUE SEA QUE PROVOQUE LA ACCIÓN ES MEJOR QUE ESTÉ EN LA PANTALLA

*[El placer trágico] que resulta de la compasión y del terror lo debe preparar el poeta mediante la imitación, es claro que se ha de sacar de los hechos mismos.*[51]

Aristóteles nos dice que las "causas" de la acción que hacen surgir la lástima y el miedo en el público deben estar incluidas en la historia. ¿Qué quiso decir? En pocas palabras, nos dice que no es suficiente que se le diga al público que la suerte del héroe ha cambiado. El público debe experimentar una acumulación sistemática a través de etapas, que culminen en el cambio de suerte del héroe de forma que les haga sentir empatía.

Por ejemplo, echemos un vistazo al *Ciudadano Kane*. Las causas de la acción que provocan nuestra lástima y miedo son simples, comenzando con la primera causa de acción: el joven Charles Kane es retirado de su hogar por una herencia que hace que su madre lo envíe lejos con el señor Thatcher, un guardián que su madre ha contratado para criar a su hijo. La mala suerte inmerecida de Charles afecta su vida completa: se vuelve controlador y egoísta como adulto y muere como un

[51] Ibídem, p. 52.

hombre viejo y solitario. Como entendemos por qué se volvió así, la trama nos hace sentir lástima y miedo. Para Aristóteles, todo esto es revelado por una definición de personaje muy especial:

> Dos son naturalmente las causas de las acciones: los dictámines [pensamientos] y las costumbres [personalidad], y por éstas son todos venturosos y desventurados.[52]

Para Aristóteles, "personalidad" se refiere estrictamente a la cualidad moral de la persona revelada a través de sus pensamientos y las acciones que surgen de estos pensamientos. Por ejemplo, si planeas robar un banco, primero debes "pensar" en realizar tal acción antes de hacerla. Pero es el pensamiento detrás de esta acción lo que revela tu "personalidad", ¿no es así? En otras palabras, si vas a robar un banco para pagar el collar de diamantes de tu novia, eres una "mala persona". Pero si vas a robar un banco para alimentar a las personas sin hogar, eso revela una "personalidad" diferente. Lo mismo sucede en las películas: el "pensamiento" que conduce a las acciones clave revela la "personalidad" del héroe en la historia y debe ser de una naturaleza que provoque lástima y miedo en el público.

Regresemos a *Corazón satánico*: Harry escucha a Ethan contarle la historia de cómo Johnny se comió el corazón de un hombre para robar su alma. El "pensamiento" de Harry, o recuerdo de

[52] Ibídem, p. 40.

este hecho, provoca que Harry vomite, lo que indica que lo repudia moralmente y, por lo tanto, se *revela* su carácter moral. Esta causa de acción acerca más a Harry a su cambio de suerte eterno (irse al infierno). Pero el hecho de que Harry se dé cuenta de las implicaciones morales de sus acciones nos ayuda a relacionarnos con él. Hemos visto que realmente se arrepiente de su comportamiento y conocimos su carácter moral, así que nos identificamos con él.

Para terminar, me gustaría resumir este capítulo de la siguiente forma:

---

Una trama debe incluir causas de acción que logren que el público sienta la lástima y el miedo más profundos. Esto significa que el público debe entender los pensamientos del héroe y ver a esos pensamientos convertirse en acciones, lo que revela una cualidad moral (personalidad) del héroe. Esto ayudará al público a relacionarse con el héroe y sentir empatía por él o ella.

---

**19.**

## ¿UNA PELÍCULA TE ENFERMÓ DE LÁSTIMA Y MIEDO?

## EL DOCTOR RECOMIENDA UNA CATARSIS

> *[…]cada una de las partes por sí separadamente, y que no por modo de narración, sino moviendo a compasión y terror, dispone de la moderación [catarsis] de estas pasiones.*[53]

En los momentos finales de una película, el público experimenta el momento que les permite liberarse de la lástima y el miedo acumulados a lo largo de la trama. A través de esta "catarsis", el público libera no sólo las emociones que la película ha provocado en ellos, sino también cualquier otra basura psicológica que hayan estado cargando. La catarsis deja al público con un sentido renovado de claridad mental y de funcionar mejor en la vida. De acuerdo con Aristóteles, la catarsis funciona mejor si todo en la historia se dirige a crear esta experiencia única. La clave es comprender que la catarsis no simplemente "sucede" en los momentos finales de una película: se va acumulando a lo largo de la historia hasta la liberación final. Una de las películas más catártica jamás realizadas es *Titanic*, si los cientos de miles de jovencitas que la vieron docenas de veces y lloraron en cada

[53] Ibídem, p. 39.

una nos hablan de algo. Esto no es por el espectáculo, aunque *Titanic* es espectacular por todos los poros. Es porque la película está perfectamente estructurada en términos de evocar la sensación de un amor joven y después conducir a los jóvenes amantes (Jack y Rose) a una aventura, durante el curso de la cual no sólo crean lazos, sino que viven uno de los eventos más trágicos en la historia. Toda emoción que sentimos nace de su historia de amor, que experimentamos conforme se desarrolla la trama, siempre conmoviéndonos. Y cada momento de lástima y miedo se acumula hasta el momento de la catarsis. La trama está "sobrecargada" durante la escena de cambio de suerte/descubrimiento en la que Jack que se congela para salvar a Rose.

Jack no sólo muere para salvar a Rose, sino que sufre intensamente mientras lo hace. La combinación de sufrimiento físico y emocional ayuda a intensificar las emociones del público, quien, siente la tragedia en sus propios huesos. Este sufrimiento físico intenso le permite al público experimentar una catarsis más profunda cuando esta por fin llega.

La catarsis llega cuando Rose, años después, finalmente se recuesta en la cama de su camarote y muere, uniéndose a Jack en el cielo. Es aquí donde el público deja salir su carga de lástima y miedo y finalmente experimenta la catarsis.

*Titanic* nos enseña una importante lección sobre la estructura: al igual que la trama debe estructurarse hacia el momento del cambio de fortuna/descubrimiento, también la catarsis. En otras palabras, debes tener la catarsis en mente mientras estructuras la trama de tu guion. Toda la trama

de *Titanic* conduce a la escena en donde Jack muere y Rose es salvada y se va cosntruyendo de tal forma que hace que la pareja realmente nos importe, al igual que su relación. Jack y Rose son en esencia un "protagonista conjunto", inseparable tanto en la muerte como en la vida. Su destino confirma que el significado de la vida reside en el amor eterno, el tema de la historia.

Aunque Aristóteles nos enseña que la catarsis tiene ayuda de todo el espectáculo que el drama puede ofrecer, esencialmente es la estructura la que contribuye a lograrlo. Claro, no es que tener a Leo o a Kate, mil millones de dólares y a Céline Dion le hiciera daño a *Titanic*. Es sólo que, sin una gran estructura, *Titanic* la película se habría hundido más rápido de lo que se hundió el barco.

**20.**

## LA ACCIÓN HABLA MÁS QUE LAS PALABRAS ¡Y JUNTAS PUEDEN GRITAR!

> *Que por eso la poesía es más filosófica y doctrinal que la historia; por cuanto la primera considera principalmente las cosas en general […]. Cuál cosa conviene a un tal decir o hacer, conforme a las circunstancias o a la urgencia presente; en lo cual pone su mira la poesía, acomodando los hombres a los hechos.*[54]

Alguien se quejó alguna vez con un gran jefe de un gran estudio en los años dorados de Hollywood de que las películas no eran suficientemente profundas y el jefe contestó: "Si quieres enviar un mensaje, usa Western Union".

Tal vez pienses que qué tan cínico tiene uno que ser. Pero tal vez el jefe del estudio estaba diciendo algo más profundo. La acción, crear una trama, puede ser una forma muy efectiva de hacer declaraciones universales sobre la condición humana.

Cuando el diálogo complementa a la acción, un guion puede decir mucho. Tu película será más "filosófica que la historia", para parafrasear a Aristóteles. De hecho, el núcleo de la verdad

[54] Ibídem, p. 45.

que el guionista está buscando transmitir debe articularse de manera clara muy temprano en el proceso de escritura:

> Simplifica y reduce [tu historia] a una forma universal, antes de proceder a hacerla más larga con la inserción de episodios.

Lo que nos trae de vuelta a nuestra humilde herramienta, la idea activa. Reexaminemos la idea activa de *Belleza americana*, separada en tres partes para una referencia más sencilla.

> **Belleza americana.** 1) Lester, un hombre de mediana edad, cuya esposa e hija creen que es un perdedor, ha perdido todo deseo de vivir. 2) Lester se enamora Angela, de dieciséis años, provocando que lo despidan, que empiece a fumar mariguana y haga ejercicio. Entra en el radar de su vecino, el coronel Fitz, un neonazi homofóbico. 3) Después de rechazar un avance sexual del coronel, Lester casi tiene relaciones sexuales con Angela, pero descubre que ella es virgen, decide no tener relaciones con ella y recupera su dignidad. Entonces el coronel Fitz lo asesina y, mientras está muriendo, Lester se da cuenta de lo bello que es tan sólo el estar vivo.

Compara esto con el mensaje universal de la película:

---

Aprecia la belleza simple de la vida y disfrútala mientras la tienes.

---

Toda la acción está preparada para la expresión del mensaje. En la primera parte, Lester es un hombre infeliz de mediana edad. Se trata de un gran inicio "universal" que interesará al público, que no tendrá problema en identificarse con la condición de Lester. También es fácil ver cómo, en la segunda parte, se enamora de Angela y comienza a tener una vida marginal, pero más satisfactoria, mientras inadvertidamente genera el curso de eventos que culminan en su muerte en la tercera parte. Tenemos entonces la primera parte y la segunda parte que actúan en oposición entre sí para producir un resultado, que es la tercera parte (según la técnica de la dialéctica de Aristóteles, incidentalmente, de la que hablaremos después).

Como vimos en el capítulo cuatro y como se demostró aquí esquemáticamente, toda la acción y todos sus componentes básicos (las "partes" de la idea activa) trabajan juntos para formar una acción completa, que envía inequívocamente el mensaje de la película. Este mensaje (para reiterar), "aprecia la belleza simple de la vida y disfrútala mientras la tienes", ha sido establecido tanto por la estructura de la acción como por la narración de Lester al final. La estructura y el diálogo envían el poderoso mensaje de la película, más poderoso e inmediato que si fuera enviado por Western Union.

**21.**

## LA PERFECTA TRAMA TRISTE/FELIZ DE HOLLYWOOD EN COMPARACIÓN CON LA PERFECTA TRAMA TRISTE DE LA *POÉTICA*

> *[En una trama perfecta] por mudanza, no de adversa en próspera fortuna, sino al contrario, de próspera en adversa; no por delitos, sino por algún error grande de las personas, que sean o de la calidad dicha, o en todo caso antes mejores que peores. Lo que se confirma por la experiencia.*[55]

Para que la tragedia realmente funcione, Aristóteles pide que la suerte de un héroe se mueva de la felicidad a la miseria. Esta es su trama *de ensueño*, pero dijo antes que las tramas trágicas *pueden* moverse en dirección contraria y terminar de manera feliz. Como dije antes, "tragedia (como se utiliza en la *Poética*) indica un "drama elevado que es realista". No necesariamente significa algo triste. En la época de Aristóteles, el público respondía mejor a las tragedias oscuras como *Edipo* o *Antígona*, así que formuló su teoría de la trama perfecta de acuerdo con esta observación.

Pero esto fue en la antigua Grecia. Ya no estamos ahí. Los cuentos de tristeza permanente, aunque catárticos, ya no atraen al público. Las personas desean una liberación emocional, pero

[55] Ibídem, p. 50.

también añoran un escape. Así que, ¿cómo han logrado los guionistas modernos adaptar la "trama perfecta" aristotélica para que se ajuste a los gustos modernos?

Muchas películas populares utilizan una técnica de narrativa hollywoodense que yo he llamado un "final feliz/triste", por medio de la cual los dramas de estructura trágica tienen éxito a pesar de terminar con una nota alegre.

*Gladiador* es un ejemplo de cómo una película reciente realmente le da un giro al concepto de Aristóteles, creando un nuevo tipo de "trama perfecta". Máximo comienza como un hombre feliz, bueno y honorable. Su esposa y su hijo son asesinados; después se convierte en un esclavo y un gladiador y es finalmente asesinado por Cómodo, el césar malvado. Sin embargo, Máximo no termina mal, porque muere y se une a su familia en el cielo. Esto no sólo está implicado, vemos a su hijo y a su esposa sonreírle mientras se reúne con ellos después de que muere y su espíritu deja su cuerpo. Máximo no simplemente pasa de la felicidad a la desgracia. El truco de "ir al cielo" le da a *Gladiador* un final feliz/triste.

Para una comprensión más completa de lo que Aristóteles quería decir con " trama perfecta", veamos lo que afirma sobre los tres tipos de tramas que no recomienda:

…Hay tres tipos de trama que se deben evitar:

(1) Un buen hombre no debe pasar de felicidad a miseria, o

(2) un mal hombre [no debe de pasar] de la miseria a la felicidad. La primera situación no inspira miedo o lástima, sino es simplemente odiosa. La segunda es la menos trágica que pueda haber; no tiene ninguno de los requisitos de la tragedia: no apela a nuestra humanidad, a nuestra lástima ni a nuestro miedo.

(3) Por otro lado, tampoco debe haber un hombre extremadamente malo que pase de la felicidad a la miseria. Una historia así podría hacernos reconocer nuestra humanidad, pero no nos provocará lástima o miedo; la lástima es ocasionada por la mala suerte inmerecida y el miedo por un temor nuestro; así que no habría nada lastimoso o aterrador en esta situación.

Nótese que el hecho de que un héroe sea "bueno" o "malo" es tan importante como la dirección que tomará el cambio en su fortuna, y que debemos identificarnos con el héroe para que la trama nos conmueva: el héroe debe ser "como nosotros". Mientras discutimos esto un poco más en el siguiente capítulo, la mejor trama (trágica/dramática) tiene a un héroe que es una mezcla de cualidades buenas y malas, que se inclina hacia la bondad (como nosotros) y cuya vida va de una buena suerte a una mala suerte.

Para una versión actualizada de una tragedia griega, veamos la trama del *Ciudadano Kane* (perfecta para los estándares de Aristóteles). El héroe, Charles Foster Kane, es un niño de clase media baja promedio, que hereda una enorme suma de dinero. Su madre lo entrega a un tutor, el señor Thatcher. Kane trata de compensar la falta de amor ganando dinero y poder, pero en el

proceso se convierte en una sanguijuela rígida y sin sentimientos. Sin embargo, como nosotros, el público, conocemos la mala suerte de la infancia de Kane, lo vemos como alguien que está entre el bien y el mal, porque hay ciertas cosas acerca de su personalidad que nos gustan. Intenta hacer el bien a su manera. Trata de usar el dinero para ayudar a los pobres, aunque sea por razones egoístas. Trata de utilizar su periódico por "buenas" razones políticas, aunque todo sea para satisfacer sus propias necesidades especiales. Pero su suerte es inmerecida, como vimos antes en el capítulo 18, y obviamente va de la felicidad a la miseria. Lo que es único en este tipo de trama perfecta es que, de una manera muy estadounidense, el poder financiero y el estatus de Kane le fueron entregados; él pudo haber sido más feliz teniendo una vida simple con una familia amorosa. De hecho, *Ciudadano Kane* es una tragedia estadounidense "perfecta", así como *Edipo rey* es una tragedia griega "perfecta". Podrás notar que no hay necesidad de un final triste/feliz en la que muchos consideran la mejor película de todos los tiempos. Un simple final triste le funcionó bien.

**22.**

## CONMUEVE A TU PÚBLICO ENSEÑÁNDOLES LO QUE YA SABEN

> *[…]que quien no hubiese visto antes el original, no percibiera el deleite por razón de la semejanza, sino por el primor de la obra.*[56]

Aristóteles creía que la historia dramática debe presentar una realidad identificable para la que el público sea capaz de encontrar placer en ella. La lástima, el miedo y la catarsis no vienen de aprender nuevos datos esotéricos, sino de un *re*-conocimiento de lo que uno *ya* piensa y siente. Las escenas presentadas no necesitan basarse en las vidas *particulares* de las personas, sino en una *experiencia arquetípica.* Por esto es importante acumular acciones sobre verdades "universales", para justificar las verdades universales acerca de la condición humana a través de la trama.

*Qué bello es vivir* nos entretiene y al mismo tiempo nos dice una verdad acerca del efecto moral de la acción humana sobre otros y sobre uno mismo. Representa una realidad que el público comprende fácilmente, así que pueden reconocerse a sí mismos y conmoverse emocionalmente. La trama utiliza a la fantasía al poner a un ángel (Clarence) que le muestre a George Bailey cómo es que la vida sería peor sin él, lo que hace que George vuelva tener fe en sí mismo.

[56] Ibídem, p. 31.

Aristóteles no dice que un elemento dramático debe necesariamente realizarse mediante un sacrificio altruista; algunas veces el mayor efecto que tiene un héroe es sobre sí mismo (como en *Rocky*). Pero en *Qué bello es vivir*, Clarence, el ángel, le muestra a George cómo sus acciones han afectado a su familia y vecinos al mostrarle un posible mundo sin él. Las claves emocionales/cognitivas de la historia son identificables como eventos arquetípicos (es decir, de la vida de *todos*) que desencadenan una claridad mental y emocional sobre la importancia de nuestro lugar y el efecto de nuestras acciones en el mundo. De esta forma, la película nos conduce a la catarsis.

El recurso arquetípico para que el público se identifique no es sólo lo que Clarence le muestra a George sobre el pasado. Fiel a los principios aristotélicos, toda la acción de la historia sirve para este fin. Por ejemplo, la escena en donde George visita a Mary en su casa y está resentido porque en su corazón sabe que ella es su destino, retrata una respuesta masculina típica al sentimiento de ser atraído por una chica que va a hacerlo sentar cabeza en una vida más mundana. También es típico desde el punto de vista femenino de tener un "lazo" sobre el hombre. En jerga de los cincuentas, los detalles particulares por los que George atraviesa representan experiencias humanas básicas. Es por eso que respondemos tan profundamente a la historia. En esencia, es nuestra vida (tal vez no siempre tan maravillosa).

Lo genial de *Qué bello es vivir* es que tiene éxito al hablarnos sobre la vida porque nos muestra nuestra propia vida. Nuestro placer es una "imitación" de la película.: todos hemos estado ahí y hecho eso, y así continúa, en *movimiento perpetuo*. Es una vida maravillosa y será mejor cuando el ejecutivo de un estudio se reconozca a sí mismo en tu trabajo y compre tu guion.

**23.**

## EL (HÉROE) BUENO, EL MALO Y EL INTERMEDIO

> *[…]el carácter es el que declara cuál sea la intención del que habla*[57] *[…]. La primera y principal, que sean buenas.*[58]

En *Corazón satánico*, vimos revelada la calidad moral de Harry Angel cuando su "pensamiento" se convierte en acción: Harry recuerda el momento en que se comió el corazón de un hombre y vomita, como si recordara este horrible hecho que cometió en el pasado. Se siente moralmente asqueado. Esa es su "personalidad". Aristóteles dice que un héroe debe de ser "bueno", pero Harry Angel asesina a cuatro personas en la trama, así que es cualquier cosa, excepto bueno. Entonces, ¿por qué funciona *Corazón satánico*? Funciona porque Harry no sabe lo que está haciendo cuando mata a las cuatro personas, su alma ha sido dominada por el malvado Johnny Favorite. Aun así, Harry logra resistir al demonio que controla su mente y evita matar a su propia hija. Parte de él es buena y otra parte es mala. Esta "división" entre bien y mal es precisamente por lo que funciona *Corazón satánico*, como nos señala Aristóteles:

[57] Ibídem, p. 42.
[58] Ibídem, p. 54.

> Resta pues, el medio entre los dichos [entre bueno y malo], y éste será el que no es aventajado en virtud y justicia, ni derrocado de la fortuna por malicia y maldad suya, sino por yerro disculpables.[59]

Cuando Aristóteles dice que un héroe debe de ser bueno, significa que el héroe debe *inclinarse hacia* la bondad. Este tipo de héroe intermedio es con el que el público se identifica porque las personas se imaginan a sí mismas como buenas *y* malas, o humanas. En *Qué bello es vivir*, George Bailey es predominantemente bueno. Renuncia a sus sueños de dejar Bedford Falls para ayudar a sus vecinos. Pero cerca del final de la historia, cuando hay una crisis, George quiere abandonar a su familia y vecinos y suicidarse. A nuestros ojos, la visible desesperación de George lo hace más humano, al igual que sus luchas en la vida, que casi acaban con él.

En *Corazón satánico* y *Qué bello es vivir* los héroes tienen mezclas de bien y mal en ellos, pero es el equilibrio dentro de ellos lo que le da a las historias su sabor especial. De acuerdo con Aristóteles, la mezcla de bien y mal es lo que determina la personalidad no sólo del héroe, sino de todos los personajes en una historia dramática:

[59] Ibídem, p. 50.

> Porque los imitadores imitan a sujetos que obran, y éstos por fuerza han de ser o malos o buenos, pues a sólo estos acompañan las costumbres (siendo así que *cada cual se distingue en las costumbres por la virtud y por el vicio*), es, sin duda, imitar, o a los mejores que los nuestros, o a los peores, o tales cuales […].[60]

En *Rocky,* hay personas por encima del nivel de bondad de Rocky y personas que funcionan por debajo de ese nivel de bondad. Rocky se encuentra en la "línea cero" de la bondad, aproximándose a una voluntad superior, que es por lo que nos gusta y nos identificamos con él. Él prueba esta bondad al tratar de ayudar a Paulie, al tomar a Mickey como representante, al salir con Adrienne, al salvar a la chica de las calles y así en adelante. Al final, supera completamente a su estatus de perdedor cuando dura los 15 rounds contra Apolo Creed. Pero el personaje de Adrienne queda por encima de la "línea divisoria de la virtud y el vicio", como diría Aristóteles, acercándose a la santidad, como vemos a través de su devoción a Rocky a pesar de su categórica oposición al box. Paulie y Mickey están apenas por encima de esta línea divisoria (por esa razón te gustarían como representante y entrenador). Por debajo de la línea se encuentra Apollo Creed, que es lo que hace que funcione la historia, pues debemos odiarlo. Apollo se burla de los antecedentes étnicos

[60] Ibídem, p. 27.

de Rocky y cuando sale a pelear se burla de Estados Unidos y actúa como un bufón. Sentimos que Apollo también fue alguna vez un “vago de su vecindario”, que logró tener éxito, pero no aprendió de su experiencia. No parece interesado en ayudar a sus propios vecinos a superar su estatus, como sabemos que Rocky haría.

En la idea activa de tu guion, el héroe debe residir, como Rocky, en la línea divisoria de la bondad y la maldad, que se utiliza para medir a los otros personajes y alrededor de la cual se desarrollan sus personalidades. Este tipo de orquestación moral le dará a tu guion tono y profundidad y lo separará del montón. Entonces la pregunta no será si es bueno, malo o intermedio, sino si es excelente, soberbio o sobresaliente.

**24.**

## EL PENSAMIENTO DETRÁS DE LA ACCIÓN ES LO QUE CUENTA:

## CREANDO EL TONO PARA TU GUION

> *[La acción] se hace por ciertos actores, los cuales han de tener por fuerza algunas cualidades según fueren sus costumbres y manera de pensar, que por éstas calificamos también las acciones.*[61]

El tono es un aspecto difícil del guionismo y muchos escritores no saben manejarlo. Sin embargo, nada podría ser más crucial. Hemos visto qué tan necesaria es una acción unificada para el impacto dramático de una historia. La calidad emocional unificada o el tono de la acción de la historia no es menos esencial. Aristóteles nos da una pista fundamental sobre cómo lograr la unidad de tono, al señalar la importancia de la constitución de los "agentes" de la acción, cuyas "cualidades distintivas de personalidad y pensamiento" impresionan al público e influyen en sus percepciones. En otras palabras, establecen el tono.

[61] Ibídem, pp. 39, 40.

Los pensamientos internos de los personajes de una historia sirven para revelar los motivos de sus acciones y lo hacen de tal manera que le dan a una película su sabor característico. En la película adolescente *Ya no puedo esperar*, rápidamente entendemos que el personaje de Mike está del lado malo de la "línea divisoria de bondad", ya que deja a Amanda por la razón equivocada: quiere tener sexo con tantas mujeres como le sea posible antes de irse a la universidad. Aunque no tiene éxito para lograr su meta, ya fue catalogado como el chico malo en nuestras mentes, porque conocemos sus razones para dejar a su novia. Por otro lado, Preston (el héroe) ha estado enamorado de Amanda durante años. Su creencia inocente es que Amanda y él están hechos para estar juntos y es lo que hace que el público le atribuya una cualidad positiva y a las acciones que emprende (por ejemplo, darle una carta de amor a Amanda). Lo mismo funciona para otros personajes de la película, como Kenny y Denise, quienes, después de quedar atrapados en el baño, descubren que no son tan diferentes entre sí. A través de sus pensamientos llegamos a entender la infantilidad de Kenny y su actitud a la defensiva y por qué Denisse es tan intolerante con él (él era malo con ella en la escuela primaria). En otras palabras, se nos permite más allá de la imagen física de todos los personajes, cuyas acciones adquieren un tono humorístico y a la vez patético como resultado.

Así vemos, dentro del marco de una acción completa, cómo los atributos morales de los "agentes" revelados a través del razonamiento detrás de sus acciones le dan el tono a tu historia. En términos más simples: presta atención al tono porque eso mejorará la calidad de tu guion. Y recuerda: es el pensamiento detrás de las acciones lo que cuenta…

**25.**

## CÓMO HACER TRAMPA SI NO PUEDES CONTRATAR A UN CORO COMPLETO

*En la representación es menester que hable el coro por boca de una sola persona y que sea parte del todo, favoreciendo al buen partido […].*[62]

En la época de Aristóteles, montar una obra involucraba utilizar un coro de actores y cantantes pagados que estaban frente al escenario, cantando y comentando al público sobre la acción. Esto ayudaba a desarrollar la "profundidad" de la acción sin añadir incidentes ajenos a la idea activa. Por ejemplo, en *Edipo rey*, el coro hace una declaración después de que los súbditos de Edipo le exigen que busque la fuente de la plaga en la ciudad:

CORO (ancianos de Tebas):

*¡Oh dulce oráculo de Zeus! ¿Con qué espíritu has llegado desde Pito, la rica en oro, a la ilustre Tebas? Mi ánimo está tenso por el miedo, temblando de espanto.*

*¡Oh dios, a quien se le dirigen agudos gritos, Delios, sanador!*

[62] Ibídem, p. 61.

*Por ti estoy lleno de temor. ¿Qué obligación de nuevo me vas a imponer, bien inmediatamente o después del transcurrir de los años?*

*Dímelo, ¡oh hija de la áurea Esperanza, palabra inmortal!*[63]

El coro aquí no hace que la trama avance, pero al hacer preguntas hace comentarios morales sobre lo que está sucediendo. Esta técnica antigua no se utiliza en el drama moderno, aunque se pueden encontrar versiones modernas de ello. Por ejemplo, en *Loco por Mary,* los dos chicos que se sienten en los árboles y cantan sobre la historia son lo más cercano a un coro en el teatro griego que ha existido en las películas modernas. Nota cómo el "coro" en esta película hace apariciones, comentarios sobre la acción, embellece su significado y su impacto emocional, aunque no añade nada a la trama. Nota cómo este "coro" te mantiene cerca de la acción mientras te abre una ventana hacia ella. El observador se siente como un espectador privilegiado y al mismo tiempo se conecta más con Ted el héroe, quien finalmente conquista a Mary. *Loco por Mary* es un ejemplo de una forma cómica de utilizar un coro, lo que sirve para el tono general de la historia.

Recuerda, lo importante al utilizar un coro moderno es entender su función, que es comentar sobre la acción y reforzar la percepción del público. Puedes tener todo tipo de personajes

[63] Sófocles. (2018). *Edipo Rey*. Editorial Verbum. https://books.google.com.mx/books?id=LkNmDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false.

secundarios comentando sobre la acción. Un ejemplo de esto, se encuentra en *Terminator*, cuando la policía detiene a Reese es retenido en la estación de policía, un psiquiatra lo interroga y piensa que está loco. El doctor y los policías son un ejemplo perfecto de "coro", comentando sobre la acción. Las preguntas y comentarios de los policías y el psiquiatra ayudan a validar y explicar la realidad de la misión del Terminator, del papel de Reese y el papel de Sarah para salvar el futuro del mundo.

Para la construcción de la idea activa de tu guion, considera cómo podrías reforzarlo al usar a los personajes secundarios como miembros de un "coro". Si te gustan las tramas disparatadas, un coro podría ser la clave para asegurar que el público comprenda qué rayos está pasando.

**26.**

## CÓMO CREAR PERSONAJES QUE ESTÉN MUY MUY *MUY* VIVOS

> *Acerca de las costumbres se han de considerar cuatro cosas: la primera y principal, que sean buenas. Las costumbres como quiera se conocerán si el dicho o el hecho de una persona, según queda notado, diere a entender la intención con que obra […]. La segunda cosa es que cuadren bien […]. Lo tercero, han de ser semejantes a las nuestras, porque ya está indicado que se ha de mirar a esto, y es cosa distinta del pintar las buenas y acomodadas al sujeto. Lo cuarto, de genio igual; y dado que uno sea desigual en el genio, el que le remeda hace su papel ha menester mostrarse siempre igualmente desigual.*[64]

Una de las muchas cosas que podemos agradecer a Aristóteles es sus escritos sobre cómo crear personajes que sean verosímiles y, al mismo tiempo, sean capaces de cautivar a un público. En primer lugar, tienen que ser suficientemente buenos como para que nos agraden. En segundo, deben ser "apropiados", lo que significa darles características que tengan sentido para el tipo de persona que son. Y en tercero, deben ser humanos, es decir, tener defectos o rarezas que nos hagan creer

[64] Aristóteles, ob. cit., p. 54.

que existen. Finalmente, sin importar qué características les des, asegúrate de mantenerlas ahí durante todo el guion. Como dice Aristóteles, asegúrate de que sean "consistentemente inconsistentes".

En otro pasaje, Aristóteles nos habla sobre lo que significa que un personaje sea verosímil. Nuevamente, utiliza la pintura como una analogía:

> Y como sea la tragedia imitación de las personas más señaladas, debemos imitar nosotros a los buenos pintores de retratos, que, dándoles la forma propia y haciéndolos parecidos al original, los pintan más hermosos; de la misma manera el poeta representando a los coléricos y flemáticos, y a los de otras semejantes condiciones, ha de formar de ellos un ejemplar de mansedumbre o entereza […].[65]

Rocky, intentando de forma perdurable ser más que un vago del vecindario, aún es reconocible como un hombre común y corriente. Lester Burnham, en *Belleza americana,* es el hombre con crisis de la mediana edad que eventualmente se redime cuando rechaza acostarse con Angela. Incluso Michael Corleone, el hijo de la mafia por excelencia, parece noble en un momento de crisis familiar porque está dispuesto a defender y honrar a su familia. En sus acciones y atributos, estos

[65] Ibídem, p. 55.

tres personajes ilustran el realismo al que debe aspirar el drama trágico, de acuerdo con Aristóteles. Adicionalmente, nos da cinco principios de vida que podemos utilizar para crear un personaje en nuestras historias[66]:

1. Vida alimenticia
2. Vida de deseos
3. Vida sensitiva
4. Movimiento
5. Capacidad de pensamiento racional

Como estos cinco *principios* pertenecen a la constitución psicológica de una persona de la vida real, se pueden utilizar para crear personajes tridimensionales convincentes. Examinemos cada una.

1. **Vida alimenticia.** ¿Te preguntas sobre los hábitos alimenticios de tus personajes? ¿Eso no te diría (y a tu público) mucho sobre ellos? ¿Tus hábitos alimenticios acaso no dicen mucho sobre ti? Debes realizar una lluvia de ideas tanto como puedas para tener una imagen clara de cuáles son los hábitos alimenticios de tus personajes, para reunir pistas sobre quiénes son. ¿Cómo comen y qué comen? ¿Piensan mucho en comida? ¿Cómo se ven los

[66] N. del A.: la siguiente lista se deriva de los de otros escritos de Aristóteles, principalmente de *De Anima (Sobre el alma).*

refrigeradores de tus personajes? No es que vayas a escribir todo esto, pero es una ventana a su personalidad. Quiero decir, cuando Rocky se levanta a las cuatro de la mañana y come cuatro huevos crudos, ¿eso no equivale a un millón de páginas de notas psicológicas sobre él? Esa imagen es tan poderosa e ilustrativa que sabes sin tanto trabajo que está siendo serio acerca de su pelea de box. Mira a Lester Burnham. ¿Qué come? Al final de su transformación desde el hombre miserable con crisis de la mediana edad hasta el buscador de la eterna juventud, está haciendo y tomando bebidas saludables. ¿Qué nos podría decir eso sobre la nueva actitud de Lester hacia la vida? ¿Qué podría hacer que Lester se viera más humano?

2. **Vida de deseos**. En el corazón de toda la acción está el deseo del héroe. Los deseos humanos básicos son realmente los que hacen que los personajes se vean vivos en la pantalla. En *El Padrino,* cuando Michael Corleone va a Italia y se enamora de una mujer italiana de las montañas, ¿esto no lo hace parecer verdaderamente vivo? Es un incidente probable que fluye con la acción, reflejando su compromiso profundo con sus "raíces" italianas. En *Gladiador*, Máximo desea llegar a casa con su familia y, después de que fue asesinada, unirse a ella en la eternidad. En *El proyecto de la bruja de Blair*, la ambición de los chicos de grabar a la bruja de Blair y hacer una película los conduce a su muerte. El deseo es el corazón de lo que significa ser un ser humano vivo que respira.

3. **Vida sensitiva.** No es necesario decir que nuestros cinco sentidos son muy importantes para estar vivos. Si un ser humano se enfrenta al prospecto de perder la vista o el oído, es devastador. De hecho, los cinco sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto) definen nuestras vidas en el nivel más básico. Lester Burnham pasa mucho tiempo masturbándose, ¿no es así? De hecho, así es como nos lo presentan. ¿Qué más necesitamos para sentir que Lester es real y para "saber" quién es? En el cine, tal vez el sentido más importante en cuanto al desarrollo de un personaje es la percepción visual. Los grandes guionistas saben cómo dar información al público a través de los ojos de los personajes, como cuando Lester ve a Angela en la fiesta de inicio de clases y fantasea sobre ella. Mostrar cómo ven los personajes las cosas con sus propios ojos permite al público experimentar las "causas" de la acción. También emplea un aspecto poderoso del medio cinematográfico, que es el punto de vista literal del héroe.
4. **Movimiento.** Describir con cuidado el movimiento es vital para un guion. Por ejemplo, *El proyecto de la bruja de Blair* es un tejido de descanso y movimiento, en el que el uso de los ojos y oídos de los personajes es también muy importante. Heather, el personaje principal de la historia, pasa mucho tiempo corriendo, gritando y tratando de grabar el suelo frente a ella. El aspecto realista de todos los personajes se transmite principalmente por su movimiento físico, mientras se mueven en el bosque.

5. **Capacidad de pensamiento racional.** Pensar sobre la mente y el proceso de pensamiento de las personas puede ser una forma divertida de hacer que los personajes lleguen a existir. En *Annie Hall,* Alvie es un hombre racional que tiene explosiones de irracionalidad. Esto queda al descubierto cuando un policía lo detiene y él rompe su licencia. En *Titanic*, Rose salta del barco salvavidas para regresar con Jack, un acto ligeramente más irracional que racional -pero, oye, es una historia de amor, y el amor romántico está más en la naturaleza animal que en la mente consciente- (Rose siempre va un poco más allá y es consistente con lo que supimos de ella).

En resumen, para crear a un ser humano verosímil para un público, debes hacer que hagan cosas que lo convenzan de que está vivo, *realmente* vivo, dando detalles que incluso un científico como Aristóteles podría apreciar.

**27.**

## EL DIÁLOGO ES UNA PIEZA DE LA ACCIÓN

> *De aquí es claro que el poeta debe mostrar su talento tanto más en la composición de las fábulas que de los versos, cuanto es cierto que el poeta se denomina tal de la imitación.*[67]

Como todo lo demás en su sistema, el diálogo, que Aristóteles llama "dicción", debe ser parte de la acción. Para Aristóteles es más importante lograr construir una estructura unida que divagar en el esfuerzo de componer un diálogo hermoso que no sea parte de la acción principal:

> Pero mucho mejor tragedia será la que usa menos de estas cosas [diálogo] y se atiene a la fábula y ordenación de los sucesos.[68]

He trabajado con guiones donde los escritores comienzan con un gran diálogo, pero para la mitad del guion ya estoy aburrido. Después examino algo del diálogo a la mitad y parece de la

[67] Aristóteles, ob. cit., p. 46.
[68] Ibídem, p. 41.

misma calidad que el diálogo del principio. ¿Qué está mal? Lo mismo que siempre está mal: la trama no se construyó adecuadamente. El diálogo es parte de la acción y obtiene su poder de la trama, cuyo efecto crece de forma *acumulativa* y también lineal. El diálogo constituye la acción y deriva de la vida y la energía de la acción que ayuda a construir. Es una relación simbólica. Una demostración simple: si la línea dice: "Aquí están", no es una gran línea de diálogo. Pero en *Poltergeist: juegos diabólicos*, cuando es la niña la que anuncia la llegada a una casa llena de fantasmas, es brillante porque es conciso, pero nos mueve a una nueva etapa de la trama (ahora queremos averiguar exactamente *quiénes* están "aquí" y por qué esta niña está tan impresionada con sus nuevos invitados invisibles).

Aristóteles va más allá cuando nos dice que, aunque el diálogo es un ladrillo importante en un drama, también puede ser un obstáculo en el camino:

> Finalmente se ha de atender a la variedad del estilo en los lugares estériles, y no en los patéticos y sentenciosos; puesto que al trocado el estilo demasiadamente brillante oscurece los afectos y las sentencias.[69]

[69] Ibídem, p. 77.

El diálogo elaborado no solamente puede oscurecer el pensamiento, a veces el diálogo que es como un "golpe directo en la nariz", y puede arruinar una escena cuando los personajes dicen exactamente lo que están pensando y no hay ningún subtexto en lo que están diciendo. En *Gladiador*, en la escena en donde Máximo y Lucilla coquetean en el jardín, sentimos una tensión sexual no explícita en sus palabras. Pero su diálogo no es "directo", es lo que sucede en sus mentes lo que nos intriga. Lo que no se dice, o los pensamientos internos de los personajes, es con frecuencia más dinámico para un público, así que no es una buena idea que los personajes digan *exactamente* lo que está en su mente, sino utilizar el diálogo para implicar lo que están pensando.

Eso no significa que el diálogo de conversación no es importante, el público ama diálogos como el de *Tiempos violentos* o *Una noche en la tierra*. Me encanta el diálogo más que al cinéfilo promedio, mis propios guiones y películas tienen mucho diálogo. Sin embargo, incluso en un guion que depende mucho del diálogo, como *Mi cena con André*, el diálogo es intrínseco a la acción, es decir, a la trama, significado, causalidad de los incidentes y unidad dramática. De hecho, en ocasiones la trama requiere que el diálogo sea "directo", como en *Gladiador*, cuando Máximo le da a su equipo de gladiadores instrucciones claras sobre cómo pelear en la próxima matanza de gladiadores enemigos. Aristóteles subraya la importancia del lenguaje en todo nivel del drama:

> En la sentencia se contienen todas cuantas cosas se deben adornar con el estilo, cuales son el demostrar, el desatar los argumentos y el conmover los afectos; a saber: la compasión, el temor o la ira y otros semejantes; también el amplificar y el disminuir.[70]

Sin embargo, el lenguaje puede ser engañoso. Si las acciones hablan más que las palabras, también pueden hablar mejor:

> La diferencia está en que unas cosas se han de representar sin discursos; otras, por necesidad, debe mostrarlas el que habla razonando, y darles eficacia en virtud del razonamiento; donde no, ¿qué serviría la persona que habla si las cosas por sí solas agradecen y no por sus palabras?[71]

El sistema de pensamiento de Aristóteles incluye un concepto llamado "dialéctica". Suena como "diálogo", ¿no es así? Eso es porque los dos conceptos son de hecho similares. Veamos cómo funcionan.

[70] Ibídem, p. 61.
[71] Idem.

Primero, alguien hace una declaración, una "tesis". Después se hace una declaración opuesta, una "*antítesis*". Estas dos declaraciones entonces se enfrentan en una oposición, formando una síntesis que es el tipo de tesis de "comenzamos de nuevo":

JOE: (tesis) No llegaremos porque manejas como mi abuela.

BOB: (antítesis) Tu abuela está muerta.

JOE: (síntesis) ¡Exacto!

Nótese que, en este intercambio, Joe hace la declaración de que Bob está manejando como su abuela. Bob no sólo responde, sino que usa la información contenida en la declaración de Joe para hacer una declaración opuesta, que la abuela de Joe "está muerta". Esto es una antítesis: las abuelas muertas no pueden manejar. Joe entonces toma el miniargumento que está tomando forma y lo "sintetiza" en una nueva declaración: "Exacto", que le da claridad al mensaje real de Joe, de que Bob maneja horrible. Es una fusión de las dos ideas: que Bob maneja como la abuela de Joe y que la abuela de Joe está muerta. Lo que va y viene es simplemente información. Aquí, el diálogo es un tipo de pelea que utiliza información de la última declaración, se opone a ella y hace que avance la pelea. El diálogo en la dialéctica es, un efecto, una acción. Compara el intercambio previo con una simple conversación:

JOE: No llegaremos porque manejas como mi abuela.

BOB: Tengo hambre.

JOE: Espero que este auto no se descomponga.

Obviamente esto es más típico de dos amigos que hablan y que no se escuchan. Es una simple conversación y no hace que la acción avance.

Por supuesto, puedes mezclar el diálogo dialéctico y de conversación como tú quieras:

JOE: No llegaremos porque manejas como mi abuela.

BOB: Tu abuela está muerta.

JOE: ¡Exacto!

BOB: ¿Lo está? Sólo bromeaba.

BOB: La muerte es rara… ¿no crees?

JOE: No te pongas profundo conmigo. Creo que deberíamos empezar a buscar un motel.

BOB: Sí. ¿Sabes algo sobre computadoras?

JOE: Los ojos en el camino.

BOB: Sí. ¿Quieres conducir después del almuerzo?

Este intercambio mezcla un diálogo dialéctico con una simple conversación para ayudar a crear un diálogo realista que haga avanzar la acción de la historia, pero también permite una pausa en ella.

El diálogo en ocasiones es dialéctico, en ocasiones conversación. Pero siempre es acción o parte de la acción. Haz tu máximo esfuerzo para que el lenguaje de tus personajes derive su poder del todo acumulado en la trama viviente. No te arrepentirás.

**28.**

**SI LA PRESENTACIÓN PROFESIONAL NO ME DA TERROR O LÁSTIMA,**

**TAMPOCO LO HARÁ LA PELÍCULA**

> *Porque la fábula se debe tramar de modo que, aun sin representarla, con sólo oír los acontecimientos, cualquiera se horrorice y compadezca de las desventuras […].*[72]

Aristóteles afirma que, con simplemente escuchar la trama básica, los oyentes deben sentirse conmovidos por ella, tal como lo harían si la estuvieran viendo representada en la pantalla. ¿Qué mejor forma, entonces, de probar si tu guion va hacer lo que quieres que haga que decir tu idea activa a las personas y ver qué tipo de reacción despierta? La historia dramática es, en primer lugar y antes que nada, un arte oratoria; los incidentes tienen que sonar bien al oído (y a la mente) si van a entretener durante cierta cantidad de tiempo.

Considera el éxito de la película independiente *El proyecto de la bruja de Blair*, en donde nunca ves a la bruja. Eso es porque los creadores de esa película tienen la perspicacia de entender

[72] Ibídem, p. 51.

el aspecto oratorio de la narrativa dramática. Los incidentes de la película sonaban tan aterradores que se esparcieron por internet como un incendio y después también de boca en boca en las universidades. Todo funcionó porque la trama básica, o la idea activa, de *El proyecto de la bruja de Blair* era tan fuerte que las personas se sintieron impulsadas a ver la película. De hecho, ¡estaban asustadas *antes* de verla!

*El proyecto de la bruja de Blair* tuvo el lujo (al igual que el ingenio) de utilizar un formato de documental falso en donde se entrevistaba a los residentes locales sobre la leyenda de la bruja de Blair, quien hace que uno de los chicos se pare de frente al muro, mientras mata al otro y después mata el que está de frente al muro. Admítelo, sentiste algo, incluso si odias el terror. Ese escenario se representa al final, cuando les ocurre a los dos chicos restantes: Michael está de frente a la pared mientras Heather es asesinada. Pero el incidente ya ha sido implantado en nuestras mentes, lo que hace que la reproducción del incidente al final de la película sea más poderoso.

En otro ejemplo, ¿cómo intentaría un adolescente convencer a sus amigos de ver *Loco por Mary*? Les contaría los incidentes graciosos que vio en la historia. O considera ¿cuántas personas que caminan por las calles de Estados Unidos el día de hoy pueden hacer que otras personas se rían al contar los incidentes en *Una historia de Navidad*? ¿No lo has hecho? Yo sí. Recuerdo que una vez le dije a un amigo guionista la trama de *Matrimonio por conveniencia* (una pareja que pretende

estar casada para que uno de ellos pueda obtener su tarjeta de residencia) y se enamoran. Él dijo: "Oh, guau". Sentía el poder de toda la historia, tan sólo de escuchar su idea activa.

Los cuentos siempre han sido un arte oratoria. Hace mucho tiempo, las personas se sentaban alrededor del fuego, contándose historias para informarse y entretenerse. La prensa escrita, los libros, las películas y la televisión son desarrollos relativamente recientes en el esquema humano de las cosas. Pero, como decíamos, la esencia de una historia es algo que no ha cambiado. La escuchamos en nuestras mentes para disfrutarla. Así de simple. Por eso, si suena bien a las personas antes de escribirla, es algo bueno. Decir tu idea en voz alta debe producir el efecto que quieres que tenga en pantalla o en la página. Es por eso que la "presentación profesional" es tan importante para todos. Enfrentémoslo, el discurso es sólo la idea activa en voz alta. Y si la tuya no es atrapar a las personas de la forma en que *El proyecto de la bruja de Blair* atrapó a millones de fans, tu guion tampoco lo hará.

**29.**

## EL ALMA NO LINEAL DE QUENTIN TARANTINO

*Fábula [es] la ordenación de los sucesos; y de costumbres y modales.*[73]

Este capítulo tratará sobre el estilo del muy original guionista Quentin Tarantino. Examinaremos un aspecto especialmente interesante de su obra maestra, *Tiempos violentos*: su trama "no lineal". Podrías pensar un poco en jugar con la línea de tiempo de una historia cuando comiences a construir el bosquejo de tu guion. Este estilo de trama es predominante en el cine actual.

Aunque la *Poética* no se refiere directamente a las tramas de tiempo flexible en sí, no hay una gran diferencia entre "el arreglo de los incidentes" de Aristóteles y el reacomodo de la trama que caracteriza a muchas narrativas no lineales. Pero es importante comprender que las tramas no lineales no están compuestas de simples recuerdos o son contadas como un recuerdo. Su cronología aleatoria debe funcionar para tener un *significado*, y los cambios en la línea del tiempo de la película deben llamar la atención en sí mismos (¡y más vale que sean usados por una buena razón!). Ahora examinemos un arreglo cronológico brillante de los incidentes de una trama.

[73] Ibídem, p. 40.

En la primera escena de *Tiempos violentos*, vemos a Honey Bunny y Pumpkin robando un restaurante. La historia continúa y ocurren diferentes subacciones con otros personajes, una en donde vemos el asesinato de Vince. Después la historia regresa a un momento en el que Vince y Jules recuperan el dinero robado de Marcellus de los traficantes de drogas. La acción salta justo al discurso de Jules, quien cita el Antiguo Testamento antes de matar a los traficantes. Esta es la primera vez en la "historia cronológica" que Jules dice su discurso, pero es la segunda vez en la historia que nosotros lo vemos. Este discurso es el eje de toda la estructura no lineal.

En efecto, *Tiempos violentos* empieza en la mitad de la historia cronológica y oscila entre el principio y el final de la trama, dándole a la película un giro único, por lo que cualquier conversación banal (el diálogo gracioso en el resto de la historia) se contrasta con la urgencia de Jules por renunciar a su vida criminal y sus citas de pasajes poderosos del Antiguo Testamento.

Quizás la razón por la que Tarantino es capaz de convencernos con este estilo único de trama es porque en toda su escritura dice lo que siente, desde su perspectiva única. Para entender lo que digo, considera el siguiente pasaje de la *Poética*:

> Demás de esto se ha de revestir cuanto sea posible de los afectos propios, porque ningunos persuaden tanto como los verdaderamente apasionados; de aquí es que perturba el perturbado y el irritado irrita de veras.[74]

Quentin Tarantino muy bueno en lo que hace porque hay una sensación de autenticidad en sus películas: parece que vienen directamente de su corazón y su alma. Muchas personas han tratado de emular su estilo, pero los resultados han sido débiles. No es que Tarantino no haya usado otras películas para desarrollar sus ideas, sino que maneja de una forma única la mezcla de su propio conocimiento de otras películas y géneros.

Tú también tienes que encontrar tu alma y usarla. Tal vez no sea tan rentable como las cosas de Tarantino, pero al final del día, Aristóteles preferiría verte escribiendo algo poderoso desde tu propio corazón que intentando reproducir el estilo genial de alguien más. Como analista de historias, yo también lo preferiría.

No trates de adivinar lo que el mercado de Hollywood está buscando. Te diré un pequeño secreto que no es tan secreto. En Hollywood, no saben lo que buscan. Lo saben cuando lo ven. Esto no es para derribar a Hollywood, porque como diría William Goldman: “Nadie sabe nada. Nadie sabe una maldita cosa”. Tampoco es decir que “adelante y escribe algo completamente personal”,

[74] Ibídem, p. 58.

y luego te preguntes por qué un estudio no quiere invertir cien millones de dólares para producir tu fantasía. En lugar de eso, deberías intentar escribir desde el corazón y conmover a un público de forma que sea natural, pero debes querer "conmover a tu público" como tu meta final; todo lo demás caerá en su lugar. Gene Wilder ha sido citado diciendo que su guía general para saber qué escribir es simplemente esta: "Voy al cine esta noche. ¿Me gustaría ver esto?".

Sin importar si escribes drama, comedia, terror, ciencia-ficción o acción, averigua qué es lo que escribes mejor, y adivina qué: tu rango probablemente está limitado. He hablado con guionistas profesionales que han dicho que los tipos de guiones que escriben no son los que les gustaría escribir. Es difícil escribir un buen guion, ya no hablemos de venderlo, algo de lo que Aristóteles, desafortunadamente, no dice nada. Pero si puedes aterrizar en un tipo de género, tienes una mejor probabilidad de desarrollarlo al mayor nivel posible y ganar algo con él. Debes estar consciente de lo que estás tratando de lograr con tus guiones. ¿Qué tipo de guiones quieres escribir y por qué crees que tendrán éxito? Hay ciertos tipos de guiones que se me hacen más sencillos que otros. Tiene que ver con lo que soy y con lo que me gusta. Sé honesto contigo mismo, experimenta y sé consciente. Probablemente te ahorrará mucho tiempo.

En lugar de "escribe sobre lo que conoces", Aristóteles te dice que escribas sobre lo que sientes en realidad o lo que en verdad experimentas en tu corazón. Realiza lecturas dramatizadas

de tu guion con actores o amigos, con atención y energía; eso te dará una idea de tu trabajo. Quizá no sea coincidencia que Quentin Tarantino también es actor.

Repito, ya sea que uses una trama lineal o no lineal, escribe para expresar tu individualidad. Y siempre trata de comunicarte con el público y conmoverla como si fueras tú. Escribe desde tu corazón para un público, no para tu director de cine esotérico favorito en Suecia.

**30.**

**SI TU HISTORIA FUERA UN MUSICAL,**

**¿DÓNDE ESTARÍAN LOS NÚMEROS MUSICALES?**

> *Las integrales, en que como miembros separados se divide, son éstas: prólogo, episodio, salida y coro.*[75]

En la época de Aristóteles, la tragedia tenía a la música como su núcleo, el coro cantaba y bailaba. La tragedia creció de la música:

> Por lo demás, haciéndose [la tragedia] al principio sin arte, así ésta como la comedia (la tragedia por los corifeos de la farsa ditirámbica, la comedia por los del coro fálico, cuyas mojigangas duran todavía en muchas ciudades recibidas por la ley).[76]

[75] Ibídem, p. 49.
[76] Ibídem, p. 33.

Las artes dramáticas surgieron de un canto religioso ritualista llamado "ditirambo", un arte musical primitivo. De algunas formas, como resultado, la tragedia griega recuerda a una canción o sinfonía extendida, según lo señala el siguiente pasaje de la poética:

> El prólogo es una parte entera y precede a la entrada del coro. El episodio es una parte de por sí, y el intermedio entre la entrada y la parada del coro. Finalmente, la partida es una parte entera de la tragedia, después de la cual cesa la música del coro. Tocante al coro, la entrada es la primera representación del todo de él, la música del coro. Tocante al coro, la entrada es la primera representación del todo de él, y la parada, el recitado del coro, que no admite anapesto ni coreo. Lamentación es el llanto común del coro en vista de la escena lamentable.[77]

Aquí Aristóteles nos da pistas sobre cómo un guionista podría utilizar una canción y la estructura de la música para darle forma. Por ejemplo, el "prólogo" de un drama griego enlaza los antecedentes de la historia (lo que sucede antes de la escena de apertura) con la historia frontal (la historia después de que comienza la película) y da espacio antes de que pueda nacer la "primera causa de la acción". Los "episodios" son bloques de escenas; el "coro" son declaraciones del coro

[77] Ibídem, p. 49.

que ocurren en intervalos regulares; y la “lamentación” es un término dramático griego antiguo para las escenas que implican interacciones entre el actor y el coro.

La “parada” era la primera canción del coro, y nota la similitud de las dos palabras: un tipo de “parodia” de la acción que viene, una vista previa o una transición durante la que el coro surge y se convierte en la “primera declaración completa de la acción” y pone al público en tono. Un ejemplo simple de parada es la escena de *El Padrino,* en la cual el productor de Hollywood encuentra una cabeza de caballo en su cama, una advertencia del Don sobre lo que le podría pasar si Johnny Fontaine no obtiene una parte en su próxima película. Esto no es precisamente un prólogo, y la acción principal (Sollozzo disparando al Don) todavía no pasa. Es, en efecto, una “parodia” de la acción; es una sombra de cómo funciona la acción en el mundo de *El Padrino*.

Un ejemplo breve de las “parodias” de la acción, es la escena de *Terminator* en donde el personaje del título arranca el corazón del adolescente vago. Ya no es un prólogo (el prólogo nos dice el futuro) y no es la “primera causa de acción”, que es el Terminator matando a la primera Sarah Connor. Sin embargo, esta escena ayuda al prólogo al disolverse sin problema en el principio de la acción principal, dando el ritmo y el movimiento de la acción con mayor facilidad para que el público lo digiera. Pueden ver “cómo” trabaja la acción, antes de experimentar el qué y el porqué de la acción de la historia.

Recuerda, una "parada", como se utiliza aquí, es una convención de la tragedia griega que ha evolucionado en algunas películas modernas como una tendencia más que un principio general de la historia. Piensa en ello como una herramienta extra, pero ¡ten cuidado! No acabes con el tono de tu historia tratando de meter una burla tipo "Weird Al" Yankovic[78] para tu acción; ese no es el objetivo de la parada.

Incluso ahora, la historia dramática funciona como una canción o una sinfonía con "estribillos" o repeticiones. La acción crece de forma acumulativa y también lineal. La información de la trama no sólo se va acumulando pieza por pieza, sino que las escenas se suman a nuestra comprensión del mundo particular de la película, haciendo más sencillo que el público entre en contacto con los personajes. Todo esto se hace para ir aumentando la intensidad de la obra sin añadir líneas de trama que compliquen lo que el público debe retener y en lo que debe enfocarse.

Para la tragedia griega era muy sencillo hacer esto debido a la convención del coro. Durante *Edipo rey*, el coro salía a intervalos determinados y entonaba cánticos de diferente longitud, pasajes hermosos y encantadores (accesorios de placer), sin avanzar nada en la trama. Sin embargo, el coro desarrollaba la profundidad de la historia, haciendo que se viera más aterradora, más intensa y más real. Evocaba una sensación fuerte de los dioses. Piénsalo de esta manera: si uno o dos actores se paran en el escenario y dicen "Edipo, los dioses están tras de ti. Estás en problemas", es sólo un

[78] N. de la T.: "Weird Al" Yankovic es un cantautor, músico, productor, actor y cómico estadounidense que es famoso por sus versiones humorísticas de canciones populares. *Véase:* https://www.weirdal.com/.

poco aterrador. Por otro lado, si una línea de cien coristas canta, cuestionando el "significado" de la predicción de Apolo sobre el destino de Edipo una y otra vez sin avanzar en la trama, ¿no es más aterrador? ¿Este diseño no es más efectivo que hacer que la trama tenga más y más incidentes lineales que deben ser absorbidos por el público? La idea activa simple de *Edipo rey* está "presente", o se siente, en cada sílaba de las declaraciones del coro, sin que estas declaraciones se añadan a la trama.

Vemos aquí, como lo hicimos antes, que los fines (trama) siempre están en los medios (escenas), añadiendo una perspectiva nueva. Vemos cómo la trama es un ser vivo y cómo las escenas son "órganos" que desarrollan su magnitud y profundidad. ¿Cómo se relaciona esto con la historia musical de la estructura musical de la tragedia antigua?

Aunque generalmente ya no usamos un coro en sí (existen excepciones, por ejemplo, *Loco por Mary*), utilizamos alternativas para ello. Un "coro" no es forzosamente un grupo de personas comentando la acción. Las imágenes también pueden hacer comentarios. En la obra maestra *Corazón satánico*, el "coro", o lo que sirve para el papel del coro, es logrado utilizando una serie de recuerdos repetitivos desde el punto de vista del héroe (Harry Angel) mientras recuerda su encarnación pasada como Johnny Favorite. El público ve estos recuerdos también, que muestran los hechos terribles que realizó para poder robar el corazón y la identidad de Harry. Estas imágenes se refieren al comportamiento pasado de Harry y plantean numerosas preguntas: "¿Qué está

recordando Harry? ¿Qué tienen estos recuerdos que ver con el horrible mal que está tratando de descubrir en el presente? ¿Qué tipo de persona es Harry y cómo pagará por sus hechos pasados?

*Corazón satánico* usa *imágenes* repetitivas para comentar la acción, un ejemplo perfecto de una de las formas en las que una película puede expandirse sobre las herramientas básicas de narrativa dramática desde los días de Aristóteles. En el cine, las ayudas visuales o los efectos de sonido pueden ayudar a desarrollar la profundidad de una trama simple de la misma forma en que el coro presentaba los problemas para que el público los viera durante la presentación de una tragedia teatral antigua.

La historia dramática es como una canción. Todas las historias dramáticas intensas se acumulan hacia el cambio de suerte del héroe, tanto de forma lineal como de canción con "estribillos" como variaciones y repeticiones de la idea activa. Quizá la mejor analogía es decir que la historia dramática recuerda a una canción o sinfonía, pero aún sigue imitando a la vida. Tenemos mucho que aprender de la composición musical en términos de narrativa dramática, pero lo poco que te he revelado aquí puede hacer milagros para el guion promedio.

**31.**

## LA HISTORIA SE REPITE… LA REAL Y LA IMAGINARIA

> *[…] porque lo factible es creíble; mas las cosas que nunca se han hecho, no luego creemos ser factibles. Al contrario, es evidente que los hechos son factibles; porque no hubieran sido hechos si factibles no fuesen.*[79]

Como lector de guiones, me sorprende que los guionistas no utilicen a la historia con mayor frecuencia para darle una "estructura" a sus relatos, y también para darles verosimilitud. Esta herramienta en verdad funciona, pues como Aristóteles bien sabía, utilizar el pasado ayuda a convencer al público de la realidad de tu historia, porque una parte de ella ha ya sucedido. Créelo: hacer que tu público crea en la realidad de tu historia es un aspecto importante del guionismo.

En el sistema de Aristóteles, el uso de la historia adquiere aspectos diferentes, dependiendo de la forma y el propósito de tu guion. Los eventos históricos pasados o incluso los eventos actuales pueden servir para apoyar su realismo. Que Cristóbal Colón descubriera América es historia. La crisis de votos presidenciales en el año 2000 es historia. Todo lo que importa en términos de "usar"

[79] Aristóteles, ob. cit., pp. 45, 46.

la historia como marco de trabajo es que los eventos sucedieron. Ahora, un pequeño truco que los guionistas profesionales saben: una mina de oro te espera en los archivos olvidados de la biblioteca, si buscas lo suficiente. Ahí yacen historias olvidadas que tal vez nunca llegaron a los titulares, pero como están basadas en la realidad, les son apetitosas… Un buen ejemplo de esto es *Boogie Nights: juegos de placer*, una obra maestra moderna basada en la vida de una estrella porno que se parecía mucho al personaje principal, Dirk Diggler, desde el "dote" físico especial del hombre hasta las violentas escapadas relacionadas con drogas en las que se ve envuelto mientras se desarrolla la historia. Incluso la historia más oscura tendrá cierto atractivo si realmente sucedió. Se sentirá real. Convence porque es posible, y es posible porque pasó.

Otra buena forma de utilizar la historia es incorporar en tu guion lo que ha sido absorbido por una sociedad como un mito o leyenda comunes. Por ejemplo, existe la famosa leyenda de que la mafia le dio a Frank Sinatra el papel de *De aquí a la eternidad;* si es o no verdad es irrelevante. *El Padrino* alude a esta pieza de "historia", cuando Don Corleone "insta" al productor de películas para que le dé a Johnny Fontaine un papel. Si el público está o no consciente de este mito cuando vea *El Padrino*, es irrelevante. Lo que importa es que las escenas se sientan reales.

Gran parte de *Gladiador* está basada en historia antigua. Hubo un césar llamado Cómodo, que tuvo tratos difíciles con un gladiador Máximo. Hubo gladiadores estrella, celdas subterráneas en donde vivían y entrenaban, y muchos eran esclavos. Investigar los periodos históricos puede dar

inspiración a un escritor y fuerza narrativa a su guion. Otra forma de utilizar la historia en tu guion es escribir sobre eventos verdaderos, como hizo James Cameron con su megaexito, *Titanic*. Está también por supuesto *Ciudadano Kane*, que es una referencia muy directa/indirecta al genio periodístico William Randolph Hearst. Estas son aplicaciones obvias de la historia como marco de trabajo para convencer al público de tu historia.

Quentin Tarantino es un genio para despertar una sensación de "historia" en sus películas al referirse a cintas viejas. *Swingers* habla constantemente de *El Padrino* y *Buenos Muchachos*. En cierto sentido, son historia para nosotros porque todos las hemos visto y, por lo tanto, esas películas son parte de nuestra realidad compartida.

Si revives a un héroe olvidado de la guerra civil o si tus personajes hacen referencia a una película de los hermanos Farrelly y recitan sus diálogos, la historia es una herramienta poderosa que se puede utilizar de muchas maneras para enriquecer tu guion. De alguna forma, la historia funciona como magia y nosotros, como guionistas, ¡necesitamos toda la magia que podamos obtener!

**32.**

## EL PUNTO DE VISTA DE ARISTÓTELES SOBRE LA IMPORTANCIA DEL DRAMA

*Parece cierto que dos causas, y ambas naturales, han generalmente concurrido a formar la poesía. Porque lo primero, el imitar es connatural al hombre desde niño, y en esto se diferencia de los demás animales, que es inclinadísimo a la imitación, y por ella adquiere las primeras noticias. Lo segundo, todos se complacen con las imitaciones, de lo cual es indicio lo que pasa en los retratos; porque aquellas cosas mismas que miramos en su ser con horror, en sus imágenes al propio las contemplamos con placer, como las figuras de fieras ferocísimas y los cadáveres. El motivo de esto es que el aprender es cosa muy deleitable, no sólo a los filósofos, sino también a los demás, dado que éstos por breve tiempo lo disfrutan. Ello es que por eso se deleitan en mirar los retratos, porque considerándolos, vienen a caer en cuenta y argumentar qué cosa es cada uno, como quien dice: Éste es aquel…*[80]

[80] Ibídem, p. 31.

En este extracto, Aristóteles explica por qué las obras dramáticas son una parte tan importante de nuestra cultura. La imitación es una herramienta de aprendizaje crucial para los seres humanos y también es algo que continuamos disfrutando en la adultez a través de ver o leer un drama. Es parte de nuestra naturaleza humana aprender y disfrutar las obras de arte de imitación, pero Aristóteles sugiere que el sufrimiento puede ser un elemento importante que pueden añadirse a una historia dramática. No es sólo que esto apele al lado menos interesante de la naturaleza humana, sino que también nos ayuda a enfrentar lo que nos aterra y nos fascina: la muerte.

A lo largo de la *Poética*, Aristóteles sugiere que, en sus días, ver sufrir a un héroe es por lo que el público pagaba cuando iba al teatro. Está por demás decir que los dramaturgos modernos han evolucionado para poder retener la atención del público a través de tramas más sutiles y menos macabras, pero este principio sigue siendo verdad. Experimentar el sufrimiento del héroe y la catarsis final es una parte principal de cómo funciona el drama (hay películas esponjosas que combinan elementos de drama y comedia, pero como veremos después, la comedia está creada con una *ausencia* de sufrimiento).

En el cine de la actualidad, una historia puede compensar la falta de sufrimiento físico o muerte al incluir un sufrimiento emocional o psicológico intenso, como lo hicieron Ingmar Bergman en *A través del espejo* y Elia Kazan en *Un tranvía llamado deseo*. Ambas son angustiosas y son tan fuertes como cualquier tragedia griega porque en cada una de estas películas, el

sufrimiento del héroe es tan doloroso como cuando Edipo se arrancó los ojos, y también igual de atractivo para un público.

En gran parte de su filosofía, Aristóteles alude a la creencia de que somos simultáneamente animales y seres espirituales superiores. El deseo de desarrollar nuestro lado inteligente y racional está equilibrado con el placer animal al ver el sufrimiento y la muerte. La clave para los grandes guiones (piensa en *Gladiador*) es encontrar una forma de combinar ambos elementos para que cada parte de la naturaleza humana sea satisfecha. Así que, si te sientas y observas tu pantalla en blanco, apela al contenido de tu corazón, pero añade un poco de sufrimiento, dolor y muerte para que tu público los sienta contigo, a menos que esta verdad te haya alejado completamente de las películas y del guionismo. ¡Entonces sufriremos y aprenderemos sin tu ayuda!

**33.**

## ARISTÓTELES TOMABA LA COMEDIA CON SERIEDAD

> *La comedia es, como se dijo, retrato de los peores, sí; mas no según todos los aspectos del vicio, sino sólo por alguna tacha vergonzosa que sea risible; por cuanto lo risible es cierto defecto y mengua sin pensar ni daño ajeno, como a primera ojeada es risible una cosa fea y disforme sin darnos pena.*[81]

Alguna vez existió una sección completa en la *Poética* que analizaba cómo funciona la comedia. Desafortunadamente, se perdió para siempre. Pero en la versión de la *Poética* que ha sobrevivido, Aristóteles dice *algunas* cosas sobre la comedia y son bastantes, lo que puede significar una cosa: ¡se la tomaba en serio! El hecho de que la tratara con seriedad significa que al igual que la tragedia en la *Poética*, la comedia es un género significativo y vale la pena dedicarle algún de análisis.

Primero lo primero. La comedia es creada para que el público ría, lo que significa que en ella debemos minimizar el sufrimiento. Aristóteles habla de comedia como la "máscara cómica", "fea

[81] Ibídem, p. 34.

y distorsionada", pero no dolorosa. De hecho, cuando hay dolor, muerte y sufrimiento en la comedia, se le llama "comedia negra". Pero sin sufrimiento es deseable tener personajes que de alguna forma estén distorsionados (física o emocionalmente), para que nos podamos reír de ellos. Tenemos como ejemplos algunos de los personajes que Jim Carrey ha personificado, como *Ace Ventura*, o clásicos como las comedias de los hermanos Marx, etc. Esa es la noción de comedia de Aristóteles. Algo como *Héroes fuera de órbita* es más sofisticado, de hecho, más como un "drama" con chistes y un final feliz.

Para un espécimen de comedia aristotélica, me gustaría utilizar *Viaje censurado* porque es como me imagino la perfecta comedia de la *Poética*. Primero que nada, Aristóteles nos dice en el extracto que debe haber "malas" personas. Eso no significa personas "malvadas", sino canallas, personas graciosas o de quienes uno se pueda burlar. Aristóteles sabía que, si la inmoralidad es demasiado pesada en una historia cómica, podría no ser gracioso para el público. *Viaje censurado* es capaz de lograr personajes graciosos que no son canallas, pero son graciosos en sus actitudes y disposición frente a la vida, especialmente frente al sexo (son sólo chicos universitarios). Por supuesto, está Barry Manilow (Tom Green), quien es un fósil, completamente extraño y claramente "por debajo de la línea" de tener cualquier virtud con la que el público pudiera identificarse. Aun así, el personaje es gracioso. Barry Manilow narra la historia a los futuros aspirantes que vienen a escucharlo hablar de por qué deberían elegir su escuela. En lugar de hablar de un gran departamento académico o de equipos deportivos, él decide revelar las aventuras de cuatro estudiantes que

hicieron un viaje. El viaje fue planeado de improviso para recuperar una videocinta que su amigo Josh hizo mientras tenía relaciones sexuales con una chica y que fue enviado a su novia por error. Esa es la trama de *Viaje censurado*, su idea activa. Aunque hay una trama principal, también hay un "doble asunto", como lo llama Aristóteles. Mientras los chicos se van de viaje, Barry se queda en casa para alimentar a Mitch, la serpiente mascota de Kyle, uno de los chicos que se fue de viaje. Barry cuenta su historia al "coro" e introduce su propia historia no relacionada de sus intentos fallidos por alimentar a la serpiente con un ratoncito. Las escenas de Barry tratando de alimentar a la serpiente son chistosas y *fracturan* la unidad, pero funcionan porque, de acuerdo con Aristóteles, la trama cómica no tiene que ser tan firme:

> La segunda forma de tragedia, que algunos llaman la primera, es la que tiene doble destino (como la *Odisea*, que acaba en suerte contraria de los buenos a los malos), y es reputada por la primera por la decadencia de los teatros, dejándose llevar por los poetas del antojo de los mirones, que no es de tal casta el deleite que se percibe de la tragedia; sino que será más propio de la comedia.[82]

[82] Ibídem, p. 51.

Así que no sólo es aceptable en la comedia tener una doble trama, subtrama, incluso una trama episódica, sino que es una parte necesaria de la estructura cómica. Es mejor que la comedia esté suelta. Aristóteles ve a la comedia como un arte para complacer a la multitud.

Aun así, la comedia requiere una acción unificada y héroes con metas. Incluso los episodios de alimentación de la serpiente convergen con la trama principal, cuando Beth encuentra a Barry tratando de alimentar a la serpiente y descubre cómo ponerse en contacto con Josh para advertirle sobre su examen final.

En *Viaje censurado* hay una trama principal fuerte que soporta la mayor parte de la acción, pero hay un doble asunto. La comedia usa las herramientas de la estructura dramática, pero le da forma a una trama menos firme y más episódica para que los chistes sean lo principal. La firme estructura trágica acumula de ciertas formas demasiada tensión para el humor. Eso no significa que la comedia no tenga trama; significa que una estructura firme o una acción completa no es tan importante. Puede haber un enlace episódico entre las escenas, dobles asuntos, etcétera.

En otro aspecto de *Viaje censurado,* existe una "primera causa" de acción, que es que Josh se acuesta con Beth, aunque tenga una novia estable. Hay una acción de causa-efecto porque, una vez que la cinta es enviada por error, provoca que se vayan de viaje. Hay incidentes de necesidad, en donde van a un banco de esperma a donar para obtener dinero para continuar con el viaje, etc. Gran parte de lo que sucede en el viaje es al azar y vincula cada escena de forma cronológica. Sin

embargo, la secuencia de eventos es presentada como una cadena de eventos probables. Y la acción sí forma un todo continuo, una acción completa unificada, sólo que un poco más suelta de lo que necesitaría para ser una estructura trágica. El punto es que, en la comedia, la trama no es el alma. El personaje es el alma. Incluso hay espacio para descubrimientos y cambios en la suerte dentro de la comedia, pero no seas estricto o demasiado moralista con tu trama.

Si te gusta la comedia, adelante. Puedes crear comedias dramáticas que sean tan estructuradas como las tragedias, pero con un montón de chistes, como *Buscando el crimen* (aunque tiene un final triste).

Al escribir comedia, usa las mismas herramientas que usarías para escribir drama, pero mantén la estructura suelta porque eso se suma al humor. Elimina el sufrimiento real, a menos que sea una comedia negra. La meta de la comedia *no* es que el público llore y entienda la verdad de forma trágica. La meta es que rían y entiendan la verdad de forma cómica. Si se hace correctamente, esto puede ser profundo y más poderoso que cualquier historia dramática.

# CONCLUSIONES

## LOS PRINCIPIOS DE LA *POÉTICA*: UN MEDIO PARA MANEJAR LAS EXPECTATIVAS DEL PÚBLICO

La mayor dificultad en la escritura de este libro fue que cada vez que abordo algún un principio del guionismo de la *Poética,* inmediatamente pienso en una película que lo contradice. Por ejemplo, en una de mis películas independientes favoritas de todos los tiempos, *Slacker,* no hay relación causal entre las escenas. Pero entonces me doy cuenta de que ese es el punto: el filme se burla a propósito de las expectativas de los observadores y funciona como un policía antimotines. El principio de Aristóteles sobre la conexión causal aún funciona, ¡al estar implícito en su ausencia! La obra de Jim Jarmusch, *Extraños en el paraíso,* es muy episódica en ocasiones, pero te das cuenta de que él está *consciente* de que está siendo así y que juega con la expectativa del público de que una trama esté relacionada causalmente. El trabajo de David Lynch es brillante, pero en ocasiones no puedo asegurar cuáles son sus "causas" de acción, o ni siquiera qué está pasando, pero funciona. Podría continuar catalogando cómo es que algunas de las grandes películas funcionan en contra de los principios de la estructura dramática, pero tú entiendes el punto. Tienes que conocer las reglas para poder romperlas. Intenta trabajar a favor y en contra de las expectativas del público. No hay

nada más agradable en la tierra que leer un guion que rompe las “reglas” y funciona. Ese es el punto de estudiar los principios: aportar flexibilidad.

Para mí, lo increíble de la *Poética* es que, entre todos los aspectos que menciona para realizar un buen guion, no trata ninguno directamente. Por ejemplo: el conflicto. Todos saben que el conflicto es importante y probablemente lo más importante de la acción. La tragedia griega estaba llena de conflicto, así que podemos decir que Aristóteles asumía que el conflicto era algo seguro (como nosotros podemos pensar que sucede en la narrativa de películas). Estaba más preocupado con lo que no es tan fácil de entender, como es la acción unificadora, dejar claras las “causas” de la acción y hacer que un personaje moral real se revele de tal forma que el público se identifique con él.

La *Poética* no te puede decir todo sobre escribir un guion inmortal, pero es un buen lugar para empezar. Toma los principios que Aristóteles dictó y úsalos para analizar las películas que te gustan y trata de averiguar por qué funcionan.

Aunque no estés de acuerdo con un postulado de la *Poética,* debes poder crear tu propio análisis de la historia cinematográfica para construir tu propio método. Yo no creo en el mito del genio que salta de la cama y crea una obra maestra sin esfuerzo. Soy un creyente del tipo de “un genio es 99 % sudor”, como Thomas Edison. Todos los artistas, incluyendo a los grandes guionistas, han adoptado alguna forma personalizada para estudiar el cine y han catalogado en sus

cerebros técnicas que funcionan. Es lo que he intentado hacer aquí usando la *Poética*, siguiendo lo que Aristóteles trato de hacer con el arte dramática de su época.

Entonces, por favor, por lo que más quieras, trata de poner en práctica estos conceptos, que yo llamo cariñosamente "Poética del cine". No sólo digas: "Sí, lo que tú digas, una idea activa". Escribe una. Trata de inventar una minihistoria de tres oraciones que funcione como Aristóteles nos enseñó. Piensa en utilizar un hecho trágico para crear un centro de gravedad en tu historia. Conecta toda tu trama a través de acciones de causa-efecto, probables y necesarias, de forma que construyan una historia que se sienta real y que sea factible. Encuentra una forma única de construir un momento de cambio de suerte y descubrimiento, que incluya conectarlo a un hecho trágico en los antecedentes. Encuentra una contradicción moral atractiva en el núcleo de tu conflicto que le dé color a las acciones de tu héroe y conecte la mente del público con el centro del alma del héroe. Para crear el universo moral de tu guion, encuentra el personaje intermedio perfecto entre bueno y malo de forma que cree un equilibrio entre esas fuerzas que se enfrentan. Haz que tu héroe represente la base de la bondad y después orquesta a tus personajes por encima y debajo de ella.

Recuerda, poeta significa "creador". Tú, el guionista-poeta, creas algo, igual que un constructor hace una casa. Como guionista, eres un constructor de tramas. Preferiría verte pasar meses pensando en una estructura para tu historia que creando un gran diálogo que no forme parte de una gran trama. Es como dibujar un hermoso tejado, pero no dibujar la casa.

Si puedo añadir otra idea a todo esto (que es inspirado por nada más y nada menos que otro de los escritos de Aristóteles), permíteme decirte esto: sé sensible con tu vida de escritor y tu salud general. Conozco aspirantes a guionistas que se emborrachan porque Ernest Hemingway lo hacía. Creen que alcoholizarse, drogarse y maltratar sus cuerpos es parte de la vida del escritor. No lo es. Escribir requiere una increíble energía física, un enorme compromiso de parte de tu cuerpo, mente, corazón y emociones. La mayoría de nosotros tenemos trabajos diurnos mientras tratamos de escribir ese guion, así que es doblemente importante que mantengas tu templo sagrado cuando atacas a la bestia de la escritura.

Por último, escribe desde tu corazón. Tu corazón verdadero. Como analista de historias, raramente he visto guiones "malos". Simplemente los llamaré muy mediocres. Empiezo a creer que la proliferación de mediocridad tiene que ver mucho con el hecho de que muchos escritores tratan de adivinar el sistema de Hollywood, para el que de hecho es muy difícil escribir. Por eso le digo a los escritores, especialmente a los que tratan de tener entrar en la industria, que escriban desde el corazón. De esa forma, a los de arriba podría gustarles algo en tu guion, algo que quieran usar. El truco para escribir desde el corazón es la esencia de la *Poética*. Debes transmitir tu alma al público *y* conmoverlo, al mismo tiempo. Sin importar el viaje que quieras para tu público, debes decidir en algún momento a dónde quieres llevarlo, cómo quieres llevarlo y *después* llevarlo. Pero siempre recuerda que, como guionista, eres un constructor de tramas, de acciones completas que pueden llevar a un observador a nuevos niveles de emociones y así darle claridad y punto de vista

sobre el *ser humano*, que es la suma total de todas las acciones que una persona debe llevar a cabo para sentirse parte del universo. Creo que lo que nos enseña esencialmente la *Poética* de Aristóteles es cómo describir la condición humana a través de la acción. Esto constituye una forma poderosa de "decir" la verdad, sin abundar en la retórica como yo lo hago ahora.

Desnuda tu alma de forma simple y fácil de entender, porque debido a esa honestidad, tendrá más originalidad que cualquier tendencia del momento sobre la que hayas elegido escribir tu guion. Acomoda las "reglas" según el contenido de tu corazón. No te preocupes… no se romperán. Primero tienes que aprender cuáles son, en tu mente, corazón y alma.