



¡SALVA AL GATO!

GUÍA PARA GUIONISTAS DE TODOS LOS ARGUMENTOS DEL MUNDO

VA



AL

CINE

BLAKE SNYDER

ALBA

FUERA DE CAMPO

BLAKE SNYDER

¡Salva al gato!

Va al cine

Guía para guionistas de todos
los argumentos del mundo

Traductor

Amado Diéguez



ALBA

Agradecimientos

Son tantas las personas a las que tendría que agradecer su contribución a este libro... En primer lugar quiero dar las gracias a Pete Barnstrom (sobre todo por la cita de Kathy Bates) y a Olivia Bohnhoff (por sus lúcidos comentarios sobre las superheroínas), y también a Hilary Wayne (por llevarme de la mano justo hasta la línea de salida), a Chuck Hurewitz, mi abogado (por su orientación y asesoramiento), y a Rich Kaplan (por sumarse al equipo justo cuando más le necesitábamos), y a Jesse, Dana y Mario, de The Writers Store, por apoyar a éste y todos mis otros *¡Gatos!* Me emociona además poder expresar aquí mi gratitud a Naomi Beaty, una investigadora brillante, además de guionista, y una de las pocas personas a quienes puedo escribir un mail a las tres de la madrugada para preguntarle qué personaje de CUALQUIER película que se me ocurra dijo qué. Mi más sincera gratitud también a la asombrosa Gina Mansfield, cuyo ojo clínico para la edición y el diseño han dado a este *¡Gato!*, como al primero, un aspecto inmejorable. Y casi por último, aunque en ningún caso menos importante, gracias al dúo dinámico que forman Ken Lee y Michael Wiese, el director de mi editorial. Ante todo, sin embargo, quiero dar las gracias a mi editor, socio de siempre y amigo eterno, Brett Jay Markel, a quien la palabra «genio» le viene como anillo al dedo; sin él, este libro no habría sido posible –ni siquiera habría sido legible–. Él y Tanya, su mujer, y Deborah y Rebecca, sus hijas, y Noah, su hijo, y sus diversos gatos son el fuego del hogar donde he aprendido el verdadero significado de la palabra «amor».

Prólogo de Sheila Hanahan Taylor*

Cuando Blake me dijo que iba a remangarse otra vez para escribir un segundo *¡Salva al gato!*, me puse, literalmente, a dar saltos de alegría.

La idea me encantó, porque aunque el primer libro tuvo una estupenda acogida y unas ventas espectaculares (no hay nada como que un guionista de Creative Artists, la agencia de representantes más poderosa de Hollywood, te escriba un mail para decirte que ha reestructurado su guión siguiendo los principios de *¡SAG!*, ¡y ha conseguido VENDERLO!), tanto Blake como yo sabíamos de sobra que la fuente de su talento como gurú del guión y sherpa de los misterios de Hollywood distaba mucho de estar agotada.

Es cierto que los sabios consejos de *¡SAG!* han ilustrado y motivado a amantes del cine del más diverso pelaje, pero, tras descubrir el libro y estudiarlo, a muchos lectores de todo el mundo se les ocurrieron muchas preguntas interesantes. Algunos, incluidos mis alumnos de Cine de la Universidad de California en Los Ángeles, no podían ni querían creerse que todas las películas se acomodaran a las teorías de Blake sobre la estructura narrativa. Y pidieron pruebas. Otros se tragaron sin rechistar las comparaciones entre películas, pero pedían más. Algunos necesitaban más ejemplos para dar el visto bueno definitivo a las propuestas de Blake.

Y así nació *¡Salva al gato! Va al cine.*

Me gustaría pensar que exageré cuando hace seis o siete años le comenté a un compañero de trabajo: «Hasta que alguien se tome la molestia de ayudar a los profesionales del cine a comprender los entresijos de la narración cinematográfica desde el punto de vista del productor, es decir, del tipo que compra las películas, seguiremos encontrándonos con guionistas que sí, de acuerdo, tendrán una gran voz, pero carecen de lo que hay que tener para sobrevivir en Hollywood».

Pues bien, Blake se ha tomado esa molestia... para que la próxima generación de amantes del cine pueda unirse al club. Blake ha buscado, y encontrado, cincuenta películas conocidas de todos y ha desmenuzado con

mano maestra los elementos y mecanismos de su estructura. Y así enseña al lector, precisamente, lo que a mí me habría gustado que tantos supieran hace tanto tiempo. Y lo hace dedicando ¡tan solo tres páginas a cada película! ¿No es maravilloso?

Y para los que disfrutáis menos con el cine comercial y más con el de arte y ensayo, ¡SAG!2 nos descubre, además, que fantásticas y muy *artísticas* películas, como ¡*Olvídate de mí!* o *María, llena eres de gracia*, tienen los mismos cimios narrativos que sus orondas primas mayores: los filmes de los grandes estudios. Porque Blake es consciente de que, hoy en día, para competir en el mercado del cine todos los profesionales están obligados a hablar el mismo lenguaje.

Animo a todos los lectores que se atrevan a zambullirse en las páginas de este libro a que le echen un vistazo al volumen anterior. Aunque, si ésta, lector, es tu primera parada en el trayecto ¡*Salva al gato!*, no te lo pienses, ¡salta! El agua está estupenda.

En realidad, en ninguna otra parte la encontrarás más apetecible.

¡SAG!: Introducción

El Padrino II.

Terminator 2.

Spiderman 2.

¿Qué tienen esas tres películas en común?

Que todas son protagonistas de una verdadera rareza dentro del mundo del cine: ¡la secuela supera al original!

Dentro de la industria todos esperan que las primeras partes sean mejores que las segundas. Si el guionista ha hecho bien su trabajo, ¿cómo va a quedar algo por contar? Y, sin embargo, todo buen aficionado al cine sabe que siempre existe la posibilidad de rodar una continuación. Pero ¿es que alguien se cree que Freddie Kruger está muerto *de verdad*? ¡No me digáis que nadie nunca va a volver a meter más dinosaurios en un quinto *Parque jurásico*! Y, vale, aunque ya nos hayamos enterado de lo que significa «Rosebud», ¿acaso no hay por ahí ningún director que quiera rodar una precuela de *Ciudadano Kane*?

Además, esta vez... lo vamos a hacer bien, pero bien *bien*.

De modo que ¿cómo no se le va a pasar al autor de un gran éxito de ventas como, por ejemplo, *¡Salva al gato! El último grito en escritura de guiones*, escribir una segunda parte? Pero si eso en Hollywood es de lo más normal: querer sacar de un proyecto hasta el último dólar, exprimir una idea hasta dejarla seca... ¿Es que no va de eso este negocio?

Bueno... la verdad es que... sí.

Porque tal vez, solo tal vez, la segunda película sea mejor que la primera.

En mi caso, el motivo de que me haya decidido a escribir una segunda parte de mi libro es que me lo han pedido centenares de lectores. No sé cómo, pero cometí el estúpido error de poner mi dirección de correo electrónico en algún lugar del libro y desde el día de su publicación llegan todos los días a mi bandeja de entrada de cinco a diez mails, a los que respondo con consejos a mis lectores sobre el planteamiento o la *logline* de su guión o proyecto de

guión.

Y ahí es donde está el meollo del asunto.

En estos intercambios electrónicos acabamos inevitablemente hablando de «lo que hay que hacer a continuación». Vale, de acuerdo, tienes una premisa sólida y un «cartel» ideal para la mejor película que se haya rodado jamás.

Y ¿ahora qué?

Y yo, como hacen la mayoría de las segundas partes, voy a recurrir a los héroes de mi primera parte: la Liga de los hombres (y las mujeres) extraordinarios, mis colegas guionistas, a quienes está dedicado este libro. Sí, es verdad, soy guionista y he logrado cierto éxito. Llevo veinte años escribiendo, y vendiendo, guiones para Hollywood, y a veces he sido el único protagonista de mis «batallitas», pero sin Howard Burkons, James Haggin, Colby Carr, Mike Cheda, Tracey Stephens y otros muchos no habría llegado a ninguna parte. Ellos me lo han enseñado todo.

Y el proceso siempre es el mismo.

En cuanto damos con una idea, la vendemos y logramos la reacción esperada, nos hacemos la siguiente pregunta: «¿A qué película se parece nuestra película?», y procedemos a dar el paso que a continuación da todo profesional de Hollywood que de verdad se precie.

Hacemos trampas.

Tal cual. Como lo oyes.

Vemos todas y cada una de las películas que tienen que ver con nuestra historia y nos concentramos en el trabajo de otros guionistas. Nos fijamos en lo que hicieron bien, en lo que hicieron mal, y no olvidamos que nuestro guiÓN TIENE que suponer un gran salto en la evolución del género en cuestión. Y, francamente, hacerlo de otra manera me parece cosa de tontos. Y no estoy hablando de repasar solo los últimos cinco años de la historia del cine, porque, lo creas o no, antes de que nació tú y yo se rodaron algunas películas que superan con mucho nuestra idea «original».

Así que ¿por qué no echar una ojeada?

Cuando colaboro con otro guionista, normalmente nos repartimos la tarea: yo veo dos o tres películas y él –o ella– ve otras dos o tres películas. Cogemos un cronómetro y un cuaderno de hojas amarillas y anotamos todos

los giros y cambios de la trama y el momento en que se producen. Y también el porqué.

Desmontamos el reloj suizo y estudiamos el mecanismo. Observamos las piezas de una película y su funcionamiento. Nos familiarizamos con las necesidades de la historia que estamos contando; nos preguntamos si serán necesarias ciertas convenciones, si podemos descartarlas y recurrir a otras nuevas.

Porque todo el mundo, quiero decir, todo el mundo, lo hace.

En este libro vuelvo a los diez géneros que acuñé en *¡Salva al gato!* y de entre las películas más icónicas de los años setenta hasta sus primas hermanas del siglo ^{xxi} doy cinco ejemplos para cada uno. Explico las variantes dentro de esos géneros y demuestro que una película de, por ejemplo, 1987 puede ser hermana gemela de otra de 1975, y de alguna del año 2000. Y si observas mi aventura en su conjunto, comprobarás que en esta locura mía del *¡Gato!* hay cierto método.

Por parafrasear a Jodie Foster en *Contact*, este libro es una «enciclopedia galáctica», un compendio de todos los tipos de historias llevados al cine. Es, en pocas palabras, la herramienta más útil con la que, en mi opinión, pueda contar un guionista, la «guía de las trampas» de las cincuenta películas más instructivas de los últimos treinta años. Para que tú cuentes con las pistas necesarias para llevar un guión a buen puerto.

Te voy a contar qué hicieron otros guionistas antes que tú al verse ante los mismos retos a los que tú te enfrentas con esa película que quieres escribir, o ya has escrito. Porque para que este libro te sea útil, lo único que te hace falta es una buena idea para ponerte en marcha. Hoy. Ahora mismo.

Como premisa para escribir una secuela no está nada mal, ¿no te parece?

Y, para los que no hayáis leído el primer libro, lo reconozco: no hay nada peor que ver un episodio de *Expediente X* y comprobar que se trata de la segunda parte de otro episodio que te perdiste. No hay mayor frustración que sentir que te dejan fuera, que te has sumado demasiado tarde a la fiesta. Por eso me he propuesto que este libro tenga entidad propia. Sí, claro que se trata de una segunda parte que se añade a la primera, que subraya lo que ya vimos en *¡Salva al gato!*, pero se tiene en pie por sí sola. Si no has leído *¡SAG!1*

(¡pobrecillo!), no tienes por qué hacerlo ahora para entender ¡SAG!2. Pero espero que si ésta es tu primera experiencia con mis gatos, querrás volver atrás y ver dónde empezó todo. Y, si eres veterano y ya corraste conmigo la primera aventura, vas a alucinar.

Género y estructura

En el proceso de investigación de ¡SAG!2, en el que aprendí más de lo que esperaba, volví a recordar los fundamentos de una buena película, se trate de un oscuro filme *indie* o de una superproducción de Hollywood. Aunque muchos estudios dan luz verde a un proyecto según un sistema de puntuación o según sea su director, sus actores o la taquilla de alguna película parecida, lo cierto es que el éxito de cualquier película se basa en dos factores mucho más importantes:

1. Una historia que supere nuestras expectativas dentro del **género** particular del que se trate; y...
2. El elemento crucial: la **estructura**.

Género y estructura son los dos componentes básicos de un guión ganador... y la base de este libro.

A diferencia de los autores de otros libros sobre escritura de guiones, mi trabajo, día sí y día también, consiste en escribir y vender guiones. Ante todo soy guionista, y mi lucha diaria consiste en averiguar qué tengo que hacer para que mis ideas se traduzcan en películas que le gusten a todo el mundo: representantes, productores, ejecutivos y público. Y lo curioso es que, para conseguir una película de éxito, gustar a uno es gustarles a todos.

Este sencillo principio, que quiero inculcar en los demás, es la razón de ser de ¡SAG!, mi obra. Hollywood no es el problema, el problema es la historia. Así que deseo, fervientemente, que mi historia, y la tuya, lleguen a ser todo lo buenas que pueden y deben ser.

Después de muchos años de analizar e ir comprendiendo mejor los entresijos de la narración en el cine, mis colegas guionistas y yo estamos de acuerdo en que existen diez tipos de relatos que, según han comprobado todos los profesionales, son los que mejor recepción encuentran entre todos

los públicos. Dentro de esos diez tipos encontrarás dramas, comedias o películas de acción. Pero ése no es el quid de la cuestión. El tono no importa. Ni tampoco el tema. El quid es la historia. Al agrupar películas parecidas según el tipo de narración al que pertenecen hemos descubierto que hay otros guionistas que ya se saben el truco. ¡Cómo no iban a saberlo! Si no lo supieran, películas tan distintas como las que entran dentro de cada categoría no se parecerían tanto.

Fíjate bien en las películas que incluyo en la categoría «Un monstruo en casa» y verás como *Tiburón*, *Alien*, *Temblores* y la mayoría de las «historias de fantasmas» son muy similares.

¡Cómo no iban a serlo!

Echa una ojeada a lo que llamo películas de «Superhéroes» y verás cómo te llevas una sorpresa. Porque, por ejemplo, *Gladiator* y *El rey león* comparten la misma dinámica narrativa. En las dos, un «ser especial» se encuentra en un mundo de liliputienses como tú y como yo que, celosos de sus asombrosas dotes y talentos, le quieren parar en seco. Son películas que repiten al dedillo los códigos de muchos cómics y el universo de *Frankenstein*, *Drácula* y el *Hombre Lobo*.

¿Por qué? Porque nos relatan la misma historia. Aunque, como sus autores son extraordinariamente creativos, la cuenten de forma muy distinta.

Están a miles de kilómetros en el espacio, el tiempo y el estilo, pero son las mismas historias. Historias contadas a muchas generaciones porque nunca nos cansamos de escucharlas.

He dado a los diez géneros que he acuñado nombres pegadizos para que recordarlos te resulte muy fácil, y también para que vayas desechando tus viejas ideas sobre la clasificación de las películas. «Un monstruo en casa», «El vellocino de oro», «La lámpara maravillosa», «Un tío con un problema», «Ritos de iniciación», «Amor de colegas», «¿Por qué lo hizo?», «El triunfo del tonto», «Soy un interno» y «Superhéroes» sugieren, en mi opinión, mucho mejor la historia que nos proponemos contar. Así que a partir de ahora cuando yo pregunte «¿Qué estás escribiendo?», tú no tienes que responder «Un western», o «Un drama de policías», porque esas respuestas no me dicen nada. Lo que yo querré saber es en qué tipo de historia estás trabajando, cosa

que los diez géneros que te propongo indican a la perfección.

Bueno vale, esas diez categorías me dicen en qué se diferencian las películas. Pero ¿en qué se parecen? Pues verás, después de mucho meditar –y de muchos años de llamar a la puerta de innúmeras oficinas de producción al oeste del Pecos–, he llegado a tener también un método para codificar las similitudes, es decir, he desentrañado la estructura de las películas.

Lo que yo pretendía, amén de «tipificar» un filme, es dar con un molde infalible capaz de contener cualquier historia para saber si está bien cocinada.

Párate a pensarlo por un momento...

Una clave universal para descifrar todas las grandes películas que se han rodado.

¿No sería maravilloso? Pues, la verdad, yo creo que he dado con esa clave.

Mi formación ha sido lenta. Empecé muy joven. Era muy impaciente, no contaba con los recursos necesarios y los genios de los estudios no querían abrirme sus puertas. Lo normal era que tuviera una «idea» y algunas escenas «estupendas» y... y nada más. Conseguí concertar varias reuniones. Todas breves. Porque, aunque me lavaba la cara, me cepillaba los dientes y sacaba a relucir mi chispeante personalidad a la menor ocasión, no tenía ninguna historia que vender. Y ni el ejecutivo en cuestión ni yo mismo tardábamos mucho en darnos cuenta.

Oí rumores, en determinados cenáculos se empezaba a hablar de un tal Syd Field. Un día, una ejecutiva encantadora me preguntó cuál era el «primer nudo de la trama» de mi guión, y me insinuó que quizá pudiera aprender algo de ese misterioso Field. Y así es como descubrí esa obra fundamental, *El libro del guión*, de Syd Field. Muy pronto yo también, cada vez que iba al cine, llegaba el minuto 25 de la película, le daba un codazo a mi acompañante y le decía: «¿Te has fijado? El primer nudo de la trama».

Era fantástico, sí, pero no resolvía mis problemas. Gracias al señor Field, yo podía identificar los tres actos de cualquier película, pero en lo que se refería a mis propios guiones... ¡cuántas páginas en blanco entre medias!

Después de ver centenares de películas descubrí el «punto medio», y me asombró comprobar que hacia la página 55 «suben las apuestas» y muchas veces suele iniciarse la **cuenta atrás**. Gracias también a otros libros, como

How to Write a Screenplay in 21 Days [Cómo escribir un guión en 21 días], de Vicky King, comprendí la importancia del «Todo está perdido», de la página 75 –y comprendí también que en ese preciso momento «algo» debe «morir»–. Y acuñé un vocabulario. Estoy particularmente orgulloso del término «Risas y juegos» y de lo que ocurre a partir de la página 25. Muy pronto inventé la Hoja de Tiempos de Blake Snyder, o HTBS, útil artilugio que indica los capítulos de una película y (entre paréntesis) sugiere las páginas de guión que tienen que abarcar.

Sería algo así:

Hoja de tiempos de Blake Snyder

TÍTULO DEL PROYECTO:

GÉNERO:

FECHA:

1. Imagen de apertura (1):
2. Declaración del tema (5):
3. Planteamiento (1-10):
4. Catalizador (12):
5. Debate (12-25):
6. Transición al segundo acto (25):
7. Trama B (30):
8. Risas y juegos (30-35):
9. Punto intermedio (55):
10. Los malos estrechan el cerco (55-75):
11. Todo está perdido (75):
12. Noche oscura del alma (75-85):
13. Transición al tercer acto (85):
14. Final (85-110):
15. Imagen de cierre (110):

Vale, pero ¿qué ocurre en cada uno de esos «capítulos»?

Imagen de apertura. ... pues está todo dicho. La imagen de apertura es la

escena que marca el tono y el género de la película, la salva inicial, la visión «previa»... y el polo opuesto de la imagen de cierre.

Declaración del tema. Fácil también, ¿no? Normalmente, alguien se lo dice con palabras a nuestro héroe, y, normalmente, sin que ninguno de los dos sepa que resultará vital para sobrevivir a la aventura. ¿De qué va la película? De esto, exactamente de esto.

Planteamiento. Las primeras diez páginas de un guión no solo deben atraparnos –atrapar al directivo del estudio en cuestión–, sino que deben presentar a todos los personajes de la trama principal.

Catalizador. Un telegrama, alguien llama a la puerta, sorprendes a tu mujer en la cama con otro... lo que sea que sacuda la vida del protagonista. El primer «zambombazo».

Debate. Esa parte del guión –una o varias secuencias– en la que el héroe duda del viaje que debe emprender.

Transición al segundo acto. El lugar donde dejamos atrás el mundo de la tesis para adentrarnos en el mundo de la *antítesis*. El protagonista toma una decisión y... comienza el viaje.

Trama B. Por lo general, la historia de amor, y, en realidad, la historia que carga con el tema de la película.

Risas y juegos. Nos olvidamos de la trama y disfrutamos de unas cuantas «piezas cortas» y de muchos momentos que irán en el tráiler y cumplen las expectativas de la premisa.

Punto intermedio. Línea divisoria entre las dos mitades de una película: vuelta a la trama y «se doblan las apuestas», «empieza la cuenta atrás». Nuestro héroe ya nota la presión.

Los malos estrechan el cerco. Desde el interior (conflictos en el equipo del protagonista) y el exterior (sus enemigos echan toda la carne en el asador), el héroe se siente cada vez más asfixiado.

Todo está perdido. «Falsa derrota», y el lugar donde sentimos «el soplo de la muerte»; porque en este punto algo debe morir.

Noche oscura del alma. «Dios mío, ¿por qué me has abandonado?» Esa parte del guión donde el héroe pierde toda esperanza.

Transición al tercer acto... pero nunca demasiado larga. Gracias a una

nueva idea, a un súbito ataque de inspiración o a una acción o consejo de última hora del otro personaje de la trama B, la historia de amor, el héroe opta por la lucha.

Final. «Síntesis» de dos mundos: con lo que fue y lo que ha aprendido, el héroe construye un nuevo mundo.

Imagen de cierre. La opuesta a la imagen de apertura, la demostración de que se ha producido un cambio. Y como sabemos que **todas las historias tratan de una transformación**, más nos vale que el cambio sea espectacular.

Ambos conjuntos de principios organizativos, «género» y «estructura», contienen todo lo que necesitamos para escribir una película y permiten que la idea en que estamos trabajando tenga muchas más posibilidades de éxito.

Lo voy a repetir.

Si tú, guionista, quieres contar una historia que guste a casi todos los públicos de casi todos los tiempos, y venderla, tendrás muchas más posibilidades si te ciñes a esos principios.

Género y estructura: lo que todo productor y todo espectador quieren.

¿Por qué? Ésa es otra de las cosas que descubrí al vender muchos de mis guiones a Hollywood –un par de ellos por más de un millón de dólares–: que los ejecutivos también son perfectamente conscientes de ello. Los más listos siguen las mismas reglas que los guionistas. Quieren saber qué tipo de historia están comprando y si está estructurada como a los espectadores les gusta. Porque eso es lo que están buscando.

¿Por qué no íbamos a dárselo?

Y si muchos os rebeláis frente a la «estructura» o buscáis pistas sobre cómo contar vuestra historia en otras películas, yo, por experiencia, sé que dominar los principios del género y la estructura es la única manera de saber si vuestra historia es verdaderamente nueva o si estáis inventando –¡otra vez!– la rueda.

Por mi parte me he limitado a ampliar los límites de los géneros demostrando la amplitud de todos ellos. Y como todos aprendemos de todas las películas, en este libro no recojo las cincuenta mejores, sino las que más nos pueden hacer aprender. A lo largo del camino señalo también algunos trucos de muchos guionistas y directores. Y para quienes no hayáis visto

algunas de esas películas... os aviso: las voy a destripar.

Últimas palabras

En este libro verás también términos y frases con los que quizá no estés familiarizado. Si no has leído *¡Salva al gato!*, no tienes por qué hacerlo ahora, que no pienso dejarte al margen:

¡Salva al gato! no es solo el título de la serie, sino uno de los grandes principios de la narración: cuando le conocemos, algo tiene que hacer el héroe para gustarnos. Por ejemplo: ¡salvar a un gato!

Inercia = muerte. Ya sabemos lo que significa la muerte: estatismo, ausencia de cambios, que todo sigue igual. El instante previo al comienzo del viaje, donde sabemos que el héroe «morirá» si su vida no cambia.

Suben las apuestas. También llamado «punto intermedio de inflexión». Acontecimientos a mitad de película que hacen que aumenten la presión, los problemas o las «malas noticias» para el héroe.

El Papa en la piscina. Una forma entretenida de ocultar el exceso de exposición. Así llamado por cierta escena de un guión que leí una vez en la que el Papa de Roma nada unos largos en una piscina del Vaticano mientras el espectador se va enterando de ciertos y aburridos detalles de la trama.

Cohete propulsor. Personaje que aparece por primera vez hacia el final de la película y la lleva hasta su impulso final. Por ejemplo: John Candy en *Solo en casa*, o Will Ferrell en *De boda en boda*.

Cojera y parche en el ojo. Cuando a un personaje le falta entidad, eso que le da una rareza o un rasgo particulares.

Primario. Mi palabra favorita y el motor de toda buena historia. Para comprobar si lo que quieres contar tiene gancho, pregúntate: ¿lo entendería un cavernícola?

Y ahora, si ya estás preparado, vamos a imaginar una sala de cine. Cuando yo pienso en el lugar perfecto para ver una película imagino el Arlington de la State Street de Santa Bárbara, California, a donde iba de pequeño. La fachada estaba decorada con motivos españoles, como otras muchas en todo el pueblo, y el interior inspirado en una hacienda típica y majestuosa: muros de

estuco con frescos de color púrpura rematados con una hilera de tejas que te hacían sentir en mitad de un patio. El techo de la sala estaba decorado con cientos de lucecitas que parecían estrellas. Y al igual que tú y que todos los que amamos la aventura de contar historias, cuando esas estrellas se iban apagando y el pesado telón empezaba a abrirse, yo me arrellanaba en la butaca y pensaba:

Ah, va a ser maravilloso...

1. Un monstruo en casa

¡Bienvenidos al maravilloso mundo del género! Pero ¿qué es el género? Es un conjunto de historias que comparten pautas de narración y personajes. «Un monstruo en casa» es uno de los más viejos... y más primarios.

Es también el primero que yo descubrí... o, al menos, que alguien me descubrió. Como muchas de las revelaciones de este libro, la culpa fue de un colega escriba. En este caso en concreto, mi amigo y socio Jim Haggin.

Sucedió durante un receso tras unas horas de trabajo en un guión en el que estábamos colaborando. Nos encontrábamos en un aparcamiento que hay delante del despacho de mi padre en Santa Bárbara cuando Jim, tras dar una larga calada a su Lucky Strike, dijo, distraídamente: «¿Te has dado cuenta de que *Tiburón* y *Alien* son la misma película?».

Menuda declaración. Me pilló totalmente por sorpresa. Como tantas cosas de cine que Jim sabe, aquella pequeña perla me dio que pensar. *Tiburón* es la historia de un tiburón asesino, *Alien* transcurre en una nave espacial en algún remoto lugar del universo. Yo no veía la relación por ninguna parte.

El ilustre señor Haggin siguió adelante. Dijo que en las dos películas aparece una criatura muy poderosa que se quiere zampar al reparto y que las dos discurren en una comunidad cerrada donde la bestia campa a sus anchas; y, además, hay un tercer elemento: el pecado. El tiburón ronda las playas de Amity por culpa de la codicia, y por codicia el *Nostromo* recoge a la criaturita que da título a la película. En realidad, comentó Jim, el verdadero motor de «las películas con monstruo» es el pecado. Una cosa es que te coman, y otra muy distinta que te coman por algo que has hecho. En este caso, al horror se le añade la culpa. Y gracias a esa culpa, el relato es mucho más jugoso.

¡Uauh!

La aventura de encontrar modelos narrativos, mi aventura, había comenzado.

Y al encontrar este género, que Jim y yo empezamos a llamar «Un monstruo en casa», descubrí también que los guionistas no copiaban

directamente *Tiburón*, ni siquiera se inspiraban en él, en realidad fusilaban, sí, *fusilaban*, una historia que se remonta a las leyendas de caballeros y dragones de la Edad Media y aún más allá, al Minotauro y al laberinto de la antigua Grecia. Llevamos siglos dejando que el monstruo entre en casa, o todo lo contrario, acercándonos a su morada y asaltándola, que es exactamente lo mismo.

Eso sí, siempre se puede encontrar la forma de contar otra versión de la misma historia.

Pero a lo que vamos: todo esto que estamos diciendo ¿te ayuda *a ti* en concreto? Porque tengas una gran idea para una película «con monstruo». O quizá porque hayas pensado en un asesino en serie que esté como una chota y, por tanto, sea muy poderoso. O tal vez en algún duende del mal que se haya apoderado de una casa embrujada.

¿Entra tu historia dentro del género «Un monstruo en casa»?

Para eso estamos aquí: para que tus ideas encajen en algún modelo narrativo ya consolidado y, al hacerlo, puedas comprender el tipo de historia que quieres contar. Para descubrir si tu historia entra dentro del género «Un monstruo en casa», tenemos que empezar por el principio. Como ya hemos insinuado, las películas de que estamos hablando tienen tres componentes principales: (1) un «monstruo», (2) una «casa» y (3) un «pecado».

Profundicemos un poco.

Si nos fijamos en los «monstruos» de todo relato mítico, advertiremos un común denominador: su poder sobrenatural. Tanto si se trata de «un monstruo de verdad», como las bestias de *Tiburón* y *Parque Jurásico*, de un «monstruo doméstico», como los muy humanos de *La mano que mece la cuna* y *De repente, un extraño*, o de «un monstruo en serie», como los psicópatas con afición a la sangre y los cuchillos de tantas películas de terror, todo monstruo ha de poseer un poder sobrenatural. Fíjate en *Tiburón*. Ese bicho no es solo un tiburón, es un supertiburón con instintos asesinos. Y tiene que ir a matarlo precisamente la única persona, Roy Scheider en el papel del jefe Brody, que además de tenerle miedo a los tiburones le tiene fobia al agua. Ese Gran Tiburón Blanco representa, por tanto, lo que todo buen monstruo debe ser: la encarnación del «mal».

En muchas narraciones míticas se tiene la sensación de que el protagonista se juega no solo la vida, sino también el alma. Por eso *El exorcista* y las películas que inspiró, como *Poltergeist* o *The Ring (La señal)*, nos asustan tanto. En el fondo, lo que yo llamo películas con «monstruo sobrenatural», es decir, esas en que el monstruo representa fuerzas que trascienden las tres dimensiones, transmiten la sensación de que si el protagonista no logra sobrevivir vamos a quedarnos sin algo más que la luz del día. Ése es el motivo de que monstruos menos aterradores como las arañas de *Aracnofobia* o los que Joaquin Phoenix despacha con un bate de béisbol en *Señales*, o los que mueren gimoteando en *La guerra de los mundos*, no terminen de funcionar. Porque:

monstruos pequeños = películas pequeñas

Bueno y ¿qué hay de la «casa» que nuestro monstruo ataca o invade? ¿Por qué es tan importante? Volvamos por un momento al mito del Minotauro. Fíjate en que si enfrentarse a una criatura mitad hombre mitad toro tiene que dar mucho miedo, luchar contra ella dentro de un oscuro laberinto debe de ser aterrador. Y, se trate de un hotel, como en *El resplandor*, una base submarina, como en *Abyss*, o un sótano, como el de *Saw*, donde despierta Cary Elwes, cuanto más pequeña y asfixiante sea la «casa», mejor.

En *Atracción fatal*, la «casa» es la unidad familiar en que está atrapado Michael Douglas, lo cual, teniendo en cuenta el «monstruo» que han engendrado sus actos, es el lugar idóneo para hacerle frente. En películas como *Scream*, donde un «monstruo en serie» amenaza a un pueblo entero, la «casa» es el pueblo, donde los vecinos, que de noche cierran la puerta con siete candados, se sienten prisioneros. Pero son los lugares de verdad aislados, como la nave de *Alien*, los que nos recuerdan a los guionistas que, si la historia lo permite, es mucho mejor meter a nuestros personajes en un sitio cerrado. Verse atrapado en algún sitio, el que sea, y saber que no hay salida da mucho más miedo.

En cuanto al «pecado», acordaos de esas películas para adolescentes en las que «Michael Meyrs» y «Jason Voorhees» pierden la cabeza. «Folla y muere», dice Jamie Kennedy, que es quien plantea las reglas del juego en *Scream* y nos revela la importancia del «pecado». El sexo ocupa un lugar

crucial en las películas para adolescentes porque en la adolescencia el sexo es la gran novedad... y asusta. Para los adultos, «pecados» como anteponer la carrera profesional a la familia, el de Ellen Burstyn en *El exorcista*, el de Naomi Watts en *The Ring (La señal)*, o poner por delante del bien personal el bien común, que es lo que ocurre en *Tiburón* cuando los caciques del pueblo abren las playas de Amity para no perder el puñado de dólares que ganan en verano –también se puede hacer en tono de comedia, como en *Un loco a domicilio*, en la que Matthew Broderick intenta tener televisión por cable sin pagar un solo céntimo–, tocan la fibra sensible de un sentimiento de culpa universal.

Recuerda: sin pecado no hay monstruo en casa. Parte del miedo consiste en saber que el protagonista oyó el timbre, acudió a abrir la puerta y dejó pasar al monstruo.

Pero con la llegada de lo que yo llamo «la historia del monstruo nihilista», gracias a la moda de películas de terror japonesas como *La maldición*, hay dentro de este género ciertos representantes donde no se atisba ni rastro de pecado. Esas películas, como *Saw*, *American Psycho* y *Cabin Fever*, sugieren una especie de ultramundo y personajes que lo ignoran. Pero ése es precisamente el pecado: la ignorancia. Los protagonistas de esas películas son igualitos que nosotros, deambulan por su vida sin preocupaciones y ajenos a todo hasta que de pronto un mundo malvado del que hasta entonces han hecho caso omiso se hace visible delante de sus narices... y *tienen* que enfrentarse a él. Como cuentan películas como *Saw*, de lo que se trata es de averiguar cuanto antes lo que hemos hecho mal, porque corremos el riesgo de que alguien nos expulse de este mundo para siempre.

Pero «Un monstruo en casa» tiene también otros elementos. En muchas películas con monstruo aparece un personaje que yo llamo **medio hombre**. Se trata de un superviviente que ya se encontró con el monstruo, o conoce la verdadera naturaleza del mal que encarna, y salió mal parado. Robert Shaw, en el papel de Quint, es el medio hombre de *Tiburón*, Seatman Crothers es el medio hombre de *El resplandor* e Ian Holm es el medio hombre de *Alien* –en realidad, no solo es medio hombre, ¡es un robot!–. Desde el punto de vista del guión, el medio hombre nos permite revelar el mito del monstruo. Gracias a

él el protagonista se hace una idea de los peligros a que se enfrenta. Muchos medio hombres terminan muriendo en la parte «Todo está perdido», ese momento de la película que ocurre hacia la página 75 del guión, por eso son los «desgraciados mentores» de la historia. Su muerte nos advierte del horror que nos aguarda.

¿Verdad que el medio hombre es un personaje estupendo?

Si estás escribiendo una historia del tipo «Un monstruo en casa», apuesto a que ahora mismo te dan ganas de sentarte delante de tu ordenador para ver cómo introduces un medio hombre en *tu* guión.

Vale, me parece bien, pero no dejes la lectura todavía.

Lo que empezó cuando un amigo mío me dijo que dos películas que no se parecen en nada son la misma película sirvió de inspiración del primero de nuestros géneros. Pero ¡espera! ¡No te vayas todavía, que nos quedan muchas cosas por descubrir!

Tu guión se convertirá sin duda en una gran película, pero ¿tienes «un monstruo en casa»?

Si tu guión tiene los siguientes elementos (si no es así: ¡por el amor de Dios, esfuérate un poco más!), acabará en algún festival de cine junto a otras películas monstruosas:

1. Un «monstruo» con poderes sobrenaturales –aunque su fuerza estribe en su locura– y el «mal» enraizado en el alma.
2. Una «casa», es decir, un espacio cerrado donde habita una familia, un pueblo o «el mundo».
3. Un «pecado». Alguien tiene la culpa de que el monstruo se haya colado en la casa... una transgresión que tal vez se deba simplemente a la ignorancia.

En las siguientes páginas comento varias películas del género «Un monstruo en casa» y sus variantes y aclaro los elementos del mito.

ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO (1979)

Me acuerdo de cuando la estrenaron: hasta la lenta aparición de los títulos iniciales era inquietante. Y es inolvidable. Para muchos, *Aliens: el regreso* (1986), su secuela, es mejor. Para mí, sin embargo, Ridley Scott, el director de *Alien*, es insuperable. Y su película también.

Está ambientada en una nave espacial llamada *Nostromo* en homenaje a la novela de Joseph Conrad. El tema de esa novela es la codicia, y la codicia no tiene nada de bueno cuando hay monstruos de por medio. Si revisas otras películas del subgénero «monstruo de verdad», como *Tiburón* y *Parque Jurásico*, podrás extraer la misma conclusión de ese pecado en particular.

En este caso, el «monstruo» se cuela en la «casa» tras una discusión entre Sigourney Weaver (en el papel de Ripley) y un ciborg que interpreta Ian Holm (Ash). Sigourney acabará por convertirse en la heroína porque hace frente al desafío que ese error representa, y porque crece, madura: de ser alguien que no permite que John Hurt (tripulante y amigo) suba a bordo sin respetar el período de cuarentena de rigor, se convierte en alguien que arriesga la vida para salvar a un gato.

Puede que discurra en el futuro, pero, en realidad, los seres humanos llevamos muchos siglos contándonos la historia de *Alien*, que transcurre en un espacio cerrado y trata de un monstruo que nunca se da por vencido y de un grupo de personas que se da cuenta muy tarde de que la vida es demasiado corta.

Subgénero: monstruo de verdad.

Primas hermanas: *Tiburón*, *Temblores*, *La cosa*, *Parque Jurásico*, *Anaconda*, *Deep Blue Sea*, *Godzilla*, *Independence Day*, *Hombres de negro*, *Mandíbulas*.

Alien, el octavo pasajero (1979)

Guión de Dan O'Bannon, basado en una historia original de Dan O'Bannon y Ronald Shusett.

Imagen de apertura: un crucero espacial surca el vacío interestelar. Se abren unas cápsulas en forma de huevo y los tripulantes se despiertan después de un largo letargo. Un ordenador al que llaman «Madre» les ha devuelto a la vida. Son siete; al terminar la película quedarán muchos menos.

Declaración del tema: la tripulación se reúne en torno a la mesa del desayuno. Se respira camaradería. Yaphet Kotto (que interpreta a Parker) se vuelve hacia John Hurt (Kane) y le suelta: «¿Te han dicho alguna vez que pareces un muerto?». ¿Qué significa estar vivo? ¿Qué significa ser humano? Ése es el tema de la película.

Planteamiento: el *Nostromo* es un pequeño universo claramente jerarquizado, una sociedad cerrada donde cada tripulante representa a una clase distinta. El «oficial científico», interpretado por Ian Holm (Ash), y por el barbudo Tom Skerritt (Dallas), sensible líder de los setenta (también conocido como «alimento para el alien»), están en lo más alto del escalafón. En la periferia, observándolo todo, se encuentra Sigourney Weaver (Ripley), que se mantiene apartada de los demás y parece solitaria. Hacia el minuto 10 ya conocemos a todos los personajes de la trama A y sabemos quiénes y cómo son. Sabemos también que Tom oculta algo: entra en una sala de ordenadores a la que solo él, el «líder», tiene acceso y comparte un secreto con «Madre», un secreto que los espectadores desconocemos.

Catalizador: Tom comunica a la tripulación que todavía no pueden volver a casa: han recibido una señal de socorro de un extraño planeta y deben responder. La tripulación protesta, pero cuando Tom les dice que quien se niegue a responder a la llamada de auxilio perderá la paga, todos aceptan la misión.

Debate: ¿a qué peligros se enfrentan? Empezamos a darnos cuenta de que Sigourney es la «chica lista» del grupo. Escucha la señal y no puede concretar si se trata de un SOS o de una advertencia: que nadie se acerque, este planeta es peligroso. Pese a todo, los personajes menos prudentes de la

nave (como el de la barba) insisten en aterrizar en el lugar prohibido.

Transición al segundo acto: la tripulación desembarca en el extraño planeta: nos adentramos en la guarida del monstruo. John Hurt mete la cabeza en el cascarón de un extraño huevo y una criatura desconocida se adhiere a su casco de astronauta. A ti, ni se te ocurra meter la cabeza en un huevo de ningún planeta raro, ¿vale? Cuando a John se le permite volver a bordo tras una discusión entre Sigourney e Ian, ya estamos en el segundo acto.

Trama B: la trama B suele ser una historia de amor, y en esta película también, aunque se trate de una historia de amor muy peculiar. Los protagonistas son Sigourney e Ian Holm, y su relación «amorosa» empieza con la discusión anterior. Aunque no llegarán a besarse siquiera, Ian hará una curiosa tentativa de practicar «sexo» con Sigourney. Sigourney hablará con su amigo «medio hombre» sobre lo que significa ser humano... y ella misma se hará más humana.

Risas y juegos: las interacciones de la tripulación con el alien son un ejemplo clásico de esta parte del guión. Si en la «tesis» del primer acto aparece un mundo normal, en la «antítesis» del segundo acto ese mismo mundo aparece en «versión casa de los espejos». Y todo a causa del personaje que da título a la película: una cosa parecida a un cangrejo que juega al escondite en el laboratorio y escupe un ácido que corroe los suelos de la nave. Cuando el monstruito se despega de su rostro y muere, John está perfectamente... o eso parece.

Punto intermedio: en el minuto 56 «suben las apuestas»: la tripulación está sentada cenando cuando a John, que está justo en el mismo sitio donde Yaphet le dijo al principio que tenía cara de muerto, le sale del pecho una criatura horrible. John muere: fin de las risas y juegos. Las tramas A y B se cruzan cuando Sigourney mira a Ian en busca de una explicación.

Los malos estrechan el cerco: la criatura va matando a los miembros de la tripulación uno a uno. Yo recurro a la expresión **gira que gira que gira** para decir que la trama no solo tiene que avanzar, sino que, para lograr su objetivo, debe cambiar y hacerse más intensa. La metamorfosis del monstruo a lo largo de esta película es un magnífico ejemplo: la tripulación va siempre un paso por detrás de la bestia, con el consiguiente aumento de la tensión.

Harry Dean Stanton es el siguiente en caer, y luego lo hace Tom, en una secuencia espeluznante que bien podría titularse «Monstruo en el aeroducto». Este detalle en particular, la muerte del «héroe» masculino, fue toda una sorpresa cuando se estrenó la película. Sin su «líder», la tripulación –y el público– empieza a ser consciente de que al monstruo no hay quien lo pare.

Todo está perdido: finalmente a cargo de la nave, Sigourney averigua la verdad de «Madre»: la Compañía estaba al corriente de la existencia del alien y de que era una criatura asesina y mandó al *Nostramo* a buscarlo por su enorme valor: el «pecado» de la Compañía queda al descubierto. Sigourney descubre además que Ian es un robot... y un obseso sexual que, encima, declara su «admiración» por el alien, ¡esa rata! Peleándose con Ian, es Yaphet quien salva a Sigourney tras asestarle unos golpes con un palo. En el «soplo de la muerte», las tramas A y B se cruzan cuando el medio hombre pronostica que Sigourney no sobrevivirá.

Noche oscura del alma: todos son conscientes de que van a morir. Que estén tan lejos de la Tierra aumenta su desesperación.

Transición al tercer acto: ¡Un momento! ¡Todavía queda un hilillo de esperanza! Sigourney tiene un plan: destruir la nave, y con ella al monstruo, y escapar en el módulo auxiliar.

Final: Yaphet y el penúltimo miembro de la tripulación mueren. Sigourney y Jones, el gato, se quedan solos. Sigourney encarna la síntesis del tercer acto cuando combina sus cualidades de mujer solitaria con la sabiduría suficiente para convertirse en una verdadera heroína. Cuando vuelve y «salva al gato», demuestra que ha madurado, y, aunque comete el error de dejar que se cuele en el módulo auxiliar, todavía le quedan arrestos para empujar al monstruo al espacio exterior y dejarlo morir.

Imagen de cierre: Una superviviente... y un gato, que pueden dormir por fin.

ATRACCIÓN FATAL (1987)

Mucho se ha escrito de la metáfora que podría ser esta película estrenada en la época de la aparición del sida, y desde luego una cosa es cierta: es el mejor cuento con moraleja sobre las consecuencias de tontear en la oficina que jamás se haya rodado.

¡Esa Glenn Close! ¡Cuánto miedo da! En realidad, el malo de la película es Michael Douglas, por tener una aventura estando casado, pero el director, Adrian Lyne, consigue que parezca una víctima. Pese a todo es su pecado, la infidelidad, el que arrastra directamente al monstruo a la puerta de su casa.

Atracción fatal representa un subgénero singular dentro de nuestro monstruo en casa, el del «monstruo doméstico», del que también son ejemplos *Mujer blanca soltera busca* y *Retratos de una obsesión*. Hasta versiones cómicas de este relato, como *Un loco a domicilio*, tienen una gran deuda con ella... con ella y con Glenn. Es la asombrosa interpretación de Glenn Close –casi razonable por un momento y furia desatada un instante después– la que saca de sus casillas a Michael Douglas y consigue que hasta el sonido de un teléfono dé miedo.

Si tú eres un guionista impaciente por escribir una nueva película con «monstruo doméstico», la lección es obvia: primario. De la protección de la familia al «pecado» que pone en peligro su seguridad pasando por la mascota que Michael compra a su hija pequeña –¡un conejo!–, *Atracción fatal* es un cuento moral sobre los riesgos y responsabilidades del sexo contado de tal forma que lo entenderían hasta los hombres de las cavernas.

Subgénero: monstruo doméstico.

Primas hermanas: *Escalofrío en la noche*, *La mano que mece la cuna*, *De repente, un extraño*, *Hiedra venenosa*, *Fanático*, *Mujer blanca soltera busca*, *Veneno en la piel*, *Fanática*, *Un loco a domicilio*, *Retratos de una obsesión*.

Atracción fatal (1987)

Guión original de James Dearden.

Imagen de apertura: retrato de una familia feliz. Damas y caballeros, con ustedes... ¡los Gallagher!: Michael Douglas (Dan) y, en la habitación contigua, su mujer, Anne Archer (Beth), y su andrógina hija, Ellen Latzen (Ellen).

Declaración del tema: Anne marca territorio cuando su hija coge un lápiz de labios. «Ellen, ¿cómo tengo que decirlo? No quiero que juegues con mi maquillaje», le advierte. Qué ocurre cuando invadimos un lugar del que no formamos parte, ése es el tema.

Planteamiento: gran fiesta en el bufete de abogados donde trabaja Michael. Si nos fijamos, veremos a Glenn Close (Alex Forrest) merodeando cerca de la mesa de los entremeses. Michael lo tiene todo: una mujer preciosa, una niña encantadora, un buen trabajo, amigos... pero le da por flirtear con Glenn.

Catalizador: Anne coge a su hija y se marcha fuera el fin de semana. Michael, que no las ha acompañado por una reunión de trabajo, se encuentra a Glenn. Y siguen tonteando.

Debate: ¿puede Michael mantener su aventura en secreto? Desde el momento en que accede a tomar un vino con Glenn, ya se ha desviado del camino. Lo sé porque lo he hablado con muchas mujeres. Una de ellas, viendo la película, no dejaba de repetir «¡Qué cabrón!». Empezó cuando le vio tomar con Glenn esa copa de vino de apariencia tan inocente. Da la impresión de que la película nos esté diciendo: traspasar los límites está bien... siempre y cuando no nos pillen. ¿Pueden dos adultos tener una aventura sin sentirse culpables? Por unos minutos –cuando Glenn y Michael se besan en el ascensor del piso de ella, y en su desordenada cocina– la respuesta es: quizá.

Transición al segundo acto: Michael vuelve a casa después de acostarse con Glenn, llama a Anne al campo, mantiene una amable conversación y todo parece ir bien hasta que... suena el teléfono. Glenn tiene su número. En cuanto accede a una segunda cita, Michael entra en el segundo acto y su

mundo se pone patas arriba, porque una aventura esporádica se ha convertido en una relación.

Trama B: la «historia de amor» secreta entre Michael y Glenn. Y aunque en realidad no sea amor, Michael aprende una lección que no olvidará y se da cuenta de que lo tenía todo. En el parque con Glenn y luego en su casa escuchando ópera, se sincera con ella. Además, averiguamos la posible causa última de los trastornos de Glenn: la súbita muerte de su padre cuando era muy pequeña. ¿Sufre un problema de abandono o, simplemente, está como una chota?

Risas y juegos: en este tenso capítulo (no hay tantas risas ni tantos juegos), la «promesa de la premisa» nos muestra lo que ocurre cuando tratas de que una aventura extramatrimonial no afecte a tu vida. Por el momento, sin embargo, Michael sigue controlando la situación... claro que Glenn se corta las venas para que él pase la noche entera a su lado, y se presenta en el bufete con entradas para *Madame Butterfly*... Pero, de momento, todo queda dentro de los límites de un pequeño desliz todavía subsanable. Ésa es la razón de haber sacado las entradas: que nos removamos en la butaca pensando «¿No será mejor que llame a esa chica de Contabilidad y le diga que en realidad el otro día no hablaba en serio al invitarla a un tomar un café?».

Punto intermedio: fin del desliz. La trama A y la trama B se cruzan cuando Glenn le dice a Michael que está embarazada. La noticia «sube la apuesta» y es un estupendo ejemplo de «alarmante giro de la trama en el punto intermedio». Michael queda, oficialmente, a la espera de una prueba de ADN: las consecuencias de ir por ahí plantando la semillita. Y aunque reacciona con «compasión» –se ofrece a pagar el aborto, ¡menudo capullo!–, no es así como Glenn quiere solventar el problema.

Los malos estrechan el cerco: las risas y juegos se han convertido en algo muy serio. Dentro de casa, con el «equipo» doméstico que forma junto con su mujer y su hija, y también fuera –cuando Michael se entera de que el medio hombre del bufete tuvo una aventura y pagó un precio muy alto–, Glenn traspassa los límites y empieza a dar miedo. Michael está cada vez más angustiado. Haciéndose pasar por posible compradora de la casa que Michael quiere vender, Glenn se presenta cuando él no está. Luego le echa ácido en el

coche. El ascenso de Michael en el bufete también queda en el aire por el acoso de Glenn.

Todo está perdido: la situación estalla cuando Glenn sigue a Michael hasta su nueva casa, mata al conejo de su hija y lo deja en una olla de agua hirviendo para que Anne lo encuentre (para que luego digan que hay películas sin «soplo de la muerte»). Es un mensaje para la mujer de su amante: ¿sabes qué? El conejo ha muerto, o, lo que es lo mismo, la vieja prueba del embarazo.

Noche oscura del alma: al ver lo afectadas que están su mujer y su hija, Michael se siente en la obligación de confesar su pecado. Lleva tiempo posponiendo la confesión, ahora por fin afronta su culpa.

Transición al tercer acto: confesión de Michael. Anne reacciona al lastimero relato de forma muy razonable hasta que él le dice que Glenn está embarazada. La invasión de su hogar y de su vida, comprende, ha llegado demasiado lejos. Con el respaldo de Anne, Michael llama a Glenn, le dice que su mujer lo sabe todo y que se mantenga alejada de su familia.

Final: pero Glenn no puede hacerlo. Cuando secuestra a Ellen y provoca el accidente de coche de Anne, Michael asalta su castillo. Las tramas A y B se cruzan por última vez en una violenta repetición de una escena de sexo anterior. Más tarde, en un gran final, Glenn irrumpe en la casa de campo de los Gallagher cuchillo en mano y, en un momento de síntesis, la pareja se defiende. Es Anne quien mata a la intrusa. Glenn se había metido donde no la llamaban.

Imagen de cierre: Anne y Michael despiden a la policía y la cámara se centra en una foto de los dos con su hija. Las cosas han cambiado: el monstruo ha muerto, ¡empieza la terapia!

SCREAM, VIGILA QUIÉN LLAMA (1996)

Ah, los *slasher*, es decir, esas películas donde aparece muerta una chica adolescente a manos de un psicópata... Si no fuera por ellas, ¿en qué quedaría nuestra cháchara sobre el cine con monstruos? Los impulsivos, confusos e inciertos años del acné son la etapa perfecta para ambientar cualquier filme de destripadores en serie. Y, sin embargo, a principios de 1990 este subgénero parecía agotado. «Michael Myers» y «Jason Voorhees» estaban en *stand-by* y Wes Craven, que finalmente dirigiría *Scream*, también. Y entonces, en un fin de semana, o eso dice la leyenda (apócrifa), Kevin Williamson se sentó a su mesa y escribió un guión que tituló *Scary Movie* (Película de terror), y resucitó el *slasher*... sin tomárselo demasiado en serio.

Películas como *Scream*, y otras de adolescentes, no pretenden engañar a nadie: es evidente a qué público van dirigidas. Forman parte de una categoría mayor llamada «monstruo en serie» (por «asesino en serie», naturalmente) y las protagoniza un psicópata, que es superpoderoso precisamente gracias a lo muy loco que está y que amedrenta a un pueblo entero o a cierto grupo unido por algún lazo o secreto común (*Sé lo que hicisteis el último verano*). Sea cual sea el móvil que impulsa al monstruo a matar –por ejemplo, en nuestra película, una retorcida venganza–, el impulso primario es el mal. En *Scream*, el medio hombre no cae definitivamente hasta *Scream 2*, pero en cierto modo *muere* ya en esta película, y ¡justo en el momento en que según las normas de la escritura de guiones se supone que debe hacerlo! En cualquier caso, cumple con su función: dice lo que un adolescente tiene que hacer para sobrevivir cuando un monstruo se cuele en su casa.

Subgénero: monstruo en serie.

Primas hermanas: *Psicosis*, *Prom Night (Llamadas de terror)*, *La noche de Halloween*, *La matanza de Texas*, *Viernes 13*, *Sé lo que hicisteis el último verano*, *Leyenda urbana*, *El dragón rojo*, *Hannibal* y *Hostel*.

Scream, vigila quién llama (1996)

Guión de Kevin Williamson.

Imagen de apertura: una casa aislada. Drew Barrymore, que está verdaderamente atractiva, hace palomitas de maíz. Como en muchas otras películas de miedo para adolescentes, la imagen inicial está llena de clichés. Suena un teléfono.

Declaración del tema: la persona que llama le hace a Drew una pregunta fundamental: «¿Te gustan las películas de terror?». Las películas de terror, de las que Drew habla con su interlocutor, son la base temática de *esta* película.

Planteamiento: Drew comete el «pecado» de negar que tiene novio para poder flirtear con su misterioso interlocutor. Su castigo es la muerte. Al poco, un desconocido con capucha negra y máscara de fantasma los corta a ella y a su deportivo novio en rodajas como si fueran de mortadela. Los padres de Drew encuentran los cadáveres. Esta secuencia de doce minutos marca el tono del resto de la película. A continuación conocemos a nuestra heroína, la virginal Sidney Prescott (Neve Campbell), que, junto con su padre viudo, todavía no se ha recuperado del asesinato de su madre hace ya un año. Billy Loomis (Skeet Ulrich), el asesino (quien avisa no es traidor), entra con ella en su habitación. Por el momento, sin embargo, no es más que un novio estilo James Dean que quiere que su relación pase de «para todos los públicos» a «mayores de 18 años».

Catalizador: al día siguiente en el instituto, Neve y su amiga Tatum Riley (Rose McGowan) reciben la noticia del asesinato de Drew. Gale Weathers (Courteney Cox) habla con «Dewey» Riley (David Arquette), el ayudante del sheriff. El instituto está sobrecogido por la muerte de Drew. Neve es objeto de las preguntas del director Himbry (Henry Winkler).

Debate: Neve y Rose tienen una pandilla de amigos con déficit de atención, incluidos Randy Meeks (Jamie Kennedy), el dependiente del videoclub, que ha visto todas las películas de terror de la historia del cine, Stuart Macher (Matthew Lillard) y Skeet. Se preguntan quién puede ser el asesino. El director Himbry ha aconsejado a los alumnos que anden siempre en parejas o en tríos, es más seguro. Neve, sin embargo, se queda sola en casa –su padre

se ha marchado (?!)–, y decide echarse una cabezadilla. Los noticieros de televisión hablan del aniversario de la muerte de su madre y del hombre a quien Neve señaló como asesino (Liev Schreiber). ¿Es posible que el asesinato de Drew y el de su madre guarden alguna relación?

Transición al segundo acto: en el minuto 25, Neve recibe la llamada de un desconocido. Es la entrada en el mundo al revés del segundo acto. Neve permanece serena al principio. Desconoce los métodos del asesino, así que cree que es Jamie, que le está gastando una broma –pronto descubrirá que el asunto no tiene ninguna gracia–. Cuando aparece el asesino enmascarado de fantasma y cuchillo en mano, hace lo que dicen que solo se les ocurre a las chicas tontas de las películas de terror: correr al piso de arriba en lugar de directa hasta la puerta de entrada. Skeet aparece en la ventana de su habitación y la «salva». Dice que oyó jaleo y subió corriendo por el tejado. Neve sospecha (chica lista) cuando llega el ayudante del sheriff y le arresta. Neve comprende que no puede confiar en nadie.

Trama B: es Courteney la que, actuando como un sabueso, da pie a la historia de amor, que esta vez concierne a Neve y a su difunta madre. A medida que se vaya descubriendo la relación del asesinato de Drew con el de su madre, Neve se va conociendo a sí misma, y a su madre.

Risas y juegos: cuando todo el pueblo sabe que Neve es el principal objetivo del asesino, se convierte a un tiempo en gran protagonista y gran apastada. ¿Mandó a la cárcel a quien no debía? Se tropieza con Courteney, que, siempre en su papel de periodista, quiere una exclusiva. Neve se niega a hablar con ella, y le pega. Pero la pregunta sigue sin resolver: ¿seguirá en libertad el asesino de su madre? El asesino enmascarado vuelve a aparecer junto con iconos del cine de terror como Linda Blair (protagonista de *El exorcista*) y un conserje (Craven) que se parece al Freddy de *Pesadilla en Elm Street*. Se huele el peligro cuando Neve elude al asesino en los servicios del instituto –y nos dan algunas pistas falsas como unos chicos que visten como el asesino y Henry Winkler, que sube la temperatura hasta lo febril en el Departamento de Emociones.

Punto intermedio: los juegos y las risas culminan con la muerte del sobreactuado señor Winkler –¡en el momento justo!–. Arrinconado en su

despacho, el director muere apuñalado por el verdadero asesino enmascarado, con lo cual las apuestas del misterio suben definitivamente –por otro lado, la lista de sospechosos pierde un elemento–. Entretanto, en el videoclub Jamie nos aclara cómo van las cosas cuando, irónicamente, les dice a Skeet y Matthew que, a estas alturas, en cualquier película de terror todos son sospechosos. La pandilla hace lo que toda pandilla hace en toda película de terror: a pesar de ser objetivos potenciales del asesino, quedan en una casa ¡y montan una fiesta!

Los malos estrechan el cerco: la casa está sellada, porque el sheriff ha impuesto el toque de queda. El espectador se interroga sobre los posibles sospechosos. El primero de la lista es el padre de Neve, que sigue sin aparecer. Courteney y su cameraman continúan investigando la historia y no pierden oportunidad de acompañar al ayudante del sheriff, porque Courteney bebe los vientos por él. En la fiesta, Rose va a por cerveza y no vuelve. Crece la tensión, el asesino anda cerca.

Todo está perdido: Neve accede a tener relaciones sexuales con Skeet, un «soplo de la muerte» que incluye la muerte de su inocencia. Cuando los chicos reciben la noticia de que el director Himbry ha muerto, salen hacia el instituto.

Noche oscura del alma: todos se han marchado menos Neve, que se ha quedado sola.

Transición al tercer acto: al saltarse la norma «folla y muere» de este tipo de películas, Neve fusiona su historia y la de su madre y entra en el mundo secreto del monstruo.

Final: al final resulta que los asesinos son Matthew y Skeet: buscaban vengarse de Neve y de su madre, cuyo «pecado oculto» fue haberse acostado con el padre de Skeet y arruinar la vida del muchacho. Los superpoderes de los gemelos asesinos provienen no solo de su locura, sino de su capacidad para estar en dos sitios a la vez. Las tramas A y B se superponen cuando Neve y Courteney actúan unidas para matar a los asesinos.

Imagen de cierre: Courteney cierra por fin la historia de la madre de Neve y de los recientes asesinatos diciendo: «Parece todo directamente salido de una película de terror»; y se cierra el círculo de este thriller posmoderno.

THE RING (LA SEÑAL) (2002)

En apariencia, esta película trata de la moderna tecnología y de los males de ver demasiada televisión, pero su éxito se debe a que en realidad su tema es mucho más primario. Como en *El exorcista*, con la que guarda muchas similitudes, una mujer centrada en su vida profesional, en este caso Naomi Watts, dejará de ser una madre soltera egocéntrica que no se preocupa de su hija y se convertirá en alguien capaz de cualquier cosa por salvarla. Porque este monstruo en casa en particular habla de la responsabilidad de ser madre (o padre), una lección que Naomi aprenderá de un fantasma virtual –fantasma y madre– que en realidad no es más que el reflejo de sí misma en un espejo deforme.

Basada en la novela *Ringu*, de Koji Suzuki, y en la película japonesa de Hiroshi Takahashi, la versión de Gore Verbinski tiene una estructura sobresaliente. Pertenece a un subgénero que yo llamo «monstruo sobrenatural», y en mi opinión es el que más miedo da de todos los que estamos revisando –da igual en qué forma se encarne–. Se trate del demonio (en *El exorcista*), de un fantasma (*Lo que la verdad esconde*) o de lo que ocurre cuando traspasamos los límites de la cordura (*Gothika*), estos monstruos pueden asaltarnos en cualquier parte, aparecérsenos en sueños y alterar nuestro mundo hasta conseguir que seamos incapaces de distinguir lo que es verdad de lo que es mentira.

Dentro del género «Un monstruo en casa», las películas de este grupo son las más turbadoras. Porque lidian directamente con un «pecado» de una vida pasada o de otra dimensión, y el drama en juego es mucho mayor: el miedo a perder el alma.

Subgénero: monstruo sobrenatural.

Primas hermanas: *El exorcista*, *La leyenda de la casa del infierno*, *El resplandor*, *Poltergeist*, *La morada del miedo*, *Pesadilla en Elm Street*, *Muñeco diabólico*, *Lo que la verdad esconde*, *La casa de la colina encantada*, *El exorcismo de Emily Rose*.

The Ring (La señal) (2002)

Guión de Ehren Kruger basado en la novela *Ringu*, de Koji Suzuki y en la película del mismo título de Hiroshi Takahashi.

Imagen de apertura: una casa de un barrio residencial. Escena típica de un viernes por la noche: dos chicas viendo vídeos.

Declaración del tema: «Odio la tele», dice una de las chicas (¿acaso no la odiamos todos?). La televisión y cómo los padres la utilizan cuando dejan aparcados a sus hijos, una insinuación del verdadero tema de la película: las responsabilidades que conlleva la paternidad.

Planteamiento: oímos la historia de una cinta de vídeo que mata a quien la ve: la ves, suena el teléfono y siete días después estás muerto. Una de las chicas dice que vio la cinta asesina hace siete días. Esa noche se cumplen siete días y, en efecto, la chica muere al poco rato. A continuación aparece nuestra heroína en una perfecta escena introductoria. Es Naomi Watts (en el papel de la atareada periodista Rachel Keller) y está protestando porque llega tarde a recoger a su hijo, David Dorfman (Aidan), de la guardería. Sí, es verdad, Naomi se gana con esto el Óscar a la Peor Madre del Mundo. Pero tras nuestro cuento, dará un giro de ciento ochenta grados. En el fondo, muy en el fondo, sabe cuál es su «pecado», y que solo si recupera el amor por su hijo, y le es fiel, los salvará a los dos.

Catalizador: resulta que la adolescente muerta es la sobrina de Naomi y la prima favorita de David. Como Naomi es reportera, recibe el encargo de investigar la misteriosa muerte. Pronto descubre que todo tiene que ver con una rara cinta de vídeo.

Debate: ¿será verdad? ¿Es posible que la muerte por causas sobrenaturales de varias adolescentes tenga que ver con una cinta de vídeo? Naomi averigua que todas las chicas visitaron un extraño motel una semana antes de morir. Se registra en el motel, hurta la cinta de vídeo de la sección «Siete días de alquiler» de la recepción y la ve en la cabina número 12 (mucho número... lo digo por si entre vosotros hay algún aficionado a la numerología). ¿Tendría Naomi que ver el vídeo? Pista: si no lo hace, ¡no hay película!

Transición al segundo acto: Naomi, y los espectadores, vemos la cinta de

vídeo de que todo el mundo habla. Contiene varias imágenes que dan miedo, algunas de lo más espeluznante que ha dado el cine desde la escena del lavado de cerebro de *El último testigo*, la película de Alan J. Pakula. Cuando suena el teléfono, Naomi ha entrado oficialmente en el Mundo Oscuro. Le quedan exactamente siete días de vida.

Trama B: ¿por qué Naomi es madre soltera? La respuesta parcial aparece cuando vemos al padre de su hijo, Martin Henderson (Noah Clay). Necesita un afeitado, necesita ordenar la casa y, sobre todo, necesita madurar. Trabaja en el mundo del audiovisual, así que puede ayudar a Naomi a encontrar una explicación al vídeo. Haciendo caso omiso de todas las advertencias, lo ve. Ahora a Naomi y a él les une otro vínculo aparte de su hijo.

Risas y juegos: Naomi y Martin ven por separado la cinta y observan hasta el último detalle. Entre las «risas» está la de poder coger una mosca que se escapa de la película mientras la estás viendo. Averiguamos cómo fue la vida de la chica de la cinta, que su madre murió misteriosamente y que los preciados purasangre de la granja donde vivía se suicidaron víctimas de una especie de locura. A Naomi empieza a sangrarle la nariz y en las fotos su imagen se transforma. La maldición de ver la cinta de vídeo parece real, pero la aventura está aún en su etapa de descubrimiento.

Punto intermedio: «Suben las apuestas» cuando el hijo de Naomi ve el vídeo. Ahora también él puede morir. Aunque el niño tiene poderes, al parecer los tenía en PAUSE cuando metió la cinta en el reproductor de vídeo. Naomi descubre que su hijo ha visto la película cuando las tramas A y B se cruzan: Martin llama para decir que en las fotos también él está cambiando. Ahora él también está condenado.

Los malos estrechan el cerco: se oye el tictac de un reloj –el de la cuenta atrás– cuando Naomi y Martin se despiden de David y se echan a la carretera para proseguir la investigación. El tiempo se agota. Averiguan nuevos datos de la niña responsable del vídeo. Podía proyectar en fotografías y cintas de vídeo imágenes extrañas nacidas de su cabeza. Sus padres la metieron en un manicomio, así que nos da pena... y más pena todavía nos da Naomi, que empieza a tener en los caballos el mismo efecto que en la niña.

Todo está perdido: en la granja donde vivía la niña, Naomi discute con

uno de sus familiares: Brian Cox (Richard Morgan, el padre). Sobrevivió a todo aquello, pero lo sucedido con su hija le marcó. Este «medio hombre» se da cuenta de que la maldición continúa y se suicida electrocutándose en una bañera (el agua es otro motivo recurrente de la película). No hay esperanza, Naomi se ha quedado sin suerte, no queda nadie que la ayude a resolver el misterio.

Noche oscura del alma: Naomi y Martin encuentran la habitación del granero donde Brian y su mujer encerraban a la niña. Entre los objetos hay uno que todo padre y madre utilizan para pacificar a sus hijos: un televisor.

Transición al tercer acto: Martin ve algo escondido en la pared de la habitación: ¡una pista! Las tramas A y B se han cruzado una vez más y nos llevan al tercer acto.

Final: la pista lleva a la pareja de vuelta a la cabina número 12, que es donde las chicas ven el vídeo. Naomi y Martin se dan cuenta de que la cabina está sobre el antiguo pozo donde se cometió el «pecado»: allí metieron a la niña y la dejaron morir. Destapan el pozo y Naomi cae dentro. Naomi habla con el espectro de la niña y pone así fin a la maldición. El cuerpo de la niña recibe la sepultura que merece... pero la maldición no ha terminado. David se da cuenta del peligro que corre su madre: la niña es mala y ¡Naomi la ha liberado! Martin muere cuando la niña sale de su televisor y le ataca. Naomi encuentra el cadáver.

Imagen de cierre: la única forma de acabar con la maldición es pasársela a otra persona. Naomi hace copias del vídeo para salvarse y salvar a su hijo. Esto no solo garantiza su seguridad, sino ¡una secuela!

SAW (2004)

¿Quién ha dicho que no se puede rodar un gran éxito con menos de medio millón de dólares? Eso es, según dicen, lo que costó *Saw*, la película de James Wan, que además dio pie a toda una serie. Esta película demuestra que, cuando entra en juego la creatividad, las limitaciones económicas quizá sean un hándicap, pero pueden ser también una inspiración. Más allá de que el productor se quede muy satisfecho por matar dos pájaros de un tiro –con el plus de que el coguionista sea también el coprotagonista–, en el fondo lo que de verdad hace falta para que una película tenga éxito es una buena historia. Y *Saw* es una historia que conecta con un público cansado de ver películas de terror y en busca de un estímulo mayor que el «folla y muere» o algún «pecado» inconfesable. ¿Cómo conmover a los incommovibles? ¿Qué pecado puede dar miedo en un mundo donde todo pecado es relativo?

Es necesario crear un «monstruo nihilista».

Es necesario crear a Jigsaw.

Jigsaw (Rompecabezas), el monstruo de *Saw*, busca a sus víctimas entre quienes no saben qué pecado han cometido para merecer su destino y los enfrenta en un juego mortal. Pocos sobreviven para contarnos lo que han aprendido, pero al final todos saben por qué los han elegido. Cuando Cary Elwes baja al sótano y se pregunta no solo cómo ha podido llegar hasta allí sino *por qué*, empieza a revisar su vida en busca de errores y «pecados». ¿Habrá sido un mal padre, un mal marido, un mal médico? Por nuestra parte no tardamos en descubrir que tenemos más en común con él de lo que creíamos. Y también revisamos nuestra vida. Porque en caso contrario, ¡Jigsaw vendrá a por nosotros!

Subgénero: monstruo nihilista.

Primas hermanas: *El fotógrafo del pánico*, *American Psycho*, *Cabin Fever*, *Audition*, *Los otros*, *Carretera perdida*, *El bosque*, *El grito*, *Identidad* y *The Host (La huésped)*.

Saw (2004)

Guión de Leigh Whannell basado en una idea de James Wan y Leigh Whannell.

Imagen de apertura: se encienden las luces y... estamos en una «casa del terror»: un sótano donde transcurrirá toda la película. Cary Elwes (como Lawrence Gordon) y otro hombre, Leigh Whannell (el coguionista de la película, que interpreta a Adam), están en una situación muy complicada: en rincones opuestos del sótano y encadenados por una pierna. Entre los dos un cadáver. ¡Buen comienzo!

Declaración del tema: dice Cary: «Hay que averiguar por qué estamos aquí». Es el tema del subgénero «monstruo nihilista»: el pecado de ignorancia. Y un tema mucho mayor: ¿por qué estamos todos aquí, en la vida?

Planteamiento: Cary, un médico, se presenta a su compañero de celda. Ninguno de los dos reconoce al muerto. Se fijan en el reloj de la pared y en que hay una grabadora. Cooperando consiguen darle al PLAY. Y ahí entra un tercer elemento: la voz de Jigsaw, un asesino que juega con sus víctimas haciendo que se enfrenten entre sí.

Catalizador: en el minuto 12, a Cary se le presenta el rompecabezas que ha puesto en marcha la danza de la muerte. Tiene hasta las seis en punto para matar a Leigh. Si no, su mujer y su hijo morirán.

Debate: y, entonces, ¿qué pueden hacer Cary y Leigh? Se dan cuenta de que les han dado una sierra, una sierra para cada uno. La idea es que hay una salida: podrían serrarse el pie y escapar... Pero hay que estar loco para hacer algo así, ¿o no? En el minuto 16 Cary añade otra pieza al rompecabezas: «Creo que sé quién es el responsable de esto». Vemos en un flashback una serie de titulares dedicados a Jigsaw, el psicópata, y sus asesinatos. Todos son juegos mortales donde a la víctima se le da una alternativa (la muerte o la sierra) en que solo puede perder. Además, vemos a Cary con un viejo guardián de su hospital, Michael Emerson (Zep), que volverá a aparecer al final. Cuando Cary, por sus huellas dactilares, aparece relacionado con una de las muertes (minuto 22), se convierte en sospechoso. Danny Glover (el

detective David Tapp) está a cargo de la investigación.

Transición al segundo acto: de vuelta en el sótano (minuto 29). Ahora Cary y Leigh ya saben qué quiere el asesino. Todo gira en torno al «pecado»: si averiguan cuál es el suyo, se salvarán. Cary dice: «He estado pensando en lo último que le dije a mi hija». En otros flashbacks (en vista de los parámetros de la historia, los guionistas no tienen otra alternativa que recurrir a esta técnica), vemos que Cary no es un buen padre... aunque tampoco es que sea horrible. ¿Será ése su pecado? Cuando Cary le canta a su hija la canción *Este cerdito fue al mercado* en versión macabra, está anticipando lo que puede pasarle con el pie.

Risas y juegos: la promesa de la premisa empieza a cobrar cuerpo. Todo es un juego y los jugadores siguen las pistas que se les van ofreciendo. De nuevo en el sótano. Leigh le pide a Cary una foto familiar y Cary le tira la cartera. Dentro hay una foto de Monica Potter, la mujer de Cary, y de su hija... atadas y amordazadas. Pero Leigh no dice nada. Nuevo flashback: vemos lo que ha pasado. Alguien se esconde en casa de Cary y luego secuestra a su hija y a Monica. También vemos que alguien observa la escena: ¡Danny Glover!

Trama B: Danny es el policía que investiga a Cary, porque sospecha. La trama B es la historia de cómo Danny se convierte en el obseso y trastornado «medio hombre» de la saga. En otro flashback, Danny y Ken Leung (su socio) descubren la guarida de Jigsaw y encuentran la maqueta del sótano donde están encerrados Cary y Leigh –y la otra víctima–. Jigsaw escapa tras acuchillar a Danny en el cuello y matar a los demás.

Punto intermedio: suben las apuestas cuando, transcurrida 1 hora, Cary empieza a sospechar de Leigh. Cuando Leigh le enseña las fotos del secuestro de su mujer y su hija, escapar se hace urgente. Cary empieza además a deslizarse hacia la locura: la cuenta atrás no le afecta solo a él, sino también a su familia. Y todavía no ha averiguado *por qué* está en la situación que está.

Los malos estrechan el cerco: Cary intenta engañar al hombre que los observa a través de un circuito cerrado de televisión. Finge «matar» a Leigh envenenándolo, pero Jigsaw no se lo traga y electrocuta al guionista/actor. Sorprendido pero vivo, Leigh revela cuanto sabe. Es fotógrafo y le han

contratado para sorprender a Cary en pleno adulterio. Volvemos entonces a los acontecimientos de la noche anterior y vemos que Cary está a punto de quedar con su amante en un hotel de mala muerte. ¡Ajá!, por fin sabemos cuál es su pecado. Pero en el último momento, antes de la cita, Cary cambia de opinión. Esta secuencia explica también el papel de Leigh en la historia: Danny le contrató para seguir a Cary.

Todo está perdido: Cary ya sabe cuál es su «pecado»: no aprecia lo que tiene. Pero parece demasiado tarde para cambiar.

Noche oscura del alma: Cary lamenta sus errores: «¿Cómo he llegado aquí? Mi vida estaba bajo control».

Transición al tercer acto: de pronto, a Cary se le ocurre que Zep, el empleado del hospital, está detrás de todo. Cuando suena el teléfono y Cary habla con su mujer y su hija, que están desesperadas, es consciente de que tiene que salvarlas. Oye tiros, y se pone todavía más nervioso. Las tramas A y B se cruzan cuando Danny coge al «secuestrador», que, en efecto es Zep, y que escapa... perseguido por Danny.

Final: en un clímax extraño y frenético vemos que Zep no es el culpable, sino una víctima más, y también parte del juego: Jigsaw le ha prometido perdonarle la vida si mata a la familia de Cary. Danny muere. Y Zep. Y, completamente enloquecido, Cary empieza a serrarse la pierna para salvar a su familia. Cuando se acerca a la puerta cojeando, en el sótano solo queda Leigh. Pero el guionista nos tiene reservada una última sorpresa.

Imagen de cierre: el «muerto» no está muerto. El «monstruo» está vivo. Bajo la atenta mirada de Leigh, Jigsaw se levanta. «Se acabó el juego», dice, cierra la puerta y deja a Leigh en el sótano para siempre.



En el espacio nadie te oye maullar. Sigourney Weaver «salva al gato» en «Un monstruo en

2. El vellocino de oro

Preguntadle a los hombres de las cavernas qué cuentos prefieren oír por las noches, junto a la hoguera, y tres de cada cinco os dirán: ¡una *road movie*!

Qué interesantes son esas historias que cuentan la odisea de un hombre o de un grupo de hombres que salen de su caverna en busca de alimento o de otra caverna mejor. Lo que pueda ocurrir «ahí fuera» exalta nuestra imaginación y nuestras expectativas. En el fondo, de lo que tratan esos relatos «de carretera» que yo agrupo bajo el título «El vellocino de oro» es de un tópico bien sabido: lo que importa no es la meta, sino lo que aprendemos de nosotros mismos mientras intentamos llegar a ella.

El mito del vellocino de oro proviene de la antigua Grecia, de la leyenda de Jasón y los argonautas: Jasón emprende un viaje porque tiene que recuperar el vellocino si quiere convertirse en rey, pero antes de partir reúne a un grupo de fieles como, por ejemplo, Hércules –el Vin Diesel de la época–; vivirán muchas aventuras antes de que Jasón se enfrente por fin a sí mismo y consiga lo que iba buscando. El vellocino es el objeto que busca el héroe, la meta del viaje, pero en muchas historias de este género ese objeto es poco más que un McGuffin, es decir, una excusa para emprender la marcha que pierde todo significado una vez se llega al final. Es una historia mil veces contada: los griegos nos legaron el mito de Jasón, pero también la *Odisea*, de Homero; y luego ha habido muchos otros «vellocinos»: *Los cuentos de Canterbury*, de Chaucer, el *Ulises*, de James Joyce, *Mientras agonizo*, de William Faulkner, etcétera. Finalmente, cómo no, el vellocino llegó al cine, y el Jasón de turno emprendió viajes sorprendentes.

Cuando nosotros, los guionistas, queremos escribir una *road movie*, casi siempre escribimos un «vellocino de oro». El vellocino tiene varios subgéneros. El «vellocino de amistad» suele ser de tono ligero; pertenecen a esta categoría *Mejor solo que mal acompañado*, *Road Trip (Viaje de pirados)* y *Pequeña Miss Sunshine*. Luego está el «vellocino épico», muy parecido a su antecedente griego, como demuestran *La guerra de las galaxias* y *Salvar*

al soldado Ryan. En el «vellocino en solitario», el protagonista emprende el viaje solo, sin acompañantes, como en *A propósito de Schmidt* y *Algo en común*. También pertenecen a esta categoría *biopics* en los que la «carretera» que es toda una vida revela sus peligros y ofrece sus recompensas, como en *Truman Capote* y *Ray*.

Y puesto que el vellocino de oro es *de oro*, como las medallas de las competiciones deportivas, hay también otro subgénero que yo llamo «vellocino de deportes», con, por ejemplo, *Los picarones*; *Hoosiers: más que ídolos* o *El castañazo*. En estos filmes, el vellocino es un campeonato. Y luego está el «vellocino de granujas», con películas como *Ocean's Eleven*, donde el vellocino es un tesoro guardado a buen recaudo. En estos filmes, el equipo de Jasón está formado por una pandilla de marginados o delincuentes con habilidades de las que carece el líder y, por esa misma razón, necesarios para encontrar el tesoro.

Lo más importante del vellocino de oro es el hecho de estar lejos de casa, el subidón de participar en una aventura en equipo para conseguir algo más importante que uno mismo. Y qué bien lo pasamos los espectadores cuando esa aventura está bien contada.

Igual que en el género «Un monstruo en casa», las películas del vellocino de oro tienen tres elementos imprescindibles: (1) un «camino», (2) un «equipo» y (3) una «recompensa».

Venga, salgamos ya al «camino» a echar un vistazo.

Salimos en busca de nuestra meta. El «camino» se aleja de casa, y tal vez nos devuelva a ella; y no tiene por qué ser de tierra. Puede ser también metafórico. Puede ser la vida entera, una travesía por mar, recorrer una calle, lo que sea con tal de que el protagonista salga transformado. Y, como demuestran *Tres reyes* y *El señor de los anillos*, puede cruzar universos, sistemas planetarios, naciones en guerra, dimensiones temporales y espaciales...

Para saber si uno está escribiendo un vellocino de oro hay que hacerse la siguiente pregunta: ¿se dirigen mis héroes a algún lugar en concreto? ¿Puedo cartografiar su viaje? Es muy fácil verlo en la ascensión por la escalera hacia el éxito de los «vellocinos de deportes». En *Una rubia en la liga* está el *stock*

shot (sucesión de fotografías) que muestra esa ascensión desde la mismísima planta baja; en *Cuestión de pelotas*, el equipo sin estrellas de Vince Vaughn empieza a escalar puestos en la clasificación. Sea cual sea el camino emprendido por el héroe, no hay duda de que va hacia arriba, directo hacia la recompensa. El camino puede ser largo, corto o incluso imaginario, da igual, el caso es que los protagonistas crezcan, maduren. Ésa es la razón de que el viaje merezca la pena.

A medida que el «equipo» del héroe avanza, especialmente en vellocinos de amistad como *Mejor solo que mal acompañado*, el quid de la historia está en el compañerismo y en a quién elige el protagonista para hacer su ruta: en quién o en quiénes confía es casi tan importante como el premio final. El típico protagonista de un vellocino es un rebelde, un marginado o un iconoclasta, y los miembros de su equipo representan cualidades como el «corazón», la «cabeza» o el «alma», que al final el protagonista acabará integrando.

El héroe es el centro y la fuerza centrífuga del equipo y con frecuencia el personaje más «aburrido». De todos los protagonistas de la historia del cine, ¿no te parece que no hay ninguno más aburrido que Luke Skywalker? Por eso necesita rodearse de un caradura como Han Solo, un felpudo con patas como Chewbacca y una pareja de quisquillosos droides. Luke comparte con Jasón las cualidades del héroe: es nosotros mismos en nuestra mejor versión, un tipo de una pieza, alguien valiente, despierto y franco como un niño.

En películas donde el equipo es numeroso, la presentación de cada miembro puede llevar unos buenos minutos del planteamiento. Además, cada personaje necesita una entrada brillante. Películas de ladrones como *Un diamante al rojo vivo* y *Ocean's Eleven* son obras maestras en este sentido: los personajes y su habilidad particular se nos presentan con una pasmosa economía narrativa. *Cuestión de pelotas* es eso mismo en versión cómica: todos los personajes tienen «cojera y parche en el ojo» –en el caso de «Steve, el pirata», el parche es hasta literal–.

Al llegar al final del camino, la «recompensa» no tiene por qué ser algo en concreto, y el héroe no tiene por qué conseguirlo. En películas carcelarias como *Papillón* y *Fuga de Alcatraz*, la recompensa es la libertad. Y hasta

cuando la recompensa es dinero contante y sonante, como en la mayoría de las películas de robos o atracos, las mejores historias son aquellas en que el protagonista tiene un motivo primario para obtenerlo: venganza, amor o, como en *Ocean's Eleven*, valor y hombría.

Y en cuanto a lo de alcanzar la meta, con frecuencia las cosas se tuercen y ocurre algo que lo impide. En muchos «vellocinos de oro» **se cae el caballo**, es decir, justo cuando la victoria está al alcance de la mano aparece un obstáculo que lo echa todo a perder. Le pasa a Tom Hanks cuando da por fin con el soldado Ryan y el soldado Ryan le dice que nanay, que no quiere dejar la guerra, y a Walter Matthau cuando se da cuenta de que *Los picarones* nunca podrán ganar. En cierta medida los vellocinos de oro funcionan porque el protagonista comprende que lo que busca ni siquiera importa y apenas vale nada en comparación con el brillo dorado de la amistad. Ocurre en *Rocky*, de mi buen amigo Sylvester Stallone: Rocky Balboa no necesita vencer a Apollo Creed para saber quiénes son sus verdaderos amigos –lo cual, por lo demás, es una magnífica forma de dejar la puerta abierta a *Rocky 2*.

Por último, si te has propuesto escribir una auténtica *road movie*, no olvides que no es tan fácil como parece. Echar a alguien a la carretera y suponer que correrá grandes aventuras es la razón de que yo haya tenido que leer tantos malos guiones de «lesbianas en coche a través de América» (que, por desgracia, acaban obteniendo alguna Mención en el Festival de Sundance). El truco para que cualquier historia en que el héroe coja carretera y manta tenga valor es que cada alto en el camino tenga significado, no que al guionista la escena le parezca «graciosa» y por eso la incluya, o que siempre haya querido rodar una secuencia junto al «mayor abrevadero de ganado equino del mundo» en Yuma, Arizona. Es posible que la golosina sea muy interesante para la vista, pero si no encaja en la historia, ¡olvídalo!

El viaje del héroe es una de las historias más antiguas de la tradición occidental, y una de las más difíciles de escribir. Así que entérate de la estructura de las que están bien escritas.

Y ¡repítela!

¿Será de oro tu vellocino de oro?

Si tu guión cuenta con alguno de los siguientes elementos (yo apuesto a que sí), ten por seguro que ya has recorrido un trocito de la larga carretera que conduce al éxito. Aunque, eso sí, te queda por ver un buen puñado de películas del género «El vellocino de oro»:

1. Un «camino» que cruza océanos, el tiempo o una simple calle, pero lo suficientemente largo para que el protagonista pueda crecer. A menudo, sin embargo, **se cae el caballo** y el viaje se interrumpe.
2. Un «equipo», o un amigo, necesario para ayudar al héroe (normalmente representa cualidades que el protagonista no tiene: cierta habilidad, experiencia, actitud).
3. Una «recompensa» (la meta), que tiene que ser algo primario: volver a casa, encontrar un tesoro, reivindicar un derecho.

El género del vellocino de oro tiene muchos subgéneros y cada uno de ellos tiene sus propios objetivos, héroes y moralejas, ¡y altos en el camino llenos de valor y significado!

LOS PICARONES (1976)

Hay películas icónicas. *La jungla de cristal* es una, *Tiburón* otra, y *Los picarones* podría sin duda ser otra. No solo es un gran ejemplo de «vellocino de deportes», sino que dio pie a toda una serie de filmes que podrían describirse con la frase «Es *Los picarones* pero de...», y el espacio en blanco se podría rellenar prácticamente con cualquier deporte (hockey en *Somos los mejores*, bobsleigh en *Elegidos para el triunfo*). De los muchos «vellocinos de deportes» que optan a la medalla de oro del subgénero, *Los picarones* parte como favorita.

El Jasón de esta historia está fuera de forma, es un exhéroe (griego) con ciática y resaca. Lo interpreta Walter Matthau y creo que es uno de los mejores papeles de su larga y excepcional carrera. Y junto con los argonautas, es decir, con los Bears, un equipo de béisbol de niños bajitos y malhablados, el director Michael Ritchie nos ofrece uno de los mejores retratos de la preadolescencia urbana y disfuncional que jamás haya dado el cine.

Para competir por el gran trofeo de las Pequeñas Ligas, Walter y su pandilla tienen que enfrentarse a padres sobreprotectores, mentes estrechas y enormes cíclopes como Vic Morrow, el entrenador del equipo rival –con quien yo mismo *todavía* tengo pesadillas–. La búsqueda de esos pequeños seres anónimos es tan noble y real como la que cualquier antiguo escriba pudiera poner sobre papiro, porque es la búsqueda de la dignidad. Al final, los Bears descubren que lo que nos forja como héroes no es la recompensa, sino el viaje. Walter y sus pequeños héroes comprenden que el afecto y la amistad del equipo valen más que todas las medallas de oro.

Subgénero: vellocino de deportes.

Primas hermanas: *El rompehuesos*, *El castañazo*, *Rocky*, *Una mujer en la liga*, *Hoosiers: más que ídolos*, *Ellas dan el golpe*, *Elegidos para el triunfo*, *Somos los mejores*, *Titanes*, *hicieron historia*, *Cuestión de pelotas*.

Los picarones (1976)

Guión original de Bill Lancaster.

Imagen de apertura: están regando un campo de béisbol en preparación de la nueva temporada. Walter Matthau (en el papel de Morris Buttermaker) llega en un viejo y abollado Cadillac. Parece cansado. Coge una cerveza y le añade algo más fuerte bajo la atenta mirada de Jackie Earle Haley (Kelly Leak), que más tarde desempeñará un papel clave. De momento no es más que un niño que le da fuego a Walter. Un niño que liderará al grupo, o que, al menos, tiene a mano un oportuno mechero.

Declaración del tema: Walter se ha citado con el padre que le contrata para entrenar al equipo. Un político. Dice: «Creo que estamos haciendo un gran trabajo». ¿De verdad? Ya veremos.

Planteamiento: el equipo de Walter ha presentado una demanda para que lo incluyan en la competición. Walter, su entrenador ya, es objeto del desdén de los padres que organizan la liga. De ellos, Vic Morrow (Roy Turner) es el severo presidente de los Yankees y Joy Van Patten es Cleveland, un hombre sediento de poder. Le tiran a Walter a la cara el libro de las normas, y conoce a sus jugadores, una pandilla de marginados con «cojera y parche en el ojo» a cuál más torpe que el anterior. Todos tienen una particular «habilidad» de la que Walter carece: Tanner es «la boca» que suelta epítetos raciales escalofriantes; Engleberg es «la tripa» que no deja de comer; Ogilvie es «el cerebro» que lo sabe todo del béisbol pero no tiene ni idea de jugar; y Lupus es «el corazón» a quien –aunque sea un «retrasado comemocos»– merecerá la pena proteger.

Catalizador: arranca la temporada. En la cena de celebración en el Pizza Hut de la zona a Walter le dicen que es necesario organizarse. Lo primero es hacerse con los uniformes. Walter maldice el día en que aceptó el trabajo, pero es demasiado tarde para echarse atrás.

Debate: ¿o no? Walter entrena al equipo de mala gana. Se pasa el tiempo bebiendo y haciendo que los chicos limpien piscinas de su parte. El primer día de la liga se ven los resultados: el partido de los Bears contra los Yankees es un desastre. Vic, el entrenador de los Yankees, resulta ser el chico malo, es

decir, todo lo contrario que Walter. La competición infantil de béisbol no es más que un juego, pero el trágico rostro de Walter mientras los Bears reciben una paliza expresa otra cosa. La derrota es una metáfora de su vida, el reflejo de un prolongado fracaso. La humillación es tanta que uno de sus chicos, Ahmad, un futuro *crack*, se desnuda y trepa a lo alto de un árbol (es gracioso, pero yo hice exactamente lo mismo el día del estreno de *¡Alto, o mi madre dispara!*).

Transición al segundo acto: tras el partido, Walter se da cuenta de lo que ha hecho, pero ¿tiene agallas para asumir su responsabilidad? Le despiden, pero no piensa darse por vencido. Es difícil curarse cuando uno ya tiene el hábito de abandonarlo todo, les dice a los chicos, y les grita. Está volviendo a la vida.

Trama B: entra en escena Tatum O'Neal (como Amanda Whurlitzer). La niña prodigio del béisbol se dedica a vender mapas por las casas. Es hija de una antigua novia de Walter a quien dolió mucho que éste la dejara. Tatum tiene la voz grave, está dejando atrás la infancia para convertirse en mujer. Pero Walter la necesita, así que la soborna para que se una al equipo.

Risas y juegos: a lo largo del segundo acto vamos viendo cuán difícil es el reto a que se enfrentan los Bears. Las «risas» surgen al ver cómo van convirtiéndose en un equipo. Si ha habido alguna vez unos pobres desgraciados dignos de apoyo, éstos son los Bears. Se convierten en los Bad News Bears [«Bears malas noticias»; que es el título original de la película]. Tatum se une a ellos. Ahora la versión del «mundo al revés» incluye chicas. Cuando Walter recluta a Jackie Earle, sabemos que llegarán lejos. Tal vez sea un delincuente en potencia, pero es el mejor atleta de la zona. Los lazos se estrechan aún más cuando unos chicos acosan a Lupus y Tanner le defiende. Ser un Bear, aunque seas un «retrasado comemocos», se ha convertido en lo más importante. Los Bears empiezan a ser una promesa. Ahora el «camino» está expedito y tal vez consigan la «recompensa».

Punto intermedio: en el minuto 58 los Bears ganan su primer partido, pero es una «falsa victoria» que da la impresión de ser cada día más falsa. ¿Acabará el equipo siendo un grupo sin alma como los Yankees? Existe esa posibilidad, porque, con la excusa de ser más «profesional», la relación de

Walter con sus pupilos es cada día más fría. Uno de ellos se lesiona, y él solo se preocupa de pegar a Vic. Walter se siente eufórico y el «juego» se ha convertido en algo muy serio.

Los malos estrechan el cerco: Walter padece la fiebre de la victoria y quiere ganar a toda costa. Le dice a Jackie Earle que coja la pelota, pasando por encima de otros jugadores.

Todo está perdido: la víspera de la lucha por el campeonato, Tatum suplica a Walter que después del partido las acompañe a cenar a ella y su madre. Walter se enfada. Le tira la cerveza y Tatum se echa a llorar.

Noche oscura del alma: por obsesionarse con la medalla de oro, «se cae el caballo»: el equipo margina a Jackie Earle y Tatum no puede lanzar la bola porque le duele el brazo.

Transición al tercer acto: después de discutir, los Bears deciden seguir jugando.

Final: el último partido es el reflejo invertido del primero. Tras la provocación de Vic, Walter quiere ganar a cualquier precio. Tras ver cómo se las gastan en las Pequeñas Ligas, Walter se ha convertido en otro entrenador sin corazón... y eso no está bien. Pero cuando Vic abofetea a su propio hijo en pleno partido, las cosas se caen por su propio peso. Walter vuelve a ser el mismo de siempre y hace jugar a todos sus jugadores. A pesar de todo, el destino casi sonrío a los Bears y están a punto de ganar. Pero no. Al final, en un gran momento de síntesis, Walter invita a beber cerveza a los chicos. Tanner les tira a la cara a los Yankees el trofeo de subcampeones y todos saltan de alegría.

Imagen de cierre: nos alejamos del campo de béisbol, donde ondea la bandera norteamericana, una imagen que se funde con la foto de los Bears. Han logrado una gran recompensa, pero no precisamente la que esperaban.

MEJOR SOLO QUE MAL ACOMPAÑADO (1987)

Antes de rodar un clásico para adolescentes como *El club de los cinco* y un clásico para niños como *Solo en casa*, el director y guionista John Hughes hizo una película para adultos: *Mejor solo que mal acompañado*. Y aunque el tono de este «vellocino de amistad» es muy ligero, Steve Martin se embarca en una búsqueda llena de significado: volver a casa. Dos días antes de Acción de Gracias, Steve tiene que salir de Nueva York para llegar a Chicago y para lograrlo solo cuenta con una pésima red de transportes... y con John Candy.

Hubo un tiempo ya muy lejano en que no existían ni internet ni los teléfonos móviles... Es en esa época en la que John Hughes, que es natural de Chicago, pintó su perdurable retrato de la América profunda. *Mejor solo que mal acompañado* retoma viejos iconos de su cine como la vieja ranchera con puertas de madera (aparecía en su primer guión, *Las vacaciones de una chiflada familia americana*), los hombres desesperados y los alegres empleados del aeropuerto para quienes las nubes de azúcar son las grandes «ambrosías» del Día de Acción de Gracias.

En el papel de un ejecutivo de marketing, Steve no sintoniza al principio con esos Estados Unidos. Pero se verá obligado a cambiar sus impolutos zapatos, su caro abrigo de cachemira y su elegante fedora por unas botas y un gorro de cazador «calidad supermercado». Bajo un frío cortante y sobre un suelo helado que le recuerda cuánto le urge llegar a casa, Steve descubrirá que ha dado por hechos demasiados detalles de la vida familiar. Convertido en su guía, John Candy le da una lección todavía más importante: el significado de ayudar a un desconocido.

Subgénero: vellocino de amistad.

Primas hermanas: *Easy Rider (Buscando mi destino)*, *Las vacaciones de una chiflada familia americana*, *Extraños en el paraíso*, *¿Dónde dices que vas?*, *Thelma y Louise*, *Buscando a Nemo*, *Road Trip (Viaje de pirados)*, *O Brother!*, *Pequeña Miss Sunshine*, *Cerdos salvajes (con un par... de ruedas)*.

Mejor solo que mal acompañado (1987)

Guión de John Hughes.

Imagen de apertura: un rascacielos de Nueva York. Se oye el ruido del metro y de los autobuses y aviones. «Quedan dos días para Acción de Gracias», nos informan. Steve Martin (en el papel de Neal Page) asiste a una reunión. Espera a que el cliente dé el visto bueno a la campaña publicitaria que le han propuesto.

Declaración del tema: Steve ha sacado un pasaje de avión para Chicago. Un compañero de trabajo pronuncia la siguiente frase: «No vas a llegar». ¿Será verdad? La carrera empieza ya al coger un taxi: Steve llama a uno, pero un contrincante, Kevin Bacon, le gana por la mano. Además, tropieza con un coche y está a punto de romperse el cuello. «No tienes la menor idea de con quién te las estás gastando», grita. Vemos al dueño del coche: John Candy. Steve llega por fin al aeropuerto pero el avión lleva retraso. Steve llama a casa y su mujer y sus hijos le están esperando. Hacia el minuto 10, ya conocemos a todos los personajes de la película.

Planteamiento: a Steve le echan de primera clase y se mete en la jardinera, el autobús que lleva a los pasajeros al avión. Se sienta al lado de... ¿A qué no sabes quién? John Candy (Del Griffith), un palurdo que vende anillas para cortinas de baño. Despega el avión y Steve tiene que soportar el tufo de los pies de John («Hoy sí que me ladran los perros») y sus aburridas anécdotas. Transcurridos unos minutos, John se vuelve hacia Steve, le mira y le dice: «No vamos a poder aterrizar». En efecto, el aeropuerto de Chicago está cerrado por la nieve y el avión tiene que desviarse.

Catalizador: Wichita. Steve vuelve a llamar a casa. Su mujer está enfadada, y sospecha. Al ver la reacción de Steve, John le confiesa su lema vital: «Disfruta de tu trabajo, quiere a tu mujer». Para Steve, la vuelta a casa es un deber. Al final de la película habrá aprendido a apreciar lo que tiene. Ése es el tema de la película.

Debate: pero, de momento, ¿qué puede hacer? John le ofrece alojamiento. Pero ¿aceptará? Ésa es la cuestión.

Transición al segundo acto: Steve y John suben a la «Taxiola» de Wolf,

que es mitad gramola mitad fumadero de opio. Steve ha entrado en el «mundo al revés» de Del Griffith y ya no volverá a ser el mismo. El propietario del motel donde van a pasar la noche conoce a John y, a partir de ese momento, allí por donde pasan, todo el mundo le conoce, porque puede que sea grosero y vulgar, pero también es encantador. Steve, al contrario, está nervioso y agotado. Así que ¿qué mejor manera de mostrarnos hasta dónde llega su agotamiento que obligándole a compartir habitación y catre, por lo demás muy estrecho, con John? La ducha, leer en la cama, chascar los nudillos, sonarse la nariz... todo es motivo de discusión. Steve saca su lista de agravios. John escucha y asiente.

Trama B: la historia de «amor» entre los dos hombres. Empezamos, además, a saber del misterio de la mujer de John, porque John emprende su propia transformación, y Steve le ayuda. «Pues a mí sí me gusta cómo soy, y a mi mujer también», afirma mientras los dos compañeros discuten. Lleva consigo una foto de su pareja.

Risas y juegos: capítulo de la historia que entra al son de una alegre música. Se oye *I'm Back in Baby's Arms* (He vuelto a los brazos de mi niña) cuando Steve y John despiertan... apretujados. John tiene la mano entre dos almohadas. «¡No son almohadas!», exclama Steve, y saltan los dos de la cama. John sugiere que la única manera de llegar a Chicago es coger un tren. Se desvela la «promesa de la premisa»: de la forma que sea, por el medio de transporte que haga falta y aunque sea pagando con tarjeta de crédito, tienen que llegar a Chicago. Un amigo de John, un tipo raro, les acerca a una estación y cogen el tren. Se suceden escenas de la vida en Estados Unidos, familias que vuelven a casa por vacaciones, momentos que Steve, el gran empleado de la gran ciudad, necesita experimentar. El tren se avería y Steve y John cogen un autocar donde el snob de nuestro protagonista intenta que los pasajeros canten al unísono *Three Coins in the Fountain* (Tres monedas en la fuente), un clásico. John entona *El tema de los Picapiedra* y el autocar es una sola voz.

Punto intermedio: Steve ha intentado librarse de John ya varias veces. En una cena, tras la «falsa victoria» de John (ha vendido algunas anillas de cortina de baño para comprar comida), Steve sugiere que se separen. Las

tramas A y B se cruzan cuando John menciona que lleva demasiado tiempo lejos de casa y de su mujer. Sin John, Steve no se las arregla tan bien. Cuando no encuentra el coche que ha alquilado, pierde los nervios. Tiene los zapatos, muy caros, hechos un asco, ha perdido el sombrero y pasito a pasito va perdiendo también la dignidad. Cuando se encara con el socarrón empleado de la oficina de alquiler de coches, el maravilloso Edie McClurg, suelta aproximadamente 18 tacos en menos de dos minutos. Luego, desesperado, está a punto de coger un taxi y entonces... aparece John en un coche y se para a su lado. Pero el coche ¿es el mismo que él había alquilado!

Los malos estrechan el cerco: Steve y John emprenden el camino a casa y ahora los insultos vuelan en ambas direcciones, porque John se dedica a enumerar todos y cada uno de los defectos de Steve. John se conoce, Steve no. El conflicto empieza a devorarles. Los dos están deseando llegar a casa y que acabe la pesadilla.

Todo está perdido: están a punto de tener un accidente y John, sin querer, reanuda la marcha en dirección contraria y casi se matan. Hasta ahora han pasado por muchas dificultades, pero exentas de peligro. En el momento en que sienten el «soplo de la muerte», Steve se vuelve hacia John y le imagina como un diablillo charlatán. Los naturales lazos surgidos tras sobrevivir al accidente se rompen cuando se incendia el coche y Steve se echa a reír. Deja de hacerlo cuando se entera de que John ha alquilado el coche con *su* tarjeta de crédito.

Noche oscura del alma: se odian abiertamente, pero se disponen a dormir en el motel El Rancho. Steve entra primero en la habitación y le da a John con la puerta en las narices. John pide disculpas por su invasiva y agobiante forma de ser y Steve se pregunta cómo demonios ha llegado a tener semejante compañero de viaje. Termina por ceder y abre la puerta. Las tramas A y B se vuelven a cruzar en la escena en que Steve y John se beben lo que hay en el minibar y brindan por sus mujeres.

Transición al tercer acto: tras haber aprendido el uno del otro y formando un solo equipo, Steve y John cubren la última etapa de su viaje. En un gran momento de síntesis, se dan cuenta de que existe una canción que sí pueden cantar al unísono: el clásico *Blue Moon of Kentucky*. Se han quedado sin

coche, así que hacen la última etapa de su viaje en la parte de atrás de una camioneta.

Final: andén de la estación de Chicago. Los dos amigos se despiden. «Soy un poquito más sabio», admite Steve. De camino a casa, mientras Steve reflexiona sobre el viaje, las lecciones que nos ha dejado la trama B cristalizan en una revelación: la mujer de John, de la que él tanto habla, ha fallecido hace tiempo. Steve vuelve a buscar a su amigo, para salvarlo. Es la demostración de lo mucho que ha madurado.

Imagen de cierre: Steve y John llevan el equipaje del segundo hasta la casa del primero. Por fin en casa para celebrar Acción de Gracias, Steve le presenta a John a su mujer, que lo recibe con una sonrisa. Ahora John forma parte de la familia de Steve.

SALVAR AL SOLDADO RYAN (1998)

Sobre el telón de fondo de la historia –una guerra, por ejemplo– o enmarcado en una leyenda imaginaria ocurrida hace mucho mucho tiempo, el «vellocino épico» se despliega sobre un inmenso lienzo y nos relata una misión de audaces protagonizada por un pelotón de héroes. Son muchos los ejemplos en este subgénero en que, al final del viaje, los viajeros no encuentran lo que salieron a buscar. Ninguna película retrata con tanta belleza esa terrible verdad como *Salvar al soldado Ryan*, de Steven Spielberg.

Tras su estreno muchos hablaron de la violenta secuencia que retrata el desembarco de Normandía. Spielberg traspasó algunos límites y retrató con realismo el espanto de la guerra. Basándose en diversas crónicas, como las del historiador Stephen Ambrose (asesor del filme), y en relatos orales, la película retrata de forma novedosa momentos de pánico y conmoción, y la vida cotidiana y a veces surrealista de los soldados que participaron en el desembarco. Pero en el fondo nos deja una lección mucho más profunda: que el papel en apariencia pequeño de un único soldado no es sino parte de un todo mucho mayor.

Tom Hanks es el humilde comandante de un pelotón de hombres con una misión. Los soldados del grupo, como sucede en todos los relatos épicos, forman una curiosa mezcla de destrezas, temperamentos y experiencias bélicas. Su misión: buscar a un soldado tras las líneas enemigas y darle el pasaporte a casa. Al final del viaje, sin embargo, nos aguarda una sorpresa: en realidad, la misión no consistía en salvar a Ryan, sino en salvarnos a todos nosotros.

Subgénero: vellocino épico.

Primas hermanas: *Los cañones de Navarone*, *Doce del patíbulo*, *Los profesionales*, *La guerra de las galaxias*, *Apocalypse Now*, *Tiempos de gloria*, *Tres reyes*, *Master and Commander: al otro lado del mundo*, *La búsqueda*, *El señor de los anillos*.

Salvar al soldado Ryan (1998)

Guión de Robert Rodat.

Imagen de apertura: un cementerio militar. Un abuelo y su familia. El abuelo, que combatió en la Segunda Guerra Mundial, encuentra la tumba de un compañero. Al final de la película sabremos de quién se trata.

Planteamiento: tras la secuencia inicial retrocedemos en el tiempo hasta el 6 de junio de 1944, el Día D. El desembarco en la playa Omaha es sangriento. Tom Hanks (el capitán John Miller) demuestra un gran valor y salva vidas mientras su unidad va capturando objetivos militares. Esta secuencia nos sitúa en la guerra, un infierno, y nos muestra la capacidad de liderazgo y competencia de Tom. Los hombres de Tom forman un equipo muy eficiente.

Declaración del tema: durante el recuento de bajas que ha dejado la invasión, una adquiere un significado especial. Se trata de un soldado apellidado Ryan, el único superviviente de cuatro hermanos. En Washington, Harve Presnell (el general George Marshall) lee a sus subordinados una carta de Abraham Lincoln y ordena el regreso del cuarto hermano, perdido en algún lugar de Francia. «Ese chico está vivo. Vamos a mandar a alguien a buscarle y le vamos a sacar de ese infierno.» En el maremágnum de la guerra, un solo hombre también importa. Ése es el tema de la película.

Catalizador: encargan la misión a Tom y conocemos a un nuevo miembro del pelotón: Jeremy Davies (el cabo Upham), un traductor sin experiencia de combate. Tom es el líder, pero Jeremy, amén de serlo de francés y alemán, es el intérprete de los acontecimientos.

Debate: ¿debe el pelotón ir en busca de Ryan? En los nervios de Jeremy percibimos la naturaleza y los riesgos del viaje. Como nosotros, es un novato.

Transición al segundo acto: Tom acepta la misión. Conocemos al resto del grupo: Tom Sizemore (el sargento Mike Hovarth, el «músculo» encargado de hacer cumplir las órdenes de Tom), Adam Goldberg (el soldado Stanley Mellish, la «conciencia», que odia especialmente a los nazis), Barry Pepper (el soldado Daniel Jackson, francotirador excelso que agradece su puntería al mismísimo Dios) y Edward Burns (el soldado Richard Reiben, el «corazón»).

Todos tienen su particular forma de hablar, su peculiar punto de vista, sus experiencias que compartir. Los espectadores nos preguntamos: «¿Quién caerá primero?».

Trama B: es la pregunta: ¿quién es en realidad el capitán Miller? Su vida anterior a la guerra es todo un misterio: aparte de un permanente temblor en una mano y de la firmeza de su liderazgo, apenas sabemos nada de él. Dentro del tema «un solo hombre también importa», Tom es el ejemplo del valor del sacrificio individual en aras de la protección y el beneficio de los demás.

Risas y juegos: en medio del paisaje rural de Normandía, entre las sorpresas y aventuras que depara la guerra, nos encontramos la «promesa de la premisa». Estamos en marcha y cada uno de los hitos del camino es una oportunidad para revelarnos un aspecto nuevo de cada personaje y cómo va creciendo. Es un viaje que recuerda a los de Jasón y otros héroes guerreros con una misión que cumplir. Los hombres están de buen ánimo, han sobrevivido al Día D, pero no tienen tiempo de pensar en nada más que en el siguiente paso, y echan a andar. Para eso es para lo que nosotros, los espectadores, hemos entrado en el cine: para aprender cómo se comportan los soldados en plena guerra, para conocer sus luces y sus sombras. Por peligrosa que sea la batalla, en el fondo podemos sentir lo que es la aventura. A través del personal punto de vista de Jeremy percibimos la vida del grupo: su amistad, su camaradería y hasta su vocabulario secreto («FOMARE» es una de sus palabras en clave).

Punto intermedio: tras un encuentro con una familia francesa, una escaramuza con unos alemanes y una amigable conversación nocturna (donde se cruzan las tramas A y B) que ahonda en la importancia del individuo, se produce un impasse cuando el pelotón se topa con un planeador derribado y rodeado de decenas de paracaidistas muertos y heridos. Así nos enteramos de uno de los errores del Día D, en el que muchos hombres buenos murieron sin necesidad. Es una típica escena de «falsa derrota». La mayoría de los puntos de inflexión a mitad de película son «falsas victorias», en este caso es al contrario. El pelotón está abatido, casi a punto de renunciar, cuando rebusca entre placas de identificación de soldados muertos el nombre de Ryan. Y entonces, un soldado que sufre sordera temporal a causa de las explosiones

dice que sabe dónde se encuentra el soldado Ryan. Con ánimos renovados, el pelotón sigue adelante.

Los malos estrechan el cerco: el particular viaje de nuestros hombres está marcado por la desintegración del grupo, que va perdiendo efectivos uno a uno. En esa desintegración, abundan las dudas sobre la misión, que pone en peligro la camaradería y la fe de todos. Las disputas internas aumentan cuando Tom decide desviarse para neutralizar un nido de ametralladoras. Los hombres quieren evitar la lucha, pero Tom insiste. Pierden a otro compañero y capturan un prisionero. Cuando debaten qué hacer con él, están a punto de amotinarse. Tom lo impide a cambio de desvelar su identidad: es maestro de escuela. La disputa se resuelve: deben estar unidos. Dejan ir al prisionero alemán.

Todo está perdido: el pelotón encuentra por fin al soldado Ryan: un chico rubio y con ojos azules, es decir, Matt Damon. Para sorpresa de todos, Matt se niega a volver a casa; no quiere dejar en la estacada a sus compañeros. Es la muerte de la misión, la «caída del caballo».

Noche oscura del alma: como Matt no quiere que lo salven, Tom y los supervivientes del pelotón se preguntan qué deben hacer.

Transición al tercer acto: Tom decide tomar posiciones y defender el puente donde Matt y los suyos esperaban el ataque nazi. Las tramas A y B se cruzan cuando Tom escoge el sacrificio individual en aras del objetivo mayor de salvar a otros y acabar la guerra lo antes posible.

Final: gran batalla en la que Tom, Matt y los demás defienden el puente. Ironía final: el prisionero nazi que previamente habían liberado vuelve para matarlos. Uno a uno, la mayoría de los hombres mueren, Tom incluido. Pero uno sobrevive.

Imagen de cierre: de nuevo en el cementerio de la primera escena. A lo largo de la película hemos tenido la sensación (yo al menos la tuve) de que el veterano abuelo era Tom Hanks. Ahora nos damos cuenta de que es Matt Damon. El soldado Ryan sobrevivió. Los compañeros que le rescataron le devolvieron la vida. Nos damos cuenta también de que el soldado Ryan somos nosotros. Tom y su «equipo» salvaron a Ryan en el campo de batalla y, al mismo tiempo, ellos, u hombres como ellos, nos salvaron a nosotros. Y

hemos de agradecerles su sacrificio. Se trata de una coda muy potente y un emotivo homenaje a todos los soldados.

OCEAN'S ELEVEN (2001)

De vez en cuando un *remake* es mejor que el original. En *Ocean's Eleven*, rodado a la vuelta del milenio, el director Steven Soderbergh y el actor George Clooney jugaban con un as en la manga, porque la película de 1961, protagonizada por Dean Martin y Sammy Davis Jr., es divertida, pero ni mucho menos una obra maestra. Lo que el Equipo Clooney lleva a cabo en la película de 2001 supera la hazaña de su antecesora y es un gran ejemplo de «vellocino de granujas», gracias especialmente a los actores secundarios. La *Ocean's Eleven* de 2001 es también un ejemplo de trama B tardía: la trama B arranca más tarde de lo que dictan los cánones, pero no por eso resulta menos eficaz.

Clooney interpreta al estafador Danny Ocean y su misión está, en apariencia, movida por la codicia. Pero cuando vemos cómo reúne a su equipo, planea un robo imposible y lo ejecuta con la precisión de un reloj suizo, nos damos cuenta de que la película trata también de otras cosas. Trata de una chica. Trata, más concretamente, de Julia Roberts. Y trata de cómo puede George recuperarla de manos de Andy García, el tío que se la arrebató. Hay otros temas: la «representación» y el «disfraz», y no hay ninguna escena de la historia donde el séptimo arte se mezcle mejor con el mundo del hampa que esa en la que Carl Reiner y Elliott Gould roban escenas a estrellas jóvenes como Matt Damon, Scott Caan y Casey Affleck, superándose a sí mismos y demostrando que el filme trata en realidad del honor y del orgullo. Porque al final resulta que el vellocino de esta película es la «hombría», y, conscientes de que ésa es la primera apuesta de los personajes, debemos seguir adelante.

Subgénero: vellocino de granujas.

Primas hermanas: *Rififi*, *Topkapi*, *Asalto al banco de San Luis*, *Un diamante al rojo vivo*, *Papillón*, *Fuga de Alcatraz*, *Con la poli en los talones*, *Sneakers (Los fisgonas)*, *Sospechosos habituales*, *Un trabajo en Italia*.

Ocean's Eleven (2001)

Guión de Ted Griffin basado en un guión de Harry Brown y Charles Lederer y en una historia de George Clayton Johnson y Jack Golden Russell.

Imagen de apertura: una cárcel. «¡Atención! ¡Un recluso!», grita un celador. Entra George Clooney (Danny Ocean). Vista oral. Saldrá por buena conducta. Es un león enjaulado. Entre rejas se encuentra incómodo.

Planteamiento: nos enteramos de que George estaba casado, y de que su mujer le dejó. «¿Qué cree que hará cuando esté en libertad?», le preguntan. George no responde. Sale de la cárcel con los mismos efectos personales con que entró: un esmoquin y un anillo de casado. ¿Qué haría un «hombre»? Lo veremos. George se planta en Hollywood, donde Brad Pitt (Rusty Ryan), su socio en el mundo del hampa, se dedica a enseñar a jugar al póquer a estrellas de cine. Brad es un granuja venido a menos; se aburre y está listo para nuevas aventuras. Pese a los pésimos resultados de su último robo, que dio con George entre rejas, al ver a su amigo se reanima.

Catalizador: George le cuenta su plan a Brad: robar un casino de Las Vegas. Pero no es un robo cualquiera, sino el mayor perpetrado jamás. Es una locura, pero a Brad le entra el gusanillo. Y sí, para quienes se fijan en esas cosas, la forma del casino que pretenden robar recuerda un pene.

Declaración del tema: Brad quiere saber por qué George se ha propuesto un plan tan arriesgado. George responde al instante: «El casino siempre gana... salvo que cuando tengas la mano perfecta lo apuestes todo y hagas saltar la banca». Brad no se lo traga, pero se suma a la «misión».

Debate: ¿serán capaces de llevarlo a cabo? Elliott Gould (Reuben Tishkoff, el mayor experto del mundo en Las Vegas) les aclara –y nos aclara– hasta qué punto es una locura querer robar un casino. Nadie lo ha hecho *nunca*. Y entonces se entera de quién es el objetivo: Andy García (Terry Benedict), un magnate de la ciudad del juego. Y resulta que, al igual que a George, Andy también le robó la hombría a Elliott. Porque, por dinero, Andy se dedica a echar abajo casinos viejos para erigir casinos nuevos, y en una de éstas se cargó el hotel-casino de Elliott. Con el apoyo de éste, George y Brad reúnen al resto del equipo. Cada uno de sus miembros tiene una habilidad particular

que es imprescindible para lograr la hazaña. Las escenas introductorias de cada uno de los Once de Ocean son las mejores desde *Un diamante al rojo vivo*: Carl Reiner (Saul Bloom), un ladrón chapado a la antigua que había colgado las botas, tiene esperanzas de que todavía haya una buena pieza que cazar para sus viejas mandíbulas. Matt Damon (Linus Caldwell) y otros son novatos en el mundo del crimen. Matt, en concreto, necesita hacerse valer a ojos de su padre, otro estafador de altos vuelos.

Transición al segundo acto: en el minuto 30, el grupo se reúne en casa de Elliott. «Tú eres el chico de Bobby Caldwell, de Chicago», le dice Elliott a Matt. «Exacto», responde Matt. «Maravilloso», dice Elliott, «pues pasa de una vez». Se acabó la discusión. Se han subido todos al barco.

Risas y juegos: se desvela el plan –aunque los espectadores solo nos enteramos de una parte–. Para que una película de robos sea entretenida son imprescindibles tres cosas: (1) que aparezca el equipo planeando el robo, (2) que el plan inicial se trunque, y (3) hurtarle al espectador algunos detalles. En esta parte de la película hay que incluir también una demostración de las habilidades del equipo; la conversación en que, al comprar unas furgonetas necesarias para el robo, Bernie Mac menciona consejos para cuidar la piel es hilarante; el diminuto Shaobo Qin demuestra sus facultades como acróbata; Eddie Jemison (Livingston Dell) es un genio loco de la informática. Por eso hemos ido a ver la película, por el placer y la emoción de ver a unos granujas tan diferentes entre sí saltar la banca.

Punto intermedio: «Suben las apuestas», y las risas y los juegos terminan cuando vemos a Andy García y comprobamos que el dueño del casino es un hombre cruel, robótico y temido por todos. Y por si eso no fuera bastante, la cosa se complica cuando aparece... la Chica.

Trama B: hasta ahora habíamos pensado que en esta película todo giraba en torno al dinero. Y ahora va y entra en escena Julia Roberts (Tess). Y aunque en realidad Julia tenga unos andares poco elegantes, su entrada eleva el grado de dificultad unos cuantos grados. Nos enteramos de que está saliendo con Andy, de que dejó a George cuando George estaba en la cárcel para salir con... con *ese* tío. Brad descubre que Julia tiene mucho que ver con los planes de George y éste admite que hay en juego algo más que dinero. El

verdadero tema de la película se nos revela al conocer una conversación previa: George admite el motivo de todo. «He perdido algo», le dice a Brad. ¿Algo en forma de pene? Pues... ¡sí!, eso también. De manera que, amén de un montón de dinero, hay que robar también una chica. En caso de que algo salga mal, ¿por cuál de las dos cosas optará George?

Los malos estrechan el cerco: en relación con Julia, o no, los «caballos» empiezan a caerse por todas partes: el artilugio eléctrico que Don Cheadle (Basher [Fiestero]) pensaba utilizar se escacharra; George se tropieza con Julia en el casino y le vetan la entrada; Carl no se encuentra bien. ¿Tienen tantas complicaciones algo que ver con el robo? ¿Quién es el capullo que no sabe a qué atenerse, Andy o el espectador?

Todo está perdido: mientras por fin llevan a cabo el robo hay más fallos e imprevistos. Carl sufre un ataque al corazón y nosotros, espectadores, pensamos que ha muerto. Como en toda película de robos que se precie, se trata de un «soplo de la muerte» ficticio: el infarto de Carl es parte del plan, como que George abordase a Julia.

Noche oscura del alma: en este caso, literal, porque, por cortesía de Don, Las Vegas sufre un apagón. Pero no solo la ciudad se queda a oscuras, también el espectador. ¿Qué demonios está pasando?

Transición al tercer acto: Brad llama a Andy y le dice que están robando el casino. Es la entrada al tercer acto. Ahora Julia forma parte del plan. Con su participación garantiza que el robo llegue a buen término. Además, insinúa que ella tal vez sea parte de la recompensa. Y las tramas A y B se cruzan con suavidad y elegancia.

Final: bajo la atenta vigilancia de Andy, la banda, disfrazada de hombres de SWAT, sale del casino botín en mano. En una ironía final, Andy opta por el dinero en lugar de por Julia, y pierde las dos cosas. Arrestan a George y el grupo echa un último vistazo al casino que acaban de robar. La cámara acentúa una vez la imagería fálica de la fuente del Bellagio.

Imagen de cierre: a las puertas de la cárcel, George se reúne con Julia. Llevan un anillo cada uno. George ha vuelto a ser un hombre.

MARÍA, LLENA ERES DE GRACIA (2004)

A veces, el héroe debe emprender el viaje solo. En muchas películas biográficas, como *Ray* y *Truman Capote*, y de búsqueda personal, como *A propósito de Schmidt*, *Algo en común* y *Náufrago*, puede contar con algún aliado, y hasta encontrar amigos por el camino, pero, en el fondo, el viaje guarda una lección que él solo puede aprender por sí mismo.

Uno de los mejores ejemplos del subgénero «vellocino en solitario» es la película *María, llena eres de gracia*, del guionista y director Joshua Marston. El filme ganó un premio a la mejor película extranjera en el Festival de Sundance, y es una demostración de manual de la HTBS y de la importancia de lo primario. Cuenta la historia de una chica colombiana que, embarazada y sin empleo, acepta trabajar de camello de droga. María deja su pueblo y agónicas esperanzas y acepta la oportunidad de huir ingiriendo unas bolitas de heroína que lleva por todo Estados Unidos en un accidentado viaje.

He dicho «primario» y, en efecto, esta película es una de las demostraciones prácticas más evidentes de que gestar una historia a ese nivel básico es tan importante: en una película de bajo presupuesto como ésa –sin dinero para efectos especiales, ni escenas de persecución, ni grandes estrellas–, nada resulta más atractivo para el público que identificarse con las necesidades inmediatas del protagonista. Lo cual es toda una lección que los grandes estudios deberían tener en cuenta a la hora de hacer las cuentas para la próxima entrega de la saga de Lara Croft. Porque, como ejemplo de vellocino de oro no hay filme más perfecto que esa película *indie* tan sencilla y al mismo tiempo tan cargada de significado.

Subgénero: vellocino en solitario.

Primas hermanas: *Barry Lindon*, *Quiero ser libre*, *A propósito de Schmidt*, *Truman Capote*, *Algo en común*, *Náufrago*, *Ray*, *En la cuerda floja*, *La feria de las vanidades*, *Cold Mountain*.

María, llena eres de gracia (2004)

Guión de Joshua Marston.

Imagen de apertura: Catalina Sandino Moreno (María) y su amiga Yenny Paola Vega (Blanca) esperan el primer autobús del día, que las llevará al trabajo. Nos encontramos en una pequeña población de Colombia, pero todos los espectadores del mundo entienden la rutina de la familia y el trabajo.

Declaración del tema: al salir del trabajo, Catalina queda con su aburrido novio, Wilson Guerrero (Juan). María se fija en el tejado debajo del que se están besando y dice que le gustaría «subir». «Puedes bajar de la misma forma que subes –dice Wilson–. Sola.» Catalina tiene aspiraciones. ¿Adónde llegará?

Planteamiento: Catalina trabaja en una enorme floristería; se dedica a quitar las espinas de los largos tallos de las rosas. Junto con su amiga Yenny sobrevive intercambiando chismes sobre los chicos guapos del almacén. Conocemos a uno, Charles Albert Patiño (Felipe), que luego será importante. En casa de Catalina vemos que su hermana cuida de su hijo sola; el padre la abandonó hace mucho tiempo. La familia sobrevive gracias a la contribución de Catalina (ése es su particular «salva al gato»). El sentido común de Catalina, el sacrificio que hace por su familia y sus aspiraciones hacen que nos identifiquemos con ella. Se pone enferma en el almacén y su jefe le suelta un grito. Su familia le grita también cuando dice que se marcha. A su alrededor el futuro no tiene vuelta de hoja: es un callejón sin salida. Es el definitivo momento inercia = muerte. O el héroe cambia, con los riesgos que eso conlleva, o «muere».

Catalizador: Catalina acude a una fiesta y ve a Charles. Bailan delante de Wilson. Es evidente que Catalina tiene problemas con ese novio suyo de «voltaje reducido». Al día siguiente le dice que está embarazada. Wilson se ofrece a casarse con ella. Catalina le rechaza.

Debate: ¿qué hará Catalina? Tiene miedo a acabar como su hermana: sola, con un hijo y una vida insípida. Y sabemos que aspira a algo más.

Transición al segundo acto: Charles se lleva a Catalina en su moto a Bogotá, donde el Jefe de él le ofrece a ella un trabajo como camello. Es ilegal

y peligroso, pero Catalina acepta. Coge el dinero y emprende su misión. Entramos en el segundo acto.

Trama B: mientras espera el comienzo de la misión, Catalina conoce a Guilied López (Lucy), otra camello que vio al conocer al Jefe. Guilied es una guapa y elegante chica de ciudad. Se trata de un personaje típico de trama B, porque es el espejo deformado de la hermana de Catalina y su polo opuesto en todo. Será la guía de Catalina en el mundo nuevo en que se adentra. La relación entre ambas es la historia de amor donde se debatirá el tema de la película. Las aspiraciones de Catalina aumentarán gracias a Guilied.

Risas y juegos: comienza el aprendizaje de Catalina. Guilied la inicia en el arte de tragarse una uva entera, habilidad necesaria para ingerir las bolas de heroína. Guilied es una experta y puede enseñar a Catalina muchos trucos. Catalina no se lo puede contar a nadie. Y entonces Yenny le confiesa que también ella pasa droga. Llegado el día, Catalina tiene que tragarse las píldoras y preparar el viaje a Estados Unidos. Y escucha una amenaza del Jefe: si se pierde alguna bolita de heroína, su familia puede sufrir algún daño. Sube al avión. Están ya a bordo Guilied, Yenny y una cuarta mujer. El vuelo es peligroso. Guilied está enferma y Catalina pierde alguna bolita, que tiene que volver a tragarse. Es el vía crucis de los que trafican con drogas: miedo, riesgo y detalles sórdidos.

Punto intermedio: una «falsa victoria». Los agentes de aduanas norteamericanos retienen a Catalina, que tiene en cambio la suerte de no pasar por rayos X porque está embarazada. A diferencia de la cuarta mujer, a la que detienen, Catalina queda en libertad. Guilied, Yenny y ella se encuentran con sus contactos. Guilied está muy enferma. «Suben las apuestas» en las tramas A y B.

Los malos estrechan el cerco: una vez entregada la droga, empiezan los verdaderos problemas. Las tres mujeres quedan bajo vigilancia en un motel hasta que defecan las bolitas de heroína. A medianoche, los matones que las custodian se llevan a Guilied. Catalina y Yenny encuentran sangre en el baño. Asustadas, cogen la droga y salen corriendo. Ahora los malos, los malos de verdad, persiguen a nuestras protagonistas, que están fuera de su elemento y en un país extraño. Catalina se refugia en casa de Patricia Rae (Carla), la

hermana de Lucy, que será su nueva mentora. Patricia presenta a Catalina a Orlando Tobón (don Fernando), un apagafuegos que ayuda a inmigrantes ilegales.

Todo está perdido: Orlando se ofrece a encontrarle un empleo a Catalina: ¿sabe Catalina coser? En la calle, Catalina ve a un hombre quitándole espinas a una rosa y se da cuenta de que Estados Unidos es como Colombia, que tiene los mismos problemas con el trabajo, la familia y el pago del alquiler a fin de mes. Cuando se entera de que Guilied ha sido asesinada y le han sacado las bolitas de heroína del estómago, siente el «soplo de la muerte».

Noche oscura del alma: tras ver una ecografía de su hijo, Catalina habla con Patricia de su vida en Estados Unidos. Patricia también está embarazada, pero tiene un marido esforzado y trabajador, y sueña con un estupendo futuro. ¿Qué hará Catalina?

Transición al tercer acto: cuando Patricia se entera de que han matado a Guilied, y de que Catalina ha tenido algo que ver con el asunto, las tramas A y B se cruzan. Patricia echa a patadas a Catalina y a Yenny y éstas deciden ir a ver a los malos.

Final: Catalina y Yenny entregan sus bolitas de heroína a los traficantes y Catalina tiene el valor de insistir en que les paguen. Catalina paga el funeral de Guilied, hace las paces con Patricia y las dos, y Yenny, se dirigen al aeropuerto, donde Catalina coge un avión para volver a Colombia.

Imagen de cierre: Yenny sube al avión, pero Catalina decide que probará suerte en Estados Unidos. Quiere una vida mejor para su hijo. Un final muy propio de un vellocino de oro. Catalina no ha conseguido lo que quería, pero va a cambiar de vida. La imagen de cierre es la de una mujer independiente y orgullosa que camina hacia un nuevo futuro. ¡Síntesis! La heroína ha transformado el mundo.



Tom Hanks y su pelotón «en el camino» en *Salvar al soldado Ryan*. Como en la historia de *Jasón y los argonautas*, lo importante no es el «vellocino de oro», sino la transformación que experimentan los protagonistas.

3. La lámpara maravillosa

La magia es la materia de que están hechas las películas. Y las películas que hablan de magia son de las más populares de todos los tiempos.

Hay en ellas algo onírico con lo que inmediatamente conectamos. Quizá por eso el género que he llamado «La lámpara maravillosa» despierte nuestra fantasía y haya dado películas de evasión tan deliciosas.

El nombre viene, naturalmente, de la leyenda de Aladino, en la que al protagonista le basta frotar la lámpara para convocar al genio de los tres deseos. Historias de contenido mágico las ha habido en todas las culturas y en todas las épocas. Y, bien la magia sea una alfombra voladora, un guisante mágico o el hechizo de una bruja, todas comparten la siguiente advertencia, que es la moraleja del género: cuidado con lo que deseas.

En lo más profundo de la psique conviven tanto la fantasía de decirse «vuela», como la conciencia aún más honda de que no se puede volar.

O no se puede... todavía.

Deseamos ser más que humanos para superar lo que nos ata, pero secretamente sabemos que ser humanos es estupendo.

Inevitablemente, en el tercer acto de todas las películas del género, el héroe renuncia a los poderes mágicos que se le han concedido y resuelve sus problemas sin ellos, lo cual nos da una pista de por qué este género nos toca la fibra sensible. Vivir es... bello, nos cuentan. La verdadera magia consiste en disfrutar de lo que tenemos.

La variedad de lámparas –y los muchos tipos de magia que salen de ellas– es asombrosa. En «la lámpara corporal», los protagonistas pueden cambiar de edad, género y hasta de especie y acaban sintiendo una inmensa gratitud por su vida, como ocurre en *Big*, *El sueño de mi vida* y *Cariño, estoy hecho un perro*. Luego está «la lámpara objetual», con elixires, fórmulas o tótems que dan pie a la anhelada transformación de la vida para, por ejemplo, resultar atractivo para el otro sexo (como en *Poción de amor n.º 9*), ser delgado y sexy (*El profesor chiflado*) o tener un mando a distancia capaz de poner la

vida en cámara rápida (*Click*).

Además, en esta familia hay «lámparas angelicales», que son relatos con apariciones mágicas de seres sobrenaturales como *¡Oh, Dios!*, o su gemela, *Como Dios*, y *Cocoon* y la serie de *Herbie* (coescribí con Colby Carr el primer borrador de su reciente reencarnación). Está también «la lámpara maldita», representada por películas como *¿En qué piensan las mujeres?* y *Mentiroso compulsivo*, donde el protagonista se encuentra de pronto dotado de unos poderes que quizá no haya pedido y aprende una oportuna lección gracias a ellos. Y por último está «la lámpara surrealista», películas con todas las premisas del género en las que el mundo cambia por medio de otro tipo de magia relacionada con la ciencia o la pseudociencia y el protagonista entra a formar parte de un universo paralelo, como ocurre en *Atrapado en el tiempo*, *Pleasantville* y *El efecto mariposa*.

En todas las «lámparas maravillosas», el protagonista adquiere poderes mágicos de repente y la forma en que lo hace pasa rápidamente al olvido. Los métodos son diversos: darse un golpe en la cabeza (*Peggy Sue se casó*), por medio de una máquina expendedora mágica (*Big*), con una máscara de madera capaz de transformar a quien se la pone prácticamente en un dibujo animado (*La máscara*) y hasta mediante preguntas de un hijo a su padre para que deje de mentir (*Mentiroso compulsivo*). El público perdona la simpleza del mecanismo porque el cine consigue, una vez más, dejar en suspenso nuestra capacidad crítica y la sustituye por la lógica del hecho mágico –si los guionistas dejan las cosas claras desde el principio, por supuesto–, y lo normal es que demos un «salto de fe» por película.

Como en los géneros de que ya hemos hablado, todos los cuentos «lámpara maravillosa» poseen tres elementos que les dan entidad. En este caso: (1) un «deseo», (2) un «hechizo» y (3) una «lección».

¿Les echamos un vistazo?

¡Tus deseos son órdenes para mí!

Una lámpara maravillosa solo es plausible cuando el héroe merece los poderes mágicos que se le otorgan. Según cierta escuela, solo hay dos tipos de historias: el relato de «empoderamiento», sobre un personaje desamparado que necesita ayuda, y el relato «ejemplar», en el que el poderoso (matón,

gorila, abusón) se lleva su merecido. En ningún otro género es esta diferencia más evidente. El héroe tal vez sea un hombrecillo parecido a Cenicienta y hace realidad su deseo voluntariamente –como en *El sueño de mi vida* y *Big*–, pero también puede ser un tipo pretencioso y poco civilizado que merece una lección de humildad y a quien el deseo se le viene encima para que le sirva de escarmiento (como sucede en *Mentiroso compulsivo*, *Amor ciego* y *¿En qué piensan las mujeres?*). La dinámica es la misma en ambos casos: el héroe necesita casi desesperadamente la magia que se le concede.

El «hechizo» tiene que ser único, descubrir un aspecto del héroe que no hayamos visto y tener límites. Así que, cuando nos da por la magia, los guionistas tenemos que crear un conjunto de límites que yo llamo **las reglas**. La magia y las reglas son inseparables. En *Como Dios*, Morgan Freeman lo dice sin tapujos cuando concede a Jim Carrey poderes divinos: «Te voy a explicar las reglas».

Respetar las reglas es complicado, pero cuando lo hacemos ocurren cosas maravillosas. Pensemos en *Poción de amor n.º 9*, donde dos científicas (una de ellas es Sandra Bullock) inventan una fórmula que las hace irresistibles para el otro sexo. Cada dosis de la poción no solo dura un tiempo determinado, sino que, para que tenga efecto, quien se la toma tiene que hablar con la persona a la que quiere hechizar. Una vez establecida esta regla, Dale Launer, guionista y director de la película, se ciñe a ella y nos ofrece situaciones donde resulta difícil de aplicar. El guionista que no se tome en serio las reglas escribirá un guión flojo y descuidado. Los ejecutivos de los estudios están deseando sacar su rotulador rojo y ponerse a tachar. No les demos motivos.

Que el público se crea el truco, ésta es la clave. Le estamos pidiendo que se trague el hechizo, de modo que, si incumplimos el contrato con él violando las reglas, corremos el riesgo de que pierda el interés. Existe una pequeña amenaza que yo llamo **doblo camelo**. Es una acumulación de transformaciones mágicas que ensucia la trama. Ocurre en *El sueño de mi vida*, donde mandan al futuro a una niña de trece años y, además, la convierten en una mujer de treinta. Pero es un error, porque, una vez cometido, hay que ceñirse a dos conjuntos de reglas: (1) alguien que vive en

1980 y se encuentra de pronto en 2004, y (2) una niña de trece años que de repente tiene treinta. Aunque se acumulen los trucos, «*Big* pero en chica» no es mejor que «*Big* a secas».

Lo más importante de tanto tejemaneje es también lo más importante en cualquier historia: ¿qué transformación experimenta el héroe? En el caso de las películas con magia, el héroe comprende que lo que tenía al principio es lo que en realidad desea. Cerrar el círculo, ése es el tema de todas las películas del género «La lámpara maravillosa». Cual palomas mensajeras de la existencia, los héroes de los relatos con magia vuelven a su nido con los ojos bien abiertos. Porque de no haber sido por su vuelo al país de la fantasía, el proceso de autoafirmación de su vida nunca se habría producido.

Parte importante de lo que es aprender la lección, que a partir de ahora verás en todas las películas de «La lámpara maravillosa», es un episodio del tercer acto donde el héroe **aprende a hacerlo sin magia**, concepto clave de la caja de herramientas que utilizo siempre que trabajo en el desarrollo de una «lámpara maravillosa». ¡Dumbo sin su pluma! En *Como Dios*, Jim Carrey (en el papel de Bruce Nolan, el hombre del tiempo) solo quiere cambiar de verdad una vez que ha perdido a su novia, consigue que despidan a su mayor enemigo y deja su trabajo. Lo único que le queda aprender de sus poderes divinos es a ayudar a los demás sin esperar nada a cambio. Cuando por fin aprende, recibe lo que siempre quiso: ¡lo que ya tenía!

En muchas películas del género «La lámpara maravillosa» aparece un personaje llamado **confidente**, un aliado a quien el protagonista puede confiar su secreto. Hay una razón práctica para que así sea: el héroe tiene que decirle a alguien –y a nosotros– lo que está pasando. Pero el confidente se limita a observar y, a menudo, acaba por apartarse a un lado por falta de fe en la magia. A veces puede aprovecharse de la confianza del héroe para conseguir algo o perjudicar al protagonista en un momento crucial. Solo quienes merecen el beneficio de la magia pueden aprender de ella. Porque, al final, de eso tratan todas las películas de «La lámpara maravillosa», del poder de creer en uno mismo.

¿Será tu lámpara en verdad maravillosa?

Ya sea tu protagonista un orgulloso que necesita una lección o alguna Cenicienta capaz de aprovechar la magia como una bendición, una «lámpara maravillosa» debe contar con los siguientes elementos:

1. Un «deseo», que pide el héroe u otro se le concede, y la necesidad imperiosa de escapar del mundo corriente y moliente.
2. Un «hechizo» que, aunque se escape a la lógica normal, se ciña a unas reglas lógicas. Ah, y no te dejes tentar por el «doble camelo».
3. Una «lección», que es «¡cuidado con lo que deseas!», el tema de todas las lámparas maravillosas. Porque la vida está bien tal como es.

Ahora vamos a analizar la estructura de algunas películas con magia. Porque, por lo que respecta al género «La lámpara maravillosa», el público siempre está deseando una lección que le deje hechizado.

VIERNES LOCO (1976)

Preguntadle a cualquier mujer de cierta edad y os lo dirá: la película que le ayudó a superar la adolescencia –que ayudó a todas las mujeres–, la película que le caló más hondo que ninguna otra, el DVD favorito de todos los tiempos para ver tumbada en el sofá, debajo de una manta y con una fuente llena de palomitas, es la versión de *Viernes loco* protagonizada por Jodie Foster.

Aunque no sé bien por qué.

Supongo que tiene que ver con ese momento tan especial en la vida de toda mujer en que una madre y su hija de quince años son por fin conscientes de esa tensión única y singular que las une. La hija se siente un patito feo, la madre cree que nadie la valora lo suficiente. No es de extrañar, por tanto, que hicieran un remake de *Viernes loco* en 2003, *Ponte en mi lugar*, protagonizado por Lindsay Lohan y Jamie Lee Curtis.

Yo prefiero analizar la primera versión no solo por nostalgia, sino por darnos cuenta de cuán lejos hemos llegado en el mundo de la tecnología «mágica». Si el «hechizo» de *Mentiroso compulsivo* te parece poca cosa, no te vas a creer a qué extremos llega aquí el «doble camelo». Pero al mismo tiempo, *Viernes loco* revela una gran verdad sobre las lámparas maravillosas: si los protagonistas están bien contruidos, el hecho mágico importa bastante menos.

Viernes loco, una película de Gary Nelson para los estudios Disney, es una de varias películas de éxito del subgénero «lámpara corporal» –como *Big* y *El sueño de mi vida*–. Funciona, sin embargo, por una razón muy sencilla: porque la lección que aprende el protagonista se puede calificar de «primaria».

Subgénero: lámpara corporal.

Primas hermanas: *Viceversa*, *De tal padre, tal hijo*, *Plantón al cielo*, *Big*, *Una chica de ensueño*, *El sueño de mi vida*, *Dos veces yo*, *Switch*, *Este cuerpo no es el mío*, *Cariño, estoy hecho un perro*.

Viernes loco (1976)

Guión de Mary Rodgers, basado en su novela.

Imagen de apertura: una joven Jodie Foster dormida en su cama. Son las siete y media de la mañana de un viernes 13. Al cabo de una hora, el día se habrá «vuelto loco».

Planteamiento: Jodie (Annabel Andrews, una chica de trece años) lleva brackets, y no tiene pechos pero sí un hermano santurrón que suele dejarla en ridículo y una madre que no deja de reírse de ella. Barbara Harris (que está espectacular) es una mujer a quien John Astin, su marido, un machista bienintencionado, no valora ni hace el menor caso. Averiguamos también durante el planteamiento que el padre quiere que su mujer y Jodie le ayuden en un evento relacionado con su trabajo (nota: siempre es bueno un gran acontecimiento al despegar para que la magia se vuelva todavía más necesaria). Barbara se pasa la vida limpiando lo que los demás ensucian, y nada está más sucio y desordenado que el dormitorio de Jodie. Pero ¿qué le pasa a esa chica? Para empezar, Jodie está ya en una edad en que ya tiene vida fuera de casa: es capitana de su equipo de hockey hierba, hace esquí acuático y anda medio enamorada de Boris, un vecino y, tal vez, pariente lejano de Napoleon Dynamite. Madre e hija atraviesan una etapa de transición. Ese punto en que para muchas «lámparas maravillosas», y para muchas vidas, seguir como se está es igual a morir.

Catalizador: el intercambio de cuerpos ocurre de una forma muy rudimentaria y seguramente horrorice a los fans de Ingmar Bergman. Mientras Jodie en un bar y Barbara en casa se están quejando la una de la otra, las dos dicen, en el mismo instante: «Ojalá pudiera cambiarme por ella aunque solo fuera por un día». Y con la pantalla partida en dos y el aderezo de una iluminación psicodélica, se produce el milagro.

Debate: ¿qué van a hacer ahora? Se dan cuenta enseguida de que Jodie está en el cuerpo de mamá y Barbara en el de Jodie, y aceptan la nueva situación de inmediato (quizá demasiado de inmediato), sin resistencia. Es la premisa de la película, así que la aceptan sin más (luego, en otras «lámparas maravillosas», el intercambio se ha vuelto más «realista»). Las dos aceptan la

transformación de forma algo surrealista. Jodie, en el cuerpo de Barbara, tiene pechos, y le gusta. Barbara, en el cuerpo de Jodie, llama a casa y pregunta por Bill, su marido, y así da comienzo una extraña tensión sexual que impregna toda la película. ¿Primitivo? Como un accidente de coche. Jodie les cuenta a sus amigas lo que ha pasado, y se ríen de ella.

Declaración del tema: al dirigirse al instituto, las amigas de Jodie dicen: «Las idiotas de nuestras madres no soportarían ni un solo día como los que nosotras tenemos que aguantar». ¿Quién lleva una vida más dura, Barbara o Jodie? Ahora lo veremos.

Transición al segundo acto: tras aceptar el hecho mágico, Jodie y Barbara deciden ver qué tal es la vida de su otra mitad.

Risas y juegos: por ahora, las protagonistas se limitan a trabajar el concepto. Veamos, ¿qué es lo más divertido de que una madre y una hija intercambien sus vidas? ¿A qué **escenas obligadas** y a qué *riffs* podemos recurrir para disfrutar al máximo de nuestro juguete? En el instituto, Jodie (Barbara) se vuelve una remilgada, echa a perder una clase de fotografía y suspende un examen de mecanografía. En casa, Barbara (Jodie) intenta maquillarse, monta un buen lío con la colada y se deja comer el terreno por operarios, vecinos e instaladores. El lenguaje corporal de Barbara y sus reveladoras reacciones en el mundo de los adultos dan vida a «la promesa de la premisa».

Punto intermedio: «Suben las apuestas» cuando interviene el padre. La mayor cuenta de su empresa depende de su mujer y de su hija: la primera debe demostrar que está a su lado siempre, como leal y cumplida esposa; la segunda tiene que brillar en una competición de esquí acuático, para epatar al cliente.

Trama B: Barbara (Jodie) decide aprovechar la magia para conquistar a Boris. En una escena que hará que el pobre chico probablemente necesite terapia en algún momento de su vida, Barbara (en realidad, Jodie) flirtea con el menor. A Boris le gusta Mamá; le complace que una mujer adulta le dedique tiempo, pero también le inquietan los matices sexuales del asunto. Barbara da muestras de su enorme talento porque no traspasa la fina línea que separa una cosa de otra. Otra muestra de la habilidad del guión es la reacción

de Jodie (Barbara) al ver cuán desordenada está su habitación.

Los malos estrechan el cerco: las reglas son estrictas y les complican las cosas a madre e hija: Jodie (es decir, su madre) deja boquiabiertas a sus amigas con sus conocimientos de Historia, pero las decepciona en el campo de hockey. En casa, Barbara (es decir, Jodie) primero se entera de que su hijo admira a Jodie y luego habla con el director del instituto y averigua que su hija tiene un cociente intelectual muy alto. Entretanto, Jodie (Barbara) visita por sorpresa a su padre y a su atractiva secretaria. En el cuerpo de Jodie, Barbara se quita los brackets, se peina y se mira al espejo de tal manera que los espectadores llegamos a creer que en verdad es otra. Los prejuicios están a punto de desaparecer. Madre e hija empiezan a defenderse la una a la otra.

Todo está perdido: los verdaderos momentos «letales» llegan cuando aumenta el peligro. Cuando el clímax se acerca, el «soplo de la muerte» es una amenaza física concreta cuando Jodie (Barbara) se calza sus esquís acuáticos y su madre (Jodie) corre a salvarla.

Transición al tercer acto: durante la persecución se rompe el hechizo. «¡Ojalá pudiera volver a mi cuerpo!», dicen madre e hija, y, de pronto, ¡plaf!, ya está. Esta vez, además, la magia da otra vuelta de tuerca, porque amén de cambiar de cuerpo, Jodie y Barbara cambian de lugar.

Final: y Jodie, que no sabe conducir, y Barbara, que no sabe hacer esquí acuático, dejan a todos con la boca abierta. Los clientes del padre quedan encantados, y madre e hija recuperan su buena relación... y no vuelven a discutir nunca más.

Imagen de cierre: coda: Barbara y Jodie se han hecho amigas. Hay un momento de síntesis cuando las dos responden «gracias» cuando el padre y esposo felicita a Jodie, que ha conseguido a Boris y se ha ganado las simpatías de su madre. Definitivamente, el mundo ha cambiado para mejor... gracias a la magia.

COCOON (1985)

Atendiendo a un deseo expreso, o no, una criatura mágica desciende al singular mundo de un grupo de personajes singulares y les concede sus singulares deseos... cuando los merecen. En eso consiste, en pocas palabras, una «lámpara angelical». En la mayoría de las lámparas angelicales, el agraciado es un joven (por ejemplo, Cenicienta) con toda la vida por delante. Resulta irónico que en *Cocoon*, de Ron Howard, el único personaje joven sea Steve Guttenberg (que luego se haría famoso por *Loca Academia de Policía*) y que los singulares personajes que reciben el angelical regalo tengan todos más de sesenta y cinco años.

En muchas lámparas angelicales, la acción empieza en un entorno único, con los seres marginales que lo habitan y un problema que necesita solución. En el primer filme de la serie de *Herbie* ese entorno son las carreras de coches, en *Ángeles*, el béisbol, y en ambas, los protagonistas son un grupo de personas que solo quieren que cambie su suerte pero necesitan un milagro para que eso ocurra. En *Cocoon*, el entorno es una residencia de la tercera edad y el grupo de los internos que viven en ella (Jessica Tandy, Hume Cronyn, Don Ameche, Wilford Brimley y Maureen Stapleton), que afrontan una «edad dorada» no tan dorada. En la residencia reinan la muerte, los remordimientos y la tristeza... y en esto llegan Brian Dennehy y Tahnee Welch, echan unas piedras a una piscina y, *voilà!*: el manantial de la eterna juventud. Cuando culminan las risas y los juegos y surgen los problemas, hay que tomar una decisión: quedarse en la Tierra y morir como todo el mundo o... elegir la magia y vivir para siempre.

Subgénero: lámpara angelical.

Primas hermanas: *Mary Poppins*, la serie de *Herbie*, *¡Oh, Dios!*, *Nuestros maravillosos aliados*, *Cortocircuito*, *Ángeles*, *Aladino*, *¿Conoces a Joe Black?*, *Como Dios*, *La niñera mágica*.

Cocoon (1985)

Guión de Tom Benedek, basado en una idea de David Saperstein.

Imagen de apertura: un telescopio apuntando a las estrellas. Un niño observa la Luna; es el personaje que abre y cierra la película, que la «contiene» como si fuera un sujetalibros.

Planteamiento: una residencia de la tercera edad en Florida. Los ancianos que viven en ella están en distintos estadios de su declive: unos sufren en silencio, otros asisten a clases de baile. Don Ameche (en el papel de Arthur Selwyn) es el Casanova del lugar. Wilford Brimley (Benjamin Lucket), su desagradable secuaz. Jessica Tandy (Alma) y Hume Cronyn (Joseph Finley) son felices coleguitas. Hume acaba de recibir una mala noticia del médico. Cuando los tres hombres se cuelan en la casa de al lado para darse un baño en la piscina, sus vidas están muy próximas al final. Wilford solo tiene otro motivo de alegría: su nieto David, el niño del telescopio. Y, en principio sin relación alguna con este universo, conocemos también a Jack Bonner (Steve Guttenberg), que trabaja en un barco turístico. El negocio le va mal, algo que no tiene visos de cambiar.

Catalizador: llegan a las vidas de Steve y de sus amigos Brian Dennehy (Walter) y Tahnee Welch (Kitty). Aunque parecen «normales», transmiten una sensación muy rara. Alquilan el barco de Steve y la casa de la piscina donde se han bañado los ancianos, a la que ahora tienen prohibido ir.

Debate: ¿qué se proponen los dos desconocidos? Steve se los lleva al mar a buscar unas piedras. Tahnee se comporta de un modo muy extraño. Steve está intrigado. Por otro lado: ahora que tienen prohibido el baño vespertino, ¿qué harán los ancianos? Cuando a Wilford le quitan el carné de conducir por pérdida de visión, los tres amigos deciden saltarse la prohibición e ir a nadar de todas formas, diciendo...

Declaración del tema: «No recuerdo cuándo fue la última vez que me arriesgué a hacer algo». Nuestro tema: ¿es demasiado tarde para correr el riesgo de vivir?

Transición al segundo acto: en la piscina, Wilford, Jessica y Hume ven varias piedras en la parte más honda. Se zambullen de todas formas, y

empiezan a salpicar y a jugar como niños. Al poco se sienten más jóvenes, con más energía. La piscina los regenera.

Trama B: si la trama B es, en muchos sentidos, la historia entre Steve y Tahnee, también trata de otro inquilino de la residencia de ancianos, Jack Gilford (Bernard Lefkowitz), amigo de Wilford, Hume y Don cuya mujer tiene alzheimer. Pero no quiere correr el riesgo de cambiar de vida. Se trata de un «confidente» con un miedo cerval. En su diálogo con los demás es donde se debate el tema de la película... mientras que los retozos sexuales de Tahnee y Steve están pensados para atraer más público joven a la sala.

Risas y juegos: cuando los ancianos encuentran un vigor renovado para volver a vivir, los espectadores descubrimos que la «promesa de la premisa» es, básicamente, el mito del manantial de la eterna juventud actualizado. Y resulta irónico, porque los guionistas han optado por ambientar la película en Florida, el territorio donde Ponce de León buscó ese mismo manantial (¡qué estupenda atracción turística sería ahora dicho manantial!). Las risas y juegos son de manual cuando los osos plateados de nuestra historia se hacen «Viagra Superstars». Hume mejora de su enfermedad y el rumor de la piscina milagrosa corre como la pólvora. Averiguamos por qué el agua tiene poderes cuando Steve se da de bruces con el secreto de Tahnee: Brian y ella ¡son alienígenas!, y las piedras que han sacado del mar y echado en la piscina son *cocoons*, «capullos», de sus congéneres. La pareja del espacio traba amistad con los ancianos: se bañan juntos en la piscina, juegan a las cartas...

Punto intermedio: a mitad de película hay una «falsa victoria» y es el principio de la cuesta abajo hasta el «Todo está perdido». En una gran escena de venganza, Wilford vuelve a hacer el examen de conducir y triunfa en el test de visión. La «Patrulla Especial» sale a divertirse por la ciudad en el coche de Wilford y les demuestran un par de cosas a los «chicos» en una discoteca donde se baila break dance. Pero para entonces los ancianos se están volviendo ya un poco irritantes. La magia empieza a cansar. Es el momento perfecto para saber que Hume tiene una amante en el pueblo. Su «nueva juventud» tiene un reverso tenebroso: pone en peligro el amor de Jessica... y su matrimonio.

Los malos estrechan el cerco: Hume y Jessica se separan. «Me alegro de

que vayas a vivir, Joe. Pero yo también tengo que vivir.» Que Jack, por su parte, se niegue a meterse en la piscina y la sanación de su mujer son puntos de fricción. Revela en público el poder sanador del agua y... se produce una revolución: la residencia en pleno corre a zambullirse.

Todo está perdido: Brian descubre que, con la invasión, en uno de los capullos se ha abierto una grieta y el alienígena de su interior ha muerto. Consecuencia: el agua ha perdido sus facultades milagrosas. Esa misma noche, Jack encuentra a su mujer muerta, la lleva a la piscina y la sumerge. Pero es demasiado tarde.

Noche oscura del alma: se llevan a la mujer de Jack en ambulancia. A los capullos les quedan escasas horas de vida.

Transición al tercer acto: la única esperanza es devolver los capullos al mar. Las tramas A y B se cruzan en un momento de síntesis: Steve y los ancianos unen sus fuerzas para llevar los capullos. En señal de gratitud, Brian ofrece a todo el mundo la vida eterna. Lo único que hay que hacer es acompañarle al espacio exterior... para siempre.

Final: ¡menudo dilema! ¿Irse o quedarse? Wilford comparte sus planes con David, que se los toma muy mal. La carrera por escapar incluye un momento de aprobación: David da el visto bueno a su amigo. La nave extraterrestre se eleva con quienes han decidido correr el riesgo. Jack y Steve, personajes de la trama B, se quedan.

Imagen de cierre: «Funeral» por Wilford. David, el personaje que abrió la película y la cierra, mira al cielo. Su abuelo está allí arriba, en alguna parte, feliz por fin.

EL PROFESOR CHIFLADO (1996)

«—Y ahora, una advertencia...»

Una de mis frases favoritas. Es de *La muerte os sienta tan bien* y la dice Meryl Streep tras beberse una pócima que la hará por siempre joven y justo después de haber leído las reglas... demasiado tarde. En la película resulta desternillante y nos recuerda otro principio fundamental de las lámparas maravillosas: la maldición solo es obvia *después* de haber conseguido lo que más se desea. Es también una seña de identidad de la «lámpara objetual», esas historias en las que la magia nos llega a través de un tótem (*Una pandilla de altura*, *La máscara*) o de un elixir (*Poción de amor n.º 9*). Una de las mejores películas de este subgénero es *El profesor chiflado*, el *tour de force* del director Tom Shadyac.

Como el original, una obra maestra de Jerry Lewis, el remake de Eddie Murphy está inspirado en la novela *El doctor Jekyll y mister Hyde*, aunque esta vez, en vez de retratar a un científico enfermizamente tímido transmutado en ególatra, se ocupa de la obsesión por la pérdida de peso. En el papel del gordinflón Sherman Klump, Eddie es brillante y simpático, pero su exceso de peso le impide prosperar. Solo cuando inventa una pócima para perder kilos y se convierte en Buddy Love («amor de colega», un nombre que parece un homenaje a un género del que pronto hablaremos), sale a relucir el egocéntrico que lleva dentro... y comienza la batalla entre sus dos mitades. Puede que ser Buddy le ayude a entrar en determinados sitios, pero, siendo Buddy, nunca encontrará la felicidad. La moraleja, «hazlo sin magia», es evidente. Al final resulta que todo deseo es una maldición, incluso cuando conseguimos lo que *creíamos* que queríamos.

Subgénero: lámpara objetual.

Primas hermanas: *Sueños eléctricos*, *Poción de amor n.º 9*, *La máscara*, *Jumanji*, *Flubber*, *La muerte os sienta tan bien*, *Una pandilla de altura*, *Clockstoppers*, *detener el tiempo*, *Click*, *Mimzy*, *más allá de la imaginación*.

El profesor chiflado (1996)

Guión de David Sheffield, y Barry W. Blaustein, Tom Shadyac y Steve Oedekerk, basado en la película del mismo título escrita por Jerry Lewis y Bill Richmond.

Imagen de apertura: Eddie Murphy interpreta muchos papeles en esta película. Primero hace de clon de Richard Simmons, famoso profesor de aerobio de la televisión norteamericana. En primer plano, un gordinflón se prepara para afrontar el día.

Planteamiento: conocemos a Sherman Klump (Eddie como gordo), un profesor universitario que investiga una fórmula de reducción de peso. Tiene un momento «salva a ese ratón de laboratorio» cuando evita que su conejillo de indias sea sometido a más experimentos. Admiramos a Sherman, como hace John Ales, su ayudante. Su colega Larry Miller (en el papel de Dean Richmond), sin embargo, no. Larry le llama a capítulo y nos desvela su debilidad: Sherman espanta a muchas personas que podrían donar dinero a la universidad. También conocemos a Jada Pinkett Smith (la señorita Purty), por quien Sherman bebe los vientos pero es demasiado tímido para pedirle una cita. Al contrario, prefiere marcharse a casa, donde conocemos al resto de los Klump, que se citan en una escatológica cena. Gracias a la magia del maquillaje, Eddie interpreta brillantemente a todos los miembros de la familia. Todos ellos tamaño XXL.

Declaración del tema: «Siempre serás gordo», le dice a Sherman su madre (también Eddie), en un momento inercia = muerte, pero añade: «Lo único que tienes que hacer es creer en ti mismo. Si lo haces, conseguirás todo lo que te propongas».

Catalizador: inspirado por su madre, Sherman le pide a Jada que vayan a The Scream, un club de hip hop, pero... ¿estará en forma cuando llegue la ocasión?

Debate: ¿amar o zampar? Sherman se debate entre su apetito y su necesidad de ser «normal», una batalla absolutamente primaria. Y tiene una pesadilla: sueña una escena copiada de *De aquí a la eternidad* en la que aplasta a la pobre Jada en una playa. Pero la noche de la cita... está listo. Va

con Jada a The Scream y todo va rodado hasta que un cómico con inclinación al insulto –¡qué bien está Dave Chapelle!– le deja fuera de juego con chistes de gordos. Sherman se lo toma como puede, pero su aflicción es palpable. Cuando termina el espectáculo, Sherman lleva a Jada a su casa, vuelve triste a su refugio y se queda viendo la televisión con cara de bobo.

Transición al segundo acto: esa noche tiene otra pesadilla: se imagina a sí mismo como «Gordozilla». Harto de todo, va al laboratorio y confecciona la poción mágica que transformará su vida. Se trata de una pócima de reducción de peso que mezcla ADN y niveles de testosterona. Se toma la pócima y se convierte en... pues en Eddie Murphy: alguien asquerosamente seguro de sí mismo y... delgado.

Trama B: Eddie se encuentra con Jada en el laboratorio de Sherman y queda atrapado porque no tiene tarjeta de identificación. Le dice a Jada que se llama Buddy Love, un guiño a la película de Jerry Lewis. Y aparece el elemento Jekyll y Hyde. Buddy le propone a Jada una cita y ella acepta. Pero la verdadera trama B es lo que ocurre entre Sherman y Buddy. Ahí se discute el tema de la película: ¿cuál de los dos yoes de Sherman es el verdadero?

Risas y juegos: un capítulo hilarante. Primero Buddy descubre el Spandex, luego repite su cita en The Scream con Jada, esta vez transformado. Buddy es muy extrovertido –como si el mismísimo Eddie Murphy hubiera pulido sus habilidades sociales– y, como Jerry Lewis, apunta un matiz de autodescubrimiento que hace más interesante a tan asombroso personaje. Como Buddy, Eddie está preparado y vence en su enfrentamiento con el cómico que le dejó en mal lugar la noche anterior. Pero, según las Reglas, transcurrido cierto tiempo, los efectos de la pócima remiten. En el club, el ayudante de Sherman sospecha de Buddy y al salir le sigue. Cuando descubre que Buddy es Sherman, se convierte en el confidente.

Punto intermedio: tras la falsa victoria de la cita que ha salido bien, Sherman corre a clase al día siguiente y se encuentra con Larry, que le está esperando. Larry amenaza con matar a Sherman –¿en serio?–. Además, pone en marcha una «cuenta atrás» e informa a su jefe de una cena próxima con un posible mecenas de la universidad. Y vuelve a amenazarle: como Sherman no convenza a ese hombre, Larry lo matará –¿en serio?

Los malos estrechan el cerco: Sherman hace lo impensable e invita a Jada a una cena familiar y... más escatología. Como Sherman, Eddie no consigue ligar con Jada, pero tampoco como Buddy. La presión aumenta. Sherman se convierte en Buddy para cortejar al mecenas (James Coburn) y se marcha en compañía de Jada. Todo va bien. Demasiado bien. En una fiesta, el ególatra Buddy deja tirada a Jada y se marcha con tres chicas.

Todo está perdido: Jada va a casa de Sherman al día siguiente y, como el efecto de la pócima ha pasado, lo encuentra ¡con las tres chicas! Ahora también Sherman pierde a Jada. Y le despiden de la universidad. Es un perfecto momento «todo está perdido». Sherman está mucho peor que al empezar la película.

Noche oscura del alma: mientras se da un atracón, Sherman ve una clase de gimnasia por la tele... que se interrumpe con un anuncio grabado por Buddy la noche anterior. «No podrás conmigo», dice Buddy, desafiante.

Transición al tercer acto: «Sí que puedo», se dice Sherman y, con determinación, tira la pócima. «Si voy a cambiar de vida, no va a ser por culpa de una poción mágica.» Pero Buddy se la ha jugado: ha puesto unas dosis de pócima en sus batidos para adelgazar. Sherman bebe uno y se vuelve a convertir en Buddy, que nos descubre su plan: «matar» a Sherman con una superdosis de poción ¡y ser Buddy para siempre! Las tramas A y B se cruzan cuando Buddy toma el control. Larry trata de detenerle, pero le tumba de un puñetazo y corre a la cena con el mecenas.

Final: Buddy sube a un escenario y, asquerosamente ególatra, admite ser Sherman. Y para demostrarlo se vuelve primero gordo y luego otra vez delgado a la vista de todos. Pero algo no sale bien. El peligro de la pócima queda al descubierto con la lucha entre las dos personalidades de Eddie. Al final, Sherman despacha a Buddy, acepta su cuerpo y admite sus errores delante de todo el mundo.

Imagen de cierre: Sherman se marcha avergonzado. Jada corre tras él. «Da igual lo que haga, siempre seré un grandullón», dice él. Pero ni a Jada ni al mecenas parece importarles. Sherman consigue a la chica... y al mecenas. Mamá tenía razón: Sherman ha triunfado ¡por creer en sí mismo! En el fundido final, Jada y él se marcan un raro pero encantador baile de cierre.

¿EN QUÉ PIENSAN LAS MUJERES? (2000)

Al crear un protagonista, lo mejor es empezar con uno obligado al viaje más largo. El prota con más camino por recorrer para cambiar su forma de ser te reporta el premio más jugoso siempre que se cumpla la premisa. De modo que, si estás buscando un protagonista porque quieres darle el poder de oír lo que piensan las mujeres, ¿quién mejor que Mel Gibson en el papel de Nick Marshall, un mujeriego empedernido?

La primera película como directora en solitario de Nancy Meyers tras separarse de Charles Shyer, su compañero profesional de siempre, fue todo un acierto; porque cuando estas historias se cuentan bien, siempre obtienen un gran éxito. Y para una película que recurre a la «magia», se trata de una de las mejor planificadas dentro de la categoría «lámpara maldita», es decir, el héroe no ha pedido tener poderes mágicos, o tenerlos resulta una maldición pero los necesita para madurar. Con un romántico papel coprotagonista de Helen Hunt y cameos de Valerie Perrine, Delta Burke y Bette Midler, *¿En qué piensan las mujeres?* es un ejemplo excelso de cine inteligente. Funciona porque responde a la pregunta que todo guionista debe hacerse al escribir una «lámpara maravillosa»: ¿y si algo tan asombroso ocurriera en la vida real?

Es posible que las «lámparas maravillosas» nos parezcan un poco tontas, pero todas las que funcionan tienen un buen tema. Lo interesante de *¿En qué piensan las mujeres?* es su tema, que explora la mente femenina a través de un hombre con más posibilidades que nadie de aprovechar el poder que se le ha concedido. Lo que empieza así se convierte en un estupendo ejemplo de «cuidado con lo que deseas»... porque podría hacerte cambiar.

Subgénero: lámpara maldita.

Primas hermanas: *Witchboard (Juego diabólico)*, *Jóvenes y brujas*, *Mentiroso compulsivo*, *Pactar con el diablo*, *Hechizada*, *Al diablo con el diablo*, *Prácticamente magia*, *Estoy hecho un animal*, *Amor ciego*, *Ant Bully*, *bienvenido al hormiguero*.

¿En qué piensan las mujeres? (2000)

Guión de Josh Goldsmith y Cathy Yuspa, basado en una idea de Josh Goldsmith, Cathy Yuspa y Diane Drake.

Imagen de apertura: «¿Has conocido a algún hombre “muy hombre”?», pregunta una voz de mujer. Son muchas las mujeres que hablan de Mel Gibson (en el papel de Nick Marshall): su exmujer, su hija y las empleadas de la agencia de publicidad donde trabaja. Y todas están de acuerdo: es un bribón. Y aparece Mel: en su cama, despertándose, con manchas de carmín en la mejilla –se las ha dejado su última cita–. Sonríe con satisfacción. No se da cuenta de que inercia = muerte.

Planteamiento: Mel es un ejecutivo de éxito que vive en un lujoso piso de Nueva York. Asistimos a su día a día: charla con la chica de la limpieza, con la portera, flirtea con Marisa Tomei (Lola, la chica de la cafetería de al lado) y es un perro de presa en su trabajo, aunque eso signifique no hacer ni caso a Judy Greer (Erin, una compañera). Mel se ha propuesto que lo asciendan y da la impresión de que lo va a conseguir.

Declaración del tema: en el minuto 11, su jefe –Alan Alda– le dice: «Como no evolucionemos y vayamos más allá de lo que por naturaleza se nos da bien, nos vamos a pique». Alan quiere decir que la agencia necesita adaptarse a los nuevos tiempos, pero todos sabemos que habla de Mel, ¡y del tema de la película!

Catalizador: Alan da a Mel la mala noticia: no solo no le va a ascender, sino que el puesto al que aspiraba se lo va a dar a una mujer.

Debate: ¿reaccionará Mel ante tamaña ofensa? ¿Le hará frente? Asiste a la boda de su exmujer y se entera de que tiene que quedarse dos semanas con su hija, Ashley Johnson; toda una complicación. De repente, las mujeres se han convertido en un problema para un hombre tan hombre. Llega su nueva jefa, Helen Hunt (Darcy McGuire). Lo primero en que Mel se fija en la sala de reuniones es en sus piernas. No ha cambiado un ápice, pero nos da la sensación de que le queda poco tiempo. El mantra de Helen es: hay que introducir un toque femenino en la publicidad de la empresa. Con la intención de inspirar a sus subordinados les regala una caja de color rosa llena de

productos para mujer. Mel acepta el tótem sin saber que contiene parte de la «magia» que necesita para la transformación.

Transición al segundo acto: hemos visto mucho cine desde *Viernes loco* y a estas alturas sabemos perfectamente por qué hemos ido a ver esta película: porque Mel va a tener el poder de oír lo que piensan las mujeres. Pero ¿cómo ha adquirido ese poder? Lo inevitable se retrasa cuando Mel se emborracha y se pinta las uñas y los ojos para estar en sintonía con las consumidoras. Nancy Meyers, la directora, opta por un «Papa en la piscina», solo que a la inversa, porque disfrazada con mucha gracia eso que los espectadores *ya sabemos* que tiene que ocurrir. Como, por ejemplo, que la hija de Mel y su novio sorprendan a Mel con medias de mujer. Mel les echa de la habitación, se quita las medias y se mete en la bañera, que ha llenado con productos de mujer. Como último toque «mágico», un secador enchufado cae dentro del agua. Mel recibe una descarga eléctrica y pierde el conocimiento. Cuando se despierta, volvemos a repasar un día en la vida de Mel, un truquito muy habitual para mostrar que se ha producido un cambio. Y así es. Mel puede oír lo que piensan las mujeres... y hasta sus caniches, siempre y cuando sean hembra (un doble camelo para que el espectador se dé por enterado). Bienvenido al segundo acto, Mel.

Risas y juegos: la trama B no arranca todavía; toca entretenerse y disfrutar en la «promesa de la premisa». La idea que inspira la película es muy divertida, y es muy divertido ver cómo se las arregla Mel para salir con buen pie de las situaciones «realistas» en que se mete. En manos de Nancy Meyers, la película se convierte en todo un manual. Primera fase: la negación. Mel no se lo puede creer, pero allí donde va oye los pensamientos de las mujeres. Segunda fase: el horror. En el trabajo no solo oye lo que piensan sus compañeras, sino ¡lo que opinan de él! Tercera fase: hay que compartirlo. El confidente, interpretado por Mark Feuerstein, también un compañero de trabajo, no le cree. Cuarta fase: la prueba. Mel también oye llamadas de socorro... y la que será más importante: la de Erin, otra compañera. Justo a tiempo para la quinta fase: el rechazo. Mel se vuelve a casa y trata de librarse de sus poderes revirtiendo la magia. Cuando ve que no puede, va a ver a su psicóloga, Bette Midler. Bette le dice lo que ya sabíamos: que puede

aprovechar sus poderes. «Si sabes lo que quieren las mujeres, el mundo puede ser tuyo». Sexta fase: ¡manos a la obra! Mel aprovecha en efecto sus poderes para conseguir una cita con Marisa, sorprender a su jefa, Helen, y hacer las paces con las amigas de su hija. Tener poderes le parece ahora algo maravilloso –y muy rentable–, así que lo explota al máximo.

Punto intermedio: pero Mel sigue sin ser feliz. Porque no aprende la lección, y hacia la mitad de la película se da cuenta. Empieza la cuenta atrás: solo tiene quince días para comprender «lo que quieren las mujeres» para conseguir la cuenta de Nike Woman y vencer a Helen. Pero tras acostarse con Marisa –la seduce demostrándole que sabe cómo piensa–, empieza a tener una sensación de «falsa victoria».

Trama B: el verdadero catalizador de la evolución de Mel es Helen. En pocas palabras, Mel está enamorado. Gracias a eso aprenderá y madurará.

Los malos estrechan el cerco: Mel se hace con la cuenta de Nike, deja a su hija con la boca abierta cuando la lleva a comprar su vestido de graduación y besa a Helen. Pero, por sus poderes, todo parece una suerte de astuto truco. Empezamos a comprender el hecho de que Mel es un egocéntrico sin remedio y se resiste al cambio.

Todo está perdido: despiden a Helen y Mel la sustituye. Y se da cuenta de lo equivocado que estaba. Resulta irónico, pero al lograr todo lo que deseaba, está peor que al empezar la película. El soplo de la muerte incluye oír a Erin pensando en suicidarse.

Noche oscura del alma: Mel corre bajo la lluvia para salvar a Erin. En eso, cae un rayo y él pierde sus poderes. ¿Habría aprendido la lección?

Transición al tercer acto: Mel intenta entender a las mujeres y tratarlas sin oír lo que están pensando. Las tramas A y B se cruzan cuando Mel le dice a Alan que Helen debería ser su jefa. Y cuando recibe una llamada de su hija, a quien su novio presiona para que se acueste con él tras el baile de graduación, sale corriendo y le demuestra cuánto la quiere limitándose a... escuchar.

Final: Mel todavía tiene que conquistar a Helen. Hablan y le dice que ha logrado que la readmitan en la empresa; y también le confiesa que le había robado muchas ideas. Helen le despide, pero le quiere. Mel la llama «mi heroína» por haberle ayudado a evolucionar (y todo recuerda al final de

Pretty Woman).

Imagen de cierre: Helen y Mel se besan. Mel puede volver a empezar de cero. Ya no es un hombre «muy hombre», se ha convertido en un... ¡«hombre síntesis»! Con su cambio de actitud, ha transformado el mundo en que vive.

¡OLVÍDATE DE MÍ! (2004)

A veces, la magia parece un viaje de ácido: lo llamas «viaje», pero solo por eso no quiere decir que vayas a ninguna parte. En *¡Olvídate de mí!*, la película de Michel Gondry, la historia tiene menos de viaje que de lavado de cerebro perteneciente al subgénero «lámpara surrealista». En esta categoría, tanto si se trata de jugar con el tiempo –por ejemplo, *El efecto mariposa*– como de cambiar las reglas del destino –por ejemplo, *Atrapado en el tiempo*–, entrar en la película es como entrar en un sueño. Y cuando llega al final, el protagonista ha aprendido todo lo que los héroes de este género terminan por aprender, esto es, que las cosas son mucho mejores en la vida «real».

Protagonizada por un Jim Carrey bastante menos gesticulante de lo habitual y por una Kate Winslet un poquito más, y escrita por Charlie Kaufman (*Adaptation [El ladrón de orquídeas]*), conocido por sus guiones iconoclastas, *¡Olvídate de mí!* trata de responder a las siguientes preguntas: ¿se pueden borrar los recuerdos del amor? ¿Se puede desafiar al destino? Por obra y gracia de Lacuna Inc. (*lacuna* en inglés, según el diccionario Webster's, es «un vacío, una omisión en el discurso»), Jim intentará borrar de su memoria el recuerdo de una relación que no salió del todo bien. Pero a medio camino, en mitad del proceso, se arrepiente de la decisión y trata de salvar su relación con Kate. Sigue una loca carrera a través del paisaje mental que en teoría renuncia a la vieja estructura del guión en tres actos.

En teoría sí, pero ¿en la práctica?

Usted decide, señor.

Subgénero: lámpara surrealista.

Primas hermanas: *Qué bello es vivir*, *El cielo puede esperar*, *Campo de sueños*, *Los fantasmas atacan al jefe*, *Atrapado en el tiempo*, *Pleasantville*, *El efecto mariposa*, *Primer*, *Dos vidas en un instante*, *Family Man*.

¡Olvídate de mí! (2004)

Guión de Charlie Kaufman, basado en una idea de Charlie Kaufman, Michel Gondry y Pierre Bismuth.

Imagen de apertura: Jim Carrey (es decir, Joel Sure) se despierta sin saber dónde está. Va a buscar su coche y se lo encuentra abollado. Es el día de San Valentín («Un día pensado para que la gente se sienta como una mierda»). Jim decide no ir a trabajar y coge el tren de Montauk. De pronto se da cuenta de que alguien ha arrancado unas hojas de su bloc de dibujo: «¡Vaya! Al parecer, llevo dos años sin dibujar absolutamente nada».

Declaración del tema: en el trayecto de vuelta se encuentra con Kate Winslet (Clementine), que le dice: «Mis gustos pueden cambiar en un minuto, pero por lo que respecta a este instante puedo decirte que me alegro de que estés aquí». Ahí está nuestro tema: la batalla entre el ideal y lo real.

Planteamiento: resulta que Kate y Jim fueron novios. Lo que estamos viendo ocurre el día después de que Jim haya borrado de su mente los recuerdos que tenía de ella. La lleva a su casa, y, como desconocidos, se vuelven a enamorar. Solo cuando la deja se da cuenta Jim de que empiezan los problemas. Aparece Elijah Wood y le dice: «¿Puedo ayudarle en algo?».

Catalizador: retrocedemos hasta el día en que Jim se encamina a su casa para empezar el proceso con Lacuna Inc. Se toma un somnífero, se tumba en la cama y espera a que un equipo de profesionales borre sus recuerdos de Kate. Se encuentra con un vecino que le dice que ya queda poco para el día de San Valentín.

Debate: ¿qué está pasando? Cuando Jim recuerda su encuentro con el vecino, un flashback nos permite saber cómo empezó todo. David Cross, un amigo suyo, le dice que Kate ya no se acuerda, que Lacuna Inc. ha hecho desaparecer de su cabeza todo lo que recordaba de él. Jim irrumpe en la desordenada oficina de la compañía y conoce a Tom Wilkinson (el doctor Mierzwiak, inventor del proceso de borrado de memoria) y a Kirsten Dunst (Mary, su fresca secretaria). Les pide explicaciones y le dicen que fue Kate la que solicitó sus servicios, porque ya no quería saber nada de él.

Transición al segundo acto: en el minuto 27, Jim decide hacer

exactamente lo mismo, así que le dan instrucciones de que reúna todo lo relacionado con Kate para que la empresa lo destruya. Eso explica las hojas arrancadas del bloc de dibujo: dos años enteros, lo que duró la relación. Cuando Jim duerme, llegan Mark Ruffalo (Stan) y el misterioso desconocido que ya conocemos, Elijah Wood (Patrick), para comprobar la eficacia del lavado de cerebro. Más flashbacks. Gracias a uno de ellos nos enteramos de cómo se conocieron Kate y Jim: en Montauk, en una fiesta en la playa. También vemos que su felicidad inicial derivó en adicción al alcohol y codependencia. El tiempo se entrecorta: ¿es Jim consciente de que le han lavado el cerebro o no? Al oír el nombre «Patrick», ofrece resistencia al borrado de memoria. Fue el nombre que oyó cuando fue a ver a Kate a su trabajo y ella ya se había sometido a la terapia de Lacuna Inc.

Trama B: en esta película son múltiples, y todas tienen que ver con el amor. Elijah es el confidente: estuvo presente en el proceso de Kate y aprovecha lo que averiguó de su vida con Jim para ligársela. Vemos además que Mark y Kirsten flirtean y que Elijah se escabulle para pasar el día de San Valentín con Kate. Pero la principal trama B es la del enamoramiento de Kirsten con Tom Wilkinson. Las repercusiones de su relación llevarán directamente la trama A a su tercer acto, donde se aclara definitivamente el tema.

Risas y juegos: hay dos mundos en juego: en la vida «real», Kate y Elijah salen el día de San Valentín; en su cabeza, Jim se está pensando la conveniencia de haber borrado sus recuerdos. Tras sospechar de Patrick, Jim persigue a Kate en su imaginación para convencerla de que vuelva con él, y para conservar intactos sus recuerdos de ella. Pero incluso en su cabeza, Kate sigue enfadada con él y lo evita. Es la «promesa de la premisa»: Jim recorre su mundo imaginario, de recuerdo en recuerdo, intentando comprender las Reglas, porque no quiere borrar a Kate de la memoria.

Punto intermedio: en el minuto 54, Jim grita: «¡Quiero recordar!». En la vida «real», Elijah se cita con Kate y repite una frase que Jim siempre decía: Kate se da cuenta de que algo va mal, pero no sabe qué. Es el giro de la «falsa victoria», porque, en el mundo imaginario de Jim, la versión que recuerda de Kate accede a ayudarlo. Su única esperanza es buscar en la

memoria de Jim momentos a los que no pueda afectar el lavado de cerebro.

Los malos estrechan el cerco: flashback de la infancia de Jim: Kate y Jim se visten con muchos disfraces. Los malos (Lacuna Inc.) buscan y destruyen los recuerdos de Jim. Y también está el conflicto de que Mark y Kirsten descubren que el lavado de cerebro de Jim se les está yendo de las manos. Así que llaman a Tom Wilkinson para que solucione el problema.

Todo está perdido: buscando en su memoria un rincón para esconderse, Kate y Jim encuentran un día de la infancia de él en que mató un pájaro («el soplo de la muerte»). Siendo niños, mientras observan el incidente como narradores, comprenden que ya no podrán defender su amor demasiado tiempo.

Noche oscura del alma: cuando se queda a solas con Tom, Kirsten cita el poema de Alexander Pope que da título a la película (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*: «Sol eterno de la mente inmaculada»), e intenta besar al doctor, que la rechaza porque Mark está mirando por la ventana. Y entonces aparece la mujer del doctor y descubre el pastel: Kirsten y Tom tuvieron una aventura. Aunque Kirsten borró su recuerdo de esa aventura, está condenada a repetirla. El lavado de cerebro de Lacuna Inc. no funciona.

Transición al tercer acto: Jim y Kate reviven el día que se conocieron. «Ojalá me hubiera quedado –dice él–. Habría hecho muchas cosas.» Antes de desvanecerse, Kate le susurra: «Ven a buscarme a Montauk». Las tramas A y B se cruzan cuando Kirsten roba los archivos de Jim y Kate.

Final: vuelta al principio. Jim se despierta... sin recuerdos. Se levanta, va hasta Montauk y se encuentra con Kate. Pero ahora tienen, de verdad, una segunda oportunidad: Kirsten ha mandado sus archivos a todos los clientes del doctor Mierzwiak. Al escuchar los suyos, Kate y Jim se dan cuenta de que ya se conocían, y de que estaban enamorados. ¿Y si volviera a suceder?

Imagen de cierre: Kate y Jim vuelven a ser novios. ¡Síntesis!: lo que tenían y lo que han aprendido. Con los ojos ya abiertos, volverán a intentarlo.



Eddie Murphy se da cuenta de que ha tomado demasiados donuts en *El profesor chiflado*. Su sueño de ser más delgado está a punto de hacerse realidad. v también la moraleia de toda

4. Un tío con un problema

Un día, cuando nos devanábamos los sesos buscando el nombre de cierto tipo de películas, mi amigo Mike Cheda y yo no dejábamos de dirigirnos el uno al otro llamándonos «tío». Hacía tiempo ya que los dos habíamos cumplido los cuarenta, éramos curtidos veteranos del mundo del cine expertos en modas de Hollywood, e incluso duchos en modas lingüísticas. Y allí estábamos los dos:

–Oye, tío, ¿qué te parece si...?

–No, no, tío. Lo que hay que hacer, tío...

Así que cuando llegó el momento de acuñar un término para esas películas en las que un hombre corriente tiene que enfrentarse a problemas extraordinarios, no se nos ocurrió otro término mejor que... «tío».

Y así fue como nació el género «Un tío con un problema».

Al tratar de categorizar esas películas en las que el héroe se ve abrumado por las circunstancias, no encontramos mejor manera de llamarlas. Son historias como las de *Falso culpable* (con Henry Fonda), *Con la muerte en los talones* (Cary Grant) o *La jungla de cristal* (Bruce Willis). Tipos normales que no se meten con nadie y, de repente y sin que tengan ninguna culpa, una corriente los arrastra –y los arrastra también cierta rubia en un tren que les ofrece su compartimento para pasar la noche porque ella es la única persona que les cree de veras.

Los orígenes de estas películas hay que buscarlos en los relatos de supervivencia. En la Biblia, con Daniel en la fosa de los leones y Noé y el Diluvio Universal. También tenemos a Jack London y sus aventuras árticas, ejemplos de resistencia ante los desafíos de la naturaleza. Son historias de hombres, mujeres o grupos *solitarios* que, con todo en contra, intentan con todas sus fuerzas sobrevivir –y, con frecuencia, conservar la cordura.

Las mejores historias de este género no solo nos recuerdan que ninguno de nosotros es una persona «corriente», sino que también guardamos en nuestro interior mucha más fuerza de la que sospechamos. Además, como los héroes de muchas películas «Un tío con un problema», ansiamos la oportunidad de

demostrarlo. Y luego está la sensación de que ocurre algo especial, esa electricidad que flota en el aire y nos hace pensar que el mundo entero se hundirá si el héroe sucumbe –si el héroe sucumbe y, como todos nos identificamos con él, ¡si sucumbimos nosotros!–. Estas historias agudizan el instinto de supervivencia y nos hacen sentir vivos. Es posible que ésa sea la razón por la que haya tantos ejemplos de ellas.

Porque el género consta además de varios subgéneros. «Un problema de espías», por ejemplo, al que pertenecen *Con la muerte en los talones* y *Enemigo público*, en la que un hombre o una mujer hacen frente ellos solos a una recua de agentes secretos. O «un problema con la policía (o con las fuerzas de la ley)» (*La jungla de cristal*, *Breakdown*), en las que el héroe no solo tiene que librarse de los malos sino también de la policía. Y está también «un problema doméstico», que es el que sufren las protagonistas de *Durmiendo con su enemigo* y *Sola en la oscuridad*, que se percatan de que su casa no es el refugio seguro que esperaban. Hay además «actos divinos» que conducen directamente a un mundo de dolor que yo llamo «un problema de la naturaleza», historias que nos muestran lo solos que podemos llegar a estar al hacer frente a una enfermedad (*El aceite de la vida*, *Reto al destino*), a algún animal salvaje (*El desafío*, *Open Water [Mar abierto]*) y la supervivencia en condiciones extremas (*¡Viven!*). Y como el fin del mundo es un desastre para muchos tíos, por último tenemos «un problema épico», en que la pregunta es: ¿cuántos habitantes del planeta lograrán sobrevivir? (*Armagedón*, *Estallido*).

Como puedes ver, las situaciones son interminables, pero las reglas siempre son las mismas: (1) un «héroe inocente» a quien otros sumen en algún problema; (2) un «acontecimiento repentino» que lo arrastra sin previo aviso; y (3) una «prueba de supervivencia»: a vida o muerte, y el protagonista tendrá que demostrar una enorme resistencia y poner en juego todas las fibras de su ser.

Una de las razones de que nos identifiquemos con el «tío», o con la «tía», lo mismo da, es que nosotros también somos tíos. Sí, así es, todos somos exactamente iguales a Jimmy Stewart en *El hombre que sabía demasiado*, *donnadies* bienintencionados de vacaciones en Irak –o donde sea– que pierden el tiempo con cualquier cosa cuando, ¡blam!, algún complot

internacional nos cae encima de pronto de la forma más inesperada. Y al igual que Jimmy, no queremos problemas. Porque, además, aunque estas cosas no pasan con frecuencia, podrían pasar, ¿a que sí?

¿Acaso hizo Bruce Willis algo para que unos malotes venidos de Europa del Este secuestraran a su mujer en *La jungla de cristal*? Pues no. ¿Acaso ha hecho la especie humana algo para que un meteoro arrase por completo la Costa Oeste, como sucede en *Deep Impact*? Pues no. Pero como todas esas películas son historias de supervivencia y no un castigo por algún pecado que cometimos, no tratan de qué hicimos para meternos en tantos líos. Lo que pudiéramos hacer no nos importa.

Otro factor clave en las películas de este género es que el acontecimiento que desencadena la trama siempre es súbito. Es un catalizador que surge de pronto y obliga al héroe a enfrentarse a sus nuevas circunstancias de inmediato. Que es lo que ocurre en *Estallido* cuando Kurt Russell comprende que su mujer se ha marchado, y en *Durmiendo con su enemigo* cuando Julia Roberts es atacada por su marido. Es evidente que ambos deben tomar una decisión y actuar de inmediato.

Ahora bien, ¿cuál es el problema al que debe enfrentarse «un tío»? Pues el que sea. Pero que sea grande, a vida o muerte. La prueba del algodón para saber si el guión que estás escribiendo pertenece a este género es contarle el planteamiento a un amigo, describirle la situación en que pretendes sumir a tu protagonista y que tu amigo exclame: «¡Tío, eso sí que es un PROBLEMA!»; y luego piense: «¿Qué demonios haría yo en una situación así?».

Si eso pasa, ¡bingo!, tienes un éxito entre las manos.

Muchas películas de este género están protagonizadas por hombres, pero lo que voy a decir sirve lo mismo cuando la prota es una mujer: el héroe, o la heroína, solo se enamora de la única persona que cree en él y le ofrece refugio. No hay mejor ejemplo que Eva Marie Saint en *Con la muerte en los talones*. Nuestro héroe, Cary Grant, lleva un largo y arduo camino recorrido cuando aparece *ella*. Y aunque sea una espía que trabaja para el otro bando, en el momento en que aparece es justo la ayuda y el respiro que Cary necesita.

Ocurre en todas las aventuras en las que algún tío tiene un problema:

cuando el héroe está en el ojo del huracán, aparece una socia y aliada, su «faro en la tormenta». No tiene por qué estar enamorada de él, no tiene por qué tener el menor interés romántico en él, ¡pero le ayuda! El nuevo personaje no solo ofrece espacio para hablar de lo que está pasando, también da al guionista la posibilidad de introducir un respiro en la trama principal. En *La jungla de cristal* ese personaje es un policía, Reginald VelJohnson; en *Deep Impact*, la madre de Tea Leoni, Vanessa Redgrave. Y en *Open Water (Mar abierto)*, cuando la pareja que camina sobre el agua no tiene a nadie a quien recurrir, es un momento, esos minutos en que los protagonistas restan importancia a la situación y encuentran una vía de escape hablando de cine.

La mayoría de las películas de este género tratan del «triunfo del espíritu», y la mayoría terminan cuando el baqueteado protagonista ¡ha logrado sobrevivir! Menudo bajón si, después de tantas penalidades, los esfuerzos de nuestro héroe no obtienen recompensa. Pero películas como *Open Water (Mar abierto)* y *La tormenta perfecta* demuestran que nadie tiene su supervivencia garantizada. Es la ventaja de que un grupo protagonice la aventura. Con más de un «tío», puedes matar a algunos, salvar a otros y ofrecer la valiosa lección de que cada uno hizo algo para merecer su destino. ¡*Viven!*, *El vuelo del Fénix* y *El desafío (The Edge)* son una muestra de cómo sobrevivir a las dificultades con la dignidad intacta... o no.

Una cosa es verdad: un buen argumento de un tío con un problema es algo inmediato y primario como el ataque de un oso, porque, al igual que las del género «Un monstruo en casa», es la típica historia que, en la época en que todavía vivíamos en las cavernas, nos gustaba oír cuando nuestro compañero de morada volvía a casa hecho unos zorros y le preguntábamos:

–Eh, tío, pero ¿qué te ha pasado?

Señales inequívocas de que, tío, tienes un problema

Test rápido para ver si esa idea a la que le estás dando vueltas pertenece al género «Un tío con un problema» y si vas a toparte con Eva Marie Saint en un futuro no demasiado lejano:

1. Un «héroe inocente» que se ve metido en un embrollo de narices sin

- comerlo ni beberlo –y, tal vez, sin ni siquiera darse cuenta.
2. Un «acontecimiento repentino» que arrastra a nuestro protagonista a un mundo de sufrimientos y penalidades, y llega sin previo aviso.
 3. Una batalla «a vida o muerte» en la que está en juego la supervivencia de un individuo, una familia, un grupo o la sociedad entera.

La amplia variedad de situaciones en las que el protagonista se ve entre la vida y la muerte que resumimos a continuación nos demuestra los graves e inmensos problemas que nos pueden asaltar cuando, tío, ni siquiera los estamos buscando.

LOS TRES DÍAS DEL CÓNDOR (1975)

Heredera directa de *Con la muerte en los talones* y tía carnal de vástagos del siglo _{XXI} como *Enemigo público* y *El caso Bourne*, esta inteligente película de Sydney Pollack, y un vehículo para el lucimiento de Robert Redford, es un notable hito del género y un magnífico ejemplo del «problema de espías».

En mitad de los años del Watergate y con la mentalidad «no se puede confiar en nadie», películas como ésta, *El último testigo* y *Marathon Man* son ejemplos típicos de la paranoia imperante en la década de 1970. También son un ejemplo de cómo contar, dentro del género, lo que ocurre cuando el grupo se vuelve contra el individuo y todo lo que creíamos con certeza hasta esos momentos se vuelve inseguro, incluso peligroso. Las personas en quienes confiábamos son ahora sospechosas y todo porque, por azar o destino, el héroe se asoma al otro lado de las cosas. Ahora la red que le protegía y procuraba sustento se vuelve en su contra; y, entre otras muchas lecciones, ha de preguntarse por qué se dejó engullir por ella.

Y como todas las historias tratan de una transformación, Bob empieza esta película siendo un modesto y discreto lector de la CIA y la termina convertido en hombre de principios que saca al descubierto una nefanda trama desde su mismo corazón. Solo dándose a la fuga puede descubrir lo que ocurre. Pero ¿lo conseguirá? Con la ayuda de Faye Dunaway, que es, aunque no quiera, su «faro en medio de la tormenta», Cliff Robertson en el papel del espía que sabía demasiado y el siempre fabuloso John Houseman como... John Houseman, la película, a diferencia de otras de la época, se anticipa a muchas otras del género.

Subgénero: un problema de espías.

Primas hermanas: *Con la muerte en los talones*, *El hombre que sabía demasiado*, *Memoria letal*, *La red*, *Enemigo público*, *El caso Bourne*, *Paycheck*, *El ultimátum de Bourne*, *Sin escape (Ganar o morir)*, *Shooter: el tirador*.

Los tres días del cóndor (1975)

Guión de Lorenzo Semple, Jr. y David Rayfiel, basado en la novela *Six days of the condor*, de James Grady.

Imagen de apertura: un gran ordenador procesa información. Nos encontramos en la American Literary Historical Society, una tapadera de la CIA. Todos los empleados han llegado ya a la oficina menos uno, Robert Redford (Joseph Turner), que se abre paso entre el tráfico de Nueva York y, como siempre, llega tarde.

Declaración del tema: en el trabajo, Bob (yo le llamo Bob) habla con su jefe como lector de la CIA. El jefe cuestiona su capacidad para guardar secretos. «En realidad, yo me fío de muy poca gente», contesta Bob. ¿En quién puede confiar Bob? ¿En quién podemos confiar nosotros?

Planteamiento: al otro lado de la calle, Max von Sydow (G. Joubert), vigila que los empleados hayan llegado ya. Sospechamos que va a ocurrir algo malo. Bob conversa con una compañera de lo que van a hacer esa tarde.

Catalizador: Bob sale por la puerta de atrás a buscar el almuerzo. Al mismo tiempo, Max y sus hombres entran por la puerta principal. Todos los empleados, incluida la amiga de Bob, mueren asesinados.

Debate: al volver, Bob encuentra los cadáveres. Los han matado a todos, pero ¿por qué? Bob coge la pistola del recepcionista y se va. El mundo entero es sospechoso. Bob llama al cuartel general de la CIA desde una cabina telefónica. Aunque la tecnología rechina un poco, la «cojera y el parche en el ojo» incluyen al «mayor», un agente en silla de ruedas siempre al pie del cañón, y el amable director de la CIA, Cliff Robertson (J. Higgins). Cliff aconseja a Bob que no vuelva a su casa. Y le recuerdan su nombre en clave: Cóndor. Bob, rebelde por naturaleza, desobedece a su superior y va a visitar a otro compañero de trabajo. Le encuentra muerto. ¿Qué está pasando?

Transición al segundo acto: el jefe de sección de Bob, Michael Kane (Wicks), llama a capítulo a Bob con ayuda de uno de sus amigos, Walter McGinn (Sam). Pero cuando Bob llega al oscuro callejón de Nueva York donde se ha citado con su amigo y se acerca a él en medio del frío del invierno, se produce un tiroteo. Matan a Sam y Wicks cae herido cuando Bob

hace un disparo afortunado. ¡Corre, Bob, corre! Tío, pensamos los espectadores, ¡vaya problema tienes! Pero eso es lo que pasa cuando se te ocurre trabajar para la CIA.

Trama B: buscando un «faro en la tormenta», Bob secuestra a Faye Dunaway (Kathy Hale) y a punta de pistola la obliga a que le lleve a su casa. «Necesito tiempo para pensar», le dice. Faye es fotógrafa y su obra refleja lo sola que está. Gracias a esta «historia de amor», Bob aprenderá lo que significa la confianza y crecerá como hombre... y como espía.

Risas y juegos: la «promesa de la premisa» es el hombre solitario a la fuga. Para aumentar la intriga, cuando Cliff se reúne con todos los gerifaltes de la CIA, éstos especulan sobre la verdadera identidad de Cóndor. Conocemos a John Houseman (Wabash). Además de la de *Vida de estudiante*, la de esta película es una de sus mejores interpretaciones. Al hablar sobre Cóndor, todos repiten lo que le hace tan atractivo: «Lo lee todo». ¿Podrá Bob, ese ratón de biblioteca que además es católico, convertirse en un superespía y hacerlo gracias precisamente a esa cualidad? Ya veremos. Como en *Con la muerte en los talones*, la CIA pretende que Cóndor actúe de cebo para ver adónde conduce toda esa situación tan intrigante.

Punto intermedio: espoleado por una noticia de televisión que falsea el tiroteo del callejón, Bob decide arriesgarse a dejar a Faye atada y va a ver a la mujer del amigo que han asesinado. Cuando llega al bloque de pisos, se cruza con Max y escapa por muy poco. A punto de morir en las fauces del león, se trata de una «falsa victoria», pero se entrevista con su enemigo —es una convención dramática de estas historias, véase *La jungla de cristal*—. A pesar de sus esfuerzos por escapar de Max, éste se fija en la matrícula del coche de Faye. Al volver a su casa, Bob desata a Faye y surge una empalagosa escena de amor (incluso para los melosos estándares de los años setenta). Las tramas A y B se cruzan cuando los dos solitarios se encuentran.

Los malos estrechan el cerco: a la mañana siguiente, con las ideas más claras tras su forcejeo con la señorita Dunaway, Bob tiene oportunidad de reflexionar sobre todo lo ocurrido. Justo cuando lo está haciendo, aparece uno de los esbirros de Max. La pelea es una de las mejores escenas de lucha cuerpo a cuerpo que se hayan rodado y sin duda influyó en las que aparecen

en *El caso Bourne*, en la que Matt Damon es otro tío con un problema. Bob consigue matar al «cartero» mientras Faye grita de pánico. Hasta ese momento había dudado de su historia, pero en ese momento por fin le cree. Ahora Bob y ella colaboran y secuestran a Cliff en las Torres Gemelas, donde trabaja –menuda ironía, ¿no?–. Hay algo podrido en la Agencia, le dice Cliff a Bob. Mucho más podrido de lo que él pensaba, cuando Bob averigua que...

Todo está perdido: ... Wicks ha muerto. Alguien lo ha matado en el hospital donde se estaba recuperando. El «soplo de la muerte» incluye la muerte de la esperanza de resolver el misterio.

Noche oscura del alma: Bob no sabe con quién está: ni con la Agencia ni contra la Agencia. «¿Existe una CIA dentro de la CIA?», pregunta.

Transición al tercer acto: Bob trata de hacer una síntesis para resolver el enigma. Valiéndose de los conocimientos que adquirió como lector, y de sus nuevas habilidades –la sospecha y el engaño–, pincha el teléfono de Max y le da la vuelta a la tortilla.

Final: tras despedirse de Faye y volver al tema de la trama B, la confianza, haciendo que prometa que no dirá nada, Bob se dirige a Washington y, en la confrontación definitiva con un peso pesado de la CIA, averigua los porqués de la conspiración. En su antigua oficina, Bob descubrió por casualidad una trama secreta para invadir Oriente Medio y hacerse con su petróleo. ¡Hummm! Antes de que pueda saber más, entra Max y mata al jefe evitando que Bob tenga que hacerlo y cerrando el círculo. En una coda muy parodiada, Max le dice a Bob cómo será su muerte, y le devuelve la pistola. «Por si ese día le hace falta», le dice a un hombre al que ahora respeta.

Imagen de cierre: Bob se lleva a Cliff a *The New York Times* y le dice que se lo ha contado todo a los periodistas. Es una escena espejo de la primera, ahora es la opinión pública la que va a procesar la información –y no un oscuro ordenador–. Pero, mientras Bob se pierde entre la multitud, Cliff se pregunta (y nosotros también lo hacemos): ¿quién se va a creer algo así? A la luz de lo que luego ha sucedido, es un final inolvidable.

LA JUNGLA DE CRISTAL (1988)

En esta película, Bruce Willis, que hace el papel del policía John McClane, resucita *Solo ante el peligro*, pero en Los Ángeles, y protagoniza un estupendo «problema con policía». Este clásico filme de acción de John McTiernan es una de esas películas icónicas luego copiada en muchas situaciones y con muchos protagonistas, pero tanto *Alerta máxima (La jungla de cristal en un barco)* y *Speed (La jungla de cristal en un autobús)* como las más recientes *Vuelo nocturno* y *Plan de vuelo: desaparecida* (las dos pensadas y vendidas como *La jungla de cristal en un avión*), todas salen perdiendo con la comparación.

Lo que convierte la original en algo único es su carácter primario. La *logline* incluye que Bruce y su mujer, interpretada por Bonnie Bedelia, estén separados. Bonnie está centrada en su carrera profesional, y un hombre corriente como Bruce no es necesario en un mundo de supercuentas y aviones privados. Bruce, además, se aplica a la tarea de echar del edificio de oficinas donde trabaja su mujer a unos molestos terroristas alemanes (encabezados por un insuperable Alan Rickman) también para demostrar que los hombres corrientes tienen mucho valor.

La confrontación es asimismo un ejemplo de hasta qué extremo chico bueno y chico malo encajan a la perfección. Si Bruce fuera un simple civil, no nos creeríamos todo lo que hace; si fuera un agente de la CIA retirado, sería un cliché. Un policía normal, musculitos y con un colt 45 da el equilibrio perfecto ante tanto extranjero de pelo largo y coleta. Pese a todo, cuando silban las balas –y los objetos sexuales–, los espectadores nos damos cuenta de lo que de verdad está en juego: cuando un hombre ama a una mujer... no hay enemigo que lo detenga.

Subgénero: problema con policía.

Primas hermanas: *Atmósfera cero*, *Breakdown*, *Alerta máxima*, *El fugitivo*, *Speed*, *Air Force One*, *Plan de vuelo: desaparecida*, *Vuelo nocturno*, *Firewall*, *El fuego de la venganza*.

La jungla de cristal (1988)

Guión de Jeb Stuart y Steven E. de Souza, basado en la novela *Nothing Lasts Forever*, de Roderick Thorp.

Imagen de apertura: un avión aterriza en Los Ángeles. A bordo viaja un hombre de negocios que aconseja a otro hombre «cómo sobrevivir a los viajes». El otro hombre es Bruce Willis, es decir, John McClane, agente de policía de Nueva York. Es antes de los atentados de las Torres Gemelas, así que Bruce lleva pistola. Puede hacerlo, está autorizado.

Declaración del tema: la «supervivencia» es nuestro tema, y la misión de Bruce.

Planteamiento: en la última planta del Century City, el señor Takagi (James Shigeta), máxima autoridad de Nakatomi Corporation, desea feliz navidad a sus empleados, entre quienes se encuentran Bonnie Bedelia (Holly Gennaro McClane, la mujer de Bruce) y Hart Bochner (Harry Ellis aficionado a la cocaína). Suelo recurrir a la expresión «al borde de» cuando sitúo a los protagonistas de una película, pues bien, en ésta, Bruce y Bonnie están «al borde del divorcio». Como Bruce le explica al amigable conductor de la limusina que le recoge en el aeropuerto, su mujer, que antes tenía simplemente un buen trabajo, ahora tiene «una buena carrera» y, por desgracia, viven separados y en la otra punta del país. Bonnie llama a casa desde la oficina para hablar con sus hijos (más leña al fuego) cuando llega Bruce y se entera de que ahora usa su nombre de soltera. Bruce se asea un poquito y habla con ella. Discuten, y nos damos cuenta de que tienen otros problemas aparte de los meramente matrimoniales. En el minuto 14 llega al edificio un misterioso camión.

Catalizador: la llegada del camión es el pistoletazo de salida a una invasión, porque, de pronto, una docena de ladrones disfrazados de terroristas entran en el edificio, matan al guardia de seguridad del vestíbulo, cierran las puertas e irrumpen en la fiesta. Conocemos a Alan Rickman, en el papel de Hans Grüber, líder de la banda, y a Alexander Godunov, su silencioso secuaz.

Debate: alarmado, Bruce coge la pistola y sopesa la situación. Sus escasamente tecnológicas tácticas, como, por ejemplo, anotarse en el brazo

los nombres por los que se llaman y su situación en el edificio, contribuirán a derrotar a los ladrones. Bruce, por otro lado, sufre una pequeña desventaja: va descalzo (¡buen detalle!). Tras hacerse con un grupo de rehenes, entre quienes se encuentra Bonnie, Alan pone manos a la obra. Quiere los millones de la cámara acorazada y exige la combinación. Takagi se niega a dársela y lo matan. Localizan a Bruce. ¿Qué va a hacer él ahora?

Transición al segundo acto: «Piensa, piensa», se dice Bruce. Su solitario parloteo, y que sea «el último bastión de la defensa», le humanizan y le convierten en un personaje original. No es Superman, sino un simple policía, por mucho que sea condenadamente listo. La acción se divide en tres fases: (1) Bruce trata de ponerse en contacto con la policía para que ayude; (2) Bruce colabora con la policía para acabar con los malos; y (3) Bruce se da cuenta de que tiene que luchar contra los malos él solito. La primera fase empieza en el minuto 31, cuando Bruce hace funcionar la alarma contraincendios con la intención de avisar a la policía. Es la entrada al «mundo del revés» del segundo acto.

Risas y juegos: la policía de Los Ángeles no se toma en serio la alarma, y los malos mandan a alguien en busca de Bruce. En el minuto 38, Bruce lucha con él y ruedan escaleras abajo. El hombre se rompe el cuello y Bruce se hace con su ametralladora y con su mechero (en apariencia inútil), y manda al secuaz ascensor arriba con un mensaje para los malos: «Jajaja». Para Alan es una contrariedad, pero para Alexander una conmoción: ¡el muerto era su hermano! Sube a la azotea en busca de Bruce y Bruce le devuelve los disparos. A pesar del tiroteo, la policía sigue *in albis*. Bruce huye hasta el agujero del ascensor, donde, valiéndose del mechero para ver, suelta una frase memorable: «¡Acércate a la orilla! ¡Lo vamos a pasar en grande, nos vamos a divertir mucho!».

Trama B: llega Reginald VelJohnson, en el papel del sargento Powell, de la policía de Los Ángeles, para comprobar si de verdad hay un incendio en el edificio. Tras salir de los conductos del aire y habiendo acabado con dos ladrones, Bruce tira uno de los cuerpos por la ventana para llamar su atención. Reginald es su «faro en la tormenta». Por fin llega la policía. Y todo gracias a Bruce.

Punto intermedio: tras su «falsa victoria», Bruce sube las apuestas. Con el walkie-talkie del malo, se pone en contacto con Alan y le hace saber que ha matado a tres de sus hombres, que la policía está sobre aviso y que tiene detonadores. Alan le dice que es todo un cowboy y Bruce le dice que le llame «Roy», por Roy Rogers, el vaquero más famoso del cine mudo. Alan está preocupado; pregunta a sus hombres cuánto tiempo tardarán en abrir la cámara acorazada.

Los malos estrechan el cerco: aumenta la presión con esa nueva cuenta atrás y Bruce tiene en Reginald a un nuevo aliado. Paul Gleeson (el jefe de Reginald) cree, en cambio, que Bruce es otro de los malos. Cuando la película lleva una hora y quince minutos, la policía intenta entrar en el edificio sin percatarse de que Alan ya lo tenía previsto. Con un vehículo de la policía en llamas, empieza la segunda fase (Bruce trata de ayudar a la policía). Bruce manda una bomba por el ascensor y mata a otros dos ladrones. Parece que lo único que necesita para ganar la batalla es tener paciencia. Pero entonces uno de los miembros del «equipo interno», Hart, hace una tontería. Colocado de cocaína hasta las cejas, decide negociar con Alan, y acaba muerto. Los malos averiguan la identidad de Bruce, y la policía también. Pero da igual. Entra en escena el FBI.

Todo está perdido: cuando el FBI toma el mando de la operación, Alan se tropieza con Bruce mientras registra el edificio y finge ser otro empleado. El momento es oro puro, y vital, porque sin un mano a mano con Alan antes del clímax, el final no sería tan efectivo. Alan descubre también el punto débil de Bruce: que va descalzo. «Dispara a los cristales», le grita a Alexander. Bruce logra escapar, pero con los pies ensangrentados. Alan, además, ha recuperado los detonadores.

Noche oscura del alma: Bruce ha hecho todo lo que ha podido. Las tramas A y B se cruzan cuando se lamenta vía walkie-talkie ante Reginald, quien le confiesa que hace años, estando de servicio, mató a un niño por accidente. Así pues, Reginald también tiene que superar un problema personal.

Transición al tercer acto: los malos abren la caja y, habiendo recuperado los detonadores, se aprestan a escapar. Bonnie sale en las noticias y se descubre que es la mujer de Bruce. Alan la coge como rehén personal. Con su

mujer en peligro, empieza la tercera fase: Bruce tiene que salvarla con o sin ayuda.

Final: cuando los malos están a punto de escapar con sus bonos al portador (en los años ochenta, todos los granujas del mundo querían bonos al portador), Bruce entra en acción. Vemos algunas escenas estupendas cuando Bruce «mata» a Alexander y se lo lleva descalzo hasta a la azotea para salvar a unos rehenes. Luego Bruce, como si volviera del mismísimo infierno, aparece a contraluz para rescatar a su mujer. «Hola, cariño», le dice. Hay un tiroteo con Alan. Bruce es más listo y lo mata. «Buen viaje, Hans». Bruce y Bonnie se besan.

Imagen de cierre: Bruce se encuentra con Reginald y se dan un abrazo. Alexander hace una última aparición y es Reginald quien le mata. Al hacerlo, y salvar la vida de Bruce, se recupera del accidente en el que murió aquel niño. Otra vez juntos, Bruce y Bonnie vuelven a casa en limusina. En la radio del coche suena *Let It Snow*, una canción navideña.

DURMIENDO CON SU ENEMIGO (1991)

En el mundo abundan los problemas, pero si te cruzas con unos agentes de la CIA y unos atracadores de banco que se hacen pasar por terroristas, ¿qué demonios esperas? Mucho más sorprendente es el subgénero de «Un tío con un problema» que yo llamo «problema doméstico», con un puñado de variantes que ocurren justo en tu propia casa o muy muy cerca de ella. Ningún ejemplo es más emblemático del subgénero del subgénero «una mujer en peligro» que el de la película escrita por Ronald Bass y dirigida por Joseph Ruben que consolidó la fama de Julia Roberts tras *Pretty Woman*.

Aquí el problema es que Julia se ha casado con el tío equivocado, porque, aunque a mí también me gusta que esté limpia y reluciente, la verdad es que tampoco necesito que la encimera de la cocina esté como una patena. Míster Obsesivo-Compulsivo, Patrick Bergin, sí. Y además, a su peculiar manera, «quiere» a Julia, que es la razón de que la tenga controlada todos y cada uno de los minutos del día. Hasta que Julia decide fingir su propia muerte y escapar. Y si hasta ahora el tío nos parecía un poquito desquiciado, ahora ya sabemos que está loco de remate, especialmente cuando descubre que Julia le ha engañado –en uno de los momentos más terroríficos de la historia del cine.

Cuando Julia intenta empezar de nuevo con Kevin Anderson, su «faro en la tormenta», llega el malo y nos aprestamos a ver un final «a vida o muerte».

Subgénero: problema doméstico.

Primas hermanas: *Voces de muerte*, *Sola en la oscuridad*, *Llama un extraño*, *Sola en la penumbra*, *El cabo del miedo*, *Misery*, *Suicide kings*, *Un crimen perfecto*, *Hostage*, *Nunca más*.

Durmiendo con su enemigo (1991)

Guión de Ronald Bass basado en la novela de Nancy Price.

Imagen de apertura: una mujer sola, Julia Roberts (en el papel de Laura Burney), pasea por la playa buscando conchas. Parece contenta. Al poco llega un hombre tan atractivo como ella, Patrick Bergin (en el papel de Martin Burney). Viste traje y cuando Julia se arrebujaba en él, le mancha de arena. Y se disculpa. «No te preocupes, tengo tiempo de cambiarme», responde él. Hay algo extraño en la escena, pero ¿qué?

Planteamiento: la brillantez del planteamiento reside en que estamos viendo a una «pareja feliz», pero la tensión entre Julia y Patrick resulta hipnótica y nos arrastra. Esa noche tienen que acudir a una fiesta y Patrick insiste en que Julia se ponga un vestido distinto del que ella ha elegido. En la fiesta, no deja de mirarla. ¿Está enamorado u obsesionado? Al día siguiente, Patrick llama a Julia al baño y la riñe porque no ha colgado las toallas. Y nos damos cuenta: el tío padece un trastorno obsesivo-compulsivo de la personalidad. A continuación habla con un vecino que tiene una embarcación, y descubrimos que Julia le tiene miedo al agua.

Catalizador: en el minuto 10, celoso de que Julia hable con el vecino, la golpea. Y nos enteramos de que no es la primera vez. Ante este «acontecimiento repentino», nuestra heroína se ve obligada a entrar en acción. Como en las situaciones reales de violencia doméstica, es asunto de vida o muerte. Julia, tienes un problema.

Debate: pero ¿tiene un plan? Vemos a Julia romper las luces que iluminan la playa que hay delante de su casa, y, aunque Julia le tiene miedo al agua, la pareja sale a navegar.

Declaración del tema: «No podemos vencer nuestros miedos huyendo», dice Patrick. Cree que habla del miedo de Julia al agua.

Transición al segundo acto: se hacen a la mar y empieza a llover. Durante un momento muy tenso, Julia se cae por la borda; da la impresión de que se ahoga. En el minuto 25, Patrick vuelve a casa, tira una figurilla de la pareja contra el cristal y grita: «¡Lauraaa!». Empieza el «mundo al revés» del segundo acto. Retrospectivamente, vemos la historia real y oímos una voz en

off: «Aquella fue la noche de mi muerte...». A pesar de su miedo al agua, Julia tuvo el coraje de aprender a nadar. Esa noche rompió las luces para saber, desde el mar, el lugar preciso donde estaba su casa. En la fuga, tan bien planeada, se corta el pelo, se deshace de su anillo de casada (lo ha tirado al váter) y se pone una peluca. En un autobús se lo cuenta todo a una mujer y, entretanto, pronuncia en alto uno de los tópicos del género: cuando se casó con él, desconocía los problemas de Patrick. Julia se va a vivir a otra ciudad, alquila una casa y, en el minuto 35, ya ha empezado una nueva vida. Entretanto, Patrick descubre las luces rotas.

Trama B: Julia conoce a Kevin Anderson (Ben Woodward). Es profesor de interpretación de una universidad local. Al principio parece un poco raro, pero tal vez sea porque la confianza de Julia en los hombres, y la nuestra, se ha resentido mucho. Pero será Kevin quien la ayude a vencer sus miedos.

Risas y juegos: echarse a la carretera, mudarse a otra ciudad y cambiar de identidad son los «juegos» de la premisa. La idea es que muchas personas alimentan la fantasía de reinventar su vida. Y lo que haríamos si pudiéramos es el «cartel» de la película. Asimismo tenemos la sensación de que Patrick no se va a dar por vencido tan fácilmente. En su casa, la casa de la pareja, se pregunta qué hizo mal –mientras friega y deja las toallas perfectamente colocadas.

Punto intermedio: las tramas A y B se cruzan cuando Julia empieza a ver a Kevin con otros ojos y empieza a recuperar la confianza. Son vecinos y se ven mucho. Los espectadores se dan cuenta de que tal vez tengan un futuro. Pero la «falsa victoria» dura muy poco. Patrick averigua que Julia había aprendido a nadar y, en el minuto 46, encuentra el anillo de boda. ¡Está viva! ¡Que suban las apuestas!

Los malos estrechan el cerco: tras preguntarse por qué Julia parece tan herida, Kevin se entera de la historia y descubre que su nombre, Sarah Waters, es simbólico pero falso. Julia no quiere abrirse y él se marcha –algo nuevo para Julia en su experiencia con los hombres–. Patrick contrata a unos detectives para que vigilen a la madre de Julia, que vive en una residencia y está ciega. Tenemos la sensación de que Patrick es capaz de todo.

Todo está perdido: tras una secuencia para el lucimiento de la estrella en

la que Julia se prueba vestuario para Kevin –al ritmo de una canción de Van Morrison, *Brown Eyed Girl*–. Kevin quiere hacer el amor con ella, pero Julia no puede. En realidad, está «peor que cuando la película empezó». Había creído que huyendo podría empezar de nuevo. Ahora sabe que con eso no basta.

Noche oscura del alma: Julia está en tierra de nadie; no puede ir hacia delante ni hacia atrás.

Transición al tercer acto: en una gran síntesis, Julia se lanza a la acción y se disfraza de hombre para ir a ver a su madre. «Te tienes a ti misma», le dice su madre. Julia no se percata de que Patrick también está en la residencia. En una inquietante escena, cuando Julia ya se ha ido, Patrick finge ser policía. Cuando la madre no le da la dirección de Julia, está a punto de asfixiarla, pero entra una enfermera.

Final: Patrick encuentra a Julia. Y el gran final es estupendo. Es de noche, Julia está en el baño y algo le extraña. Las toallas están perfectamente colocadas, y, cuando va a la cocina, las latas de atún también están perfectamente colocadas. Y Julia comprende que Patrick anda cerca. Las tramas A y B se vuelven a cruzar cuando Kevin acude al rescate, pero se queda de piedra. Hemos llegado al momento de la verdad: lo que Julia tiene que hacer para vencer sus miedos.

Imagen de cierre: Julia le pega un tiro a Patrick, y se queda mirando cómo él estira el brazo para coger el anillo de boda, que se le ha caído. El «reencuentro» termina con un último golpe en la mesa: Julia por fin es libre.

DEEP IMPACT (1998)

Y héteme aquí que surge un problema que nos atañe a todos, a la humanidad entera. En esta ocasión, como en muchas películas del género, una multitud sigue con su vida como si tal cosa cuando, de pronto, en el telediario sueltan: «Señores telespectadores, lo sentimos mucho, pero el fin del mundo será... ¡esta misma tarde!».

A causa de un chaparrón de misiles nucleares (*El día después*), un virus asesino (*Estallido*), un cortocircuito que incendia todo el edificio (*El coloso en llamas*) o un cambio climático que congela la Tierra (*El día de mañana*), en la «versión cabeza abajo del mundo» hay un montón de tíos y tías tratando de sobrevivir. Más conocidos como «películas de catástrofes», los filmes de «problemas épicos» nos invitan a despedirnos de nuestro pequeño y querido planeta y nos ofrecen una vía de escape totalmente gratis.

Junto con *Armagedón*, *Deep Impact* es una de las dos películas sobre el tema «cometa impacta en la Tierra» que se estrenaron en 1998. El film de Mimi Leder constituye una reflexión sobre cómo sería nuestro fin. Pero si el cometa no nos destruye hasta el tercer acto, la falta de urgencia podría traducirse en un «¡Que te pilla el glaciario!», es decir, el peligro de que no ocurra nada en tanto esperamos la llegada del final. Eso podría explicar por qué cuando nos desviamos de las reglas de ésta o de cualquier otra historia, corremos un gran riesgo. ¿Cómo llenamos los huecos? Veamos cómo superan el reto dos de nuestros más admirados guionistas: Bruce Joel Rubin (*Ghost*) y Michael Tolkin (*El juego de Hollywood*).

Subgénero: problema épico.

Primas hermanas: *El coloso en llamas*, *La aventura del Poseidón*, *Terremoto*, *Meteoro*, *El día después*, *Volcán*, *Dante's Peak*, *Estallido*, *El día de mañana*, *Armagedón*.

Deep Impact (1998)

Guión de Bruce Joel Rubin y Michael Tolkin.

Imagen de apertura: Telescopios apuntando al cielo. El adolescente Elijah Wood (en el papel de Leo Beiderman), flirtea con Leelee Sobieski (Sarah), y a continuación advierte algún tipo de anomalía espacial.

Planteamiento: Charles Martin Smith, un astrónomo tímido y empollón, examina la foto que ha sacado Elijah y, ¿a que no saben qué?: un enorme asteroide se dirige hacia la Tierra. Alarmado, Charles sube a un jeep con la foto y con las demás pruebas, pero tiene un accidente y muere. Minuto 7: «Un año después». Conocemos a Tea Leoni en el papel de la ambiciosa reportera Jenny Lerner. Quiere presentar el telediario, pero su jefa, Laura Innes, madre de una niña pequeña, le niega el puesto. Tea va a ver a su madre, Vanessa Redgrave. Hablan de que el padre de Tea está pensando en volver a casarse: momento inercia = muerte. De vuelta en el trabajo, Tea recibe un soplo de un alto cargo del gobierno que ha presentado su dimisión por causa de «Ellie».

Catalizador: Tea va en busca del alto cargo, James Cromwell, pensando que «Ellie» es una mujer y que, por tanto, hay un asunto de faldas de por medio. Pero no. Pregunta a James por «Ellie» y él le dice: «Es la noticia más importante de la historia».

Declaración del tema: en el minuto 14, James añade: «¿Qué importa ya todo? Quiero estar con mi familia, ¿lo entiende?». Dando un pequeño rodeo, pero James acaba de mencionar el tema: ¿cuáles son nuestras prioridades? ¿Cómo deberíamos vivir la vida?

Debate: Si «Ellie» no es una chica, ¿qué es? En el minuto 16, el FBI se lleva a Tea a un lugar secreto para que vea al presidente, Morgan Freeman. Si aguanta la noticia, le dice Morgan a Tea, tendrá un lugar de privilegiado en la rueda de prensa que se va a celebrar en dos días. Tea, que sigue sin saber cuál es la noticia, acepta el trato. En el minuto 20, Tea recurre a Google (la escena sustituye a la típica de la biblioteca rebuscando entre libros y ficheros) y descubre que «Ellie» es en realidad «E. L. E.», en inglés, «Suceso Nivel Extinción». Tea se asusta y, cuando ve a su padre, Maximilian Schell, con su

nueva mujer, reacciona con brusquedad.

Transición al segundo acto: en la Casa Blanca, a Tea la sientan en el lugar prometido, en el centro y en primera fila, mejor que su jefe, y Morgan anuncia que un asteroide gigante va chocar contra la Tierra. A todos les entra el miedo, aunque se tranquilizan un poco cuando Morgan anuncia que tiene un plan. En el minuto 29...

Trama B: ... Morgan presenta al equipo de astronautas norteamericanos y rusos de la nave espacial Messiah. Al mando del capitán Spurgeon *Fish* Tanner, es decir, Robert Duvall, la nave se dirigirá al asteroide y lo volará en pedazos con misiles nucleares. Elijah, que está viendo la tele, descubre que se trata del meteorito que él descubrió y que ¡le han puesto su nombre!

Risas y juegos: lo creáis o no, a pesar del cataclismo inminente, en la película aún hay tiempo para la comedia. Elijah aparece en la portada de la revista *Newsweek* y se convierte en un robacorazones, aunque a él solo le interese Sarah. Lanzan la Messiah y Tea por fin presenta el telediario. La nave espacial aterriza en el asteroide y, a pesar de perder a un astronauta, la tripulación consigue colocar las cabezas nucleares. Detonan las bombas y la Messiah se zarandea en el espacio.

Punto intermedio: transcurrida una hora de la película, las tramas A y B se cruzan. Morgan anuncia por la tele que «la misión ha fracasado». Lo sospechábamos. Las apuestas suben cuando conocemos el plan B: refugiar a un millón de norteamericanos en unas cuevas de Misuri hasta que el polvo del impacto del asteroide desaparezca. A los afortunados se les elegirá por sorteo, pero ninguno tendrá más de cincuenta años. Los demás (incluido mi maduro editor, B. J. Markel) morirán.

Los malos estrechan el cerco: surgen los conflictos. Tea y Elijah resultan elegidos por su fama, pero solo podrán llevarse a su familia directa. En la Messiah, la tripulación debate qué hacer. En televisión, Tea informa del caos. Por su parte, ha conseguido lo que deseaba, presentar el telediario, pero es un triunfo absurdo. Se impone la ley marcial y el ejército custodia «El arca», la ciudad subterránea, mientras meten en ella ejemplares de plantas y animales. Esta parte de la película resulta un poco «glacial», y como «Los malos estrechan el cerco» es el capítulo más duro de todo guión, Elijah incluso se

casa con Leelee para salvar a la familia de ella. Pero cuando, en el minuto 78, llega el autobús para recoger a las familias, Leelee no está en la lista. Elijah tiene que marcharse sin ella.

Todo está perdido: Elijah ha perdido a la única persona a la que ha amado. Y ahora muere la madre de Tea. Muchos «soplos de la muerte». El mundo llega a su fin y todos –incluso a bordo de la Messiah– asisten impotentes.

Noche oscura del alma: Tea aguarda a su padre bajo la lluvia. La mujer de Maximilian se ha despedido de él para estar con su madre. Ahora padre e hija están solos. «Me siento huérfana», dice Tea.

Transición al tercer acto: Elijah llega a «El arca» con sus padres, pero se marcha en seguida en busca de Leelee. La Tierra tiene una última oportunidad, porque el ejército dispara misiles Titán contra el cometa. Solo consiguen, en cambio, arrancarle un trozo. Nueva alocución televisada de Morgan: el trozo más pequeño del asteroide caerá a unos kilómetros de la Costa Este y causará un tsunami que penetrará unos mil kilómetros en el continente. Luego el trozo más grande acabará con la humanidad. A bordo de la Messiah, las tramas A y B se cruzan cuando Robert tiene una idea: ¡una misión suicida que haga pedazos el trozo grande del cometa!

Final: el asteroide está a punto de chocar contra la Tierra –el momento que todos estábamos esperando–. Elijah llega a su casa, coge una moto muy chula y va en busca de Leelee. Tea regala su salvoconducto a su jefe y a su hija; es la prueba de que ha madurado. Se dirige a su casa de la playa para afrontar el final al lado de su padre. El trozo pequeño del cometa cae en el Atlántico y forma un tsunami. Cuando la Messiah se aproxima al trozo grande, el tsunami se traga a Tea, su padre y a millones de personas. Al final, sin embargo, la Messiah destruye el trozo grande del cometa y la Tierra se salva.

Imagen de cierre: con el telón de fondo de un Capitolio reconstruido, Morgan entona una oración: «Es hora de volver a empezar».

OPEN WATER (MAR ABIERTO) (2004)

Podría definirse esta muestra de cine independiente como un cruce entre *The Blair Witch Project* y *Tiburón*. A cargo del director y guionista Chris Kentis y rodada en su mayor parte cámara en mano (como *The Blair Witch*, que fue pionera en ese aspecto), trata de lo que les ocurre a una pareja de treintañeros de vacaciones en México que son abandonados en el mar durante una excursión de buceo. Pronto se encuentran en una zona infestada de tiburones, víctimas de un «problema con la naturaleza».

Al igual que en otras películas en las que un hombre corriente tiene que enfrentarse a la naturaleza o a una enfermedad mortal, lo interesante de este film «muy libre en la forma» es que sigue casi al dedillo nuestra estructura narrativa. Eso demuestra que, se haga de manera consciente o no, toda historia bien contada pide una estructura. Esta película también tiene sus «Risas y juegos», su «Todo está perdido» y, especialmente, su «Noche oscura del alma». Lo que, sin embargo, mantiene su interés son los planos de tiburones auténticos, y el miedo que debe de dar saber que tu destino está sellado.

El éxito del filme, en cambio, se debe a la forma en que va descubriéndonos a los protagonistas: muy poco a poco. ¿Son los urbanitas típicos, o símbolos de algo más profundo? La pareja transmite una peculiar vacuidad. Los dos se culpan de su infierno particular, y se pelean entre sí tanto como contra los escualos, pero ya estaban más cerca de la muerte que de la vida antes de subir al avión que los llevó a México.

Subgénero: problema con la naturaleza.

Primas hermanas: *El vuelo del Fénix*, *Reto al destino*, *El aceite de la vida*, *El desafío*, *¡Viven!*, *Apolo 13*, *Twister*, *Seis días y siete noches*, *Tragedia en la montaña*, *La tormenta perfecta*.

Open Water (Mar abierto) (2004)

Guión de Chris Kentis.

Imagen de apertura: agua. El vasto horizonte y el mar: pacífico, pero amenazante. Daniel Travis hace las maletas para irse de vacaciones. Habla por el móvil, hace planes para cuando vuelva. Luego la conocemos a ella, Blanchard Ryan, que también habla por el móvil.

Declaración del tema: se toman un respiro antes de empezar. «Se supone que estamos de vacaciones», dice Daniel. Separados por su ajetreada vida, se preguntan si las vacaciones supondrán un reencuentro.

Planteamiento: entre la pareja hay una curiosa química, pero los espectadores nunca estamos seguros de cuál es su condición: ¿están casados? ¿No lo están? Cuando abandonan la civilización empezamos a conocerlos. Al llegar a México, se unen a otros turistas que compran baratijas y se hacen una foto con la cabeza en las fauces de un tiburón de plástico. Matan el tiempo, pero eso no llena su vacío existencial. Se aburren y aburren. La noche antes de la excursión de buceo están desnudos en la cama. Cuando él quiere sexo, ella le detiene. «¿Qué tal estás?», pregunta él. «Bien», contesta ella. La pareja vive sumida en la inercia = muerte, solo que no lo sabe.

Catalizador: la pareja sube a un barco turístico para practicar el buceo. Se unen a un grupo sin saber lo que les espera.

Debate: «No piensen en los tiburones. No hay nada de qué preocuparse», dice el patrón del barco. ¿Será verdad? Un buceador algo brusco interrumpe la conversación: se le han olvidado las gafas de buceo, un error que afectará a nuestros protagonistas.

Transición al segundo acto: empieza la diversión y nuestra pareja se lanza al agua con los demás. Todos se alejan del barco. El buceador brusco insiste en coger prestadas unas gafas, coge a un amigo con el que salta al mar y cuando vuelve a subir a bordo, erróneamente le cuentan otra vez. El patrón del barco leva anclas y se van. Nuestra pareja ha quedado atrás. Cuando salen a la superficie se dan cuenta de lo ocurrido. Han emergido al «mundo al revés» del segundo acto: sin teléfono móvil, sin poder comunicarse con nadie; ahora están lejos de la civilización, los dos solos. Por culpa de su

anodina forma de ser, el espectador ve que en la costa la vida prosigue sin ellos.

Trama B: en el minuto 31 aparece la primera aleta de tiburón, y dudamos de que sea un problema. Pero la verdadera trama B se refiere al aislamiento de nuestros protagonistas. Hacerlo todo aparte del grupo –y entre sí– les ha dejado solos en más de un sentido.

Risas y juegos: la «promesa de la premisa» se nos revela cuando la pareja está en el agua y los tiburones llegan, les rodean y desaparecen. Nuestros protagonistas hacen todo lo que pueden para mantener el optimismo; y encuentran su «faro en la tormenta»: recordar sus películas y series favoritas, y consejos sobre supervivencia que han visto en algún documental. Pero la vida real sigue interponiéndose. Les ataca una medusa; su picadura es muy dolorosa. En el agua, cada chapoteo causa el pánico. Son las «risas», otro tipo de risas, que sugiere el cartel de la película. De momento no sabemos qué ocurrirá. Al cabo de varias horas, la mujer se queda dormida.

Punto intermedio: se despierta sola. Los dos se han quedado dormidos y la corriente les ha separado. Las tramas A y B se cruzan cuando se llaman a gritos y vuelven a reunirse. Pero algo ha ocurrido mientras dormían: a ella la han mordido. Es decir, «suben las apuestas». La cosa está muy fea. Se acabó la charla sobre «La semana de los tiburones» de Discovery Channel. Él se pone las gafas y mira bajo el agua: lo que la ha mordido a ella es un tiburón.

Los malos estrechan el cerco: la mujer sangra y le resulta difícil mantener la consciencia. La desesperación va en aumento. El final es solo cuestión de tiempo. Los «malos» estrechan el cerco literalmente. El morboso gancho de esta película tiene que ver también con los métodos y el pánico con que se aborda una situación de locos. «No sé qué es peor: verlos o no verlos», dice ella. Él se pone las gafas, se sumerge y comprueba que una manada de tiburones les acecha. El «equipo» empieza a desmoronarse. Él le echa la culpa a ella de todo, de las vacaciones, para empezar: «Queríamos tener vistas al mar. ¡Y vaya si las tenemos!». «¿Te sientes mejor?», pregunta ella. Él se lamenta de no haber hecho el amor la noche anterior. Y vuelven a discutir. La pelea, en mitad del océano, nos descubre la verdadera y desesperada naturaleza de la situación. *Mar abierto* es una película de

tiburones, pero la tortura a la que se someten los dos protagonistas recuerda a *¿Quién teme a Virginia Woolf?*

Todo está perdido: Los pájaros que vuelan en círculo en lo alto del cielo indican que el final de la pareja está próximo. La Naturaleza los va a engullir. Pero todavía no han perdido la esperanza. Cuando ven una boya, y hasta encuentran un poco de comida en su bolsa de buceo, parece que todo puede arreglarse. A continuación, sin previo aviso, un tiburón le ataca a él, que empieza a sangrar.

Noche oscura del alma: cuando se hace de noche, su destino está sellado, y lo saben. Estalla una tempestad eléctrica. Los relámpagos iluminan la escena: están rodeados de tiburones. Él recibe varios ataques.

Transición al tercer acto: al día siguiente, en la costa, el patrón del barco se da cuenta de que la pareja no volvió. En cualquier otra historia, ése es el momento en que el séptimo de caballería se lanza al rescate, salva a la pareja y marido y mujer aprenden la lección. En ésta no. En mitad del mar, el cuerpo medio descuartizado de él flota sobre las olas. Las tramas A y B se cruzan por última vez cuando ella lo deja ir y ve cómo los tiburones acaban lo que habían empezado.

Final: solo hay una pequeña esperanza de que a ella la rescaten. Luego, en una de las grandes rendiciones climáticas del cine, la mujer se deja hundir para que se la trague el mar y ponga fin al espanto.

Imagen de cierre: coda. Cogen a un tiburón y lo destripan: encuentran la cámara de la pareja, donde no cabe esperar que haya muchas fotos típicas de turista.



¡Vamos a hacernos amigos! En el minuto 31 de una joya del cine independiente, *Open Water (Mar abierto)*, aparece la primera aleta. La lucha «a vida o muerte» que sigue es puro «Un tío con un problema».

5. Ritos de iniciación

Siempre que oímos que un amigo o un ser querido está «atravesando una crisis», sabemos intuitivamente de qué nos están hablando. No importa que se trate de la crisis de los cuarenta, de la adolescencia, de la muerte de un familiar, de un divorcio o de cualquier otra situación «divertida», nuestro amigo, sea quien sea y sea como sea, ha llamado al árbitro de la vida y le ha pedido un tiempo muerto. Y aunque podamos ofrecerle todo tipo de consejos, no saldrá de la crisis a no ser que aprenda de ella... y se haga mayor.

En apariencia, las historias de este género son las más alejadas del hombre de las cavernas y apenas cuentan con antecedentes en los mitos y leyendas antiguos. Si el «cambio vital» es universal, el lujo de hablar de él es una prerrogativa de la era posfreudiana. Pero esta historia ha ido apareciendo y desapareciendo a lo largo de las épocas. Las pruebas de los caballeros andantes, obligados a elegir entre dos caminos igualmente ilógicos, se asemejan a los misterios de los ritos de iniciación de un muchacho que se hace hombre. La historia de Job tal vez sea el mayor rito de iniciación de la Biblia, porque, si su ordalía es sobre la fe, Job sufre problemas vitales que ni mucho menos ha pedido –y casi acaban por asfixiarle–. Y es algo que todos entendemos perfectamente. Aunque no seamos antiguas figuras bíblicas, todos tenemos días de estilo «Job en el montón de cenizas», y nos preguntamos si acabarán pronto.

En este género una cosa es segura: es reconocido en todas las culturas porque, tarde o temprano, a todos nos llega el turno. De la pubertad a la mitad de la vida y hasta la muerte, a todos nos aguardan los ritos de iniciación. Y, al igual que en la vida, solo cuando el héroe acepta su verdadero yo –con todas sus imperfecciones– termina el tormento. Ésa es la moraleja de todas las historias de este género.

10, protagonizada por Dudley Moore y dirigida por Blake Edwards, trata del «rito de la edad madura», cuando Dudley cumple cuarenta y cree que enrollarse con Bo Derek resolverá todos sus problemas. Las batallas por el

abandono, el divorcio y la custodia de los hijos son parte del «rito de la separación» en *Kramer contra Kramer* y sus cómicas primas *La guerra de los Rose* y *Separados*. En estas películas, como en todas las historias de este género, el miedo al cambio o la modificación de las rutinas basta para que los protagonistas busquen nuevas formas de sobrevivir.

La pubertad, los altibajos del crecimiento y los trabajos de convertirse en adulto definen el «rito de la adolescencia» en *Dieciséis velas*, *American Pie* y *Napoleon Dynamite*. Las historias que hablan de abuso del alcohol y las drogas se enmarcan en los «ritos de adicción», desde las mejores –*The Lost Weekend* y *Días de vino y rosas*– a versiones más recientes sobre la adicción a las drogas como *Clean and Sober*, *When a Man Loves a Woman* y *28 días*, protagonizada por una de las actrices favoritas de la serie ¡*Gato!*!, Sandra Bullock. Por último, en el «rito de la muerte», el héroe debe aceptar el hecho de que se acerca... el Fin, como ocurre en el único «rito de la muerte» *musical* que conozco, *All That Jazz*.

En todas esas películas, al principio el protagonista parece ensimismado en su pena, pero en realidad el problema está abordado de tal forma que todos podemos identificarnos con él. «¡Supéralo!», nos dan ganas de gritar cuando Michael Keaton vuelve a sucumbir a otro de sus arrebatos en *Alcohol y coca*, pero cuando comprendemos su adicción un poco mejor, asumimos que lo necesitaba. Si una tragedia como la de *Gente corriente* es el punto de partida ideal para cualquier guionista, a menudo es necesario trabajar un poco más para que, dentro de este género, el espectador se pueda identificar con los protagonistas. Aunque hayamos progresado mucho desde los hombres de las cavernas, que quizá no comprendieran bien del todo de qué va todo este lío, el público necesita una buena razón para apostar por alguien cuyo único problema es superar la encrucijada.

Los relatos de iniciación tienen, como todos los géneros de este libro, tres elementos esenciales: (1) un «problema vital», (2) un «mal camino» para resolverlo, y (3) el remedio: la «aceptación».

Y mucho más nos será revelado... si miramos con atención.

En todos los ritos de iniciación, la película es el «problema»; la película y el cartel. «¿De qué va tu historia?», le preguntaremos a un guionista que esté

trabajando en este género, y su respuesta será: de la adicción a las drogas, de la angustia de la adolescencia, de «un tío que cumple cuarenta y de pronto se da cuenta de que la mitad de su vida ha quedado atrás». Ésa es la premisa. Y es muy potente. Lo cual puede ser básicamente cierto si eliges como gancho irónico de tu planteamiento la solución al problema de, por ejemplo, cazar a una mujer diez.

Con frecuencia se plantea un dilema que no se puede resolver a través de la acción. *Gente corriente* empieza con Tim Hutton lleno de remordimientos por la muerte de su hermano, tantos remordimientos tiene que hace poco ha intentado suicidarse. Después de algo así, o para solucionar su problema, en realidad, ¿qué podría *hacer*? En realidad no mucho. Solo le queda esperar a sentirse mejor antes de volver al terreno de juego. Lo cual es mucho más duro de lo que parece. «Estoy bien» es una de sus respuestas recurrentes a lo largo de toda la película. Y es mentira. En realidad es la negativa a reconocer cómo se encuentra lo que le predispone al viaje, y su última estación. «Cuando la vida se pone difícil... sigue adelante», que diría todo buen terapeuta. Lo triste, y lo que tanto nos fascina de cualquier película del género, es que al protagonista la solución «fácil» nunca le resulta *tan* fácil.

Tras sopesar el problema, y sin saber exactamente qué hacer con él, el protagonista se tambalea inevitablemente y se agarra a cualquier solución que quizá pueda servirle de ayuda, cuando, en realidad, ése es el camino equivocado. En *Kramer contra Kramer*, cuando se queda solo después de que Meryl Streep los abandone a él y a su hijo, Dustin Hoffman se traza un horario con la intención de que le ayude a salir adelante, y hasta intenta ligar con una compañera de oficina para no sentirse tan solo. Pero la lección es, precisamente, aprender a estar solo. Su prueba es el cambio, no Meryl. Hasta que se da cuenta, por medio del método de ensayo y error, Dustin está condenado a dar vueltas y más vueltas dentro de una rueda, como si fuera un hámster.

En estas películas, muchos capítulos intermedios están planteados para que veamos que, muchas veces, «el camino equivocado» parece una solución, cuando en realidad es un intento de evitar lo inevitable. Sandra Bullock cree que una aventura con Viggo Mortensen durante sus *28 días* de rehabilitación

servirá para que se enmiende. Error. Tim Hutton asume que, si es un hijo perfecto, no abandona el equipo de natación y persigue a Elizabeth McGovern, su dolor disminuirá. Y también es un error. No, Sandra y Tim están pasando, ¡pobrecillos!, lo que muchos héroes de los «ritos de iniciación» tienen que pasar: un cúmulo de errores. Pero, desde el punto de vista del guionista, ¿por qué tiene que ser así? Porque es humano, demasiado humano. Evitar el dolor, retirar la mano de una hoguera, es lo natural, incluso lo lógico. Y, sin embargo, solo vale lo contrario, un movimiento contraintuitivo: aceptar el dolor.

Esa paradoja es el motivo de que, normalmente, al protagonista alguien le imponga la solución. Estaba ahí desde el principio, todos lo sabíamos –secretamente, también él–: lo único que le puede salvar es mirar de cara al torbellino y comprender que no es el mundo, sino él quien tiene que cambiar. Es la parte de la «aceptación» de toda película del género, ese momento de rendición y honradez que los espectadores esperábamos y el héroe tanto se ha esforzado por evitar. Al final, su triste alma comprende por fin que, aunque hay puertas muy dolorosas de cruzar, la vida sería una experiencia mucho más pobre sin someterse a esa prueba.

Si de verdad quieres demostrar tu talento, un guión del género «Ritos de iniciación» –escrito con inteligencia y una mirada novedosa– puede ser tu mejor carta de presentación. Pero hilvanar la historia de un personaje único con un problema vital importante con el que todos puedan identificarse –y ejecutarla con una buena cantidad de tormentos y un poquito de humor, para compensar– es complicado, muy complicado. Si eres capaz de superar las críticas del tipo «se parece a esas películas para la televisión de los sábados por la tarde», que con toda seguridad vas a tener que escuchar, y escribir algo que esté por encima de ese tipo de tv-movies precisamente, un guión de este género es el sueño de todo guionista para su primer trabajo y puede ponerte a ti en la línea de salida de la aceptación de... ¡toda suerte de premios y aclamaciones! Para lograrlo, has de tener el valor de enfrentarte al «rito» de superar una verdadera prueba, la de las 110 hojas en blanco.

Cómo saber si esa iniciación es digna de un rito

Si tu guión tiene los tres siguientes, y dolorosos, elementos (lo sabrás comparándolo con tu propia vida), saca el pañuelo porque dentro de poco echarás lagrimones pensando en lo buen escritor que eres:

1. Un «problema vital» como la pubertad, la crisis de los cuarenta o la muerte, es decir, umbrales de cambio universales que todos los públicos alcanzan a comprender.
2. Un «camino equivocado» para resolver el misterioso problema, que normalmente no es más que un modo de evitar el dolor.
3. Una solución que tiene que ver sobre todo con la «aceptación» de una verdad difícil con la que el protagonista se ha estado enfrentando, y con darse cuenta de que es él quien tiene que cambiar y no los que le rodean.

Las siguientes películas son una muestra de los muchos ritos de iniciación que el héroe puede llevar a cabo para encontrar la senda de la recuperación.

10, LA MUJER PERFECTA (1979)

¿Pueden las penas de la madurez resultar graciosas? Pero ¡por supuesto! En manos del director Blake Edwards, Dudley Moore se convirtió en una estrella gracias a esta película de finales de los setenta que mezcla la comedia y la tragedia, al ritmo urgente del *Bolero* de Ravel. En las muchas tertulias a las que acudió durante la promoción, Dudley se reía de ese himno sexual lamentando que si bien iba aumentando de volumen a medida que se acercaba a su clímax, desgraciadamente no aumentaba de ritmo.

Bajo las carcajadas del filme se ocultan hitos para cualquiera que se proponga escribir un «rito de la edad madura», porque, por tonta que pueda parecer, *10* habla de las duras verdades del viaje de la vida. Al empezar, Dudley acaba de cumplir los cuarenta y no quiere comprometerse con su amante, Julie Andrews. Acosado por otro amigo que ha traspasado la barrera de los cuarenta y atraviesa la crisis por el «camino equivocado» lanzándose a una serie de orgías en California, Dudley, en el papel de un músico rico, no sale de su bloqueo compositivo y no consigue sacar adelante la canción que está escribiendo con Robert Webber, su compañero de trabajo gay, que por su parte atraviesa la crisis en compañía de un amante mucho más joven. El sexo, pues, parece ser la solución. Y es entonces cuando Dudley conoce a... la conoce a Ella. Bo Derek, con sus famosas rastas, se convirtió gracias a esta película en un icono cultural demostrando que, en lo que concierne a la sensualidad en el cuidado del cabello, la esperanza sí que es una cosa con plumas, como diría Emily Dickinson. Dudley, sin embargo, acabará por comprender que ni siquiera una mujer *10* puede detener el inexorable curso del tiempo, y que, en última instancia, la aceptación es una cosa mucho más bella.

Subgénero: rito de la edad madura.

Primas hermanas: *Plan diabólico*, *Salvad al tigre*, *Así es la vida*, *El hombre del tiempo*, *El señor de la guerra*, *On a Clear Day*, *Más allá del odio*, *Lost in Translation*, *De ahora en adelante*, *Creo que quiero a mi mujer*.

10, la mujer perfecta (1979)

Guión de Blake Edwards.

Imagen de apertura: fiesta sorpresa para celebrar el 40 cumpleaños de Dudley Moore, en el papel del músico George Webber. Su amante, Julie Andrews, es decir, Sam, anda a mano para suavizar la desgracia de hacerse mayor, pero sus esfuerzos son en vano. Dudley está triste.

Declaración del tema: Robert Webber, es decir, Hugh, amigo y colaborador de Dudley, le dice: «A partir de los cuarenta, todo consiste en plas, plas, plas». ¿Será verdad? Vale, pero ¿qué querrá decir Robert?

Planteamiento: un día en la vida de Dudley, que se dirige a Malibú, a casa de Robert, para trabajar. Robert, que es gay, tiene una relación con un joven, pero no parece que vaya del todo bien. Al volver a casa en su Rolls Royce amarillo –en cuya matrícula se lee «ASCAP», el mayor sindicato de compositores musicales de Norteamérica–, Dudley se come con los ojos a las chicas que se pasean por la calle y nota las dolencias de la mediana edad. Es un momento de inercia = muerte. Cuando, de pronto...

Catalizador: ... ahí está ella, la mujer 10, una belleza de La Cañada, una de las zonas más exclusivas de Los Ángeles. Es Bo Derek, o sea, Jenny Hanley (como si el nombre del personaje importara mucho), una visión en blanco subida en un Mercedes que le sonrío... ¡aunque vaya camino de su boda!

Debate: ¿se puede seguir a Bo? Los problemas empiezan de inmediato, porque Dudley se lanza de cabeza al «mal camino». Sigue a Bo hasta la iglesia, se choca contra un coche de policía y el agente le dice que tiene el carné caducado, se llevan su coche, se mete en la iglesia para observar la ceremonia y... una abeja le pica en la nariz. Magullado, con la nariz hinchada y sin Rolls, se marcha a casa. Julie va a verle y él no le dice dónde ha estado. Mohíno, coge un telescopio y observa a un vecino entrado en años que siempre organiza fiestas con chicas desnudas. El «Señor de las Orgías» también tiene un telescopio, pero en casa de Dudley no hay nada digno de ver. Con intención de levantarle el ánimo, Julie le ofrece sexo, pero Dudley la rechaza. Es una bonita discusión entre adultos de las que ya no se ven en el

cine. Al día siguiente, Dudley va a su psicólogo, que le explica que lo que en realidad ve en Bo es su virginidad (¡vaya un descubrimiento!).

Transición al segundo acto: Dudley toma la decisión de perseguir a Bo. Vuelve a la iglesia y, con falsas intenciones, habla con el sacerdote que ofició la boda. Es la entrada al «mundo del revés» del segundo acto –la crisis de los cuarenta–. Entre los castigos sufridos está el de reírle las gracias al religioso, que se las tiene por un gran compositor.

Trama B: hablando de canciones, Dudley tiene que terminar la que tiene entre manos... no sin recibir los sabios consejos de Robert, su colaborador, que tiene problemas con su novio. ¿Se puede resolver una vida a base de «plas, plas, plas», o hay que cambiar de verdad? Robert se convierte en consejero sentimental de Dudley y Julie, y en su guía espiritual.

Risas y juegos: Dudley averigua que el padre de Bo es dentista y va a verlo. Tiene seis caries –otra prueba de que el tiempo no pasa en balde– y... consigue una información preciosa: Bo está pasando la luna de miel en México. El trabajo dental es exhaustivo y Dudley tiene que tomar analgésicos. Como cuando le llama por teléfono no puede hablar; Julie le toma por un ladrón y avisa a la policía. Cuando Julie llega a su casa, se ha marchado, borracho, a casa del vecino para unirse a una orgía. Julie le espía por el telescopio y le pilla con el culo al aire. Avergonzado y sin saber qué hacer, Dudley llama a su terapeuta... reconvertido en agente de viajes, y coge un avión para ir a México, donde le espera Bo.

Punto intermedio: tras «subir las apuestas» al poner en peligro el amor de Julie, y tener la osadía de ir a buscar a la mujer perfecta, Dudley llega a una playa de México, todavía grogui por los analgésicos del dentista. El hotel donde está Bo es un lugar surrealista para pasar la crisis de los cuarenta. Además, Dudley todavía tiene que terminar la canción que está escribiendo con Robert.

Los malos estrechan el cerco: los «chicos malos», en esta ocasión, los encargados de recordarle a Dudley la verdad, entran en escena. Brian Dennehy (Don) le dice que la música «de antes» era mejor. Esa noche, Dudley no puede dormir y una cliente del bar, Dee Wallace, a quien conoció hace años y de quien no se acuerda, liga con él. Pero no es capaz de hacerle el

amor. El hotel es como un sitio embrujado donde Dudley se ve obligado a mirar de frente toda su vida. En mitad de tanta crisis, Bo y su marido, Sam Jones (el protagonista de *¡Flash Gordon!*), brillan por su juventud.

Todo está perdido: Dudley, que no puede dejar de espiar a Bo, lo pasa fatal cuando anda descalzo sobre la arena abrasada de la playa. Por fin, lo bastante cerca de Bo para verla bien, empieza a fantasear y se imagina corriendo hacia ella por la playa, como en alguna escena de las películas de su juventud. Pero surge la oportunidad cuando rescata al marido de Bo, que se ha alejado demasiado de la orilla en una tabla de surf. Se convierte en un héroe: ha salvado a la media naranja de Bo del «soplo de la muerte».

Noche oscura del alma: gracias a Robert, Julie ve la heroicidad de Dudley por televisión. A continuación, en un momento muy tierno, Dudley toca para Brian y Dee la canción que por fin ha terminado. Las tramas A y B se cruzan: su conmovedora canción, como las «de antes», revela que gracias a la crisis ahora aprecia más la vida. Además, Robert ha perdido a su joven novio; lo cual le sirve de advertencia a Dudley: él podría perder a Julie.

Transición al tercer acto: Dudley invita a Bo a cenar. El marido de ésta está en el hospital, de modo que tal vez su sueño se haga realidad.

Final: después de la cena, Bo le invita a su habitación. Dudley se queda muy sorprendido de que Bo sea una chica tan «moderna» y no tenga ningún problema en acostarse con él. Bo nos presenta el *Bolero* de Ravel, la música perfecta para hacer el amor, y, después de fumar algo de marihuana, la pareja se desnuda. Pero Dudley se da cuenta de que el sexo no es la respuesta; y tampoco Bo.

Imagen de cierre: al volver a Los Ángeles, Dudley intenta la síntesis combinando lo que tenía en el primer acto con lo que ha aprendido y, al son del oboe de Ravel, hace el amor con Julie. La crisis de los cuarenta parece superada.

KRAMER CONTRA KRAMER (1979)

¡Ah, la escena del desayuno! Así es como me percaté del verdadero impacto de *Kramer contra Kramer*. Un anuncio de cereales de la época consagraba para siempre el momento en que Dustin Hoffman le prepara el desayuno a Justin Henry, su hijo en la ficción, mojando una rebanada de pan en una taza en la que ha batido un par de huevos –con sus correspondientes cáscaras– para demostrar lo peligroso que puede ser para un padre tener que combatir en el frente doméstico. Cuando Meryl Streep va y deja a Dustin en «uno de los cinco mejores días de la vida» de él, hacer el desayuno es el menor de los males. Ha atravesado las puertas de un mundo de dolor e iniciado un verdadero «rito de la separación».

Como tal, la adaptación del guionista y director Robert Benton de la novela de Avery Corman trata de esos golpes de la vida en que, cuando menos lo esperamos, la persona que menos esperamos nos pega con un ladrillo en la cabeza. Un día tiene una familia, al siguiente es padre soltero.

Los efectos colaterales son el paso de Dustin de ser un egocéntrico que piensa únicamente en su trabajo –en el competitivo mundo de la publicidad– a convertirse en alguien mucho más amable, empático y real, en alguien que, al final de la película, es capaz de preparar desayunos como un chef con tres estrellas Michelin. Él no lo sabe al empezar ese episodio de su vida, y desde luego lo pasa muy mal en la travesía del desierto, pero, al final, que su mujer le abandone le convierte en mejor persona. Porque, en definitiva, de eso es de lo que trata cualquier «rito de iniciación» que se precie.

Subgénero: rito de la separación.

Primas hermanas: *El novio de mi mujer*, *Blume enamorado*, *Una mujer descasada*, *Modern Romance*, *La guerra de los Rose*, *Separados*, *El club de las primeras esposas*, *Bye Bye Love*, *Quédate a mi lado*, *Cena entre amigos*.

Kramer contra Kramer (1979)

Guión de Robert Benton, basado en la novela de Avery Corman.

Imagen de apertura: piso de una familia de clase media de Nueva York, un delicioso instante de la vida doméstica... ¿o no? A Meryl Streep (Joanna Kramer) algo le está rondando en la cabeza mientras acuesta a Justin Henry, es decir, su hijo Billy en la ficción.

Planteamiento: Dustin Hoffman (Ted Kramer) es un publicista que llega tarde a la oficina. El jefe le da la mayor cuenta de la empresa y él está emocionado. Entretanto, Meryl hace las maletas. Se avecina una espectacular colisión entre los dos: el primero, feliz en el trabajo, la segunda, triste en casa. El planteamiento es tan universal que todos comprendemos el conflicto.

Catalizador: Dustin llega a casa con la gran noticia solo para encontrarse con que Meryl los deja a él y a su hijo: «Estará mejor sin mí». Dustin trata de detenerla, pero Meryl se va a toda velocidad.

Declaración del tema: en el minuto 9, Meryl ya se ha ido y Dustin llora en el hombro de su vecina, Jane Alexander en el papel de Margaret Phelps. «¿Es que no entiendes lo que me ha hecho?», le pregunta él, y Jane suelta: «Ha destrozado uno de los cinco mejores días de tu vida». La conversación marca el viaje de Dustin, que aprenderá que el amor significa poner las necesidades del otro por delante de las tuyas.

Debate: ¿se habrá ido Meryl... para siempre? En el minuto 12, Justin se despierta preguntando dónde está su madre. Dustin está frenético y un poco asustado cuando prepara el desayuno con torrijas, «igual que mamá». En la oficina, Dustin comete el error de confiarse a su jefe, que reconsidera su decisión de poner en sus manos la mayor cuenta de la empresa. Dustin le dice que no se preocupe. En el minuto 22 recibe una carta de Meryl en la que le confirma que no va a volver.

Transición al segundo acto: Dustin retira de su vista todos los recuerdos de su matrimonio: fotos, ropa... todo. Ingresamos con audacia en «el mundo del revés» del segundo acto, pero todavía no comprende lo mucho que ha cambiado su vida. También vemos que para ocuparse de su hijo tiene que dedicar menos tiempo al trabajo.

Trama B: en la «historia de amor» entre él y Justin, Dustin irá poco a poco abandonando su egoísmo y aprenderá a anteponer las necesidades de otro a las suyas. A eso le ayuda Jane, su vecina. Divorciada, porque su marido la dejó, será la mentora de Dustin mientras él y Justin van organizando su nueva vida. Gracias a ella, además, Dustin comprenderá por qué Meryl no era feliz.

Risas y juegos: sin Meryl, Justin está tan perdido como Dustin. Al principio se muestra frío. Echa de menos a su madre, culpa de su falta a su padre y se porta mal de todas las maneras para ponerle a prueba. Pero los dos Kramer se organizan un horario y unas tareas para sobrevivir a los momentos básicos de la vida. Por ejemplo, leen, los dos, en la mesa del comedor –al principio en silencio–, pero se escabullen como pueden para ir al cuarto de baño. Y también hay desafíos: Justin tiene un ataque cuando Dustin llega tarde a recogerle de un cumpleaños y reta a su padre comiendo helado sin permiso; son ejemplos de lo mucho que la falta de Meryl les está afectando. No obstante, parece que Dustin se las arregla bastante bien. Hasta que llega a casa con una chica del trabajo... y Justin la pilla desnuda en el pasillo. Se trata de una clara señal de que el egoísmo de Dustin le está llevando por «el mal camino».

Punto intermedio: hacia mitad de la película, la organización y los horarios han hecho de la vida cotidiana algo placentero. Padre e hijo no solo han sobrevivido, sino que su relación es ahora más estrecha. Vemos una «falsa victoria»: Dustin enseña a Justin a montar en bici. Hasta el accidente que da con los huesos de Justin en el hospital tiene un final feliz. Las tramas A y B se cruzan cuando Jane le dice a Dustin que está haciendo un buen trabajo. Pero la tormenta se cierne sobre ellos, eso es tan seguro como que King Kong acabará rompiendo sus cadenas, ya que en el minuto 52 llama Meryl. Pensando que quiere reconciliarse, Dustin queda con ella en un café, que es donde ella suelta la bomba y «suben las apuestas». Aunque no ha visto ni hablado con Justin desde el día que se marchó, quiere la custodia.

Los malos estrechan el cerco: la parte que da título a la película, el juicio que enfrenta a los Kramer, empieza cuando el abogado de Dustin, interpretado por Howard Duff, le dice que tienen que ir a por todas. Es el peor momento para que despidan a Dustin, pero el momento perfecto para el

guión, por la parte, «Los malos estrechan el cerco», en que nos encontramos. Sin trabajo, corre el riesgo de perder a Justin, que se ha convertido en su principal preocupación. Vemos una gran escena en la que Dustin busca trabajo en Navidades. Su oferta «sensacional» de aceptar una bajada de sueldo llama la atención de un posible jefe, incluso en una fiesta de Navidad, y Dustin es contratado.

Todo está perdido: Dustin se prepara para el juicio, pero surge una dificultad: Meryl tiene derecho legal a ver a Justin. ¿Acabará Dustin peor que al comienzo de la película y los perderá a los dos?

Noche oscura del alma: en Central Park en el minuto 71, Dustin deja que Justin se vaya con su madre, y el niño con los brazos abiertos va a abrazarse a ella.

Transición al tercer acto: en el minuto 72 empieza el juicio; y es duro. Le hacen preguntas a Meryl y nos enteramos de que tiene una pareja. Las tramas A y B se cruzan cuando Jane sube al estrado y habla en favor de Dustin.

Final: Dustin, a quien al final el juez llama para que dé su versión, defiende «los derechos de los hombres», pero en realidad habla de lo que ha aprendido en la trama B. «No soy un padre perfecto, pero sigo al pie del cañón. Hemos construido una vida juntos.» A pesar de todo, gana Meryl. En casa, en un vuelco de una de las primeras escenas, Dustin y Justin hacen torrijas como auténticos profesionales.

Imagen de cierre: llega Meryl para recoger a su hijo y sorprende a Dustin diciéndole que el niño se puede quedar. Desde la página 1 hasta este conmovedor final hemos visto a los tres Kramer sufrir una asombrosa transformación. Pero ninguno ha cambiado más que Dustin, que ha pasado del egoísmo a la generosidad y ha aprendido el verdadero sentido de la familia.

GENTE CORRIENTE (1980)

Gente corriente es un magnífico ejemplo de argumento estructurado y dirigido hacia una dramática escena final. Cuando Timothy Hutton, desesperado, busca a su terapeuta, Judd Hirsh, para descargar su dolor, asistimos a la liberación que estábamos esperando, al estremecedor clímax de un «rito de la muerte» fascinante y extraordinariamente bien contado.

Lloro como un niño cada vez que lo veo.

Cuando empieza la traslación a la pantalla que Robert Redford hace de la novela de Judith Guest, todo parece ir bien. El hogar de los padres de Tim, Mary Tyler Moore y Donald Sutherland, un matrimonio de clase media, parece inmune al dolor. Pero, a pesar del encanto y seguridad del entorno, hay un elefante en la habitación, y la presión de hablar de él empieza en la primera escena y conduce a su inevitable conclusión.

El paquidermo en cuestión está relacionado con un accidente que acabó con la vida de Buck, el primogénito de la familia, el favorito, una tragedia en el mar a la que Tim sobrevivió. Para recuperarse, Tim tendrá que comprender una verdad mucho mayor, y aceptarla. Se verá obligado a dejar de ser alguien que cree que las madres quieren a todos sus hijos para convertirse en una persona capaz de perdonar a la suya por no poder hacerlo. Y al hacerlo, obligará a que otros vean también esa verdad y su familia se transforme para siempre. Mi héroe, el guionista Alvin Sargent, ganó el Óscar al mejor guión adaptado, lo cual no me extraña nada. En lo que respecta a los «ritos de iniciación», no hay ningún subgénero más poderoso que éste.

Subgénero: rito de la muerte.

Primas hermanas: *All That Jazz*, *Mi vida*, *Elegir un amor*, *Amar la vida*, *El dulce porvenir*, *Puedes contar conmigo*, *Ponette*, *El doctor*, *El turista accidental*, *Cosas que importan*.

Gente corriente (1980)

Guión de Alvin Sargent, basado en la novela de Judith Guest.

Imagen de apertura: casas preciosas, caen las hojas. Es otoño. Y, en una iglesia, canta un coro. Entre sus miembros, los adolescentes Timothy Hutton (en el papel de Conrad Jarrett) y Elizabeth McGovern (Jeannine Pratt). Tim parece cansado.

Planteamiento: Mary Tyler Morre (Beth) y Donald Sutherland (Calvin), los padres de Tim, un matrimonio de clase alta. Todo parece normal, de modo que ¿por qué Tim tiene pesadillas? Una mañana en el desayuno, a Tim le preguntan si ya ha llamado a «ese doctor» y nosotros nos preguntamos a qué se debe tanta tensión y por qué Mary está tan distante. Asistimos a la vida de una familia que acaba de sufrir un trauma. Aunque no lo sabemos hasta más tarde, acaban de perder a Buck, el hijo mayor, después de lo cual Tim intentó quitarse la vida. Tim acaba de volver de un psiquiátrico con la promesa de que, si no se siente mejor, buscará ayuda.

Declaración del tema: «¿Estás bien?», le pregunta Donald a Tim mientras le pasa las tortitas. La pregunta será recurrente, y es el tema de la película.

Catalizador: cuando Tim no desayuna las tortitas que ha hecho la madre, Mary las quita de la mesa con un mal gesto y las tira. Esa brusquedad impulsa a Tim a llamar al terapeuta.

Debate: esa noche, las terribles pesadillas de Tim nos hablan de una tormenta y un accidente en el mar. Al día siguiente Tim va al terapeuta, Judd Hirsh (el doctor Tyrone C. Berger), y trata de ser sincero: «Esto no me gusta», dice. ¿Podrá comprometerse con las sesiones de terapia?

Transición al segundo acto: Tim todavía se resiste, pero acuerda un horario con Judd. Pertenece al equipo de natación del colegio. En realidad trata de emular a su hermano, que era una estrella de la natación, y está enamorado de Elizabeth. Pero ambos caminos son «un mal camino»; al menos por ahora.

Trama B: a lo largo de sus sesiones con Judd, Tim llegará a aceptar lo ocurrido y se curará. La relación entre paciente y terapeuta es la historia de «amor» de la película. Tim solo puede trabajar con Judd unas pocas horas a la

semana, y, para hacerlo, se ve obligado a reducir su horario de entrenamiento, pero lo que aprenda en la consulta de Judd podrá aplicarlo en la vida a medida que se vaya recuperando.

Risas y juegos: aunque la relación es incómoda al principio, Judd se va ganando la confianza de Tim. «¿No se supone que tengo que sentirme mejor?», pregunta Tim en cierto momento. «No necesariamente», contesta Judd –que Tim no se sienta mejor es la prueba de que está siendo sincero—. La «promesa de la premisa» también incluye pequeños momentos de gran intensidad: Tim vuelve a ponerse en contacto con Dinah Manoff, a la que conoció en el hospital. Ella también intentó suicidarse. Dinah no ha pasado por terapia y, a diferencia de Tim, parece estar bien. Pero es la relación de Tim con su madre la que más le hace sufrir. Cierta día están hablando en el jardín y suena el teléfono. Mary lo coge y cuándo le preguntan, contesta: «No estoy haciendo nada». Las risas y los juegos terminan con la famosa escena de la foto de Navidad en la que Tim se niega a retratarse con Mary. La terapia funciona: Tim por fin está volviendo a la vida, aunque la emoción que aflore sea la rabia.

Punto intermedio: gracias al aliento de Judd, empiezan las «falsas victorias»: Tim habla con Elizabeth, deja el equipo de natación de Buck sin decírselo a sus padres y empieza a valérselas solo. Y cuando está lo bastante «bien» para salir con Elizabeth, vuelve a casa cantando «¡Aleluya!». Pero estar «bien» tiene que ver con los retos. Mary se siente amenazada por el cambio de Tim, le cuestiona que haya dejado el equipo de natación y le acusa de mentir y de avergonzarla a propósito.

Los malos estrechan el cerco: las fisuras en la familia empiezan cuando Tim le dice a Judd: «Creo que he descubierto algo». El conflicto se amplía porque Donald también se entrevista con Judd y, cuando se lo dice a Mary, ésta se queda de piedra. Donald empieza también a descubrir la verdad. En cuanto a Tim, su cita con Elizabeth le demuestra que no está «bien»: van a un MacDonalds y no puede soportar a unos chicos muy escandalosos que bromean con Elizabeth. Después de todo, quizá no esté tan bien como pensaba. Más tarde, tras una competición en la piscina, un amigo hace un comentario sobre Elizabeth y le suelta un puñetazo. «¡Estás loco!», le grita el

chico.

Todo está perdido: después de la pelea, Tim llama a Dinah y le dicen que se ha suicidado, aunque ella le había dicho que estaba «bien». El «soplo de la muerte» incluye en esta ocasión que Tim piense que la podría haber salvado.

Noche oscura del alma: en lugar de seguir los pasos de Dinah, Tim corre desesperado por las calles y llama a Judd, y, a diferencia de *todos* los terapeutas que todos conocemos, Judd le recibe en la consulta. Y todo sale a la luz. Vemos en un flashback la noche del accidente, la tormenta, la muerte de Buck... y el error que cometió Tim: que no se ahogó. «Yo lo conseguí. Yo logré quedarme al lado del bote», llora. Se da cuenta de que su pecado fue ser más fuerte que su «perfecto» hermano. Las tramas A y B se cruzan cuando Tim acepta lo que ocurrió... gracias a Judd.

Transición al tercer acto: a la mañana siguiente, Tim espera a la puerta de la casa de Elizabeth. «¿Has comido?», le pregunta ella. Al contrario de lo que sucedía en la escena del desayuno del principio, parece que ahora Tim sí está preparado para que le nutran. Elizabeth le hace pasar: Tim entra en la casa, y en el mundo.

Final: de vacaciones, Donald y Mary discuten sobre Tim. La dinámica ha cambiado. Cuando la pareja vuelve, Tim, recobrado todo su vigor, abraza a su madre. Mary se pone muy tensa. Más tarde, en mitad de la noche, Mary encuentra a Donald llorando. «¿Me quieres, de verdad me quieres?», le pregunta él. «Siento por ti lo mismo que he sentido siempre», responde ella. Ahora Donald ya tiene su respuesta. «No sé quién eres. No sé a qué hemos estado jugando», dice.

Imagen de cierre: Mary hace las maletas. La han insultado –o la han descubierto– y, en vez de tratar de cambiar, se marcha. Se repite la escena inicial, pero al revés: suena el canon de Pachelbel mientras la cámara se aleja de la ciudad. Ahora sabemos mejor lo que ocurre detrás de su cuidada fachada.

28 DÍAS (2000)

Las historias sobre la adicción al alcohol o las drogas suelen ofrecernos algunos de los principios más poderosos de la narrativa moderna. Desde la primera, *Días sin huella*, de Billy Wilder, a la mejor, *Días de vino y rosas*, de Blake Edwards, pasando por la *indie*, divertida y surrealista *Trainspotting*, el «rito de la adicción» puede ser desgarrador y... triunfante.

La directora Betty Thomas aborda el tema centrándose en la historia de los 28 días de proceso en un centro de rehabilitación que se han convertido no solo en un rito de iniciación, sino en un honorable emblema. Es una mirada a un mundo en el que personas de todos los ámbitos tratan de solucionar un problema universal y se sitúan ante un enorme desafío: cambiar. Con unos personajes muy dispares y el exigente programa de recuperación, *28 días* pone el acento en las personas que se toman muy en serio el cambio, en quienes no y en una persona desesperada por «lograrlo».

Sandra Bullock es una sofisticada urbanita que abusa de las drogas y el alcohol y está a punto de matarse en una primera escena escalofriante. Desoye la llamada al despertar, pero descubre que su problema está dentro. Su consejero espiritual de perfil bajo, Steve Buscemi, es el retrato de alguien que, felizmente, está en vías de recuperación y da la bienvenida a toda compañía de que pueda gozar.

Subgénero: rito de la adicción.

Primas hermanas: *Días sin huella*, *El hombre del brazo de oro*, *Días de vino y rosas*, *Cuando un hombre ama a una mujer*, *Alcohol y coca*, *Doble vida*, *Postales desde el filo*, *Trainspotting*, *El borracho*, *Clean*.

28 días (2000)

Guión de Susannah Grant.

Imagen de apertura: conocemos a Gwen Cummings, es decir, a Sandra Bullock. Está en un club, borracha, y baila *Should I Stay Or Should I Go?*, de The Clash. Voces raras, música rara y un comportamiento todavía más raro. Dominic West, el novio de Sandra, la lleva a casa. Mientras hacen el amor, la casa se prende fuego. Apagan el fuego riendo sin pensar que podrían haber muerto.

Declaración del tema: Sandra se acuerda de que su hermana se casa esa misma mañana y sale corriendo hacia la estación con su novio, que le pregunta: «¿Estás bien, cariño?». Ella contesta: «Me da absolutamente igual». «Y ¿no es justo ése el problema?», replica el señor Sensible. Que los demás, y ella misma, no le den igual será la clave de la recuperación de Sandra y el tema de la película.

Planteamiento: llegan a la boda. Sandra bebe demasiado y es maleducada con los invitados. Durante la fiesta está muy borracha y no para de bailar y... se cae en la tarta nupcial. Mientras su novio no para de reír, se marcha a hurtadillas, coge la primera limusina que ve (y que pertenece a otro invitado), va a buscar otra tarta y casi se estrella contra una casa.

Catalizador: sentenciada a entrar en un centro de rehabilitación, Sandra entra en el mundo del cambio. El centro es lujoso, elegante, con clase y acogedor, pero, en realidad, Sandra no tenía más opción, era el centro o la cárcel.

Debate: como dice la canción de The Clash que sonó al principio de la película: ¿se quedará o se marchará? No sabe qué hacer. «Aquí cantan», dice, y es una queja. Porque 28 días de rehabilitación no solo es el título de la película, también es el castigo de Sandra. Conoce a otros pacientes, cada uno con su propia historia de horror. Ya desde el principio, dejar de beber tiene sus efectos. En franca retirada, Sandra tiene flashbacks –algunos sobre su madre alcohólica–. Pese a todo sigue sin querer unirse a un grupo de terapia, a coger la mano de los demás y a rezar la «Oración de la serenidad». Durante un paseo por el bosque, conoce a Steve Buscemi (Cornell Shaw). Cree que es

un paciente, pero es su consejero espiritual.

Transición al segundo acto: sorprendida por Steve cuando se va de borrachera con su novio el día de las visitas, le piden que deje la clínica y le dicen que tiene que ir a la cárcel. Con desesperación trata de convencer a Steve de que no es alcohólica. Pero luego se sube a una ventana del segundo piso para coger unas pastillas que tiene escondidas y se cae y se hace daño en una pierna. Es el momento de lucidez que necesitaba. Ahora sabe que tiene que quedarse en el centro.

Trama B: en la relación con los demás pacientes, Sandra aprende a que nada le dé igual, y empieza a curarse. Hay también una historia de amor con el guapo Viggo Mortensen, en el papel de Eddie Boone, un famoso exjugador de béisbol que también es alcohólico. Solo que le tira bolas con el efecto cambiado.

Risas y juegos: comprometida con el programa, Sandra empieza a cobrar conciencia de su problema. «No quiero morir», le confiesa a Steve. Y empieza la recuperación. Por eso vamos a ver esta película: oír historias de recuperación, asistir al trabajo pesado de limpiar unos retretes, asistir a reuniones de grupo, compartir sentimientos, sincerarse y descender a la raíz del problema son la «promesa de la premisa». Llevan a los pacientes a una granja y es divertido ver cómo aprenden a herrar caballos –una lección sobre el «soltar»–. Sandra sigue teniendo flashbacks sobre la muerte de su madre, con el estupendo fondo de la música de Crosby, Stills, Nash & Young.

Punto intermedio: en su segunda visita, el novio de Sandra le pide el matrimonio, y lleva champán para celebrarlo. Sandra tira el champán y se niega esta «falsa victoria». «Puede que tenga un defecto muy gordo», le dice a Steve. Pero está cambiando.

Las tramas A y B se cruzan cuando empieza a preocuparse por los demás: evita que Azura Skye (Goth, su compañera de cuarto) se haga un corte. Viggo empieza a gustarle, siguen la misma serie de televisión, empiezan a verla juntos.

Los malos estrechan el cerco: la presión crece sobre Sandra cuando tanto su pasado como su presente amenazan su recuperación. Su hermana, Elizabeth Perkins, la visita en el día de las familias, pero le confiesa que se

sintió fatal con su tosco brindis nupcial, que Sandra pronunció completamente borracha. Y cuando parece que la relación entre Sandra y Viggo va a más, el novio les interrumpe. Dominic termina en el suelo por un puñetazo de Viggo.

Todo está perdido: incapaz de hacer frente al trauma de la vida fuera del centro sin drogas, Azura muere por sobredosis. Sandra ha perdido a su hermana, a su novio y a su última amiga. Y la última puñalada: sorprende a Viggo con otra mujer. Ya no parece haber motivos para esperar que la rehabilitación acabe en final feliz.

Noche oscura del alma: Sandra se sienta junto al río y reflexiona sobre su vida. Llega su hermana y, en un esfuerzo por reconciliarse, le recuerda que ella, Sandra, siempre ha sido la más especial de las dos.

Transición al tercer acto: Sandra sale de la clínica. Las tramas A y B se cruzan cuando sus amigos la escriben para decirle que tal vez *no* lo consiga.

Final: Sandra reanuda su vida, que sin alcohol es muy diferente. Su piso, que a la luz de las velas de la primera escena parecía muy bohemio, ahora se ve sucio y barato. Y cuando su novio la lleva al club donde empezó la historia, la conversación la aburre. Mientras da un paseo después de cenar, ve un caballo y se acerca. El caballo le da la pezuña, lo cual se toma como una señal: la Naturaleza, o Dios, están dispuestos a ayudarla si ella se lo pide. Se despide de su novio para siempre con un beso y se aleja. Síntesis: Sandra se acepta como es.

Imagen de cierre: Sandra, limpia y sobria, está comprando una planta para su casa, un primer paso en el cuidado de los demás y de sí misma. Además, en la tienda, un amigo del centro de rehabilitación está haciendo lo mismo. Es el comienzo de una nueva vida.

NAPOLEON DYNAMITE (2004)

La película del director Jared Hess, con guión suyo y de su mujer, Jerusha, empezó siendo un corto y se fue alargando a medida que el protagonista encontraba más y más fans (y productores). Se trata de un «Rito de iniciación» que parece desafiar todos los análisis de estructura. Como el propio Napoleon podría decir a quien se lo propusiera: «Y a ti, ¿qué te pasa? ¿Eres tonto o qué?».

El «rito de la adolescencia» que tiene que superar Napoleon no solo es heredero directo de *Porky's*, *Dieciséis velas* y *American Pie*, sino que toca todas las notas estructurales y emocionales del género. Napoleon empieza la película bajo la atenta mirada de su abuela, pero cuando la mujer tiene un accidente y el cortito de su tío Rico se hace cargo de él, empieza la aventura. Atrapado en su adolescencia como una mariposa en un tarro de miel, el joven Dynamite experimenta un viaje de formación a través de la amistad. Y aunque *tú* no hayas tenido nunca una llama como mascota ni un hermano que jura por la máquina del tiempo, te identificarás con los trabajos y penalidades de Napoleon. Porque puede que su mundo no sea real, pero lo *sentirás* como si lo fuera.

En su búsqueda de la dignidad personal, el brillante Jon Heder (Napoleon) se las ve con abusones y reinas de la belleza, y ansia la pertenencia a un grupo por encima de todas las cosas. Y el final de la película, en el que Jon toma las riendas para evitar que su amigo Pedro lo pase fatal, es uno de los momentos más celebrados e hipnóticos de la historia del cine.

Subgénero: rito de la adolescencia.

Primas hermanas: *American Graffiti*, *El relevo*, *Risky Business*, *Dieciséis velas*, *Lucas*, *American Pie*, *Porky's*, *La chica de rosa*, *Movida del 76*, *Thirteen*.

Napoleon Dynamite (2004)

Guión de Jared Hess y Jerusha Hess.

Imagen de apertura: los títulos aparecen sobre trozos de moqueta, platos con restos de comida, carnés de biblioteca, tubos de cacao y dibujos a lápiz sobre hojas de archivador. A continuación vemos a nuestro arisco héroe, delante de su casa, esperando el autobús, solo.

Declaración del tema: «¿Qué vas a hacer hoy, Napoleon?», le pregunta un niño. «Pues lo que sea, lo que se me vaya ocurriendo, ¡joer!», responde Jon (Napoleon) bruscamente. El conflicto entre lo que quiere y lo que *puede* hacer es el tema de la película. Jon vive en su mundo, pero ¿logrará sobrevivir alguna vez en el mundo real? Ya veremos.

Planteamiento: entre hacer trabajos sobre el monstruo del lago Ness («nuestro aliado subacuático») y jugar solo a la pelota (lo cual tendrá su contrapartida en la imagen de cierre). Jon inventa historias de glotones y en el instituto Don el abusón le pega. Tras un día particularmente duro –rematado cuando su hermano, Aaron Ruell, se niega a recogerle–, Jon llega a un momento inercia = muerte.

Catalizador: en el instituto le presentan a Efrén Ramírez, un nuevo alumno. En el minuto 11, llaman a su puerta: la compañera que le gusta, Tina Majorino, vende sus glamurosos servicios como fotógrafa, pero tiene que salir corriendo y se deja olvidada una carpeta con un archivador con sus fotografías. Jon, que hasta entonces había reprimido sus deseos, se plantea cómo conseguir su amor.

Debate: ¿serán Efrén y Tina una salida para Jon? ¿Será la amistad de estos compañeros de fatigas lo que cambie su vida? Para recordarnos en qué lugar se encuentra en realidad, Jon conoce a un profesor de taekwondo y aprende que el respeto por uno mismo es la clave para conseguir a una chica; Lyle, el vecino, mata a una vaca de un tiro; y la abuela de Jon, su madre por defecto, se marcha de casa para montar en moto «por las dunas». Más tarde, en la cafetería, Jon traba amistad con Efrén, que le insiste en que tiene que hablar con Tina. También conocemos a Haylie Duff, la reina de belleza del verano anterior. Pero ¿qué afortunada tendrá el honor de acompañar a estos

caballeros al baile del colegio?

Transición al segundo acto: en el minuto 21, la abuela se cae de la moto y Jon llama a Jon Gries, su tío Rico, para que cuide de él y de su hermano. La repentina ausencia de la figura de autoridad da a Jon una desconcertante libertad. Jon entra en un nuevo mundo sin la referencia de ningún adulto.

Trama B: el tío Rico, un «falso mentor», es exjugador de fútbol americano y vive en perpetua nostalgia del año 1982. Es vendedor ambulante de Tupperwares y crema para realzar los pechos. Jon Gries, el tío Rico, es, con todo su dinamismo, lo mejor de la familia de Napoleon. Además recluta a Aaron para que le ayude con sus proyectos, pero no a Jon, porque Jon tiene otros planes.

Risas y juegos: con libertad para probar cosas, la amistad entre Jon y Efrén se afianza; y colaboran para conseguir que Efrén lleve a Haylie al baile. Aaron lleva a Jon Gries a ver a Tina; Jon les observa. Y entonces somos testigos del truquito de Tina para que sus fotografiados se relajen: les hace imaginar que están «flotando en el océano rodeados de diminutos caballitos de mar». Cuando Efrén se adelanta y le pide primero a Tina que le acompañe al baile, Jon tiene que recurrir a todas sus «habilidades» y habla con Emily Tyndall (Trisha), una amiga de Haylie. Las tramas A y B se cruzan cuando Jon Gries le dice a nuestro protagonista que tiene que buscarse un trabajo («¿Acaso los pollos tienen garras?»), y que se compre un traje para el baile.

Punto intermedio: Emily accede a ir al baile con Jon, pero al llegar le deja tirado. Jon obtiene una «falsa victoria»: baila con Tina. Saltan chispas, pero todavía no están preparados para más. En el mismo baile, Efrén ve un cartel que cambiará su vida: el anuncio de elecciones para presidente de los alumnos. Y decide «subir las apuestas» para él y para Jon.

Los malos estrechan el cerco: los dos se enfrentan a Haylie en una campaña que con toda seguridad van a perder. Efrén se afeita la cabeza, lo cual pone en peligro los objetivos de Jon. Ni siquiera Tina, que es muy hábil con las pelucas, les puede ayudar. La presión va en aumento. Jon Gries avergüenza a su sobrino cuando se presenta en el instituto para vender su crema para los pechos. Aaron se echa una novia por internet, Shondrella Avery (LaFawnduh), y cuando la conoce en persona, florece. ¿Por qué no me

puede pasar a mí lo mismo?, se dice Jon y, cansado del «mal camino», se recluye. Con la ayuda de un vídeo que encuentra en una tienda de segunda mano, aprende nuevos movimientos en la intimidad de su cuarto.

Todo está perdido: cuando Jon Gries habla con Tina y le da a entender que su sobrino Jon quiere que use la crema para los pechos, la vida de Jon se derrumba.

Noche oscura del alma: Tina llama a Jon y le transmite su cabreo. La vida de Jon es «peor que cuando empezó esta película».

Transición al tercer acto: Jon contraataca. Le canta las cuarenta a Jon Gries por echarlo todo a perder con Tina y, cuando le ve grabándose, una vez más, lanzando un balón de fútbol americano, se da cuenta de que no puede tomarle como ejemplo. Las tramas A y B se cruzan.

Final: para la campaña electoral, Efrén tiene que pronunciar un discurso, pero cuando llega el momento, los dos amigos descubren que, además, hay que hacer un «numerito». En su discurso, Efrén promete a los estudiantes: «Todos vuestros sueños se harán realidad». Pero los alumnos esperan más, y Efrén no tiene nada preparado. Para sacarle del apuro, Jon sube al estrado y se pone a bailar. Y lo hace ¡muy bien! En realidad es ¡fantástico! Todos, Tina incluida, están muy impresionados. Es, en efecto, la fantasía del tímido hecha realidad.

Imagen de cierre: la vida vuelve a la normalidad. La abuela vuelve a casa, Jon Gries y Shondrella se van, Efrén es elegido presidente y Jon ya no juega solo a la pelota, ahora juega con Tina. De ser uno, ha pasado a ser dos.



En la «falsa victoria» del punto intermedio de *Napoleon Dynamite*, nuestro héroe casi cae en brazos de Deb, la chica de la que está enamorado, pero solo está a mitad de camino de

6. Amor de colegas

El amor es algo maravilloso, o eso al menos dice la canción. Y aparte del miedo a que te coman los tiburones, las historias que más tienen que ver con nosotros, como buenos hombres de las cavernas que todavía somos, tratan de nuestra primaria necesidad de ese regalo tan especial.

Todas las historias, todas, son relatos de transformación. Normalmente, el héroe cambia gracias a un momento o acontecimiento clave. Pero en ese género que yo llamo «Amor de colegas» lo que más transforma la vida del protagonista es... otra persona.

Hay muchas versiones del «Amor de colegas». Una es la típica «chico conoce a chica»; otra, dos polis persiguen a un delincuente; otra más, dos gansos salen juntos de marcha; pero todas tienen la misma dinámica. Bajo la superficie de esas películas de Laurel y Hardy, Butch Cassidy y Sundance Kid o cualquier otra pareja de buenos amigos encontramos los mismos elementos que en *La fiera de mi niña*, *La impetuosa* y *Amor con preaviso*. La única diferencia es que en estos últimos ejemplos, a uno de los dos colegas le falta un cromosoma Y. Si el sexo está en el corazón de muchas de ellas, en realidad estas películas tienen más que ver con la «unión», con la lenta toma de conciencia de que los colegas protagonistas no están tan bien separados como juntos. Y aunque a menudo nos confunda el hecho de que en tantas películas veamos una «historia de amor», el verdadero filme de «Amor de colegas» es ése en que la historia principal trata de un par de individuos cuya vida es mucho más pobre sin la existencia de la otra persona.

Se trate de un «amor de mascotas» como en *Lassie*, *Air Bud* o *El corcel negro*; de un «amor de comedia romántica» como en *Tienes un e-mail* o *Cuando Harry encontró a Sally*; de un «amor de profesionales» como en *Arma letal* y *Hora punta*; de un «amor épico», cuando son ciertos acontecimientos importantes los que unen a nuestros amantes, como en *Titanic* o *Lo que el viento se llevó*; o de un «amor prohibido», como el de *Brokeback Mountain* o *La bella y la bestia* –y da igual que sea cine de

animación—; todas esas películas tienen en común una moraleja con la que todos nos identificamos: mi vida ha cambiado porque te he conocido.

Las películas de este género parecen inmensas, inabarcables, pero tienen tres elementos muy simples: (1) un «héroe incompleto», (2) el «complemento» que necesita para que su vida esté llena, y (3) una «complicación» que los separa, aunque, en realidad, esta complicación es la que ¡los mantiene unidos!

Yo sé que el «héroe incompleto» de *Arma letal* es Danny Glover. ¿Que por qué lo sé? Porque, probablemente, aunque todo el mundo piense que Mel Gibson es la estrella, la película trata de Danny. Lo que yo recuerdo de ella es esa escena del principio: es el cumpleaños de Danny y está metido en la bañera, deprimido porque han empezado a salirle canas, está a punto de jubilarse y, en general, sufre el cansancio de la mediana edad. Así que ahí tenemos a un tío que necesita ayuda y ni su trabajo, ni sus hijos, ni su amante esposa se la pueden proporcionar. Para resucitar, Danny necesita otra cosa.

Necesita a Mel Gibson.

Pon a remojo a Danny Glover (no demasiado tiempo, ¡cuidado!) y tendrás el punto de partida de muchos protagonistas del género. En *Rain Man*, el guapo, impecable y súper *cool* Tom Cruise tal vez esté en la cresta de la ola como importador de Ferraris, pero en el fondo de su alma le falta algo. De la misma manera, en *Titanic*, cuando la conocemos, Kate Winslet está atada a su madre y a su novio y no tiene la menor esperanza de deshacerse de sus grilletes. En *Cuando Harry encontró a Sally*, a Billy Crystal le pasa exactamente lo mismo. Aunque él tal vez no sea consciente de que sus relaciones con las mujeres son superficiales, nosotros sí lo somos, y también Meg Ryan, la Sally que enmendará a ese Harry y conseguirá que se convierta en una persona más auténtica. En efecto, las aventuras de Tom, Kate y Billy son fascinantes, y recordarás muchas escenas divertidas y de acción cuando les cuentes esas películas a tus amigos, pero todas ellas van de un héroe incompleto cuya vida solo puede enmendar otra persona muy especial, que debe tener al otro o «morir». Pese a todas esas escenas tan estupendas, ése es nuestro gancho.

Es lo que nos enseñan todas las historias de «amor».

Y ¿quién es esa otra persona? Normalmente, alguien único y, muchas veces, un poco raro. Pensemos en Katharine Hepburn en *La fiera de mi niña*, en Dustin Hoffman en *Rain Man*, en Mel Gibson en *Arma letal*, un caballo llamado Black o un perro llamado Lassie. Son personajes catalizadores que sacan de la bañera, y de su tibia dolencia, al protagonista de la película en cuestión.

El catalizador prototípico no cambia mucho, pero influye en el cambio del héroe. El ejemplo perfecto es Dustin Hoffman en *Rain Man*, quien, por naturaleza, no puede cambiar. Lo cual no quiere decir que necesite ayuda, o no necesite evolucionar a fin de encajar en la nueva vida que la pareja encontrará al final de la película. Si los dos personajes cambian y crecen, tenemos entre manos una película de **pareja**, es decir, los dos miembros de la pareja tienen su propio planteamiento y su propia conclusión y moraleja. En el planteamiento hay que pasarse varias páginas para que el espectador conozca a los dos colegas y sus problemas, como ocurre en *Amor con preaviso*, donde la inteligente y divertida Sandra Bullock interpreta a una abogada anticapitalista y Hugh Grant al mequetrefe destructor de los edificios que ella quiere salvar. Y en cuanto los conocemos, sabemos que los dos, completamente opuestos, deberán dar un gran salto hacia delante si quieren estar juntos.

De manera que ¿qué les impide a los dos colegas simplemente «unirse»? Rasca la superficie de la mayoría de las películas de «Amor de colegas», y en especial de las comedias románticas, y encontrarás «la complicación» –que a menudo roza lo ridículo–. «Pero, Matthew, ¡por el amor de Dios!», nos dan ganas de gritarle a la pantalla en *Cómo perder a un chico en diez días*. «¿No quieres a Kate? Pues ¡cuéntale lo de la apuesta, hombre!» Pero es condición *sine qua non* para un guionista que entre los dos tortolitos haya algo que los separe: la distancia en *Algo para recordar*; la ética personal en *Amor con preaviso*; el lento hundimiento del barco en *Titanic* (¡menudo *romanceus interruptus!*). Pero resulta irónico, porque la complicación es en realidad lo que mantiene unida a la pareja.

Y aún puede haber una tercera persona. En una película de **trío**, el chico o la chica tienen que dejar a la pareja equivocada para irse con la correcta, que

es lo que ocurre en la mayoría de las películas de «triángulo», como *Luna nueva*, *El diario de Bridget Jones* y *Sweet Home Alabama*. Y hay hasta películas de **cuarteto**, en las que intervienen dos parejas, como *Ya no somos dos* y *Closer*, o, la más ligera, y desde luego mucho más divertida, *Cuando Harry encontró a Sally*. Pero como todas las películas del género, todo gira en torno a esa otra persona tan especial.

Como en cualquier otra historia, la esencia de este género es el conflicto, en este caso entre dos personas que no saben que han encontrado justo a quien necesitaban. Cuando escribas un «Amor de colegas», asegúrate de que la pareja protagonista se remonta hasta la línea de salida. Si los dos amantes no se odian a primera vista, no tienes nada que hacer. Aunque la parejita te guste tanto como les va a gustar a tus espectadores, que empiece a mil kilómetros de distancia. Y que el conflicto que la separa sea grande, muy grande.

Y todavía queda otro pequeño secreto: en las películas románticas, normalmente es la chica la que sabe que lo que está en juego es el amor verdadero mientras que el chico está a por uvas. Y suele ocurrir que también sea el chico quien más tenga que crecer. De hecho, de eso van en realidad muchas *screwball comedies*, esas comedias de ritmo desenfrenado con personajes excéntricos y situaciones ridículas. En *La fiera de mi niña*, Katharine Hepburn sabe desde el minuto uno que Cary Grant es el amor de su vida, y todo el argumento –un leopardo llamado *Baby* («niña»), el viaje a Connecticut, las pedradas al tejado del mecenas de Cary– consiste en que ella hace todo lo posible por no separarse de él para ver si se da cuenta. En cualquier situación concebible ocurre siempre lo mismo: alguien tiene que cambiar para estar con el otro, y, caballeros, normalmente es a nosotros a quienes nos toca.

¿Estás enamorado de tu amor de colegas?

Si estás pensando en escribir una historia de «unión» –entre dos, tres, cuatro o más personajes–, aquí tienes una notita de amor para saber si acabarás llegando al altar:

1. Trata de un «héroe incompleto» a quien le falta algo físico, ético o

- espiritual; y necesita a otro para estar completo.
2. Un «complemento» que facilite la compleción o –en caso de una película de trío (un triángulo amoroso) o de cuarteto (dos parejas– tenga cualidades necesarias para el héroe.
 3. Una «complicación», que puede ser un malentendido, diferencias personales o éticas, un acontecimiento histórico o la pacata desaprobación social.

Las siguientes películas del género amplían la definición de lo que hace falta para que una historia de «amor» funcione. Cambiar la configuración aunque solo sea un poquito puede llevarte a algo totalmente nuevo.

EL CORCEL NEGRO (1979)

La fábula del «chico y su perro» es una de las más viejas para nosotros, los hombres de las cavernas, y una de las de mayor significado. Sus orígenes se pueden remontar a la historia de Pegaso y a *La llamada de la selva*, de Jack London. Esta subclase de película de «Amor de colegas» que llamo «amor de mascotas», con ejemplos como *Lassie*, *Caballo de batalla* y hasta esa historia de «chico con ballena» que es *Liberad a Willy*, trata de un animal con una relación especial con alguna persona. Hay algo primario, y siempre fascinante, en esa antigua mezcla que es sentirse responsable y al mismo tiempo admirar a un animal salvaje. En muchas de estas historias, el hombre puede aprender más de la bestia que al revés. Y no hay versión fílmica más encantadora (ni más hermosa, gracias a la fotografía de Caleb Deschanel) de este cuento que *El corcel negro*, la historia del director Carroll Ballard sobre un niño y su caballo.

Al empezar la película, el chico viaja en barco a través del océano. Enseguida encuentra a su amigo Black, y comprobamos que son almas gemelas. El caballo está atado por varias sogas y le dan latigazos; el niño también está indefenso, a su manera, y necesita más orientación de la que su padre, demasiado aficionado al póker, le puede proporcionar. Cuando niño y animal caen al mar, y se salvan, comparten una vida idílica, pero la vuelta a casa pone su relación en peligro. El maravilloso Mickey Rooney fue nominado al Óscar por su papel de entrenador a quien también ayuda ese misterioso regalo de Dios que es el corcel negro.

Subgénero: amor de mascotas.

Primas hermanas: *El despertar*, *Lassie*, *Air Bud*, *Una foca en mi casa*, *Mi perro Skip*, *Liberad a Willy*, *Beethoven*, *Benji*, *Belleza negra (Un caballo llamado Furia)*.

El corcel negro (1979)

Guión de Melissa Mathison, Jeanne Rosenberg y William D. Wittliff basado en la novela de Walter Farley.

Imagen de apertura: un barco en el mar. 1946, un momento de transición. Un niño, el actor Kelly Reno, está solo en la cubierta de un barco misterioso, The Drake. Se oyen voces y relinchos; el niño gira la cabeza y ve un caballo salvaje atado con cuerdas al que sus cuidadores maltratan con picanas. Siente una compasión inmediata.

Planteamiento: el padre del niño, Hoyt Axton, es un aventurero que juega a las cartas mientras el niño observa. El padre toca a su hijo para que le dé buena suerte, pero está a lo suyo. Un adversario apuesta la estatuilla de un caballo mientras el niño le da terrones de azúcar al animal de verdad (¡Salvad al corcel!).

Declaración del tema: esa misma noche en el camarote, el padre reparte sus exiguas ganancias: el niño recibe una navaja y la estatuilla del caballo, y le cuenta la historia de Bucéfalo, el caballo salvaje al que domó Alejandro Magno. «Hijo, cuando domas un caballo, el caballo es tuyo», dice Hoyt repitiendo el cuento. Perseguir lo imposible aunque nadie crea que se puede conseguir es nuestro tema.

Catalizador: en el minuto 13 de película cunde el pánico. El barco se está hundiendo y los pasajeros luchan por hacerse con un chaleco salvavidas. Su padre desaparece para ayudar a otros y el niño va a ayudar al caballo y lo saca de su encierro.

Debate: ¿qué puede hacer el niño para salvarse y salvar al caballo? Uno de los pasajeros le amenaza con un cuchillo, pero solo para robarle el chaleco salvavidas. Su padre le rescata y el caballo huye asustado y salta por la borda. El zarandeo del barco separa al niño y a su padre y el niño cae al mar. Nada para salvar la vida mientras The Drake se hunde.

Transición al segundo acto: en el mar, el niño corre peligro de verse atrapado bajo las hélices del barco y el caballo nada hasta él y lo salva. El niño se aferra al animal y prefiere irse con él a quedarse junto al barco que se hunde. Amanece, el niño se despierta en una isla. Tiene los tótems que le

regaló su padre. En un mundo nuevo y extraño, con la única protección de la navaja y la estatuilla, tiene que encontrar la forma de defenderse. Cuando descubre al caballo atrapado entre sus cuerdas, usa la navaja para liberarlo.

Risas y juegos: niño y corcel viven un verdadero idilio. Su danza de amistad cada día más afianzada está retratada con sensibilidad y belleza. Poco a poco, uno se va adaptando al otro. Para encontrar comida, el niño ata la navaja a un palo y pesca en el mar, y descubre que las algas también son comestibles. Una noche cuando el niño está dormido, el caballo le salva de la picadura de una serpiente venenosa y el chico le premia compartiendo su comida. Poco a poco, el vínculo entre ellos se va fortaleciendo. Son los únicos habitantes de la isla, y la «promesa de la premisa» se hace realidad cuando el niño doma al caballo como Alejandro domó a Bucéfalo. Aprende a subirse a su lomo y cabalgan por la playa. Por la noche se hacen compañía junto a una hoguera. Finalmente, un pescador rescata al niño. Cuando el caballo sale nadando tras él, el pescador también se lo lleva. Vuelven los dos a casa. Pero ¿a qué casa?

Punto intermedio: de regreso en la civilización, sus compañeros de colegio lo reciben como a un héroe. Descubrimos que se llama Alec Ramsey. El caballo (al que llaman Black) se queda en el patio de Kelly, pero parece recluso. La madre del niño, la fabulosa Teri Garr, que se ha quedado viuda, está feliz de que su hijo haya vuelto con vida. Una mañana el caballo se escapa, y el niño va tras él. Un intuitivo vagabundo, Clarence Muse, le dice dónde está y el niño averigua que alguien guarda a su caballo en un establo de las afueras.

Trama B: en esta película, la trama secundaria entra muy tarde, cuando Kelly conoce al propietario del establo, interpretado por Mickey Rooney. Es un viejo jockey retirado de las carreras y de la vida. Mickey retoma la lección donde el padre de Kelly la dejó y le transmite la misma fe: ¿por qué no creer en lo imposible? Cuando Mickey enseña a Alec a montar con silla, ve en el niño la reencarnación de sus propios sueños.

Los malos estrechan el cerco: la primera señal de tensión entre Kelly y su madre se produce cuando Teri va a buscarle a casa de Mickey. A Kelly le interesan las carreras, pero eso supone una amenaza para su seguridad y para

la de Black. Mickey y Kelly tienen planes para hacer correr a Black, aunque Mickey sepa que ese proyecto imposible tenga sus detractores. «Tú y yo tenemos un secreto», le dice Mickey al niño. El secreto consiste en convertir un potro salvaje en un caballo de carreras y en enseñar a Kelly a montar como un jockey.

Todo está perdido: las complicaciones llegan de la mano del vagabundo: «Que el caballo siga siendo un animal salvaje», le advierte a Kelly. ¿Es correcto convertir a Black en un caballo de carreras? ¿O lo estarán explotando? Para conseguir una carrera, Mickey le pide un favor a un locutor deportivo especialista en caballos y consigue que vaya a ver el caballo misterioso. Una mañana oscura y lluviosa, Kelly monta a Black con todo su corazón. La carrera es tan agotadora que Kelly llega inconsciente a la línea de meta (el «soplo de la muerte»).

Noche oscura del alma: Kelly recobra el conocimiento y Mickey le dice que Black ha corrido bien. Pero ¿y él, Kelly? ¿Es conveniente que sea él quien lo monte en la gran carrera?

Transición al tercer acto: las tramas A y B se cruzan cuando Mickey espera fuera mientras Kelly, una vez más, intenta lo imposible: convencer a su madre de que le deje montar a Black. Para hacerlo, le enseña la estatuilla que le regaló su padre y le cuenta a su madre la historia de Alejandro y Bucéfalo. Teri accede.

Final: la carrera. Alec aparecerá como el Jinete Enmascarado sobre el caballo misterioso. La pompa y ceremonia del hipódromo deja paso a la tensión en el momento en que los caballos (tres, incluido Black con Kelly como jockey) se colocan en los cajones de salida. Atentos, los espectadores nos preguntamos cuál es el problema. Porque Black, como todos sabemos, ganará la carrera, ¿o no? Y entonces, de pronto vemos un hilo de sangre bajando por la pata de Black. Kelly también lo ve... justo cuando suena la campana de salida. Nada más salir del cajón, Kelly está a punto de caerse. Pero lo que nosotros, hombres de las cavernas, pensamos es: ¿morirá Black? ¿Matarán nuestros sueños imposibles lo que más amamos? A mucha distancia de los demás caballos, Black y Kelly se concentran y empiezan a reducir la ventaja. Los espectadores, entre quienes se encuentran Mickey y

Teri, observan con asombro cómo Black alcanza a los otros caballos. Al estar tan cerca de su objetivo, Kelly siente la síntesis de montura y caballo, y recuerda el momento en la isla en que montó a Black por primera vez –y hasta la historia mítica de Alejandro Magno–. Cuando Kelly y Black ganan la carrera, han conseguido lo que parecía imposible.

Imagen de cierre: Black está bien, no tiene nada grave en la pata, porque es «fuerte como el acero», igual que la amistad entre Kelly y Mickey. Pero se ha producido un cambio: niño y caballo son libres, gracias a haberse conocido.

ARMA LETAL (1987)

Admitámoslo: Shane Black es el guionista más *cool* de mi época. Durante la edad dorada de los guionistas independientes, es decir, la década de 1990, cuando yo me creía todo un campeón por haberle vendido un guión a Spielberg y otro a la Disney, Shane Black nos ganó a todos por la mano. Oíamos historias de los días en que empezó a difundir sus guiones, de cuando se pasaba las horas muertas en el jardín de su casa leyendo, junto al teléfono, observando tranquilamente cómo el precio de sus guiones subía y subía con cada puja. Además, tras muchos guiones grandiosos (*Memoria letal*, *El último boy scout*), en 2005 se atrevió a dirigir uno de ellos: *Kiss Kiss Bang Bang*.

Entrará en el Salón de la Fama de los Guionistas, eso seguro.

Dice la leyenda que Shane, avergonzado por la desafortunada naturaleza de *Arma letal*, su primer guión, lo tiró a la basura, y a los cinco minutos lo recogió y lo limpió antes de mandárselo a su agente. Y qué bien que lo hiciera, porque no hay mejor ejemplo de historia de «amor de profesionales» que *Arma letal*. Y es que a pesar de las locuras y payasadas de Mel Gibson (no, no, me refiero solo a esta película) y el hecho de que tras veinte años de imitaciones (incluidas las mías) se ha vuelto ya un poco tópico, esta película dirigida por Richard Donner y producida por Joel Silver es la progenitora del género «polis colegas». Funciona gracias a que entrelaza las historias de Danny y Mel, y trata de dos tipos que se necesitan mutuamente para salvar la vida, lo cual, en realidad, es la mismísima definición del género «Amor de colegas».

Subgénero: amor de profesionales.

Primas hermanas: *Los productores*, *Dos hombres y un destino*, *Primera plana*, *La pareja chiflada*, *Tapeheads*, *Límite: 48 horas*, *Mujeres del FBI*, *Tango y Cash*, *Wayne's World* ¡Qué desparrame!, *Hora punta*.

Arma letal (1987)

Guión de Shane Black.

Imagen de apertura: noche. En lo alto de un rascacielos de Los Ángeles, una chica se mete una raya de coca y salta por la ventana.

Declaración del tema: es por la mañana en una parte menos glamurosa de la ciudad. Estamos en casa de Danny Glover, es decir, del detective Murtaugh. Se está dando un baño y su mujer y sus hijos le llevan una tarta por su quincuagésimo cumpleaños. Su hija dice: «La barba se te está poniendo gris. Pareces más viejo», y Danny se siente mucho peor. Como la película se ha puesto en marcha con un suicidio, debemos preguntarnos: ¿merecerá la pena seguir adelante?

Planteamiento: como *Arma letal* es una películas de **pareja**, ahora conocemos a Mel Gibson en el papel de Martin Riggs. Vive en una caravana instalada la playa, con su perro. Está muy abatido y agarra una foto de su mujer, que ha muerto. De vuelta en casa de Danny, que se ha afeitado la barba. Nos enteramos de que le ha llamado «un colega de Vietnam». ¿Su nombre? Michael Hunsaker. (NOTA: procura ponerle a tus personajes nombres difíciles de olvidar.)

Catalizador: en el lugar del suicidio, Danny descubre que la chica se llamaba Amanda Hunsaker. No. No la conocía... ¡Eh, un momento! Sí, era la hija de su amigo.

Debate: ¿adónde nos lleva lo que está ocurriendo? ¿Dónde encaja Mel? Le vemos en acción: compra drogas en una tienda de árboles de Navidad. Todavía no sabemos que es policía. Redada en la tienda de árboles y tiroteo. Capturado por un traficante, Mel ruega a los demás agentes: «¡Disparad, disparadme!». Es una locura, y también sorprende al traficante, a quien Mel logra reducir. En la comisaría nos enteramos de que los jefes de Mel piensan que actúa de una forma suicida para conseguir que le inhabiliten o, simplemente, se ha vuelto loco (no, no, me refiero solo a esta película). ¿Hay que relevarle o asignarle a otro caso? En el minuto 26, Danny descubre por las malas que le han asignado un nuevo compañero: tras tomar a Mel por un malhechor con pistola, Danny ataca y termina en el suelo debajo de Mel.

«Roger, saluda a tu nuevo compañero.»

Transición al segundo acto: en el minuto 27, al entrar en el garaje, la pareja empieza a conocerse, pero tener compañero no les gusta. «Supongo que tendremos que registrarte como arma letal», dice Danny, refiriéndose al lado peligroso de Mel. Porque Mel está entrenado para matar.

Trama B: conocemos a los chicos malos, que son Gary Busey en el papel de Mister Joshua y Mitchell Ryan como el General. Gary es la clave, porque es un duplicado de Mel. Tenemos aquí un gran ejemplo de la delgada línea que separa a los chicos buenos de los malos, porque Mel y Gary son el día y la noche del mismo tipo de persona. Y asistimos también a un momento clásico: «¿Cómo de malo es el malo?». Para demostrarlo, el General dice a Gary que le enseñe el brazo y, al estilo de los peores matones, se lo quema con un mechero mientras su secuaz se retuerce como un loco (no, no, me refiero solo a esta película).

Risas y juegos: dos socios: uno es un suicida, el otro un hombre en plena crisis de los cincuenta. ¿Qué mejor forma de demostrar la «promesa de la premisa» que hacer que Mel impida que otro suicida se mate subiendo a una azotea y atándose al hombre con unas esposas para saltar los dos sobre un colchón de seguridad? Más tarde, cuando Mel y Danny se dirigen a la casa de un sospechoso –la última persona que vio a la señorita Hunsaker con vida–, se produce un nuevo tiroteo y Mel mata al hombre, que se ahoga en su propia piscina. «Oye, ¿alguna vez has conocido a alguien y luego no le has matado?», pregunta Danny. Más juegos cuando Danny lleva a Mel a su casa, donde Mel le sigue el juego a la hija de su compañero, que flirtea con él. Al día siguiente, en el campo de tiro de la policía, a la pareja se le ocurre que Dixie, una ramera, tal vez sepa algo. El capítulo de «Risas y juegos» termina con un detalle estupendo: Mel hace a base de disparos una carita feliz en el blanco de Danny y se despide diciendo «Que tengas un buen día».

Punto intermedio: en el minuto 65 suben las apuestas cuando Mel y Danny van a casa de Dixie y una explosión la destruye y están a punto de morir. Unos niños describen a un hombre que andaba merodeando por los contornos: tenía el mismo tatuaje que Mel. Mel tiene un pasado oscuro: fue agente de Operaciones Especiales en Vietnam. Ahora sabemos que los chicos

malos también lo fueron. Las tramas A y B se cruzan cuando Danny y Mel se dan cuenta de que tienen un enemigo común: esta «complicación» está relacionada con algo más que con una chica suicida.

Los malos estrechan el cerco: conflicto interno cuando Danny y Mel hablan con Michael Hunsaker, que les dice de qué va en realidad todo: a su hija la mataron para que él mantenga la boca cerrada. El General dirige Shadow Company, un grupo de exagentes de la CIA dedicados a la importación de heroína. De pronto ya no hace falta que sigamos recordando su nombre, porque Gary ametralla a Hunsaker desde un helicóptero. Gary informa al General: «Ha surgido otro problema»: es posible que la policía esté al corriente de toda la operación.

Todo está perdido: mientras interrogan a otra prostituta, Mel recibe los disparos de Gary. Es un perfecto «soplo de la muerte». Mel no muere, pero se le ocurre que es más conveniente que los chicos malos así lo crean. Y entonces Danny se entera de que Gary ha secuestrado a su hija. Fiel a la regla del «Todo está perdido», Danny está mucho peor que al comienzo de la película.

Noche oscura del alma: mientras esperan una llamada, Mel le dice a Danny que se van a tener que «manchar las manos de sangre» para recuperar a su hija.

Transición al tercer acto: hasta ahora han actuado al estilo de Danny, a partir de ese momento lo harán al estilo de Mel. «Vas a tener que confiar en mí», dice Mel. Las tramas A y B se vuelven a cruzar cuando suena el teléfono y los chicos se lanzan a la acción. Si salva a la hija de Danny, tal vez Mel pueda superar la muerte de su mujer.

Final: tres escenas violentas: (1) en el desierto, donde un rescate sale mal; (2) en Hollywood, en el club que sirve de puesto de mando al General, donde torturan a Mel (a Mel le torturan muchas veces, ¿os habéis fijado?); y (3) en casa de Danny, donde Mel se enfrenta a Gary antes de que Danny libere a su hija y dé buena cuenta del General. Mel da una buena paliza a Gary empleando artes marciales; luego Danny y él se lo cargan a tiros.

Imagen de cierre: tras aceptar por fin la muerte de su mujer, Mel pasa las Navidades con Danny y su familia. Danny ha superado la crisis de la mediana

edad y Mel ya no está loco (no, no, me refiero en... ¡Bah, qué más da!).

CUANDO HARRY ENCONTRÓ A SALLY (1989)

Aunque Meg ha protagonizado varias comedias románticas con Tom, Kevin y Hugh, el sello oficial que veta definitivamente el uso de la música de Louis Armstrong como mal sustituto de un buen diálogo le corresponde a este cuento de hadas urbano del director Rob Reiner protagonizado por Meg y Billy. Y no hay «complicación» que se interponga entre los dos amantes –la distancia en *Algo para recordar*, un acento horroroso en *French Kiss* y una puerta para viajar en el tiempo en *Kate y Leopold*– que supere la de un hombre y una mujer tan tontos tan tontos que no se dan cuenta de que están hechos el uno para el otro.

Inspirada en la vida real de Nora Ephron y mejorada por los cuentos de búsqueda de pareja de Rob Reiner, la base del argumento es muy simple: la afirmación de Billy el día que conoce a Meg de que los hombres y las mujeres no pueden ser amigos. Los hombres, afirma Billy, quieren acostarse con las mujeres y nada más. Pero, mira tú por dónde, después de varias relaciones fallidas y el dolor que es tener de mejor amigo a Bruno Kirby, Billy empieza a darse cuenta de que *Cuando Harry encontró a Sally* encontró a la pareja perfecta.

A pesar de sus curiosas semejanzas con *Annie Hall* y *Manhattan*, y aunque en algunos momentos los protagonistas pequen de «guapos», es la piedra de toque de toda comedia romántica que se precie. Porque cuando Billy se da por vencido y sale corriendo a la calle para confesarle a Meg que le encanta que ella pida como extra salsa para aliñar la ensalada, *alguien* le ha transformado.

Subgénero: comedia romántica.

Primas hermanas: *La impetuosa*, *Pretty Woman*, *Algo para recordar*, *Tienes un e-mail*, *French Kiss*, *Notting Hill*, *Planes de boda*, *Sucedió en Manhattan*, *Amor con preaviso*, *Novia por contrato*.

Cuando Harry encontró a Sally (1989)

Guión de Nora Ephron.

Imagen de apertura: un recurso utilizado previamente en *Rojos*, de Warren Beatty: una sucesión de parejas «reales» le cuentan directamente a la cámara cómo se conocieron. Sus historias detallan la curiosa cacería de los amantes, y los extraños vericuetos vitales que finalmente conducen a la pareja perfecta.

Planteamiento: conocemos a Billy Crystal, en el papel de Harry Burns, y a Meg Ryan, en el papel de Sally Albright, el último día de universidad de 1978. Billy se despide de su novia con un beso mientras Meg espera para llevarle en coche de Chicago a Nueva York. Son muy distintos. Ella es estricta, organizada y quisquillosa. Él es vaguete, un filósofo de salón y, según dice él, muy ligón. En un restaurante de carretera nos enteramos de que Meg tiene una manera muy peculiar de pedir comida. Son una pareja improbable. Harry es una jarra de cerveza medio vacía, Sally una copa de champán medio llena.

Declaración del tema: «Es imposible que un hombre y una mujer sean amigos». ¿Acaso los hombres no pueden, como asegura Billy, resistir el impulso sexual y ver a las mujeres como otra cosa que objetos de deseo? Lo vamos a ver.

Catalizador: «Tú y yo vamos a ser solo amigos», declara Meg como si retara a Billy a un duelo. Llegan a Nueva York y se separan con un «gracias por acompañarme, ha sido un placer conocerte». Da la impresión de que no se van a volver a ver. Pero nosotros sabemos que sí lo harán, ¿a que sí?

Debate: vale, se volverán a ver, pero ¿cuándo? Han pasado cinco años: otra salida, otro viaje compartido. La primera escena se invierte esta vez: es Billy, que está mucho mayor, quien ve despedirse de su novio a Meg en el aeropuerto de Nueva York. En el avión nos enteramos de cómo están las cosas: Meg sigue siendo una ingenua y Billy sigue siendo un Neanderthal, pero, para sorpresa de Meg, está a punto de casarse. Habla del tiempo que hay que tener abrazada a una mujer después de hacer el amor: ¿cinco segundos? Meg está horrorizada. Para cuando aterrizan en Chicago, los dos compañeros de universidad deciden que siguen sin estar hechos el uno para el

otro. Y por una vez, Meg se alegra de tener un novio con quien sí va en serio.

Transición al segundo acto: han pasado otros cinco años. Ahora Meg y Crystal son unos adultos hechos y derechos. Meg ha roto con su novio, que no quería casarse con ella. Billy está en proceso de divorcio, un doloroso divorcio. Es el tiempo presente y en él nos vamos a quedar. Meg encuentra a Harry en una librería («A ver si te va a ver alguien hojeando libros de autoayuda...») y quedan. Antes de estar juntos tienen que poner a prueba la premisa y ver si un hombre y una mujer pueden ser amigos. Deciden intentarlo.

Trama B: es la historia entre Bruno Kirby, el mejor amigo de Billy, y Carrie Fisher, la mejor amiga de Meg. En cierto sentido, ésta es una película de «cuarteto», porque Bruno y Carrie van a acabar juntos y ser el empujón que Meg y Billy necesitan para entrar en el tercer acto. Pero de momento no son más que los mentores de Meg y Billy, las personas con quienes éstos hablan del tema de la película.

Risas y juegos: Meg y Billy como amigos. Dos solteros que se solazan hablando de sus ex, y de yoga, aeróbic, alimentación y compras. Salen a cenar a un chino y Meg sigue igual, con esa forma tan particular de reinterpretar el menú. La obsesivo-compulsiva Meg y el siempre desgraciado Billy hacen cosas que solo hacen los amantes, pero las hacen como amigos: ven *Casablanca* cada uno en su cama y colgados del teléfono, visitan museos, etc.; todas las cosas bonitas de una pareja sin las complicaciones del s-e-x-o. Hasta se animan el uno al otro cuando salen con otras personas. Durante esta parte Meg interpreta su famoso «orgasmo en el restaurante» (no se me ocurre otra escena más fiel al capítulo «risas y juegos»), y los dos son libres para ser ellos mismos. Y todo el tiempo nosotros nos damos cuenta de que son perfectos el uno para el otro. ¿Por qué ellos no?

Punto intermedio: en el minuto 49 suben las apuestas: en la fiesta de Nochevieja se dan cuenta de que se están enamorando. Se besan como amigos, y no quieren hacer caso a lo que les está sucediendo. Para evitar esta «complicación» se engañan con sus amigos, y las tramas A y B se cruzan. Pero les sale el tiro por la culata y Carrie y Bruno se enamoran.

Los malos estrechan el cerco: estando con Meg, Billy se encuentra con su

ex y su novio, y se da cuenta de que sus relaciones no mejoran. En casa de Carrie y Bruno, Billy predice el futuro de la pareja... y no es muy halagüeño. Hasta discute con Meg: se enfada porque ella no se enfada por nada. Ella contraataca: la caballerosa actitud de Meg con el sexo no ayuda mucho. Ahora, entre los «chicos malos» están los propios Meg y Billy, que salen con otros y tratan de tomárselo en serio. ¿Qué otra cosa pueden hacer?

Todo está perdido: cuando Meg llama a Billy porque su ex se va a casar, cometen un error fatal: se acuestan. Y aunque todo debería ir bien, es la «muerte» de su amistad. Ahora ¿qué son? La mirada de Billy después de hacer el amor lo dice todo. Su problema no se ha resuelto: ¿cuántos segundos tiene que abrazar a Meg una vez han terminado?

Noche oscura del alma: pese a la alegría de confesarles su hazaña a Bruno y Carrie, nuestros protagonistas se dan cuenta de que lo han estropeado todo.

Transición al tercer acto: los dos deciden lo que se van a decir: que todo ha sido un error. Quedan a cenar, y se lo dicen. Al rechazarse esperan conservar su amistad. ¿Podrán?

Final: las tramas A y B se cruzan cuando asisten a la boda de Carrie y Bruno y se pelean. Bruno y Carrie proponen un brindis por Meg y Billy: «Si a Marie o a mí alguno de los dos nos hubiera parecido remotamente atractivo, no estaríamos aquí hoy». Parece que todo se ha acabado. Billy la llama, pero Meg no contesta. El día de Año Nuevo, los amantes separados se dan cuenta de que necesitan una síntesis. La escena de la **persecución en aeropuerto** con que terminan tantas comedias románticas se convierte aquí en Billy corriendo por las calles de Nueva York para buscar a Meg. Se besan por fin... como verdaderos amantes.

Imagen de cierre: una última pareja: Meg y Billy cuentan cómo se conocieron.

TITANIC (1997)

La película más grande jamás rodada (al menos cuando se estrenó) se convirtió en el mayor éxito de todos los tiempos, y sería un descuido muy grave por nuestra parte no intentar comprender por qué. El planteamiento es primario a más no poder: un barco enorme se hunde en mitad de un mar helado; el Titanic, un nombre histórico que promete mucho glamour... y muerte. Pero lo que hace funcionar esta historia es que trata de dos desventurados amantes que desean estar juntos aunque lo tengan todo en contra.

Y eso *nunca* falla.

Es el «amor épico», es decir, cuando la «complicación» es mayor que los propios amantes. Hablamos de *Lo que el viento se llevó*, y de películas más recientes como *Mentiras arriesgadas* y *El señor y la señora Smith*. Tanto si de fondo tiene lugar una espectacular aventura histórica como un viaje por todo el planeta, esta historia va de un hombre y una mujer que se aman y se necesitan, que es precisamente lo que el director y guionista comprendió cuando emprendió su monumental proyecto.

Nada más empezar nos damos cuenta de la desgraciada naturaleza de la relación de los dos amantes. Ella es una caprichosa niña de mamá victoriana prometida con el hombre equivocado, él un artista muerto de hambre que consigue su pasaje para cruzar el Atlántico en una partida de póker cinco minutos antes de que el mayor buque jamás construido emprenda su primera (y última) travesía. Y aunque sepamos el final, y pese a ello, esperemos lo mejor, todos sabemos que un amor perfecto como el de *Titanic* con frecuencia termina en tragedia... ¡si tenemos suerte!

Subgénero: amor épico.

Primas hermanas: *Lo que el viento se llevó*, *Doctor Zhivago*, *El viento y el león*, *El año que vivimos peligrosamente*, *Mentiras arriesgadas*, *El último mohicano*, *El señor y la señora Smith*, *El diario de Noa*, *Pabellones lejanos*, *El velo pintado*.

***Titanic* (1997)**

Guión de James Cameron.

Imagen de apertura: imágenes reales, en sepia, de la botadura del Titanic. Y al cabo de unos segundos el presente: un batiscafo explora los restos hundidos del barco. Dentro de la embarcación, Bill Paxton (en el papel de Brock Lovett) maneja una cámara submarina que, guiada por un cable, se adentra en los fantasmagóricos pasillos y salones del pecio. A lo largo de todo el metraje, la película alternará pasado y presente.

Planteamiento: en la cubierta del barco madre del batiscafo, la tripulación abre una vieja caja fuerte. Buscan un diamante, pero no lo encuentran. Sin embargo, en la caja fuerte hay algo más valioso: un dibujo. Datado el día que se hundió el Titanic, se trata del dibujo de una mujer desnuda que luce el diamante que están buscando: «El corazón del mar». Al otro lado del mundo, una mujer de 101 años, Gloria Stuart (Rose), ve la noticia por televisión y dice que la chica del dibujo es ella. La llevan al barco en helicóptero y todos se preguntan si de verdad será quien dice ser. «¿Preparada para volver al *Titanic*?», le pregunta Bill. En el minuto 20, Gloria empieza su historia: «Han pasado 84 años. Al Titanic le llamaban el buque de los sueños». De nuevo regresamos al pasado, a la botadura del Titanic. Cargan un coche en las bodegas mientras llegan los pasajeros, y conocemos a Rose de joven, interpretada por Kate Winslet, un perfecto «bombón». Con ella viaja su rico y pomposo prometido, Billy Zane. «Para mí –explica la Rose mayor– era como un barco de esclavos que me llevaba a Estados Unidos atada con cadenas.»

Catalizador: conocemos a Leonardo DiCaprio (Jack Dawson), que juega una partida de póker en la que consigue los pasajes para el Titanic. Como la trama A es la historia de amor, la partida afectará directamente a Leonardo y a Kate. Leo gana el pasaje para él y para un amigo (el detalle ¡Salva al gato!).

Debate: «¿Se concretará el matrimonio sin amor de Kate?» depende de «¿Conseguirá Leo subir a bordo antes de que zarpe el Titanic?».

Transición al segundo acto: justo cuando el Titanic se separa del muelle, Leo y su amigo saltan a bordo. Tras recorrer el gran trasatlántico, Leo se asoma a la proa a ver unos delfines y grita, a la manera de James Cameron:

«¡Soy el rey del mundo!». Pero la verdadera transición al segundo acto se produce cuando, tras una horrible cena con su madre, Frances Fisher, y su prometido, Kate sale corriendo hasta la popa del barco con la idea de llevar a cabo un teatral suicidio. En el minuto 41, Leo la detiene con la frase: «Si tú saltas, yo salto». Al momento, Kate está a punto de caerse y Leo la salva, pero los marineros que los encuentran lo acusan de intento de violación. El malentendido se resuelve y la heroicidad le sirve a Leo para que lo inviten a cenar al día siguiente.

Trama B: me ha costado mucho dar con ella, y la verdad es que el asunto daría para una buena discusión en clase, pero yo creo que la trama B es... ¡el Titanic! Si la trama principal es la «historia de amor» entre Leo y Kate, lo que la hace avanzar y, en realidad, fuerza el tema de la película (sigue leyendo si quieres saber cómo) es que el buque choque contra un iceberg y se hunda. Alguien podría aducir que la trama B es el diamante, pero yo tengo la sensación de que ésa es la trama C, el misterio que en última instancia hay que resolver.

Risas y juegos: en torno a la premisa giran todos los juegos y risas de la película. Es ésta: dos jóvenes enamorados en el barco más grandioso del mundo. En el transcurso de la película vemos hasta el último rincón del trasatlántico. Kate y Leo lo recorren de proa a popa, y se enamoran. Vemos a Kate descubrir el talento de Leo para el dibujo y para sacar lo mejor de ella. Y mientras combaten los prejuicios de una sociedad que aborrece un amor entre una dama de primera clase y un chico de tercera, nos ponemos de su lado, defendemos su causa.

Declaración del tema: en la cena, Leo dice: «Hay que vivir la vida plenamente. Cada día cuenta». Hasta la insumergible Kathy Bates, en el papel de Molly Brown, se queda impresionada.

Punto intermedio: después de que Billy la tiente con el collar del diamante y una vida de lujo, Kate se decide por el corazón y escoge a Leo. Leo pinta su retrato y, como dos adolescentes norteamericanos cualesquiera, hacen el amor en el asiento de atrás del coche que vimos cargar en la bodega al principio de la película. Tras esta «falsa victoria», «suben las apuestas» y surge una «complicación» épica: el Titanic choca contra un iceberg, en parte

porque los vigías se han distraído observando a Kate y a Leo (¡estupendo detalle, James!). Las tramas A y B se cruzan cuando el inminente desastre pone a prueba el tema de la película.

Los malos estrechan el cerco: empieza la «cuenta atrás» cuando el capitán pregunta: «¿Cuánto tiempo tenemos?». Los malos, que cada vez acosan más a nuestros protagonistas, van en aumento: ahora entre ellos hay que contar el agua helada que va inundando el buque. Y hay más complicaciones: cuando Kate y Leo van a advertir a Billy del peligro, Leo es acusado de robar el famoso collar. Kate no sabe qué pensar, pero la mirada de Leo cuando lo apresan la convence de que es inocente. ¿Qué puede hacer? Se produce un magnífico **trío**, porque, a su manera, Billy también quiere a Kate.

Todo está perdido: los pasajeros se van reuniendo en cubierta a medida que el miedo se extiende, pero nadie es consciente del verdadero peligro salvo el diseñador del Titanic, de quien Kate se ha hecho amigo. El hombre le confiesa: «Dentro de poco estaremos todos en el fondo del Atlántico». Las circunstancias obligan a Kate a permanecer con Billy, pero cuando se entera de que Leo está en una cubierta inferior, corre al rescate. Kate coquetea con el «soplo de la muerte» y salva a su amor verdadero de la celda medio inundada donde está preso.

Noche oscura del alma: las mujeres y los niños suben a los botes salvavidas, y Billy y Leo consiguen que Kate también lo haga. Kate lleva el abrigo que le dio Leo –y que tiene el collar en el bolsillo– y coquetea por unos instantes con la idea de volver a la cómoda vida con su madre y su prometido. Pero sabe que tiene que correr el riesgo y estar con el hombre a quien quiere de verdad: Leo.

Transición al tercer acto: las tramas A y B se cruzan cuando Kate salta del bote salvavidas a la cubierta del Titanic para estar con Leo y demostrar que un día con él vale más que todos los días de un futuro desolador. Leo y ella lucharán juntos por sobrevivir. Tras eludir a Billy y observar el caos de la masa debatiéndose por sobrevivir también, se preparan para el hundimiento. Se encuentran en el mismo lugar donde se hablaron por primera vez en el momento en que el Titanic se hunde en el mar helado.

Final: al emerger, la pareja se encuentra rodeada de los restos del naufragio

y Leo sube a Kate a un trozo de madera al que él se coge, pero con el cuerpo sumergido en el agua congelada. Insiste en que ella le prometa que se aferrará a la vida y muere como deberían morir todos los personajes románticos. Cuando la rescatan, a Kate le preguntan el nombre y, en un gran momento de síntesis, responde: Rose Dawson. Es la fusión de ella misma y su amor verdadero.

Imagen de cierre: de vuelta en el presente, el misterio se resuelve. Cuando su historia queda verificada, Rose tira el collar perdido al océano. Y muere en la cama rodeada de imágenes de una vida transformada gracias a un amor épico.

BROKEBACK MOUNTAIN (2005)

El ruido que rodeó esta película nominada a los Óscar empezó pronto y con frecuencia apuntaba a lo muy lujurioso, pero después de ver esta historia de amor entre cowboys que retrató el director Ang Lee, el público comprendió que ofrecía mucho más. Pese a su tema, tan controvertido, trata de ese mundo especial que toda pareja de amantes comparte.

Basada en un relato de Annie Proulx y adaptada por Larry McMurtry, icónico novelista de varios westerns (como *Lonesome Dove. La gran aventura*), y por Diana Ossana, *Brokeback Mountain* es la encarnación de esa frase que dice «Dame lo mismo, pero de forma diferente», y demuestra que, con una vuelta de tuerca, un planteamiento ya tópico puede adquirir un nuevo significado. Y, como ejemplo del subgénero «amor prohibido», nos ofrece la prueba de la premisa, es decir, que, en general, son las expectativas las que más problemas causan.

La película, que comienza en 1963 y se extiende a lo largo de veinte años, nos cuenta la historia de dos hombres que, mientras trabajan como cowboys en las sierras de Wyoming, se enamoran. A causa de la sociedad que los rodea, la culpa y la necesidad de ser «hombres» según la tradición del Viejo Oeste, su relación está condenada desde el principio. A pesar del recuerdo compartido del tiempo que pasan juntos, son incapaces de superar el obstáculo de lo que su relación representa para sus familias y amigos. Su vida secreta se desarrolla entre furia y recriminaciones, pero la regla del género se mantiene: la vida de ambos cambia por el hecho de haberse conocido.

Subgénero: amor prohibido.

Primas hermanas: *Lolita*, *Adivina quién viene esta noche*, *Romeo y Julieta*, *Harold y Maude*, *El lago azul*, *Oficial y caballero*, *Dirty Dancing*, *La bella y la bestia*, *Benny & Joon*, *el amor de los inocentes*.

Brokeback Mountain (2005)

Guión de Larry McMurtry y Diana Ossana, basado en el relato de Annie Proulx.

Imagen de apertura: amanece, coches con los faros encendidos en una autopista que atraviesa la pradera. 1963. Una señal: Wyoming. Un cowboy de anuncio de Marlboro baja de un tráiler; otro llega en una camioneta. Ambos esperan al jefe. Lo que sería el primer encuentro de una pareja de enamorados de cualquier historia de amor típica esta vez está protagonizado por dos vaqueros solitarios que se cruzan miradas.

Planteamiento: Randy Quaid, en el papel de Joe Aguirre, el propietario de gran rebaño ovino, necesita dos cowboys que vayan a Brokeback Mountain a cuidar de sus ovejas. ¿La misión? Burlar la vigilancia de los forestales, porque el ganado pasta ilegalmente. En un bar antes de partir a la montaña, Heath Ledger (Ennis Del Mar) y Jake Gyllenhaal (Jack Twist) empiezan a conocerse. Los dos tienen un pasado triste que contar. Heath proviene de una familia de rancheros y no habla mucho a causa de una timidez que tiene su origen en una infancia desgraciada de la que luego averiguaremos más cosas. Por su parte, Jake no consigue que su «viejo» esté orgulloso de él, así que va a participar en un rodeo.

Catalizador: en el minuto 9, los llevan a las montañas, donde deben cuidar del ganado, una tarea ilegal y, por tanto, furtiva.

Declaración del tema: en el minuto 12, Jake le dice a Heath: «Aguirre no tiene ningún derecho a obligarnos a hacer algo en contra de las reglas». Se refiere a las órdenes del jefe, pero en realidad le está formulando a Heath, y a nosotros, el tema de la película: ¿hay que mantener un secreto o ser fiel a uno mismo?

Debate: ¿podrán los dos hombres cumplir la tarea encomendada? Uno tiene que dormir con el ganado para espantar a los coyotes, el otro se tiene que quedar en el campamento para vigilarlo. Poco a poco, la amistad entre los dos hombres va creciendo, y Heath empieza a abrirse. Pronto se casará. Jake sueña con dar la campanada en el rodeo, donde conocerá a muchas chicas y ganará mucho dinero. Básicamente, son «huérfanos». Además, entre ellos se

nota una extraña tensión. Cuando trae provisiones, un oso ataca a Heath y los dos hombres se pelean. ¿La solución? Salir a cazar juntos. Por el compromiso adquirido con Randy, sin embargo, duermen separados. Hasta que un día...

Transición al segundo acto: ... en el minuto 25, deciden quedarse los dos en el campamento. Por la noche, el frío les obliga a dormir en la misma tienda. Y entonces, en plena noche, oímos los sonidos del sexo. A la mañana siguiente, lo sucedido no parece afectarles a ninguno de los dos. Pero, tanto si lo quieren admitir como si no, han cruzado las puertas de un mundo nuevo. Heath encuentra una oveja a la que ha matado un coyote; parece un mal presagio. Cuando por fin habla con Jake, los dos están de acuerdo: «Lo que ha ocurrido no volverá a ocurrir y no concierne a nadie más que a nosotros». Pero en el minuto 32 se vuelven a besar. Entre ellos ha surgido algo más de lo que se quieren confesar.

Risas y juegos: los dos cowboys se divierten juntos, disfrutan de sus días en Brokeback Mountain. En estos momentos, su relación cumple «la promesa de la premisa». Randy se deja caer por allí y les ve, sin que ellos se den cuenta, luchar en broma. Decide no intervenir, pero el asunto que Jake y Heath se traen entre manos ya no les concierne a ellos únicamente. Cuando acaba la temporada de pastoreo, se pelean: y ahora, ¿qué va a pasar? Tal vez al dejar la montaña comprendan que tendrán que confrontar lo que ha sucedido con el «mundo real». En el minuto 42 se separan.

Trama B: lejos de Brokeback Mountain, los dos hombres tratan de reanudar sus vidas, y hay dos tramas B paralelas: Heath se casa con Michelle Williams y Jake se introduce en el circuito de rodeos, donde resiste la atracción que siente por otros hombres antes de casarse con Anne Hathaway, cuyo padre es un rico comerciante del sector ganadero. Seguimos explorando lo que significa la disyuntiva «mantener un secreto o ser fiel a uno mismo» en las dos tramas B. Entretanto, Jake va a hablar con Randy para ver si habrá trabajo en primavera y, por tanto, verá a Heath. Randy le dice que está al tanto de la relación entre los dos, que es el motivo de que no le vuelva a contratar a él.

Punto intermedio: Heath recibe una postal de Jake en la que éste le pregunta si le quiere volver a ver. «Por supuesto», dice Heath. Cuando se

ven, se abrazan y se besan; y Michelle les observa. Se trata al mismo tiempo de una «falsa victoria» y de un «suben las apuestas». La «complicación» de un «amor prohibido» son los demás. Jake y Heath van a un motel. Al día siguiente, Heath vuelve con Michelle, que sigue sin decir nada.

Los malos estrechan el cerco: bajo el disfraz de dos colegas que se van de pesca tres veces al año, Heath y Jake mantienen su relación a costa de llevar una doble vida. El conflicto interno continúa creciendo, como las peleas entre los dos, que acaban repercutiendo en sus amigos y familias. Durante una de esas peleas, Heath recuerda que en cierta ocasión su padre le enseñó el cadáver de un hombre al que habían matado por ser gay: «Mi padre insistió en que mi hermano y yo lo viéramos». En el frente doméstico, Heath se divorcia de Michelle, que no mencionará hasta más tarde que está al corriente de su secreto. Heath se traslada a vivir a una caravana cochambrosa y se aleja de todo, incluso de su hija, Kate Mara, que para entonces ya tiene diecinueve años. Por su parte, Jake vive en México y se acuesta con hombres. Se ve con Heath por última vez y los dos admiten: «Podríamos haber tenido una buena vida y lo único que tenemos es Brokeback Mountain».

Todo está perdido: Heath se entera de que Jake ha muerto. Llama a Anne para saber cómo y nosotros nos damos cuentas de lo que imagina cuando Anne se lo está contando: Jake no murió en un accidente de coche; unos indeseables lo mataron de una paliza, igual que le ocurrió a aquel hombre cuyo cadáver le enseñó su padre.

Noche oscura del alma: Jake ha muerto, así que Heath no tiene ninguna esperanza de volver a Brokeback Mountain. ¿Cómo seguir adelante sin la promesa del amor?

Transición al tercer acto: Heath va a ver a los padres de Jake. Las tramas A y B se cruzan cuando se confronta el «secreto» de los dos.

Final: Heath descubre que Jake quería llevar a otro hombre a Brokeback Mountain, pero no pudo hacerlo. Le permiten subir a la habitación de su amigo y encuentra una vieja camisa. Su madre se la regala. Sabe que Heath y su hijo compartían una relación muy especial.

Imagen de cierre: Heath guarda la camisa de Jake en su caravana, al lado de la suya; es una síntesis perfecta. Y hay un último momento de esperanza

cuando dice que sí a la invitación de boda de su hija. ¿Quizá aún pueda encontrar el amor en el seno de su familia? Pero la regla de oro del género es respetada: la vida de Heath cambió porque amó a otra persona.



Un niño y su perro... digo, y su ballena... digo ¡y su caballo! ¿Acaso importa? *El corcel negro* demuestra de qué tratan en realidad las películas de «Amor de colegas»: mi vida ha cambiado porque te he conocido

7. ¿Por qué lo hizo?

Me gusta pensar que las historias del género que yo llamo «¿Por qué lo hizo?» son viajes por las cámaras cada vez más pequeñas de imaginarios nautilus (esas conchas marinas llenas de recovecos). A medida que nos adentramos en los secretos que dan pie a las mejores de estas historias, empezamos a sentir miedo, claustrofobia y la impresión de que nos estamos internando en una densa oscuridad. Y en la última cámara, la más pequeña, no es el mal lo que descubrimos, sino a nosotros mismos.

Quién sabe qué locura habita las profundidades de la mente de los hombres. Si escribimos sobre lo que universalmente llamamos un «misterio», la respuesta está entre tinieblas. No sabemos a ciencia cierta qué estamos buscando, pero lo que es seguro es que, cuando lo encontremos, nos sorprenderá. Y ni nuestra rectitud ni nuestras buenas intenciones impedirán que nos afecte.

Un buen «¿Por qué lo hizo?» debe contar con los siguientes elementos: una humilde y destartada oficina y un hombre que espía a una mujer a través de un cristal esmerilado donde puede leerse su nombre: «EDAPS MAS», o «EWOLRAM PILIHP». Pero cuando entra ella –Lauren o Faye, o quien sea–, no solo tenemos la sensación de que acabará por enrollarse con nuestro detective, sino de que, quizá, nuestro hombre se vea obligado a «despacharla», y ésa será su penitencia por investigar el caso cuando desde un principio sabía que no debía aceptarlo. Así imagino yo un «¿Por qué lo hizo?». En realidad, ésa es la base de todas las películas del género. Porque tanto se si trata de un detective privado que investiga un caso de un robot cazarrecompensas o de una pareja de periodistas que sigue una pista, la historia siempre termina con la misma sorpresa: no hay misterio, solo revelación.

Un «¿Por qué lo hizo?» puede ser «cine negro», es decir, el detective y su oscuro mundo. Es lo que vemos en *El halcón maltés* de John Huston, *El largo adiós* de Robert Altman, o *Chinatown*, de Roman Polanski; o en *Brick*,

cine negro posmoderno que transcurre en un instituto. La oscuridad, la *negritud* de esas películas, está en el tono, y en un universo sombrío en el que solo nuestro héroe será capaz de sobrevivir. Luego está el «¿Por qué lo hizo (político)?», que se desarrolla en las dependencias del Estado o de la empresa –*Todos los hombres del presidente, JFK, Missing (Desaparecido)*– o el «¿Por qué lo hizo (fantástico)?», donde el «caso» sucede en otro mundo –*Blade Runner, ¿Quién engañó a Roger Rabbit?, El sexto sentido*.

El género incluye también esas películas en las que el que resuelve el crimen es un hombre de la ley, y lo hace siguiendo las reglas... o no. Es el «¿Por qué lo hizo (policíaco)?», con filmes como *En la cuerda floja, Instinto básico* o *Fargo*. O las películas de un sabueso aficionado, el «¿Por qué lo hizo (personal)?», normalmente, un civil involucrado en el caso por simple curiosidad o por la necesidad de salvarse o de salvar a otros, y que averigua cosas de sí mismo que le dejan noqueado. Es lo que ocurre en *La ventana indiscreta, Vestida para matar* o *Mystic River*.

A pesar de que las tramas son muy diversas, en todo «¿Por qué lo hizo?» el detective y el caso tienen el mismo objetivo. En contraposición a «Un monstruo en casa», donde lo importante es cortar el paso a un chico malo que viene de otro mundo, y no comprender sus motivos, en todo «¿Por qué lo hizo?» se trata, sobre todo, de descubrir el secreto que en última instancia dio pie al crimen. Y, a diferencia de un «vellocino de oro», cuyo héroe, o héroes, se esfuerza, o se esfuerzan, por conseguir un objetivo conocido –con un trayecto lleno de piedras en el camino–, lo que importa es **poner las cartas boca arriba**. Cada carta, por lo demás, la coloca el mismo guionista y la va explotando como si fuera una bomba de relojería.

Todos los «¿Por qué lo hizo?» tienen los mismos elementos: (1) un «detective» que empieza pensando que ya lo ha visto todo, pero no está preparado para lo que va a encontrarse; (2) un «secreto», cuya búsqueda es la razón de ser de todo el asunto; y (3) un «giro oscuro», el momento en que el héroe rompe las reglas para descubrir el secreto –sus propias reglas o las de la sociedad–, lo que le convierte en parte implicada en el delito.

Las diversas transformaciones de estos componentes cubren todo el espectro y se pueden aplicar a casi todos los «casos».

En cuanto al primer componente, el detective, todo «detective» es único. El héroe de un «¿Por qué lo hizo?» es lo más parecido que existe en el cine al narrador de las novelas. En realidad somos nosotros mismos, pero «por poderes». Nos va mostrando las pistas a medida que las va encontrando y nos va revelando su significado. Lo que encuentre no le cambiará, pero nosotros sí que lo haremos.

Al final de *Chinatown*, ¿no cree Jake Gittes exactamente en las mismas cosas en que creía al principio? No sabemos cómo le afectará el enorme lío en que se ha metido, porque no da ninguna señal de que en el siguiente caso actúe de forma distinta. La única diferencia es la sensación de que si en su lecho de muerte le preguntásemos qué caso reforzó más sus cínicas convicciones, sin duda respondería que el de la señora Mulwray y el Departamento de Aguas –y que todo quede en familia–. Asimismo, los detectives de una película de suspense político, como, por ejemplo, los reporteros de *Todos los hombres del presidente* y los funcionarios de la oficina del fiscal en *JFK*, no «cambian». Nosotros lo hacemos por ellos gracias a lo que descubrimos.

El «secreto» –y la necesidad de saber– es la clave del misterio, que con frecuencia empieza con algo muy pequeño o que en apariencia no tiene nada que ver con el meollo de la cuestión. En un «¿Por qué lo hizo?» hay que responder a cinco preguntas básicas: quién, qué, cuándo, dónde y, naturalmente, por qué. Y el deseo de levantar las alfombras es muy fuerte. En *Todos los hombres del presidente*, Robert Redford y Dustin Hoffman interpretan a dos jóvenes periodistas que lo único que quieren es publicar una buena noticia. «¡Tienen hambre! ¿Te acuerdas de cuándo tú tenías hambre?», le pregunta Jack Warden a su jefe, Jason Robards. Pronto, esa hambre les lleva directamente desde un robo menor e inocuo hasta el Despacho Oval.

Del mismo modo, en algunas historias, desde los gráficos asesinatos de *Mystic River* a las fantasías de *Blade Runner* y a los misterios políticos de *Missing*, la necesidad de saber qué hay en el último recoveco del nautilo es insaciable, y no solo porque el reto de encontrar una respuesta es insoslayablemente atractivo, sino porque no podemos dejar de saber, cueste lo que cueste. Y es que el secreto que nos impele a buscar es más poderoso a

cada paso que damos.

El «giro oscuro» se produce, inevitablemente, cuando el protagonista está tan inmerso en la historia que viola sus propias reglas, o las del grupo, para averiguar la respuesta, y en algún momento se da cuenta de que se está arriesgando tanto que podría llegar a formar parte del delito, o tal vez sea culpable de un delito similar cometido en el pasado. Mientras persigue a Sharon Stone en *Instinto básico*, ¿no se coloca Michael Douglas en disposición de ser su próxima víctima? Pero la atracción es tan grande, que se muere, literalmente, por saber la verdad.

En algún momento a lo largo del camino, los héroes de un «¿Por qué lo hizo?» se pasan al lado oscuro. «Naturalmente, tiene que nadar en las mismas aguas que todos nosotros», dice Jake Gittes en *Chinatown*. Y en ese «todos nosotros», *nosotros*, naturalmente, estamos incluidos.

Al final del camino, las pistas conducen a uno mismo y a quienes están investigando el delito. Por eso en el planteamiento de muchas historias de detectives el caso primero parece resuelto –incluso mal resuelto, como en *El largo adiós*, de Robert Altman– y luego reaparece en forma de otro caso con nuevos protagonistas que devuelven al héroe a la aventura inicial, solo que esta vez sabemos que sí abordará el problema real. Es lo que yo llamo **el caso dentro del caso**, que es el que, a menudo, revela el tema. Al retomar el embrollo inicial y descubrir lo que supone de verdad para el detective, los espectadores nos damos cuenta de que la auténtica historia que nos cuenta la película ha estado ahí desde el principio.

Para los guionistas que quieran entrar en el oscuro universo de los «¿Por qué lo hizo?», lo mejor es empezar por el delito y los delincuentes que lo han planeado. Aunque tengas que dar la impresión de que *no* sabes lo que pasa mientras vas poniendo boca arriba las cartas que conducen al criminal, en realidad lo tienes que tener todo atado y bien atado desde un principio. Empieza por calzarte los zapatos del malo e imaginar por qué cometió el crimen y qué hizo para ocultar las pistas. Tu trabajo como creador consiste en ser brillante en tu ofuscación, y luego ser igual de brillante para desembrollarlo todo... y hacerlo rápido, para que los malos no se escapen. Si lo imaginas bien, este enfoque a dos bandas de la escritura de esa sórdida

historia en que estás pensando te garantiza un final revelador y espeluznante.

El quién, el qué, el cuándo y el dónde de un ¿por qué lo hizo?

Si tienes entre manos un gran misterio y la inaplazable necesidad de saber qué se esconde en esa última y pequeña cámara de que hemos hablado, aquí tienes algunas pistas de por dónde empezar:

1. El «detective» no cambia, somos nosotros los que cambiamos; pero el detective no tiene por qué ser un detective detective, sino cualquier sabueso profesional, aficionado o imaginario.
2. El «secreto» del caso es tan fuerte que supera esos mundanos deseos que tenemos todos de dinero, sexo, poder o fama. Y nosotros, los espectadores, *tenemos* que averiguar qué es; y el héroe también.
3. Por último, el «giro oscuro», que consiste en que, mientras trata de descubrir el secreto, el detective traspasa las reglas, incluso sus propias reglas, esas de las que lleva años fiándose en la seguridad de que lo mantienen a salvo. Hasta ese punto llega la necesidad de averiguar el secreto.

De modo que no me obligues a ponerme duro contigo, guapito, y échale un vistazo al puñado de historias que te voy a contar. Confía en mí... y no te arrepentirás.

TODOS LOS HOMBRES DEL PRESIDENTE (1976)

«Supongo que a mí no me gusta lanzarme a la yugular como a vosotros.»

En el momento en que una reportera del *Washington Post* les suelta esta frase a Robert Redford y Dustin Hoffman, nos está diciendo que nuestros héroes han dado su «giro oscuro». Lo que empezó cuando a Bob le encargaron investigar el robo de unos «rateros de tercera» en el hotel Watergate se ha convertido a estas alturas en toda una «compulsión». Porque, de momento, los dos reporteros han perdido el camino –pero es precisamente su confusión lo que convierte a este «¿Por qué lo hizo?» en una gran película–. El director Alan J. Pakula sabe bien que, en el fondo, cualquier historia de misterio, y en especial una relacionada con el poder, trata de nuestros flirteos con el lado oscuro. Y aunque en el último recoveco del nautilo nos esté esperando el rostro de Richard Nixon, lo que debemos preguntarnos es qué estamos dispuestos a hacer para desenmascararlo.

Si no somos mejores que nuestros enemigos, ¿qué somos?

En su relato de los entresijos de Hollywood, *Aventuras de un guionista en Hollywood*, William Goldman confiesa que la escritura del guión de *Todos los hombres del presidente* estuvo a punto de volverle loco. Fue por el mantra de Pakula: «No me niegues ningún detalle valioso» (o lo que es lo mismo: «Vamos a coger los acontecimientos y a escurrirlos para sacarles hasta la última gota que pueda servir para esta historia»); un mantra que, como otros muchos guionistas, he hecho mío. En el caso de *Todos los hombres del presidente* se demuestra que los guionistas no siempre somos los mejores jueces de nuestro trabajo cotidiano. Puede que el de esta película no sea el guión favorito del legendario señor Goldman, pero desde luego el mío sí que lo es.

Subgénero: ¿por qué lo hizo (político)?

Primas hermanas: *Z*, *El último testigo*, *Missing (Desaparecido)*, *El síndrome de China*, *JFK*, *El dilema*, *El americano impasible*, *El mensajero del miedo*, *El jardinero fiel*, *La intérprete*.

Todos los hombres del presidente (1976)

Guión de William Goldman, basado en el libro de Carl Bernstein y Bob Woodward.

Imagen de apertura: como si fueran disparos, una máquina de escribir estampa en un papel las letras «17 de junio de 1972» mientras observamos el triunfal aterrizaje del helicóptero personal de Richard Nixon. El presidente está en la cima de su poder.

Declaración del tema: unos ladrones son arrestados en el hotel Watergate. Encargado de cubrir la noticia para su periódico, el *Washington Post*, Robert Redford (Bob Woodward) llega al tribunal donde los van a juzgar. Cuando Bob le pregunta a su abogado cómo es que está allí, el letrado responde: «Yo no estoy aquí». Es un subterfugio; la película va de los hombres que *no* están detrás de los hombres que nos gobiernan.

Planteamiento: Bob investiga el caso mientras otro reportero, Dustin Hoffman (Carl Bernstein), se da cuenta de que la noticia es más importante de lo que parece y tiene un «condenado» deseo de sacarla adelante. Bob descubre que uno de los hombres arrestados trabajaba para la CIA. ¿Será el robo más importante de lo que parece? Bob se encarga de la investigación mientras Dustin husmea por los rincones tratando de que también le asignen la noticia a él. Cuando los dos intentan conjugar su estilo de hacer periodismo, que es muy distinto, Bob averigua que uno de los ladrones tenía en su agenda el teléfono de la Casa Blanca, y descubre a otros de los hombres del presidente, Howard Hunt, que también perteneció a la CIA.

Catalizador: en el minuto 23, Bob y Dustin son asignados a la noticia. Empiezan a escribir su primer artículo.

Debate: ¿estarán demasiado verdes para el trabajo? En toda la película, la pregunta es recurrente a medida que van subiendo las apuestas.

Transición al segundo acto: en el minuto 33, presentan su primer artículo y su jefe, Jason Robards (Ben Bradlee), lo rechaza. «Enterradla en algún rincón», protesta. Y ahora el equipo tiene que decidir: ¿dejan el asunto o redoblan sus esfuerzos? Deciden volver al trabajo y rehacer el artículo.

Trama B: surgen dos tramas B gemelas cuando Bob y Dustin encuentran

dos mentores que les permitan revelar el «subterfugio» que es el tema de la película. Uno de esos mentores es Jason, cuyo «amor» por los dos reporteros novatos les empuja hacia delante cuando las cosas se ponen difíciles. El otro es «Garganta Profunda», el hombre misterioso real (en 2005 supimos que era Mark Felt, exsubdirector del FBI), que da a Bob toda la información sensible que necesita. Le conocemos, en la piel de Hal Holbrook, en las escenas del aparcamiento subterráneo, que son las más recordadas de la película.

Risas y juegos: con el consejo de Garganta Profunda: «Sigue la pista del dinero» (famosa frase fruto de la inspiración de Goldman), los chicos encuentran nueva orientación. Dustin vuela a Florida y engatusa a una secretaria para que entreviste a un funcionario local, Ned Beatty. Armado con datos descubiertos por Dustin, Bob sigue la pista hasta el presidente del Comité de Reección del Presidente en el Medioeste, que le revela que él fue quien extendió un cheque que aparece cobrado en la cuenta bancaria de uno de los ladrones. Ésta es la «promesa de la premisa». Como en toda buena historia de detectives, la primera luz del caso y las pistas a que da lugar son emocionantes. ¡Quién sabe hasta dónde nos puede conducir la historia!

Punto intermedio: todo lo que «Woodstein» va descubriendo (los chicos colaboran tan estrechamente que se han ganado ese sobrenombre) parece revelador y excepcional. Su cobertura del caso Watergate los está haciendo famosos, y hasta consigue resultados, porque el comité de financiación de Nixon se tiene que someter a una auditoría. Pero en el minuto 56 las tramas A y B se cruzan cuando Jason «sube las apuestas» y les pide más datos, y cuestiona las informaciones de Garganta Profunda, de cuya existencia se acaba de enterar. En el minuto 70 se produce una «falsa derrota» cuando los reporteros llegan al final de una lista de empleados de Nixon que han estado investigando. Parece que las pistas se han agotado. «Vamos a tener que empezar otra vez por el principio», dice Bob, y vuelven a revisar la lista.

Los malos estrechan el cerco: en una verdadera lucha por conseguir la información que necesitan, se produce el «giro oscuro» cuando Bob y Dustin empiezan a manipular a los testigos para conseguir citas y nuevas fuentes. El tirón del «secreto» que los arrastra a descubrir lo que hay en ese último lugar recóndito es tan poderoso que pone en tela de juicio su sentido del juego

limpio. Además, aumenta la presión de los «chicos malos» cuando una pista vincula al fiscal general con el caso y el fiscal amenaza a Dustin y a la propietaria del *Post*, Katharine Graham. A pesar de los avances, la segunda cita de Bob con Garganta Profunda se salda con una frustración: «No tiene visión de conjunto». Y lo que es peor, esta vez, Bob cree que le han seguido. Por su parte, Dustin visita a su propio mentor, Robert Walden (en el papel de Donald Segretti), que admite que le van a retirar la licencia para ejercer la abogacía y que, probablemente, acabe entre rejas por sus trucos sucios. La historia de este abogado anticipa lo que puede ocurrir con la investigación, que está pendiente de un hilo.

Todo está perdido: como el punto intermedio es un «bajón», el todo está perdido es un «subidón» o «falsa victoria». Tras pensar que la investigación de Bob y Dustin relaciona el robo del hotel Watergate con la Casa Blanca, Jason decide «seguir adelante» y publicarla, pero los chicos son traicionados y la Casa Blanca los denuncia. Entre las amenazas del equipo de Nixon está una demanda de retractación. A punto de ser despedidos o algo peor –de que su jefe acabe en los juzgados y con su reputación por los suelos–, da la impresión de que los novatos lo han echado todo a perder.

Noche oscura del alma: «¿En qué nos hemos equivocado?», se pregunta Dustin.

Transición al tercer acto: las tramas A y B se cruzan cuando Jason vota por «seguir con la investigación» y «apoyar a los chicos». En consecuencia, Bob se cita de nuevo con Garganta Profunda para ver cuál ha sido su error.

Final: en el aparcamiento, Bob se enfrenta por fin al subterfugio: «Estoy harto de tanto jueguito –le dice a Garganta Profunda–. Necesito saber lo que usted sabe». Su mentor decide contárselo todo a Bob: que todas las pistas conducen al presidente. Bob sale corriendo a informar a Dustin a su casa. «Hablan» por escrito por miedo a que les hayan puesto micrófonos y Bob dice: «Estamos en peligro de muerte». Los chicos van entonces a casa de Jason a contárselo todo. Jason, cariñoso, les dice: «Volved a casa y descansad... un cuarto de hora». Vuelven al caso con más bríos que nunca. Los vemos mecanografiar nuevos artículos.

Imagen de cierre: una serie de titulares salen de un teletipo. Revelan cómo

se fue desarrollando toda la historia en los años siguientes hasta acabar con la dimisión de Nixon. La prensa ha triunfado.

BLADE RUNNER (1982)

¿Cuántas veces «el montaje del director» de una película mejora el primer montaje? Exacto: casi ninguna. Aprecio las dos versiones de *Blade Runner*, el «¿por qué lo hizo (fantástico)?», de Ridley Scott, pero en esta ocasión la que prescinde de la voz en off y deja el final un poco más abierto, que es la que llegó a los cines con la etiqueta «montaje del director», me parece que funciona mejor. Pero, sin importar cuál de las dos versiones del filme protagonizado por Harrison Ford veamos, precisamente en ver está la clave. No solo por la imaginación, la dirección artística y los espectaculares planos, todo lo cual constituye un hito en la historia del cine y el mayor atractivo de la película, sino por la imagería en torno a la visión –ojos, pupilas, que un personaje muera porque le hunden los ojos en el cráneo–, que también es un *leitmotiv* muy poderoso.

Pero con respecto a lo que a nosotros nos importa, el planteamiento de ciencia-ficción –un detective en un mundo imaginario– se asemeja a muchos otros. En este caso, Harrison es un «blade runner», es decir, un cazarrecompensas especializado en buscar y retirar de la circulación a «replicantes», androides tan parecidos a los humanos que hay que hacerles un test especial para asegurarse de que no son hombres, o mujeres. Y como en todo buen «¿Por qué lo hizo?», el «giro oscuro» del detective tiene que ver con una mujer... o algo parecido. Cuando Harrison se enamora de Sean Young y descubre que también es «una de ellos», empieza a ver la vida –y el amor– desde otro punto de vista. En cuanto al «chico malo», Rutger Hauer, en el papel de líder de los perseguidos, hace una interpretación memorable. Y enseña a Harrison lo que significa estar vivo.

Subgénero: ¿por qué lo hizo (fantástico)?

Primas hermanas: *Desafío total*, *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, *Cool World (Una rubia entre dos mundos)*, *Mulholland Drive*, *Ghost*, *El sexto sentido*, *El detective cantante*, *Minority Report*, *Sky Captain y el mundo del mañana*, *Yo, robot*.

Blade Runner (1982)

Guión de Hampton Fancher y David Peoples, basado en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick

Imagen de apertura: Los Ángeles en 2019, una cloaca envuelta en niebla tóxica donde reinan la ambigüedad moral y la desolación. Los coches voladores nos dicen que estamos en el futuro –aparte de ellos, ¿qué otras novedades hay?

Declaración del tema: en la Tyrell Corporation, Brion James (Leon Kowalski) se somete a un curioso test ocular mientras le hacen algunas preguntas. ¿Qué significa estar «vivo»?; ése es nuestro tema. ¿Eres capaz de decir quién está vivo y quién no mirándole a los ojos? En el minuto 7, Brion mata a su interrogador.

Planteamiento: conocemos a Harrison Ford, es decir, a Rick Deckard, uno de los infortunados seres que todavía habitan la Tierra. Mientras que la publicidad promete «Una nueva vida te espera en las colonias del mundo exterior», por alguna razón, él sigue en Los Ángeles. Pero en realidad no está «vivo», al menos desde el punto de vista de nuestra regla: inercia = muerte, y espera una misión. Entonces, el misterioso Edward James Olmos (Gaff), aficionado a hacer figuritas de papel, le asigna una.

Catalizador: minuto 12 (¡justo a tiempo!), Harrison recibe un encargo. Un policía, M. Emmet Walsh (Bryant), dice al especialista: «Tengo a cuatro “pellejudos” sueltos por las calles. Los tienen que localizar y mandarlos a paseo». Pero Harrison duda.

Debate: Harrison revisa la grabación del interrogatorio de Brion y se maravilla de su aspecto tan humano. El verdadero misterio es: ¿por qué volvieron los replicantes a la Tierra desde una base lejana y qué quieren de la Tyrell Corporation? Conocemos también a los demás replicantes, incluidos Rutger Hauer (Roy Batty), su líder, y Daryl Hannah (Pris). Fueron contruidos para vivir cuatro años, un plazo que está a punto de cumplirse.

Transición al segundo acto: Harrison acepta el caso y visita la Tyrell Corporation, un bloque de oficinas espacial de estilo modernista art déco pasado por Hong Kong.

Trama B: Harrison conoce a Sean Young (Rachel). La relación entre los dos es la historia de amor de la película y el corazón del tema. También conocemos al fundador de la empresa, Joe Turkel (Eldon Tyrell), que le pide a Harrison que le haga a Sean el mismo test que le hicieron a Brion –nada más hacerlo, nos enteramos de que ella también es una replicante–. En el minuto 22, Harrison pronuncia una frase reveladora: «Ella no lo sabe...». Tyrell le dice el lema de su compañía: «Más humanos que los humanos». Hasta los recuerdos de Sean son falsos.

Risas y juegos: la investigación avanza y Harrison hace su primera parada: el hotel donde vivía Brion. Es la «promesa de la premisa», y, como en todo «¿Por qué lo hizo?», de lo que se trata es de buscar pistas. Encuentra lo que parece una escama de pez. Entretanto, Rutger y Brion se presentan en el congelado laboratorio de James Hong (Hannibal Chew), experto en ojos artificiales. Rutger quiere saber dónde vive el diseñador William Sanderson (J. F. Sebastian). James Hong le da la dirección y Daryl se dirige allí. Vemos también que la relación de Harrison con Sean sube de temperatura, porque cuando el detective vuelve a casa, ella lo está esperando (más o menos como en la vida real). «Crees que soy una replicante», dice Sean. Más tarde, analizando una foto (y explotando el *leitmotiv* visual), Harrison se topa con nuevos interrogantes. Una pista conduce a la siguiente y llega a un mercado donde le pregunta a otro experto del microscopio (¡cuántos ojos! ¡Cuántas lentes!) que le dice que la «escama de pez» es en realidad la escama de una serpiente sintética.

Punto intermedio: Harrison se dirige a un bar de moda. Una buena historia de detectives toca todos los estratos de la sociedad –la clase baja, la alta y la media–, y nuestro héroe tiene que entrar en negociaciones con todos ellos. Harrison se dirige a los camerinos, y se hace el erudito (lo mismo que Bogart en *El sueño eterno* para obtener información de una librera). Joanna Cassidy (Zhora) utiliza una serpiente sintética en su número (la escama que ha encontrado Harrison pertenece a esa serpiente). Cuando huye, Harrison la persigue y la mata de un disparo. «Suben las apuestas» cuando a Harrison le comunican que tiene que eliminar a otra replicante: Sean.

Los malos estrechan el cerco: los replicantes van por Harrison. Brion le

atrapa en la calle: «Despierta, es hora de morir», le dice. Sean le rescata matando de un tiro a Brion. Habiéndole salvado la vida una replicante, ¿cómo no va a dar Harrison un «giro oscuro»? En su casa, Sean, fascinada, le ve escupir sangre. «Si me fuera al norte y desapareciera, ¿irías en mi busca?», le pregunta. A solas con ella, Harrison medita qué supondría enamorarse de un robot (¡esto es Los Ángeles!). Sean y él se besan en el minuto 72. Entretanto, en casa de William Sanderson, Daryl se pone sus pinturas de guerra y da volteretas; y se oye el tic-tac de un reloj (empieza la cuenta atrás). Es irónico que William tenga una enfermedad genética que le hace envejecer mucho antes de lo normal.

Todo está perdido: Rutger va a visitar a Joe. Cuando éste se niega a prolongar la vida de los replicantes, Rutger lo mata hundiéndole los ojos en el cráneo. William también muere. Los replicantes saben que están condenados.

Transición al tercer acto: las tramas A y B se vuelven a cruzar cuando Harrison deja a Sean y va a casa de William en busca de los demás replicantes. Daryl es una asesina acróbata, pero Harrison puede con ella.

Final: el enfrentamiento de Harrison con Rutger es brutal y emocionante. En cierto modo, los dos se parecen: los dos están enamorados de una replicante. Pero el robot salva al humano, y sus últimas palabras son un nuevo ejemplo de imaginería visual: «He visto cosas que vosotros no creeríais. [...] Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia» (frases que escribió en el plató ¡el propio Rutger Hauer!). Al morir, libera una paloma, y Harrison ve lo que hay en «la última cámara»: él también morirá.

Imagen de cierre: Harrison se marcha a casa y encuentra a Sean dormida, no muerta. Cuando los dos salen en dirección «al norte», vemos que Edward ha dejado olvidada una figurita de papel en forma de unicornio, señal de que deja que Harrison se marche para que Sean y él «vivan» un poco más.

FARGO (1996)

Lo que oculta el interior del último recoveco del nautilo de esta joya de los hermanos Coen es verdaderamente sobrecogedor. Cuando la muy embarazada Frances McDormand, esto es, la sheriff Marge Gunderson, gira el picaporte y abre la última puerta, se enfrenta con la maldad en su versión más descarnada: un hombre sin conciencia está metiendo uno de los miembros de su última víctima en una astilladora, pero por su expresión se diría que le han interrumpido cuando hacía la colada. Frances empezó el viaje bajo las cálidas mantas del lecho marital que comparte con John Carroll Lynch, que se gana la vida pintando cuadros de patos. Pero en esos momentos, en una fría tarde de Minnesota, encuentra lo que estaba buscando: la prueba de que el mal hace horas extras y sigue trabajando incluso cuando dormimos.

Con un brillante guión de Ethan y Joel Coen, y las extraordinarias interpretaciones de William H. Macy, Steve Buscemi y Frances McDormand (que ganó un Óscar por el papel), *Fargo*, dirigida por Joel Coen, es un ejemplo de un tipo de ¿por qué lo hizo (policíaco)? en que el público está al corriente del «secreto» y aguarda a que nuestro riguroso y cumplidor detective se ponga a su altura. A pesar de sus modales del Medioeste, su afición a la comida sueca y sus extrañas reuniones en el Radisson, Marge nos saca mucha ventaja. Sabe más de lo que dice. Dará un «giro oscuro», y es muy consciente de su poderosa atracción.

Subgénero: ¿por qué lo hizo (policíaco)?

Primas hermanas: *The French Connection*, *contra el imperio de la droga*, *Harry el sucio*, *En la cuerda floja*, *Vivir y morir en Los Ángeles*, *Instinto básico*, *Condenado*, *L. A. Confidential*, *Insomnio*, *Giro inesperado*, *Narc.*

Fargo (1996)

Guión de Ethan Coen y Joel Coen.

Imagen de apertura: en medio de una ventisca, un coche y un tráiler entran en Fargo (Nevada), el lugar donde se planea nuestro triste crimen.

Declaración del tema: tarde, porque ha apuntado mal la hora, William H. Macy, en el papel del pulcro vendedor de coches Jerry Lundegaard, llega en un sedán color tostado para ver a sus cómplices: Steve Buscemi (Carl Showalter) y Peter Stormare (Gaear Grimsrud). Quiere que éstos secuestren a su mujer, pero ellos están confusos. ¿Por qué iba nadie a querer hacer tal cosa? Valorar lo que se tiene, o no, de eso trata la película.

Planteamiento: William necesita dinero. Su plan consiste en secuestrar a su mujer y obligar a su suegro a pagar el rescate. Cómo ha perdido los 320.000 dólares de un crédito para el cual puso como fianza varios coches del concesionario donde trabaja es un misterio. Cuando llega a casa, donde le espera su mujer y pretendida víctima, Kristin Rudrüd, todo parece normal. Pero pronto comprendemos por qué urdió el plan. «Papá está aquí», dice la mujer. Harve Presnell es el suegro, un auténtico chulo que se atreve a decir y hacer cuanto le venga en gana en la casa de William. Por su parte, William es la definición del «pobre hombre» a quien todo el mundo mangonea. Nos dan ganas de que se revele y se haga valer. Pero eso no va a suceder. Hace demasiado tiempo que renunció hasta a la posibilidad de pensar en ello.

Catalizador: en el minuto 13, William recibe una llamada: Harve podría aceptar un negocio que él le propuso y que *nosotros* sabemos que podría salvarlo a él, a William, y eliminar la necesidad del secuestro.

Debate: ¿puede abortar el secuestro? William va a ver a un mecánico del concesionario, Steven Reevis (el piel roja Shep Proudfoot), que le puso en contacto con los secuestradores. Pero la maquinaria se ha puesto en marcha. En todo caso, Harve engaña a William en el negocio que éste le propuso.

Transición al segundo acto: los dos delincuentes entran en casa de William y se llevan a Kristin. William llega a casa y su mujer ya no está, y casi parece sorprendido de que su plan siga adelante. Ensaya un poco antes, llama a su suegro y le dice que han secuestrado a Kristin. Pero los problemas

de verdad empiezan cuando los secuestradores matan a un policía, y luego a los testigos que han visto el asesinato.

Trama B: en el minuto 32, conocemos a Frances McDormand, Marge Gunderson, que está en la cama con su marido John Carroll Lynch (Norm) cuando la llaman por teléfono. Nueva en el caso, seguirá las pistas que ya conocemos. Parece más un ama de casa que una curtida policía. «Ya no me queda nada», dice. Está embarazada. A través de ella se debatirá el tema de la película. Frances está satisfecha con su vida, pero hasta ella tendrá tentaciones.

Risas y juegos: Frances investiga el caso. Demuestra su inteligencia y lo buena detective que es cuando es capaz de reconstruir el crimen. «Por sus huellas, yo diría que es un tipo grandote», dice. Ve varias huellas junto al cadáver del agente y comprende que son varios los asesinos. Es también amable cuando corrige a un compañero: «Me parece que no estoy de acuerdo al cien por cien con el trabajo policial que has hecho aquí, Lou». Entretanto, William prosigue con el plan. Da la impresión de controlar la situación, pero no por mucho tiempo: se trata del dinero de Harve. Los secuestradores llegan a una cabaña donde tienen que esperar y el socio de Steve actúa como si le faltara un tornillo. Esa noche mientras está viendo la televisión, Frances recibe una llamada. Es un viejo amigo, Steve Park (Mike). Frances flirtea con un «giro oscuro» cuando se piensa si aceptar la invitación de su amigo a comer.

Punto intermedio: «Suben las apuestas» cuando Steve llama a William y le habla de los asesinatos. «Las circunstancias han cambiado», dice. A continuación se pone en marcha una «cuenta atrás» cuando a William le dan veinticuatro horas para que mande una garantía del crédito. Hay muchas escenas de comida, por los personajes y en los programas de naturaleza de la televisión. Mientras está en otro bufé, Frances recibe órdenes de ir a Twin Cities para seguir la investigación del caso. Allí vive Mike. «Suben las apuestas» de la propia Frances.

Los malos estrechan el cerco: en el momento en que Frances llega a Twin Cities, Harve se niega a que William gestione el pago del rescate. Frances se presenta en la oficina de William para interrogar a Steven Reevis. En el

minuto 60, Frances habla con William por primera vez. Luego, en su «giro oscuro» –aunque sea la perfecta ama de casa de Minnesota–, se pone un vestido elegante y acude a su cita con su amigo Steve Park. Es un momento muy raro, porque Steve se viene abajo y se echa a llorar. La escena revisita el tema: si Frances está satisfecha con su vida, ¿por qué no le ha dicho a su marido que iba a comer con Steve? Esa noche, Steven Reevis va a ver a Steve Buscemi y le pega. El plan se está viniendo abajo a toda velocidad.

Todo está perdido: en la entrega del dinero, Steve Buscemi se ve sorprendido por Harve, que se pone duro. Steve lo mata, pero no antes de que Harve le pegue un tiro en la cara. William, sin dinero ni mujer, está «peor que cuando empezó la película». Más tarde, Steve Buscemi abre la bolsa del dinero y ve el millón de dólares que le había sacado a Harve para el rescate. Entierra el dinero, piensa quedárselo todo.

Noche oscura del alma: mientras hace las maletas para volver a casa, Frances se entera de que su viejo amigo tiene problemas psiquiátricos. Aislada en medio de ninguna parte, busca consuelo en la comida rápida y se prepara para resolver el caso.

Transición al tercer acto: Frances vuelve al concesionario e interroga a William. Ve una foto de la mujer de William en su mesa de trabajo. El rostro sonriente de Kristin recuerda el tema: «contentarse con lo que uno tiene». Y ella, Frances, ¿se contenta con lo que tiene? Cuando ve huir a William, comprende que está complicado en el secuestro. Mientras, Steve Buscemi vuelve a la cabaña y encuentra muerta a la mujer de William; su socio la ha matado. Intenta escapar, pero su socio lo atrapa y lo mata a hachazos.

Final: Frances encuentra el coche y ve al malo metiendo los miembros de Steve Buscemi en una astilladora. Dispara y detiene al asesino. De camino a casa, incluso le da lecciones y reanuda el tema: «La vida consiste en algo más que un poco de dinero, ¿sabes? Y aquí estás tú, en este precioso día. En fin... Sencillamente, no lo comprendo». También es un recordatorio para sí misma.

Imagen de cierre: detienen a William en un motel y volvemos a ver a Frances y a su marido en la cama. Frances ha flirtado con el lado oscuro. Por eso la vuelta a casa y a la vida familiar es mucho más reconfortante.

MYSTIC RIVER (2003)

En un magnífico ejemplo de «caso dentro de un caso», el director Clint Eastwood explora la forma en que el pasado afecta al presente en su adaptación del best-seller de Dennis Lehane. El incidente que es el motor de la historia ha ocurrido treinta años antes, cuando la vida de tres niños cambia para siempre porque uno de ellos es secuestrado por unos pedófilos –un suceso que en apariencia está enterrado para siempre–. Hará falta un nuevo crimen –el asesinato de la hija de otro de ellos– para despertar viejos fantasmas y enfrentarse a los pecados del pasado.

Aquí el «detective» lo encarnan en realidad varios personajes, porque aunque hay un policía, Kevin Bacon, los que resuelven el verdadero misterio son unos «civiles», que es lo que convierte esta película en un gran ¿por qué lo hizo (personal)?

Sean Penn interpreta al padre de la chica asesinada, y tiene que resucitar su pasado criminal para vengarla. Además, el hombre al que secuestraron de niño, Tim Robbins, debe luchar contra sus propios demonios en un suceso independiente que coincide con el nuevo crimen de tal modo que su culpa tiene que salir a la luz. Como comprobamos al final de la película, no todas las comunidades tienen las mismas reglas. El «giro oscuro» que Sean da para encontrar la verdad tiene consecuencias muy distintas en el barrio de Boston donde discurre la película. La adaptación de Brian Helgeland coge una novela difícil de manejar y le da una espina dorsal que pone de relieve el tema de fondo: hasta los más inocentes deben mirarse a los ojos y enfrentarse a sus pecados.

Subgéneros: ¿por qué lo hizo (personal)?

Primas hermanas: *El tercer hombre, La ventana indiscreta, Vértigo, La conversación, Doble cuerpo, Análisis final, Al filo de la sospecha, El coleccionista de amantes, Toda la verdad, Disturbia.*

Mystic River (2003)

Guión de Brian Helgeland, basado en la novela de Dennis Lehane.

Imagen de apertura: 1975. Tres niños juegan a la pelota en un barrio de clase obrera de Massachusetts. Dejan de jugar para escribir sus nombres en el cemento fresco del suelo, pero a uno de ellos le interrumpen antes de terminar dos hombres que se hacen pasar por policías. Y se lo llevan en un coche.

Declaración del tema: días después, después de haber estado secuestrado y de haber sufrido abusos sexuales, el niño escapa. Al volver a casa, los vecinos hablan de él y le llaman «artículo en mal estado». ¿Nos marca el daño que nos han hecho para toda la vida? Es lo que la película se propone investigar.

Planteamiento: el presente. Los tres niños se han hecho mayores, y a todos les ha afectado aquel incidente. Tim Robbins (Dave Boyle), el niño secuestrado, es un marido callado y un padre sobreprotector. Sean Pean (Jimmy Markum) tiene una hija adolescente, Emmy Rossum (Katie), una segunda mujer, Laura Linney (Annabeth), y un pasado como delincuente. Y también es sobreprotector y no le gusta que Emmy salga con Tom Guiry (Brendan), el hijo de Just Ray, un hombre con quien Sean se asoció para delinquir en el pasado. También conocemos al tercero de aquellos niños, Kevin Bacon (Sean Devine), que se ha hecho policía. Una noche, en un bar, Tim ve a Emmy borracha.

Catalizador: Tim vuelve a casa muy tarde. Su mujer, Marcia Gay Harden, está despierta. Tim tiene manchas de sangre y con frases entrecortadas le dice a Marcia que le han atacado y que él se ha defendido con tanta violencia que tal vez el que le atacó esté muerto. Al día siguiente encuentran abandonado el coche de Emmy. Y ella ha desaparecido.

Debate: ¿qué ha ocurrido? ¿Han matado a Emmy o simplemente se ha fugado? Tom y su hermano, Spencer Treat Clark (Silent Ray), entran en la tienda de Sean y comprobamos que a éste no le gusta ninguno de los dos. Quiere la suerte que le asignen el caso a Kevin, que tiene que volver a su antiguo barrio. Al salir de la iglesia, Sean ve pasar unos coches de policía con la sirena puesta.

Transición al segundo acto: en el minuto 23, Kevin examina la escena del crimen, y Sean se presenta con su antigua banda, los Savage Brothers, y grita al cruzar el cordón policial. También vemos a Marcia Gay, que no sabe qué pensar de la extraña historia que le ha contado su marido. Cada uno de los «detectives» irá uniendo por su cuenta las piezas del puzle. Entretanto, el pasado y el presente se mezclan. En el minuto 31, la policía encuentra el cadáver de Emmy. Ha muerto de un disparo.

Trama B: en esta película hay tres tramas B, y en todas ellas se debate el tema. La historia B de Sean es su pasado de delincuente, que vemos en su relación con los matones del barrio, los dos Savage Brothers. La trama B de Tim son sus esfuerzos por librarse del dolor de lo que le pasó. ¿Será el motivo para que haya matado a Emmy? La trama B de Kevin es su relación matrimonial: su mujer le ha dejado y él espera pacientemente a que vuelva. La mujer le llama de vez en cuando, pero cuando lo hace, es incapaz de articular palabra.

Risas y juegos: Como en la mayoría de los «¿Por qué lo hizo?» ahora es cuando se ponen las cartas boca arriba. Tom, el novio de Emmy, se iba a fugar con ella a Las Vegas. Querían casarse, él la quería. Entretanto, Tim y Marcia van a dar el pésame a Sean y a Laura, pero en la prensa no aparece nada relacionado con el ataque que Tim dijo sufrir. Mientras, Kevin parece haber llegado a un callejón sin salida y discute con su compañero, Laurence Fishburne (el sargento Powers), que no termina de entender las reglas del barrio.

Punto intermedio: la mujer de Kevin le llama por segunda vez, pero sigue sin decir nada. La incapacidad para hablar, y que los acontecimientos te mantengan atado al lugar donde estás, complementan el tema general de la película. Pero «suben las apuestas» cuando identifican a Tim como sospechoso. Su propia mujer le hace preguntas, y sus respuestas son tan extrañas que ella empieza a dudar de su historia. En el minuto 60, Tom supera la prueba del polígrafo y en el minuto 65, detienen a Tim.

Los malos estrechan el cerco: Sean ha estado rumiando la muerte de Katie mientras los Savage Brothers interrogaban a los sospechosos, con frecuencia antes que la policía. Y empieza a perder la paciencia: «¡Le voy a encontrar y

le voy a matar!». Kevin descubre que la pistola con que mataron a Emmy la usaron ya hace años en el atraco a una licorería. ¿El sospechoso? Just Ray, el amigo de Sean, el padre de los chicos a los que Sean odia. ¿Hay alguna relación entre este segundo incidente oculto y la muerte de Emmy?

Todo está perdido: Marcia Gay le dice a Sean que cree que Tim mató a su hija, y eso sella su destino.

Noche oscura del alma: Kevin no tiene pruebas contra Tom, así que lo suelta. Al igual que Marcia Gay, lo hace con la esperanza de estar haciendo lo correcto.

Transición al tercer acto: los Savage Brothers cogen a Tim, al que suben a un coche y se lo llevan, que es exactamente lo mismo que le ocurrió en 1975, cuando le secuestraron. Mientras, Tom encuentra el sitio donde estaba escondida la pistola de su padre; alguien cogió el arma y la usó. Brendan espera en su casa.

Final: los Savage Brothers emborrachan a Tim en un bar al que luego llega Sean. Y cuando llega, interroga a Tim. Tim sale a la calle tambaleándose, se encuentra mal, y comprende que Sean cree que él mató a su hija. En su casa, Tom se enfrenta a su hermano, Silent Ray. Ray no quería que Tom le dejara para irse con Emmy. Es más, ni siquiera es sordo, solo se lo hacía para que Tom tuviera que cuidarle. A orillas del río, Sean presiona a Tim para que admita que mató a su hija, y Tim finalmente lo hace con la esperanza de que Sean se compadezca de él. Pero, muy al contrario, Sean lo acuchilla y le remata de un tiro. Los débiles son los débiles, en Mystic River. Solo los más duros sobreviven, y, si hay que cortar por lo sano, se corta por lo sano.

Imagen de cierre: resulta que Tim decía la verdad: mató a un hombre que intentaba abusar de un niño la misma noche en que murió Emmy. Y resulta que fue Sean quien mató a Just Ray y que desde entonces le ha estado mandando dinero a su viuda. También se saldan cuentas con Kevin: su mujer vuelve con él. Al final de la película hay un desfile, y queda demostrado que la única que ha perdido con toda la historia, además de Tim, es Marcia Gay. Traicionó a su marido, y se ha quedado viuda. Kevin y Sean se miran desde lejos y se saludan con la cabeza. Saben que se ha hecho justicia... tal vez. Al alejarnos del barrio, vemos el lugar donde aquellos tres niños pusieron sus

nombres en el cemento fresco. Solo el de Tim está incompleto, como su vida.

BRICK (2005)

El cine negro experimento una seria actualización cuando a alguien se le ocurrió reinventar a Philip Marlowe y transformarlo en un detective de instituto. Dados los disfraces formales –un sabueso que habla a toda velocidad, la ingenua desaparecida, la puta descarada y la afición del fiscal del distrito a quitarle al héroe la licencia para ejercer el oficio–, es la misma historia... pero distinta. Rian Johnson, guionista y director, añade a un estilo que empezó con *El halcón maltés* y acabó con *El largo adiós* y *Chinatown* el hecho de ambientar su relato en los duros suburbios de San Clemente, California.

Y es un bombazo.

A veces hilarante, a veces ingenua, y con diálogos muy sabrosos que no decepcionan nunca, la película «roba» detalles a todas sus predecesoras, pero siempre pone imaginación. Aparecen todos los personajes del género, solo que en edad adolescente. Y sigue al dedillo las reglas de los «¿Por qué lo hizo?»... hasta en el «giro oscuro» del héroe. Joseph Gordon-Levitt (Brendan) no solo lo ha apostado personalmente todo para encontrar al asesino de su exnovia, sino que se ve arrastrado a su oscuro mundo por las mismas razones que ella.

El tema gira en torno a la idea de si es posible o no que dos personas sean dueña una de la otra, y todas las escenas tienen que ver con el control o el ser dueño de los demás. ¿Podrá nuestro detective soltar definitivamente a su ex? ¿O fue su incapacidad para conservar la relación lo que en realidad la condujo a ella a la muerte? Gordon descubrirá que puede llegar a ser mucho más responsable de lo que nunca imaginó.

Subgénero: ¿por qué lo hizo (*noir*)?

Primas hermanas: *Chinatown*, *El largo adiós*, *Adiós, muñeca*, *El sueño eterno*, *Fuego en el cuerpo*, *El demonio vestía de azul*, *Blue Velvet*, *Mulholland Falls* (*La brigada del sombrero*), *Hollywoodland*, *La dalia negra*.

Brick (2005)

Guión de Rian Johnson.

Imagen de apertura: una chica muerta en unos desagües. Un chico se fija en su cadáver, observa los detalles: las pulseras de plástico, el pelo rubio, y se pregunta... ¿por qué?

Catalizador: dos días antes, a causa de una nota que ha dejado en la taquilla del instituto, Joseph Gordon-Levitt (Brendan) se acerca a un teléfono público y devuelve la llamada a la chica que, sabemos, pronto estará muerta. Emilie de Ravin (Emily) es su exnovia, y tiene problemas.

Planteamiento: el mundo de Brendan, con ecos del cine negro y de Sam Spade, se ciñe a su instituto de San Clemente. Pocos padres o profesores aparecen en ese mundo, y los que lo hacen son una copia de los típicos personajes de las películas de detectives. Nos enteramos de que Gordon fue expulsado del mundillo por algo relacionado con Emilie. También vemos al novio que se echa Emilie después de dejarlo a él. Pertenece al grupo de los chicos «guais» del instituto, del que también forman parte Brian White (Brad Bramish) y su misteriosa novia, Nora Zehetner (Laura), que toman drogas habitualmente. También conocemos a otra ex de Gordon, Meagan Good (Kara), la sexy primera actriz del grupo de teatro. Sus fans hacen fila para besarle los pies.

Debate: ¿qué le ha pasado a Emilie? Todavía no ha iniciado la investigación, pero Gordon se cuela en una fiesta y ve a Meagan hablando con Noah Fleiss (Tug), que tiene un Mustang igualito que el que él vio la última vez que habló con Emilie. Al día siguiente, se mete con Noah Segan (Dode, el nuevo novio de Emilie) en la cafetería y queda con Emilie.

Declaración del tema: por fin puede hablar con Emilie, pero ella le pide que la deje en paz: «No quiero sentirme encerrada, no quiero que me protejan», dice. Y añade: «Tú no me quieres, tú solo quieres que siga a tu lado». ¿Puede una persona ser dueña de otra?

Transición al segundo acto: en el minuto 24 volvemos a los desagües donde empezó la película. Sabiendo que tiene que ocultar el cuerpo de Emilie para ganar tiempo y encontrar al asesino, Gordon decide «aceptar el caso», le

lleve donde le lleve.

Risas y juegos: Gordon se cita con Matt O’Leary (Watson, *El cerebritito*), que le ayudará a resolver el misterio. Le habla de cuatro pistas, es decir, cuatro palabras que Emilie dijo la última vez que hablaron y que él no entendió: «Brick», «Tug», «el pobre Frisco» y «The Pin». Matt supone que The Pin tiene que ser «The Kingpin», que es, según dicen todos, el camello del pueblo. Gordon entra en acción y se pelea con él, con Lukas Haas, The Pin, en el aparcamiento del instituto. Lukas vive con su madre, que es camarera, y hace sus trapicheos en el sótano de su casa. Vemos también que Richard Roundtree (Gary Trueman, subdirector del instituto y parodia del fiscal del distrito que suele aparecer en toda buena película de detectives) llama a Gordon a su despacho. Meses antes, Gordon delató a un alumno, pero esta vez se niega a hacerlo. Y le dice: «¡Yo no soy su hombre!».

Trama B: la pregunta de si se puede confiar en Nora o no está en el corazón del caso, y el interés de Nora en Gordon es un reflejo de lo que significa ser dueño de otra persona y el poder que eso da. Como todos los detectives duros, Gordon también necesita amor. En esta «historia de amor» se debate el tema de la película, porque Gordon busca consuelo en Nora.

Punto intermedio: Nora salva a Gordon cuando éste se encuentra en una situación difícil. En ese momento, las tramas A y B se cruzan en una «falsa victoria». Esta victoria queda reforzada cuando Nora le dice a Gordon lo que hay en el corazón del misterio (y una de las pistas): la desaparición de un «brick» (un kilo) de heroína. En el instituto, después de esquivar a un matón con un cuchillo, Gordon entra de lleno en el «lado oscuro» cuando se une a Lukas y se hace pasar por soplón para ganarse su confianza y poder investigar la muerte de Emilie.

Los malos estrechan el cerco: Gordon pasa a formar parte del mundo de Lukas. «Suben las apuestas.» Richard se presenta en el aula para preguntar por Emilie; Gordon se convierte en sospechoso de su desaparición. Cuando averigua que «el pobre Frisco» murió por meterse heroína adulterada, Gordon comprende que la muerte de Emilie no solo tiene que ver con las drogas. Encuentra un «brick» de heroína en casa de Lukas y se entera por boca de Noah Fleiss de que alguien robó uno y lo sustituyó por el de la heroína

adulterada que mató al «pobre Frisco». Todos sospechan de Emilie. Gordon también. Gordon acepta la invitación de Noah Segan a una reunión con Lukas y Noah Fleiss, y se lleva una sorpresa cuando Noah Segan le dice que Emilie estaba embarazada.

Todo está perdido: en los desagües donde Gordon encontró el cuerpo de Emilie, Noah Segan está a punto de decirle a Lukas que cree que Gordon mató a Emilie, pero Noah Fleiss le mata antes de que lo haga, porque fue él quien mató a Emilie y creía que Noah Segan estaba a punto de delatarle. «Peor que cuando empezó la película» y complicado en dos muertes, Gordon siente el «soplo de la muerte».

Noche oscura del alma: Gordon descubre que Noah Fleiss creía que el niño era suyo, y por eso mató a Emilie. Ahora ya lo sabe todo, salvo un detalle fundamental: ¿quién le dijo a Noah Fleiss que el niño era suyo? En busca de consuelo, Gordon va a ver a Nora y, por un comentario al azar, se da cuenta de que ella también está complicada en la muerte de Emilie.

Transición al tercer acto: las tramas A y B se cruzan al volver al tema de si es posible ser dueño de otra persona: Nora intenta que Gordon no asista al último enfrentamiento entre Noah Fleiss y Lukas, pero Gordon se libera de su influencia y asiste.

Final: la confrontación es violenta, tanto que Noah Fleiss y Lukas se matan entre sí. Gordon huye antes de que llegue la policía. Encuentran el cuerpo de Emilie en el coche de Noah Fleiss y le culpan del asesinato. Nora es la única del grupo que se ha ido de rositas. ¿O no?

Imagen de cierre: Gordon completa el puzle del caso. La culpable es Nora, que ha manipulado a todo el mundo y le dijo a Noah Fleiss que el niño de Emilie era suyo sabiendo que acabaría matándola. Y todo por controlar a los demás. También descubrimos la horrible verdad: el niño de Emilie era de Gordon. Gordon denuncia a Nora, pero no hay motivos para celebrar nada. El «giro oscuro» que Gordon necesitaba dar para resolver el caso le ha dejado marcado para siempre.



¿Por qué aparece esta secuencia en *Fargo*?
Porque muestra el momento en que el detective,
en este caso la policía Frances McDormand, da
un «giro oscuro»: se cita con un antiguo novio

8. El triunfo del tonto

Los cuentos protagonizados por el tonto del pueblo pertenecen a una tradición que se remonta a tiempos muy lejanos. Tanto si se trata de un lerdo consumado como de un sabio de genialidad disfrazada, en el menosprecio de los demás está en realidad el poder de este personaje, y el secreto de su éxito.

Astutos protagonistas de la literatura griega como Ulises se hacen los tontos con frecuencia. En *El sueño de una noche de verano*, Puck nos fascina tanto por su sabiduría como por sus payasadas. Y el bufón es un personaje imprescindible en la corte del rey. Son héroes famosos por lograr sus victorias remontando desde muy atrás. Y si las personas que les rodean no son capaces de reconocer a un sabio cuando lo ven, nosotros sí.

Que es por lo que el tonto acaba triunfando.

El ingrediente clave a la hora de plantear al tonto como héroe es darle un establishment al que enfrentarse. Y aunque no se plantea hacer nada aparte de vivir su vida, normalmente es el establishment el que acaba siendo el verdadero tonto de la historia. No temáis, nuestro improbable héroe no acabará convertido en parte del sistema, ¡ni se le pasa por la cabeza! El tonto no es el líder de ninguna revolución, no quiere derrocar ningún gobierno, no quiere trepar ni defiende ninguna causa, pero su presencia nos recuerda que, como individuo, puede marcar la diferencia. El tonto es esa parte de nosotros que sabe la verdad de lo que decimos, pero quizá sea incapaz de convencer a los demás. Representa nuestra más acariciada esperanza: que incluso en el peor de los días, hay un lugar para nosotros en el mundo...

... y tal vez deberían darnos ¡un pequeño respiro!

Y luego, como en todos los géneros, «El triunfo del tonto» se puede dar en muchas circunstancias. El «tonto disfrazado» asume la identidad de otra persona, a menudo del sexo opuesto (*Tootsie*, *Señora Doubtfire*). El «tonto político» es un bufón de la corte que otros toman por sabio (*Bienvenido Mr. Chance*; *Dave, presidente por un día*). El «tonto sexual» (*Virgen a los 40*, *El gurú del sexo*) parece un iniciado y, en realidad, es un recluta bisoño. El

género incluye también el cuento del «pez fuera del agua», donde un *pececillo* se arrastra hasta tierra firme y encuentra su lugar en el mundo (*Una rubia muy legal*), donde sus cualidades causan un inesperado impacto. Estas historias de un «nuevo comienzo» nos cuentan que, en el pueblo donde nacimos, nadie tiene demasiada confianza en nosotros, pero que, con un poco de suerte y un billete de autobús para marcharnos del pueblo, podremos demostrar nuestra verdadera valía. Ésa es la maldición y la bendición de que te tomen por tonto, por esa persona en quien nadie repara y de quien nadie espera nada, pero a quien todos queremos y apoyamos.

Las reglas del tonto son muy simples y «El triunfo del tonto» tiene tres convenciones muy distintas: (1) un «tonto», esa persona a quien nadie tiene en cuenta y casi nunca es consciente de su propio potencial; (2) un «establishment» al que el tonto desafía o en el que tiene que ingresar, como en la mayoría de las películas del «pez fuera del agua»; y (3) una «trasmutación», que se le presenta al tonto en circunstancias que parecen divinas. Esto supone, a menudo, un «cambio de nombre», un detalle frecuente en el género.

Venga, vamos a examinar estos elementos. Quiero decir, ya que has llegado hasta aquí...

El rasgo más importante del «tonto» en la literatura es la indiferencia que suscita en todo el mundo al principio, y que no es consciente de lo que necesita. Reese Witherspoon en *Una rubia muy legal*, Peter Sellers en *Bienvenido Mr. Chance*, Dustin Hoffman en *Tootsie*, Geoffrey Rush en *Shine*, y hasta Tom Hulce en *Amadeus* comparten ese desvalimiento, y que nadie los tenga muy en cuenta es al mismo tiempo su gran hándicap y su mayor poder. Por el motivo que sea, esos pobres parecen condenados al menosprecio o a la marginación más absoluta. Y aunque saben que tienen lo que hay que tener, o, al menos, la desvergüenza de que la opinión de los demás no les importe, nadie los toma en serio ni los considera una amenaza, al menos al principio. Bueno... casi nadie.

Porque con frecuencia cada tonto tiene un **listo** que forma pareja con él en muchas películas del género. Es el «hermano celoso», el «enterado», el que sabe que el tonto tiene poderes mágicos que para él representan una amenaza.

El listo a menudo paga un precio por su listeza: es el karma de competir contra el tonto. El listo es Salieri en *Amadeus*, el inspector Dreyfus en las películas de *La pantera rosa*. Ésa es también la diferencia entre el triunfo del tonto y el superhéroe (capítulo 10). En el segundo, el héroe sabe que es especial y es consciente del precio que tiene que pagar por ello –en realidad, eso es lo que le convierte en un superhéroe–. Pero en este género, el listo es el único que sabe de lo que el tonto es capaz, y eso le corroe y le impulsa a frustrar las aspiraciones del tonto siempre que puede.

Gracias al «establishment» al que se tiene que enfrentar, el tonto florece y prospera. Y cuando, tarde o temprano, se enfrentan cara a cara, es el establishment el primero que baja la mirada. Por eso tantos relatos de «pez fuera del agua» nos asustan tanto. Tememos por el tonto y damos por hecho que flaqueará y perecerá. Es, con frecuencia, la típica historia del ratoncillo de campo que va a la gran ciudad y la gran ciudad parece que se lo va a tragar.

Las combinaciones son increíblemente variadas, pero tienen las mismas reglas. ¿No es Reese Witherspoon en el papel de la fabulosa Elle Woods la triunfadora más improbable de la Facultad de Derecho de Harvard? ¿No hace Goldie Hawn en *La recluta Benjamín* el mismo papel exactamente, solo que en lugar de vestir de rosa viste de caqui? Si hay algo que todos esos advenedizos tienen en común es que, cuanto más se ría el establishment de ellos, más probabilidades hay de que él ría mejor. Por las tradiciones del establishment, su mentalidad de una sola dirección y su ignorancia de la necesidad de cambiar, el pez fuera del agua tiene muchas probabilidades de triunfar. Y su victoria nos sabrá muy dulce, porque todos nos pasamos el día entero enfrentándonos a las personas que dudan de nosotros.

Lo cual ¿no es un auténtico rollo?

Por último, la «trasmutación» del héroe siempre es extraordinaria. Todas las historias hablan de transformación –¿cuántas veces voy a tener que decirlo?–, pero en los triunfos del tonto puede que del proceso surja una persona totalmente nueva. Por eso muchas veces hay momentos en que **el tonto cambia de nombre**, como cuando Robin Williams se convierte en la «Señora Doubtfire» (gracias al titular de un periódico) y Chance, *the gardener*, «el

jardinero», en Chauncy Gardner, en *Bienvenido Mr. Chance*. Además, en muchas historias de pez fuera del agua, el pez cambia de misión en cuanto aterriza, como sucede, por ejemplo, en *Una rubia muy legal*, en la que Elle Woods deja a su prometido a mitad de camino para convertirse en una gran abogada. Disfrazado de quien no es durante demasiado tiempo, y transparente a la mirada de los demás, es hora de salir a la luz. En muchos sentidos, el tonto es en realidad una mariposa a quien durante demasiado tiempo todos llevan viendo como una oruga.

A los hombres de las cavernas nos encantan las historias de triunfo del tonto porque todos nos hemos sentido muy tontos alguna vez –al llegar a un colegio nuevo, a una nueva caverna– y nos han dicho que nos teníamos que adaptar. Solo para recordar que lo que llevamos con nosotros tiene mucho valor.

¡Nos identificamos con el tonto!

Así que puede que, como guionistas, no seamos tan estúpidos como para no dar con una historia de este género que no se haya contado antes. Prueba. A lo mejor acabas demostrando que tú no eres ningún tonto.

¿No se te habrá ocurrido una idea muy tonta?

¿Un lugar al que mandarlo? ¿Un disfraz que ponerle? ¿Una lección que el grupo pueda aprender de ese «cretino»? No seas tonto:

1. Un «tonto» cuya inocencia es su punto fuerte y por cuyos amables modales suele pasar desapercibido... para todos menos para un celoso «listo» que sabe de qué va la vaina.
2. Un «establishment», la gente o el grupo a los que el tonto hace frente, bien desde dentro, bien después de que lo manden a un lugar nuevo en el que no encaja de ninguna manera, por lo menos al principio. De todas formas, tanta disparidad promete... ¡fuegos artificiales!
3. Una «trasmutación» por la que el tonto se convierte en alguien o en algo completamente nuevo, a menudo con «cambio de nombre», bien por accidente bien porque está obligado a disfrazarse.

A juzgar por las muchas películas basadas en la estructura del «triunfo del tonto», yo diría que hasta unas personas tan tontas como nosotros, los guionistas, pueden llegar a triunfar algún día.

BIENVENIDO MR. CHANCE (1979)

Ninguna otra película cuenta mejor la historia del bufón convertido en rey que ésta, dirigida por Hal Ashby a partir de la novela de Jerzy Kosinski. Peter Sellers es el bobo extraordinariamente amable cuyo extraño acento desafía todo análisis –a mí me recuerda a Stan Laurel–. Cuando conocemos a Chance, el jardinero, vive solo y aislado –como ha hecho toda su vida– y está sacando brillo al coche de su patrón (aunque tenga un pinchazo), le cuida los árboles y ve *mucha* televisión. Y mientras la ve, como si fuera un alien, copia los gestos de todo el que ve. Y entonces, esta alma tan simple se ve empujada al mundo «real».

Como la película discurre en el círculo de los poderosos de Washington D. C., la ingenuidad del tonto y la gracia del hombre corriente le regalan una milagrosa toma del poder. De repente, ser sincero, franco, directo y aficionado a imitar a los demás le permite obtener un triunfo espectacular, que nosotros seguimos con interés desde el principio hasta el final.

El establishment de este «tonto político» se ríe del de otras películas ambientadas en Washington y al mismo tiempo recuerda a una antigua figura política. Las referencias bíblicas abundan, con una imagen final en la que nuestro héroe aparece andando sobre las aguas como si fuera Jesucristo. Pero sea tan divino o, sencillamente, tan puro de espíritu que está en comunión con el universo, nuestro tonto triunfa porque tiene un secreto: dice la verdad, sirve a los demás sin juzgarlos y, sin que importe el frío o el calor, todas las estaciones le gustan.

Subgénero: tonto político.

Primas hermanas: *Caballero sin espada, Juan nadie, King Ralph, Protocolo, Dave, presidente por un día, Su distinguida señoría, Presidente por accidente, Bulworth, Princesa por sorpresa, De incompetente a presidente.*

Bienvenido Mr. Chance (1979)

Guión de Jerzy Kosinski, basado en su propia novela.

Imagen de apertura: Peter Sellers (Chance) se despierta con el ruido de la ubicua televisión. Sale de la cama imitando a los personajes que salen en pantalla y abre un invernadero para que entre la luz.

Planteamiento: Peter continúa sus quehaceres de jardinero y hombre para todo. Mientras espera en la cocina a que el ama de llaves, Ruth Attaway (Louise), le traiga el almuerzo, este tonto en particular parece un poco deficiente. Pero ha ocurrido algo: «El viejo», el dueño de la casa, ha muerto. Lleno de curiosidad, Peter sube al piso de arriba y se queda mirando el cadáver de su benefactor. Luego se sienta en su cama y enciende la tele. Es una «Mañana posturalpédica Sealy», reza un anuncio; los anuncios de televisión irán comentando la acción a lo largo de toda la película, serán el contrapunto irónico de las escenas.

Declaración del tema: cuando el ama de llaves reprende a Peter porque no parece importarle la muerte de su patrón, le dice: «El viejo está ahí arriba, muerto y remuerto, y a ti parece que te da completamente igual». El lento despertar de Peter hasta ser capaz de amar a otra persona será nuestro tema y el arco de Peter.

Catalizador: en el minuto 12 llegan un par de arrogantes abogados. Peter, que no parece enterarse de nada, les lleva de visita por la casa. Le informan de que tiene veinticuatro horas para dejar la casa.

Debate: ¿qué hará Peter? Le han dicho que se puede llevar uno cualquiera de los trajes del «viejo», así que hace una maleta y, con pinta de burócrata de traje a rayas, se planta en la puerta del único hogar que ha tenido, dispuesto a marcharse.

Transición al segundo acto: en el minuto 20 sale de la casa a pie y de inmediato se topa con el duro y desolado universo urbano de Washington D. C. Los muros están llenos de graffiti, reinan la pobreza y la ira, y, cuando el matón de una banda amenaza a Peter con un cuchillo, el mando a distancia que se ha llevado para «cambiar de canal» no le sirve de nada. Nos hacemos una idea de cómo le va a funcionar el «disfraz» cuando encuentra un árbol

enfermo cerca de la Casa Blanca y llama a un policía. Viendo cómo va vestido y sus immaculados modales, el agente se acerca de inmediato.

Trama B: en el minuto 27, mientras se ve a sí mismo en la pantalla de un televisor de un escaparate, a Peter está a punto de atropellarle una limusina propiedad de Shirley MacLaine (Eve Rand). El incidente da comienzo a la historia de «amor» en la que se discutirá el tema de la película, y en la que Peter aprenderá a empatizar y preocuparse por los demás. Confundiéndole con un caballero de clase alta, Shirley lo invita a la mansión familiar. Cuando le preguntan el nombre, Peter carraspea al responder: «*Chance the gardener* [Chance, el jardinero]», y Shirley entiende: «Chauncy Gardener». Este accidental cambio de nombre disfraza su identidad.

Risas y juegos: nos topamos con un obstáculo lógico: ¿por qué iban Shirley y su marido enfermo, Melvyn Douglas (Ben Rand), a querer que Peter se quedase con ellos? Lo superamos porque existe la posibilidad de que Peter los demande por atropello; para evitarlo, tienen que ser amables con él. El encanto de Peter empieza a hacer efecto en los que empiezan a tomar su franqueza, que nace de la falta de luces, por arcana sabiduría. Por eso hemos pagado la entrada para ver este triunfo del tonto, para ver cómo la gente toma a un idiota por un genio. Las risas y los juegos incluyen momentos en que están a punto de pillarle, de descubrir su identidad. Solo Richard Dysart, el «listo», el doctor Allenby, sospecha.

Punto intermedio: en el minuto 60, Peter conoce a un amigo de Melvyn, Jack Warden, el presidente de Estados Unidos. Es un clímax: una potente victoria y, al mismo tiempo, cuando más estrechan el cerco los malos y empieza la presión. El Servicio Secreto inicia una investigación de Peter. Cuando el presidente se va, Melvyn se retira, debido a su enfermedad. Un reloj marca la hora para indicarnos que a Melvyn no le queda mucho tiempo de vida. Las tramas A y B se cruzan cuando Shirley se lleva a Peter a dar una vuelta por el jardín, y la historia de amor entre los dos empieza a forjarse.

Los malos estrechan el cerco: cuando el presidente cita a Peter en televisión, Richard decide investigar por su cuenta. El Servicio Secreto no ha encontrado nada sobre Peter, pero redobla sus esfuerzos. Reconocido ya como miembro del círculo más íntimo del presidente, Peter recibe una

invitación para asistir a un programa de entrevistas nocturno en televisión. Un agente del Servicio Secreto va también al programa para cogerle las huellas dactilares, que no casan con las de nadie. Vemos también cómo florece el amor cuando Shirley arriesga su matrimonio abrumada por el «carisma» de Peter y lo besa. Entretanto, los estirados abogados que lo descubrieron lo ven en la tele y, pensando que podría estar al corriente de sus secretos, temen por su carrera. El tonto los ha superado a todos... a todos menos a uno: a Richard, que descubre quién es en realidad.

Todo está perdido: mientras Melvyn revisa su bolsa de acciones preparándose para su muerte, Richard (como buen listo que es) se presenta en su casa para decirle quién es Peter en realidad. El final de Peter está cerca, pero antes de que Richard lo descubra, Melvyn confiesa: «Desde que llegó, la idea de morir se me hace mucho más fácil». Richard calla.

Noche oscura del alma: cuando Melvyn se apaga, Shirley y Peter «hacen el amor» («A mí me gusta ver», dice él). Cuando despiertan, saben que la muerte anda cerca: paisaje invernal con los árboles cubiertos de nieve.

Transición al tercer acto: Melvyn pronuncia un último deseo: que Peter se quede con Shirley. «Es una flor delicada», le dice a él. Melvyn muere en presencia de Peter. A diferencia de lo que ocurrió al morir su patrón de toda la vida, Peter derrama una lágrima. Está cambiando. Y una de las razones del cambio es Shirley. Aunque Richard le confronta, también él ha caído bajo sus encantos. «Quiero mucho a Eve», le dice Peter. Las tramas A y B se cruzan otra vez ante la promesa de un nuevo Edén.

Final: en el funeral de Melvyn, mientras leen sus últimas palabras, unos amigos hablan de que sea Peter quien se encargue de supervisar la gestión de su imperio.

Imagen de cierre: Peter se aleja del funeral, se detiene un momento para enderezar un arbolito medio caído, y luego se aleja andando sobre las aguas en el momento en que el presidente lee las últimas palabras de Melvyn: «La vida es un estado mental».

TOOTSIE (1982)

Hay momentos en esta comedia de cambio de sexo dirigida por Sydney Pollack en los que Dustin Hoffman se mete tanto en su alter ego femenino que llega a dar miedo. Más allá de «explorar su lado femenino», parece un médium encarnado en mujer. En una de las primeras escenas, Dustin, en el papel del actor en paro Michael Dorsey, se prueba la ropa de Teri Garr delante de un espejo y se *convierte* en «Dorothy». Se ha transformado en un santiamén. Así pues, se trata de un «tonto disfrazado», es decir, aquí la ropa, la falsa identidad o el género son la clave. Frente a otras comedias en que «un hombre se disfraza de mujer», ésta destaca. ¿Por qué?

Porque Dorothy es real. Y el mensaje también.

Dice la leyenda que el guión de *Tootsie* fue pasando de mano en mano hasta que Larry Gelbart comprendió de qué iba la historia «de verdad». Sí, la premisa era divertida, y tenía mucho sentido, pero hasta que *Tootsie* no dejó claro cuál era su tema, la historia no funcionó. La película trata de un tío «que se hace un hombre mejor por haber sido mujer». Sobre esa idea se articula todo el guión, y es entonces cuando las secuencias, los chistes y los detalles encajan. Es toda una lección para los guionistas con un gran gancho, pero nada que decir: asegúrate de que tu historia va de algo. Solo Dios y el sindicato de guionistas saben quién le puso tacones a Dustin Hoffman, pero lo cierto es que los resultados son mágicos.

Subgénero: tonto disfrazado.

Primas hermanas: *Con faldas y a lo loco*, *Entre pillos anda el juego*, *Soul Man*, *Armas de mujer*, *Victor o Victoria*, *La señora Doubtfire*, *Miss Agente Especial*, *Esta abuela es un peligro*, *Connie y Carla*, *Ella es el chico*.

Tootsie (1982)

Guión de Larry Gelbart y Murray Schisgal, basado en una idea de Don McGuire y Larry Gelbart.

Imagen de apertura: maquillaje, pegamento para pelucas y unas cuantas prendas de ropa cubren una mesa mientras Dustin Hoffman (Michael Dorsey) se pone un bigote postizo. En varios momentos vemos la alegría y el dolor de la vida de Dustin como actor: pruebas, clases, discusiones con directores británicos (bienvenido al club). Dustin tiene talento, pero es de trato difícil.

Declaración del tema: en determinado momento, un director de casting le dice: «Estamos buscando a otra persona». ¿Quién es Dustin? ¿En quién necesita convertirse para «conseguir el papel» en el arte y en la vida?

Planteamiento: después de un día de pruebas y de trabajar como camarero, Dustin y Bill Murray (Jeff Slater, el dramaturgo con quien comparte piso) llegan a casa. Bill sorprende a Dustin con una fiesta por su cumpleaños y se plantean las **seis cosas que hay que arreglar** de Dustin. Retrocede cuando alguien le va a poner un bebé en los brazos. Miente a las mujeres de la fiesta para ligárselas. Es egoísta e insensible: inercia = muerte.

Catalizador: una amiga actriz, Teri Garr, opta a un papel en un culebrón. En una escena muy «salva al gato», Dustin la ayuda a prepararse. Vemos un flash de «Dorothy», el personaje en que luego se convertirá, cuando lee unas líneas del guión. Dustin acompaña a Teri a la prueba, y averigua que un actor de la serie ha conseguido un papel al que él aspiraba. Sale a toda prisa para ir a hablar con su representante.

Debate: ¿por qué a él no le dan ningún papel? Sydney Pollack, es decir, George Fields, el representante de Dustin, discute con su cliente y le nombra una lista de directores que no quieren trabajar con él. Dustin contraataca proclamando su talento: «Hice la noche de las verduras en el off Broadway. ¡Mi ensalada de endivias dejó boquiabiertos a los críticos!». Sydney le aconseja que vaya a terapia. Y añade: «Nadie quiere contratarte».

Transición al segundo acto: en el minuto 20, Dustin camina por las calles de Nueva York vestido de mujer. Consigue una prueba para el papel para el que se presentaba Teri. Espoleado por el deseo de conseguir ocho mil dólares

para montar una obra de Bill que protagonizarán Teri y él, Dustin se siente inspirado por su cambio de nombre, que no es más que el suyo al revés: «Dorothy Michaels». Al principio, el director de la serie, el asombroso Dabney Coleman, le dice a Dorothy que está demasiado pasiva, pero le pone cuando le dice: «Debería darte vergüenza, ¡cretino machista!». Dorothy clava la prueba y le dan el papel.

Trama B: justo después de que el tonto haya entrado en «el mundo del revés» del segundo acto, Dorothy conoce a Jessica Lange (Julie Nichols). Su historia de amor le enseñará a Dustin a tratar a las mujeres y le proporciona las habilidades que necesita para triunfar.

Risas y juegos: ahora que Dustin ha conseguido el papel, la treta debe continuar. Teri le sorprende probándose su ropa y para no tener que dar explicaciones, se acuesta con ella. Dustin cree que su aventura de travestismo tiene que ver con la interpretación, pero ha entrado de lleno en el «mundo de las chicas», lo cual le obliga a evitar comerse con los ojos a una actriz medio desnuda, Geena Davis, y a regatear a «La lengua», el lascivo George Gaynes (John van Horn), que encuentra a Dorothy muy atractiva.

Punto intermedio: mientras ensaya con Jessica en su casa, Dorothy se entera de que está saliendo con Dabney y de que tiene una hija. Entretanto, el personaje de Dorothy se convierte en una estrella, en un símbolo de la mujer liberada. Es una «falsa victoria», porque Dustin se ha convertido en el actor de éxito que siempre ha querido ser, pero nadie lo puede saber. Hasta su representante lo invita –como Michael– a una fiesta importante donde ve a Jessica. Las tramas A y B se cruzan cuando Dustin le dice a Jessica algo que Jessica le dijo a Dorothy. Aunque recibe por ello una bofetada.

Los malos estrechan el cerco: los problemas van en aumento. Dustin se está acostando con Teri y poniendo a raya a George mientras procura aguantar en la serie el tiempo suficiente para reunir el dinero que necesita. Llega al extremo de aceptar una invitación de Jessica a pasar un fin de semana en la casa de campo de su padre. Duerme en la misma habitación de Jessica, como Dorothy, y conoce sus más profundos secretos. Y al tener a la hija de Jessica en brazos, comprende lo que se está perdiendo de la vida. Es exactamente lo que le hace falta como hombre. Pero cuando el padre de

Jessica, Charles Durning, se encapricha de Dorothy, el embrollo empieza a desenredarse.

Todo está perdido: a petición de Dorothy, Jessica deja a Dabney. Luego, como Dorothy, Dustin se deja llevar e intenta besar a Jessica. Jessica se queda horrorizada y le dice a Dorothy que, amablemente, le deje claras las cosas a su padre. Pero luego Dorothy y Charles bailan juntos, y él le pide que se casen. Cuando Dustin llega a su casa, aún vestido de mujer, «La lengua» le está esperando. «Soy una vieja gloria sin talento», admite George, y nos damos cuenta de que Dustin se está mirando en un espejo: George es el lascivo *donnadie* en quien Dustin corría el riesgo de convertirse cuando empezó la aventura. Dustin se libra de George cuando entra Teri. Sabiendo que no le puede decir a Teri toda la verdad, Dustin confiesa que quiere a otra persona.

Noche oscura del alma: Dustin va a ver a Sydney: «Tienes que sacarme del programa», le ruega. Pero Sydney no le puede ayudar. Dustin está atrapado.

Transición al tercer acto: corre el rumor de que dentro de poco la serie, que siempre se había grabado, se va a hacer en directo. Dustin le da a Jessica un regalo a modo de disculpa por haber intentado besarla. Jessica está confusa. Las tramas A y B se cruzan y Jessica le recuerda a Dorothy que fue ella quien la enseñó a hacerse valer. Dustin se da cuenta de que también él tiene que seguir el consejo de Dorothy.

Final: en uno de los grandes finales del cine, *Southwest General*, la serie en que trabaja Dorothy, se emite en directo. De pronto, Dustin, saltándose el guión, ocupa el centro del escenario y suelta un monólogo sobre el pasado secreto de su personaje... que termina quitándose la peluca para revelar que es un hombre. En el plató, todo el mundo se queda de piedra, y cortan a publicidad. Creyendo que le van a aplaudir el gesto, Dustin se lleva un chasco cuando Jessica le suelta un tortazo.

Imagen de cierre: tras pedirle disculpas a Charles, Dustin va a ver a Jessica y le dice lo que ha aprendido: «He sido mejor hombre contigo siendo mujer de lo que nunca fui con ninguna mujer siendo hombre», le dice. El «hombre síntesis» se aleja hacia el crepúsculo junto a Jessica. El tonto ha

triunfado.

FORREST GUMP (1994)

De los muchos triunfos del tonto que se han rodado, el protagonizado por Tom Hanks y dirigido por Robert Zemeckis tal vez sea el más espiritual. Junto con elementos propios de una superproducción, plantea un debate –en el que los personajes representan distintos puntos de vista– que podría desarrollarse en cualquier clase de teología. Entreverados en las secuencias de acción y las carcajadas se lanzan preguntas para las que todos necesitamos respuesta: ¿cuál es el significado de la vida? ¿Cómo debería vivir la mía?

¿Conoces a Forrest Gump, un simplón con un cociente intelectual de 75? Como otros muchos sabios de su naturaleza, es capaz de hacer muchas cosas, como correr muy muy deprisa y jugar al pingpong como un poseso. Y como otros muchos héroes del subgénero «tonto social», en el que el tonto saca a la luz los prejuicios de los «listillos» de la vida, Forrest no quiere dejar en mal lugar a nadie, pero es, claramente, el más inteligente, y especialmente capaz de superar a todos los listos que se le enfrentan.

Aquí el «establishment» es treinta años de cultura americana y la pomposidad con que los demás la reverenciamos. Los años cincuenta, la era hippie, la época disco y hasta el culto al yo que supone el jogging y la cultura del pelotazo demuestran tener menos valor que la tranquila contemplación del atardecer en el Golfo de México y, lo que es más importante, la expresión del amor por los demás. Forrest nos enseña que el tonto tiene una conexión con la verdad. Mientras nosotros recorremos el mundo buscando, él encuentra un universo sentado en un banco mientras espera al autobús.

Subgénero: tonto social.

Primas hermanas: *Charly*, *Zelig*, *Shine*. *El resplandor de un genio*, *Despertares*, *El otro lado de la vida*, *Me llaman Radio*, *Mi pie izquierdo*, *Yo soy Sam*, *Aprendiendo a vivir*, *Máscara*.

Forrest Gump (1994)

Guión de Eric Roth basado en la novela de Winston Groom.

Imagen de apertura: una pluma flota en el aire. Cae a los pies de un hombre con un corte de pelo muy raro. Está sentado en un banco, esperando un autobús.

Declaración del tema: se sienta a su lado una mujer. Se presenta, se llama Forrest Gump, y lo interpreta Tom Hanks. Forrest le ofrece un caramelo a la mujer: «La vida es como una caja de bombones. Nunca sabes el que te va a tocar». Destino versus voluntad; ése es el tema.

Planteamiento: vemos en flashback la infancia de Tom. Es un niño discapacitado físico y mental, con una madre soltera que le adora, Sally Field. Solo como está en el Greenbow de los años cincuenta, estado de Alabama, el niño deja huella en la historia ya desde muy pequeño: gracias a los aparatos ortopédicos que lleva en las piernas, Elvis aprende su peculiar y famosa forma de bailar.

Trama B: en el minuto 13, cuando coge el autobús del colegio, el joven Forrest conoce a la joven Jenny. El tema de la película se desarrollará en su relación.

Catalizador: cuando a nuestro héroe le persiguen unos niños abusones, Jenny le grita: «¡Corre, Forrest! ¡Corre!», y él se da cuenta de que es capaz de correr muy muy deprisa.

Debate: ¿será verdad, como le dice su madre, que sus pies le pueden llevar a cualquier parte? Ésa es la trama A, y la respuesta parece ser «sí». De adulto, Forrest, es decir, Tom, juega al fútbol americano porque corre muy rápido. Tom vuelve a ser protagonista de la historia porque se sitúa junto al gobernador George Wallace en un discurso que se opone a la integración racial y, luego, cuando visita al presidente Kennedy en la Casa Blanca.

Transición al segundo acto: Tom se gradúa en la Universidad, se alista en el Ejército y entra en el «mundo del revés». El objetivo de Tom en la vida es flotar como una pluma, adaptarse a las confianzas, ser sincero y confiar en el destino. De permiso antes de marcharse a Vietnam, ve a Robin Wright, que interpreta a Jenny de mayor, cantando en un club de estriptis. Robin tiene

mucho que aprender. Pone todo su empeño y «voluntad» en que su vida sea mejor, y nunca es suficiente. En el minuto 31, Tom conoce a Mykelti Williamson, Bubba, personaje que se revela en sus diálogos: siempre que habla es para decir algo de las gambas. Tom conoce también a Gary Sinise, el teniente Dan. Los dos serán guías en el camino de Tom, y Tom en el de los dos.

Risas y juegos: para cualquiera que viviera aquella época, la guerra de Vietnam fue definitiva, y las secuencias sobre ella son los momentos más potentes de la película. Tanto en Estados Unidos (donde Robin se convierte en cantante folk) como en las selvas de Asia, esa guerra marca la época. Gary, el «listo», cree, como lo cree Robin, que es dueño de su destino. Pero cuando su pelotón cae víctima de una emboscada, es Tom quien le rescata y le lleva en brazos a un lugar seguro. Mykelti muere, Gary pierde las piernas y a Tom le conceden la Medalla de Honor. Sin embargo, todo el mérito de Tom es seguir el consejo de Jenny: «¡Corre, Tom! ¡Corre!». Tom descubre una nueva destreza: es un as del pingpong. ¿Por qué? Porque se entrega a lo que le ponen por delante sin juzgar si está bien o está mal.

Punto intermedio: después de enseñarle el culo al presidente Johnson en la Casa Blanca, Tom participa en una manifestación contra la guerra. En el minuto 64, las tramas A y B se cruzan y Tom experimenta una «falsa victoria» cuando se encuentra a Robin en el Monumento a Washington, frente a una muchedumbre enfervorecida. «Fue el momento más feliz de mi vida», narra Tom. A partir de entonces, las cosas irán de mal en peor para Robin, que desciende al lado oscuro del consumo de drogas, las relaciones dañinas y la pérdida de fe. Además, tras participar en famoso programa de televisión de Dick Cavett junto a John Lennon –y regalarle la letra de «Imagine»–, Tom se reencuentra con Gary, que es un amargado minusválido en silla de ruedas y está decepcionado con la vida. «¿Ya has encontrado a Cristo, Gump?», suelta.

Los malos estrechan el cerco: Tom cumple su trato con Mykelti y se convierte en «capitán de un barco de pesca de gambas». Robin se pierde todavía más en el mundo de falsos oropeles de Estados Unidos, y empieza a abusar de las drogas duras. Gary se une a Tom y, durante una tempestad en el

mar que casi les cuesta la vida, hace «las paces con Dios» y le da gracias a Tom por haberle salvado la vida. Por esa tempestad, además, Tom y Gary se hacen ricos. Cuando Tom recibe la noticia de que su madre está enferma, vuelve corriendo a casa. En su lecho de muerte, Sally le dice que es él mismo quien tiene que encontrar su destino. Cuando su madre fallece, Tom se queda solo.

Todo está perdido: en el minuto 105, Robin vuelve a casa y duerme «como no había dormido desde hacía años». El «soplo de la muerte» está cerca. Mientras tira piedras a su vieja casa, se «rompe», como ya ha hecho Gary. Tras confesarle a Robin: «Yo no soy muy listo, pero sé lo que es el amor» (créeme, esa frase *nunca* funciona); Tom le pide que se case con él. Ella le dice que no, pero se acuesta con él y se marcha al día siguiente.

Noche oscura del alma: con los zapatos que le dio Robin, Tom echa a correr y, aunque triste, cruza Estados Unidos de punta a punta. Con el telón de fondo de la legislatura de Jimmy Carter y el *Running on Empty* de Jackson Browne, está desolado. Es el reflejo del espíritu que dominó Estados Unidos tras la Guerra de Vietnam.

Transición al tercer acto: a las dos horas de película, las tramas A y B se vuelven a cruzar cuando Tom recibe una carta de Robin y va en su busca. Es cuando está sentado en el banco, esperando al autobús. Y pregunta por la dirección de Robin. Por eso ha contado su historia. Le dicen que Robin vive a unas cinco manzanas.

Final: Tom y Robin se reencuentran. Tras haber abandonado sus búsquedas egoístas, Robin se disculpa y Tom descubre que tiene un hijo, Haley Joel Osment. Robin y Tom se casan y Robin muere, no sin que antes Gary vuelva a aparecer. Se ha convertido en un hombre totalmente nuevo. Camina y tiene novia. Y todo gracias al poder transformador de su amistad con Tom.

Imagen de cierre: ante la tumba de Robin, Tom sintetiza el tema de la película: la vida es destino y voluntad. «No sé si tenemos un destino o si nos lleva el viento. Son las dos cosas al mismo tiempo», dice. Los momentos que más cuentan son los que están tocados por la conciencia de un poder superior. Tom acompaña a su hijo al autobús del colegio, y una pluma se posa a sus

pies... y luego se la lleva el viento, hacia el cielo... hacia nosotros.

UNA RUBIA MUY LEGAL (2001)

Uno de mis triunfos del tonto favoritos es el que convirtió a Reese Witherspoon en una estrella. En el icónico papel de Elle Woods, Reese interpreta a una fabulosa «pez fuera del agua», una chica que pertenece a una hermandad universitaria y que, cuando su guapo novio la deja, lo persigue hasta la Facultad de Derecho de Harvard y allí descubre que debajo de sus dorados rizos tiene algo especial.

A diferencia del «tonto disfrazado», que se enmascara antes de emprender el viaje, del «tonto social», al que el grupo no hace el menor caso por una supuesta suficiencia, del «tonto político», cuyo papel de «bufón en la corte del rey» oculta su superior sabiduría, el «tonto fuera del agua» se trae a tierra firme unos nuevos principios de su pequeño estanque y, de pronto, y de manera casi mágica, esos principios adquieren una nueva dimensión. En esta película, Elle demuestra que el código de su hermandad y sus principios basados en el honor, la verdad y la lealtad, amén de la ética de trabajo de la mujer con poder, pueden conducir a la victoria. Con la ayuda de dos mentores gemelos, una manicura que la enseña tanto como ella enseña a su mentor y un solícito abogado, Luke Wilson, Elle emprende el camino al triunfo.

Con Robert Luketic al timón, la película luce un «título infalible» y una de las paletas de color más intensas de todos los tiempos. El rosa es el matiz del éxito en este «tonto fuera del agua». Lo visten Elle Woods y Bruiser Woods, el chihuahua que Elle se lleva allí adonde va, hasta al tribunal de justicia.

Subgénero: tonto fuera del agua.

Primas hermanas: *El pelotón chiflado*, *Superdetective en Hollywood*, *La recluta Benjamín*, *Cocodrilo Dundee*, *Mi querido mafioso*, *Las locas peripecias de un señor mamá*, *El príncipe de Zamunda*, *Papá canguro*, *Elf*, *Un canguro superduro*.

Una rubia muy legal (2001)

Guión de Karen McCullah Lutz y Kirsten Smith, basado en el libro de Amanda Brown.

Imagen de apertura: «Día perfecto» en la hermandad Row, de la fabulosa Universidad CULA de Los Ángeles. Las chicas de la sociedad Delta Nu firman una tarjeta para desearle suerte a su presidenta y futura reina Reese Witherspoon (Elle Woods). Esa misma noche, le va a pedir a su novio ¡que se case con ella!

Declaración del tema: de compras en busca de un vestido nuevo, a Reese y sus amigas Jessica Cauffiel (Margot) y Alanna Ubach (Serena) la dependienta de la tienda casi las tima. «No hay nada que me guste más que una rubia tonta con la tarjeta de crédito de papá», dice la mujer. Pero Reese le demuestra que conoce mejor el género que ella y no se deja engañar. Que la discriminen por ser rubia es el obstáculo que tiene que superar Reese y el tema de la película.

Planteamiento: Matthew Davis, en el papel de Warner, flamante matriculado en la Facultad de Derecho de Harvard, se presenta a la cita. En el minuto 7 sorprende a Reese con su rechazo: «Si quiero ser senador con treinta años –dice–, tengo que casarme con Jackie, no con Marilyn». Esta variante de la escena «salva al gato» se llama **mata al gato**, y funciona exactamente igual: hasta ese momento, Reese nos ha parecido una rubia de plástico, pero cuando vemos el chasco que se lleva, nos da lástima y nos inspira simpatía. A partir de esta escena, nos ponemos de su lado y deseamos que consiga cuanto se propone.

Catalizador: en el minuto 12, Reese va a un salón de belleza con sus amigas y allí averigua que el hermano de su casi prometido se va a casar con una chica que estudia Derecho. *Eso* es justo lo que ella necesita para recuperar a su chico. Si se convierte en una mujer más seria, ¡quizá él sí quiera casarse con ella!

Debate: ¿la admitirán en la Facultad de Derecho? Cuando su consejero escolar le dice: «No creas que en Harvard les va a impresionar que hayas sacado un diez en Historia de los lunares». Reese, toda una especialista en moda, empieza a estudiar para los exámenes de ingreso en Derecho, renuncia

a la Semana de Grecia, hace un vídeo muy sexy «dirigido por Coppola» y consigue que el consejo de admisiones, integrado exclusivamente por hombres, la admita en la Facultad de Derecho de Harvard.

Transición al segundo acto: en el minuto 20 llega Reese, de un rosa inmaculado, a tierra firme. Y, con Bruiser Woods, su chihuahua, y un tráiler de mudanza con todas sus pertenencias, parece, en efecto, un pez fuera del agua. Su meta sigue siendo ponerse un anillo en el dedo, así que se queda de piedra al enterarse de que su novio se ha prometido con Selma Blair (Vivian Kensington), y estupefacta cuando Selma consigue que el duro y meticuloso Holand Taylor (el profesor Stromwell) la eche de clase.

Trama B: dos tramas B gemelas: una con Luke Wilson (Emmett Richmond), un licenciado con muchas horas de vuelo, y otra con Jennifer Coolidge (Paulette Bonafonte), fiel reflejo de las amigas de hermandad de Reese, su mentora, a quien también ha dejado su novio. Luke y Jennifer le darán a Reese el empujón necesita para entrar en el tercer acto.

Risas y juegos: Reese lleva el rosa a la Facultad de Derecho... y los grises y marrones estudiantes de Derecho la rechazan. Se viste con más discreción y procura encajar, y lleva madalenas a sus compañeros, y recurre a lo aprendido en la CULA. Es el cumplimiento de la «promesa de la premisa».

Punto intermedio: en el minuto 42 se produce un punto de inflexión argumental cuando Selma se la juega a Reese al invitarla a una fiesta y hacerle entender que es una fiesta de disfraces. Reese aparece vestida como una conejita de Playboy y, cuando se tropieza con su exnovio, le dice que debería renunciar a sus metas: recuperarlo a él y licenciarse en Derecho. El encuentro señala el final de la primera parte del viaje de Reese y el comienzo de la segunda. Reese decide redoblar sus esfuerzos como estudiante y, resuelta, en la siguiente secuencia, Luke la ve haciendo cola en una librería (un cruce de las tramas A y B). En su trayecto de ascensión después de tocar fondo, Reese y Jennifer reclaman el perro de ésta a su exnovio (otro cruce de las tramas A y B). Asistimos incluso a un bonito «momento triunfo del tonto» cuando Reese se pone gafas (el disfraz del tonto), para ejercer de abogado de Jennifer. Mientras Selma (la «lista») la observa con miedo, Reese impresiona a Victor Garber (el profesor Callahan) cuando le da un rosado y perfumado

currículum. Finalmente, Victor elige a Reese, y a su exnovio y a Selma, como colaboradores en un caso importante ante los tribunales.

Los malos estrechan el cerco: «Suben las apuestas» cuando Reese entra en el mundo de los bufetes. Acusan de asesinato a Ali Larter (Brooke Taylor), una de sus «hermanas» de Delta Nu; Luke resulta ser la mano derecha de Victor; y aumentan las presiones sobre Reese. Mientras Reese entrena a Jennifer en el arte de cortejar al mensajero que le gusta y la enseña el truco de «agacharse y sacar pechos» (que por mi parte sigo sin entender del todo), el caso sigue su curso... y pinta mal para Ali. Reese consigue que Ali le revele su coartada, pero lo hace en privado, y el código de su hermandad le impide decir en público lo que le han confesado en privado. Con este honorable gesto, Selma se da cuenta de que Reese tiene carácter. Reese y Luke van a ver a la exmujer del hombre asesinado, Raquel Welch. De camino, Reese repite el tema: «Me discriminan porque soy rubia».

Todo está perdido: Reese hace una intervención muy destacada en el tribunal. Victor, viejo libidinoso, la llama a su despacho e intenta ligársela. Desolada, Reese abandona el bufete mientras Selma la acusa de acostarse con el profesor para conseguir sus propósitos. Reese se da cuenta de que nunca la valorarán por su cabeza.

Noche oscura del alma: Reese se despide de Luke y hace las maletas.

Transición al tercer acto: las tramas A y B se cruzan a toda velocidad. Primero, Ali detiene a Reese en una peluquería y Holand Taylor le dice que no se rinda. Luego, Luke y Selma (que ya no desconfía de Reese y se convierte en su aliada) hablan con Ali, le dicen que Victor quiso abusar de Reese y la convencen de que le despida como abogado, ¡y contrate a la rubia!

Final: escena final en el juicio. Están todos, incluidas las amigas de Reese de Delta Nu y Jennifer con su novio mensajero. Reese entra vestida de rosa, en un perfecto ejemplo de síntesis. Y exactamente igual que en la primera escena, cuando por lo que sabe de ropa impide que la dependienta la engañe, gracias a sus conocimientos de peluquería, Reese consigue que la hija de la víctima confiese el asesinato de su padre, ¡y gana el caso! Y luego llega su verdadero triunfo: su ex le pide que se case con él, y ella le rechaza.

Imagen de cierre: un gran cambio desde la imagen de apertura: aparecen

los títulos de crédito sobre la imagen de Reese graduándose en Derecho como
¡la primera de su promoción!

VIRGEN A LOS 40 (2005)

El riesgo de esta película está ya en su título, porque, por llamativo que sea (¡es también el gancho!), deja la sensación de que podría ser un poco, ¿cómo decirlo?, adolescentoide. Y, en efecto, si esta «farsa de la naturaleza» dirigida por Judd Apatow no decepciona en ese aspecto, lo que en realidad nos ofrece es una comedia amable, tierna y que hasta cierto punto nos inspira. Como ejemplo de «tonto sexual» es de esas historias en las que al héroe lo confunden con un donjuán cuando en realidad es todo lo contrario.

Gran parte de la deliciosa finura de ese dilema se debe al hábil guión de Apatow. Tanto en *Un loco a domicilio* como en *Lío embarazoso*, apuesta por un enfoque muy hermanos Farrelly: empieza con un tópico que va cobrando significado a medida que avanza la película. También ayuda tener a Steve Carell (cuyo tímido personaje contribuye a dar credibilidad a la tonta premisa) como protagonista y coautor del guión.

Steve interpreta a un simple empleado de una tienda de electrónica. Su aventura comienza cuando admite que, aunque acaba de cumplir cuarenta años, nunca ha «marcado un tanto». Para conseguir que lo haga contará con sus compañeros de trabajo, que, cada uno a su manera, se consideran unos expertos en el tema. Pero hasta que Steve les enseña cómo hay que hacerlo, no empiezan a madurar. Y el tonto nunca ha logrado un triunfo mayor que en el número musical que cierra la película, en el que, al son de *Hair*, todo un himno, nuestro héroe, que ha conseguido dejar de ser virgen a los cuarenta, celebra la gloria de haber tenido paciencia.

Subgénero: tonto sexual.

Primas hermanas: *Yo te amo*, *Alicia*, *El guateque*, *Tócala otra vez*, *Sam*, *Bob*, *Carol*, *Ted y Alice*, *El mejor amante del mundo*, *Loverboy*, *Roxanne*, *Abajo el amor*, *El diario de Bridget Jones*, *El gurú del sexo*.

Virgen a los 40 (2005)

Guión de Judd Apatow y Steve Carell.

Imagen de apertura: conocemos a Andy Stitzer, al que interpreta Steve Carell. Está en su cama, dormido, y parece triste. Cuando se despierta sabemos por qué: su erección matinal le revela que lleva mucho tiempo «sin descargar». Steve, que a pesar de su edad, es muy infantil, se prepara el desayuno para afrontar el día. Se pone un casco y coge la bici para ir a trabajar, no sin antes saludar con la mano a la pareja que vive encima de él.

Declaración del tema: el vecino le devuelve el saludo y dice: «Ese hombre tiene que encontrar pareja». Ése es el tema. Pero ¿es cierto? ¿Es necesario practicar sexo para que la vida esté completa?

Planteamiento: Steve trabaja en Smart Tech, una tienda de aparatos electrónicos. Hablando del fin de semana con un compañero, Seth Rogen (en el papel de Cal), escucha una gráfica historia sexual, mientras él solo puede hablar de cómo prepara los sándwiches vegetales. Y conocemos a los demás: Paul Rudd (David), que echa de menos a su exnovia, y Romany Malco (Jay), que lleva la cabeza afeitada y es aficionado al juego. Los colegas invitan a Steve a su partida de póker suponiendo que es un patán, pero les gana. No será la última vez que Steve se impone a sus colegas. En realidad, la partida no es más que el prelude de otras victorias del «tonto». Cuando terminan de jugar, los chicos empiezan a hablar de sexo. Steve se muestra tímido.

Catalizador: y en el minuto 13 se descubre el pastel: ¡todavía es virgen!

Debate: ¿qué debe hacer? Avergonzado, y un poco asustado de que los chicos lo sepan, Steve piensa en dejar el trabajo. Al revisar su vida averiguamos que nunca ha tenido relaciones sexuales, aunque a veces ha estado cerca. Tiene cuarenta años, y colecciona soldaditos y tebeos de superhéroes, y es muy aficionado a los videojuegos. Esa vida ahora corre peligro, porque Paul y los demás intentan convencerle de que intente dejar de ser virgen. Steve no puede escapar de una sociedad consumida por el sexo; hasta unos anuncios de un perfume llamado «Erupción» parecen perseguirlo allí donde va.

Transición al segundo acto: en el minuto 22, Steve accede a salir con los

chicos e ingresar en el mundo de los «hombres», o de lo que consideran hombres los coleguillas con los que trabaja. Los consejos que le dan para «hacerse hombre» son para partirse. Primera idea: encontrar a una chica borracha. En un club, Steve la encuentra y los chicos le mandan a casa con ella, pero de camino a casa, la chica le vomita encima. Steve lo ha intentado pero sigue siendo virgen.

Trama B: en el minuto 33, Steve conoce a Catherine Keener (Trish), que no solo tiene una edad más apropiada para él, sino que se siente atraída por él. Catherine trabaja muy cerca y le da su número de teléfono, pero es demasiado tímido para llamarla. Catherine será su agente de cambio.

Risas y juegos: casi desde que los vemos juntos nos damos cuenta de que Catherine está hecha para Steve, pero, por la «promesa de la premisa», tenemos que ver hasta qué punto el pez Steve está fuera del agua. Sus colegas lo inician en su mundo y lo encierran en una tienda donde ponen pelis porno. También lo llevan a depilarse, en una escena hilarante y dolorosa («Nos va a hacer falta más cera»). En el minuto 46, y tras decirle que tiene que comportarse como David Caruso en *Jade*, Seth se lleva a Steve a conocer a Beth, una rubia salvaje, y ella cree que Steve es todo un donjuán. Más tarde, Paul se presenta en casa de Steve con una caja llena de películas porno y se lo lleva a un lugar de citas rápidas donde conocemos a la furiosa ex de Paul.

Punto intermedio: después de que los chicos le manden una prostituta (que resulta que es un hombre), terminan las risas y los juegos. Harto de las idiotas ideas de sus colegas, Steve «sube las apuestas» y las tramas A y B se cruzan cuando le pide salir a Catherine. Ahora es el tonto el que enseña a los «hombres».

Los malos estrechan el cerco: la cita de Steve va bien, pero aparece un «chico malo»: el hecho de no poder decirle a Catherine que es virgen – también las llamadas cuando casi está obligado a confesarlo son «chicos malos»–. Cuando no sabe cómo ponerse un condón, y le interrumpe la «lista», es decir, Kat Dennings, la hija de Catherine, que le odia nada más verlo, Steve y Catherine llegan al acuerdo de salir veinte veces antes de entrar en mayores intimidades. Otro «chico malo» es Jane Lynch, la cachonda jefa de Steve, que le sugiere que se acuesten. Pese a tanta presión, Steve asciende

en el trabajo y pasa de chico de los recados primero a vendedor y luego a jefe de planta. Catherine le enseña a conducir y él empieza a vender su colección de soldaditos en eBay. Además, estrecha relaciones con Kat en una gran escena en la que, haciendo prácticamente de padre adoptivo, admite que es virgen. En una sala llena de adultos que se esfuerzan por todos los medios por ponerse a la altura de sus hijos, el candor de Steve es heroico.

Todo está perdido: a medida que Steve madura, empieza a dar consejos a sus amigos, incluido Romany, ¡que pide consejo al virgen! Pero cuando se cumplen las veinte citas con Catherine, y Catherine sugiere que hagan el amor, Steve se asusta y la culpa de obligarle a vender sus soldaditos. También defiende con orgullo el hecho de ir en bici a todas partes, aunque en un hombre de su edad quede un poco raro.

Noche oscura del alma: confuso, Steve se emborracha en una fiesta para Romany, cuya novia está embarazada. Según parece, Romany por fin sienta la cabeza. Steve conoce a Beth, que se lo lleva a su casa. Beth es una friki de cuidado, y ni siquiera borracho puede Steve tener relaciones con ella. En una escena tierna y divertida, sus colegas lo rescatan... y Seth se queda en casa de Beth. Cuando llega a su casa, Steve encuentra a Catherine, que le está esperando. Pero sigue sin poder decirle la verdad. Las tramas A y B se cruzan cuando ella se marcha hecha una furia.

Transición al tercer acto: una fresca «persecución hacia el aeropuerto» cuando Steve va en bici en busca de Catherine... y tiene un accidente en el que atraviesa un cartel de «Erupción». Catherine consuela a Steve, que se atreve a decirle la verdad: «Soy virgen».

Final: la boda de Catherine y Steve y la carrera al hotel. «Tres minutos y medio más tarde...» la sonrisa de Steve cuando está tumbado en la cama tras su sesión de disfrute es realmente graciosa.

Imagen de cierre: cantando *Aquarius*, el reparto entero celebra el sexo.



«El triunfo del tonto» se manifiesta en todo tipo de formas y tamaños. En *Una rubia muy legal*, Reese Witherspoon lleva «el rosa» al campus de

9. Soy un interno

Eres un hombre, o una mujer, de las cavernas. Y con tus colegas neandertales estás a punto de unirte a una gran tradición: ¡la caza del gran mamut lanudo! Supone semanas de ceremonias tribales, incluido un ritual previo en el que sacrificaremos a una «virgen» (la chica que no se acuesta ni se acostará con el jefe) en el altar de los dioses y una táctica de búsqueda y acoso comprobada desde hace generaciones y que garantiza la muerte de la tercera parte de los cazadores. No sumarte a la partida sería lo mismo que traicionar a tus compañeros, pero, en el momento en que vas a tu choza a coger la lanza, notas una incómoda sensación en la boca del estómago y te asaltan las dudas: ¿y si en vez de salir a cazar nos tomáramos una deliciosa ensalada?

Si reconoces siquiera alguno de estos detalles en tu ADN, es probable que te identifiques con esas historias que agrupo en el género «Soy un interno». La sensación del cazador en la boca del estómago es la misma que experimentamos cuando estamos sentados en nuestro cubículo de trabajo, al hacer cola ante la cantina de un campamento militar o al unirnos a un grupo de amigas para asistir a la presentación de un nuevo e infalible producto de adelgazamiento. La diferencia entre una «familia» con la que podemos contar y una «secta» no siempre está clara, y las ventajas e inconvenientes de formar parte de una pandilla son nuestro eterno debate. Aunque conocemos los peligros de la soledad, el nudo en la tripa suele ser una bendición: es lo que nos diferencia de los demás, y lo que, dadas las circunstancias, quizá no solo nos pueda salvar sino salvarlos a ellos también. Si estos relatos son producto de la era post-Ilustración, en la que ser «individuo» es un derecho institucionalizado, la sensación a que me refiero pertenece a todas las épocas.

Una de las razones por las que me gustan estas historias es que, como persona creativa que soy, todos los días me encuentro con el dilema que plantean. Somos los escritores, los autores, los guionistas, los que denunciarnos que el rey va desnudo y, con frecuencia, los únicos que tenemos la lucidez –o, quizá, simplemente sea que no tenemos nada que perder– de

decirle al grupo que va por el camino «equivocado». He dado al género ese nombre por abundar en esa pregunta que se hace siempre todo el que se enfrenta al establishment: ¿quién está más loco: ellos o yo?

Allí donde se congrega un grupo, florece un negocio o se reúne una familia, surge ese enigma. Unirse a los demás o no, hacer las cosas a la manera del grupo o a mi manera. El dilema debe de ser importante, ¡porque el género ha dado innumerables ejemplos!

Está el «interno en el Ejército», con películas como *Gallipoli*, *La chaqueta metálica*, *M*A*S*H* y la mejor: *La gran ilusión*, de Jean Renoir. Está también el «interno en la empresa», con ejemplos como *Cómo eliminar a su jefe*, *Trabajo basura* y *Network (Un mundo implacable)*, con guión de Paddy Chayefsky. Luego está el «interno en la familia», con películas como *Uno de los nuestros* y *Los Tenenbaums, una familia de genios*; y también el «interno con problema», donde un reparto diverso se las tiene que ver con un tema muy concreto (*Crash*, *Short Cuts (Vidas cruzadas)*, *Babel*). Y como el adoctrinamiento para entrar a formar parte de la maquinaria es tan corriente, está también «interno y mentor», que incluiría películas como *Wall Street*, *El diablo se viste de Prada* y *Traveling Man*, una *tv-movie* protagonizada por John Lithgow que trata de la batalla entre pupilo y mentor, en este caso dos viajantes.

Las reglas de estas historias no cambian, de modo que, si te atienes escrupulosamente a mi doctrina, verás que todas ellas tienen (1) un grupo, (2) una elección y (3) un sacrificio.

La mayoría de ellas tienen también moralina: ¡cuidado con a qué grupo te unes!

La señal número uno de que nos encontramos ante una historia del género es: trata de un grupo. Si esa palabra, «grupo», o «conjunto», o «historias múltiples», aparece en tu cuaderno de notas, ¡ojo!, tienes entre manos un «Soy un interno». A menudo eso quiere decir problemas en el trabajo, sociedades cerradas, dilemas éticos o lazos de lealtad. Me encanta aprender cosas de trabajos singulares, y películas como *Fuera de control* (sobre controladores aéreos) y *Boogie Nights* (sobre la industria del porno en los años setenta) nos ofrecen una mirada lúcida e incisiva sobre determinadas

profesiones.

El género cuenta con diversos personajes frecuentes y característicos. Uno es el **Brando**, un rebelde que se opone al sistema con el objetivo de revelar sus lagunas. Se llama así por Marlon Brando en *El salvaje*, que cuando le preguntan contra qué se rebela, contesta: «¿Tú qué me ofreces?». Antihéroes como el Donald Sutherland de *M*A*S*H*, el Jack Nicholson de *Alguien voló sobre el nido del cuco* y el Kevin Spacey de *American Beauty* existen solo para mostrar los defectos del sistema. En muchos «Soy un interno» hay también un **inocente** que tal vez pueda convertirse en el héroe. Es el personaje con quien más se identifica el público –es nosotros–, porque el público –nosotros– desconoce las reglas, que es lo que le pasa a Jane Fonda en *Como eliminar a su jefe*, a Tom Hulce en *Desmadre a la americana* y hasta a Al Pacino en *El Padrino*, que vive al margen del grupo y es «virgen» hasta que, arrastrado por las circunstancias, entra a formar parte de la *familia*.

La «elección» que debe tomar el o los personajes es el conflicto dramático sobre el que pivotan estas películas. «¿Seguirá dentro del grupo o lo dejará?», nos preguntamos del «inocente» Ray Liotta en *Uno de los nuestros*, mientras la trama nos va mostrando los pros y los contras de ser «uno de los suyos». Por medio de Ray nos preguntamos si nosotros también seríamos capaces de unirnos a los ritos tribales que acompañan su ascenso en la familia: desde que «pierde la virginidad», es decir, cuando lo arrestan por primera vez, pasando por los riesgos de actuar contra el jefe por vender drogas por su cuenta, hasta el que es su último acto de traición, o de cordura, dependiendo del punto de vista, cuando decide darles pruebas a los federales y ponerse en contra de unos hombres que hasta ese momento habían sido como hermanos para él. Muchas veces, a medida que avanza la historia, la elección es cada vez más compleja, más difícil de entender, y más complicado resulta atenerse a las reglas del grupo –especialmente en lo que se refiere a la lealtad–. Esa «elección» nos recuerda lo que ya sabemos de los grupos: o sus reglas son de locos, o es que nos gusta cuestionarlas.

Otro personaje frecuente en el género es el **hombre de empresa**, un autómatas atrincherado en el sistema. Curiosamente, muchos de estos personajes sufren disfunción sexual... y locura: Robert Duvall en *M*A*S*H*

Denzel Washington en *Training Day (Día de entrenamiento)*, Humphrey Bogart en *El motín del Caine*, Jack Nicholson en *Algunos hombres buenos* y Louise Fletcher en *Alguien voló sobre el nido del cuco* dan muestras de una conformidad con lo «normal» que equivale a impotencia.

Por último, en todas las películas del género, el héroe está obligado a tomar una decisión, que siempre es la misma: ¿ellos o yo? Ése es el «sacrificio», el acto de rendir nuestra individualidad al grupo o de destruir una comunidad cuando demuestra que no es lo que nos prometía. El resultado se observa con claridad al final de *Uno de los nuestros*, e incluso en comedias como *Desmadre a la americana*, con la conflagración en el desfile final –con aquel «¡Cómeme!»–, o el infierno con que termina *Trabajo basura*, donde queman literalmente la empresa. Con frecuencia, las películas del género terminan con el sacrificio individual y un final aleccionador en el sentido de lo que ya sabemos sobre la unión del individuo con el grupo. Fíjate en los finales de *El Padrino II*, *American Beauty* y *Alguien voló sobre el nido del cuco*, en los que la mirada perdida y la expresión muda y casi idéntica de sus héroes nos dice que su «sacrificio» ha sido... un suicidio.

La verdadera lección, y lo que estas historias nos dicen, es que no atender a nuestra voz interior es muy peligroso. Como todas las buenas historias, este género nos deja un mensaje más hondo: ¡el orden imperante tiene un origen superior! No la tradición, no nuestros padres, no el hombre de las cavernas que encabeza el grupo. A nosotros, los que escuchamos a nuestro espíritu interior, nos impulsa un poder que se puede imponer a todo.

Las historias sobre la comunidad, la dinámica de los grupos y la fe, o la desconfianza, en el sistema, son los relatos más primarios que se pueden contar. Siempre que un guionista me cuenta una, le pregunto: «En esas circunstancias, ¿tú qué harías?». ¿Por cuánto tiempo puedes tú, individuo, creer en los demás, confiar en ellos sin renunciar a lo que más te importa?

Si nos acordamos de lo que hemos vivido, nos daremos cuenta de que, en muchas ocasiones, el individuo acaba arrojado por la borda. Estas historias son nuestra forma de contraatacar, y de dar a quienes creen que los derechos del individuo valen tanto como los del grupo un lugar para entrar en acción. Si tienes una historia que va contra las reglas, ¡escríbela! Incluso aunque las

reglas que quieres cuestionar ¡sean las de este mismo libro! «Todos los guionistas son unos cabezotas», dijo cierto autor célebre a quien todos conocemos... y queremos.

¡Y cuánto nos gusta que lo sean!

Y tu protagonista ¿es un interno o va por libre?

¿Tienes una lealtad inquebrantable a los principios de este aleccionador cuento? Pues únete a nosotros y conocerás todos nuestros dictados:

1. Todas las historias de este género tratan de un «grupo» único: una familia, una organización o una empresa.
2. La historia consiste en una «elección», en un conflicto que enfrenta a un «Brando» o a un «ingenuo» a un «hombre de empresa».
3. Por último, debe haber un «sacrificio», que conduce a uno de estos tres finales: unión, destrucción o... «suicidio».

Si lo que quieres es contar la historia de una comunidad, échale un vistazo a las siguientes películas.

M*A*S*H (1970)

La buena noticia es: has ganado el Óscar al Mejor Guión Original. La mala: la película basada en tu guión se aparta tanto de lo que tú escribiste que no vas a reconocer ni la sombra. ¿Te parece imposible? Pues no lo es. Es lo que le pasó a Ring Lardner, Jr. con *M*A*S*H*. Y, sin embargo, en manos del director Robert Altman, que se apropió del guión de Lardner y del conjunto de la producción, la película se convirtió en la obra de un genio –por no mencionar la serie de televisión a que dio lugar.

Pero, para lo que a nosotros nos importa, *M*A*S*H* es sobre todo un estupendo ejemplo de «interno en el Ejército». Habla de los «payasos» habituales en la institución que tratan de aplastar las individualidades. En principio tratar de encontrarle una estructura parece tarea de locos. El estilo de Altman, tan afecto a la improvisación y a los filmes de protagonistas colectivos y episódicos, va contra toda estructura, hasta el punto de que ¡parece que no la tengan!

Pero hay que fijarse bien.

Altman recurre a las mismas herramientas narrativas que todos utilizamos, y a los hitos ya familiares del punto intermedio, la transición al tercer acto y el final, solo que los deconstruye, igual que un músico de jazz hace con una canción popular. Unidos por los mensajes de los altavoces del campamento (un hallazgo que Altman encontró en la sala de montaje), la película es la historia de un cirujano de una MASH (unidad quirúrgica móvil del Ejército), interpretado por Donald Sutherland, que reta a una serie de «hombres de empresa» como Robert Duvall y Sally Kellerman. Robert acaba en el manicomio, Sally se pasa a «nuestro» bando en una perfecta síntesis del tercer acto.

Subgénero: interno en el Ejército.

Primas hermanas: *Consejo de guerra*, *Gallipoli*, *Senderos de gloria*, *Platoon*, *Algunos hombres buenos*, *Taps*, *más allá del honor*, *El motín del Caine*, *Top Gun*, *ídolos del aire*, *La chaqueta metálica*, *Cuando éramos soldados*.

M*A*S*H (1970)

Guión de Ring Lardner, Jr. basado en la novela de Richard Hooker.

Imagen de apertura: se oye la canción de la película, *Suicide is Painless* [El suicidio no duele], mientras un helicóptero que lleva la camilla de un soldado herido atraviesa el cielo antes de aterrizar en el hospital de la campaña donde transcurre toda la película. El «suicidio» es la decisión de todos los que se rinden al «grupo».

Declaración del tema: conocemos a Donald Sutherland (Hawkeye Pierce). Mientras espera el traslado a una MASH, un oficial le dice: «Solo porque seas capitán no te creas que mandas en todo este tinglado». ¿Quién manda en ese tinglado? Ése es nuestro tema. El silbido de Hawkeye nos dice que es igual que su tocayo Ojo de Halcón, el iconoclasta personaje de James Fenimore Cooper, el autor de *El último mohicano*.

Planteamiento: «Y entonces llegó Corea...» Al ritmo de una marcha militar, un *crawl* nos indica que estamos en la Guerra de Corea, punto de inflexión en la visión general de los norteamericanos de los conflictos bélicos. A cargo de la unidad MASH, Roger Bowen (el coronel Blake) y Gary Burghoff (Radar) esperan al nuevo médico sin saber que se trata de Donald, que se ha quitado del uniforme las insignias de capitán. En el minuto 7, Donald conoce a Tom Skerrit (Duke), otro cirujano, e intenta ligar con las enfermeras. En el Ejército, todo –las vajillas, la normativa, hasta la relaciones entre hombres y mujeres– discurre según las reglas, pero no por mucho tiempo.

Catalizador: en el minuto 12, llevan a Donald y a Tom a sus puestos y conocen a Robert Duvall (el mayor Frank Burns), que está enseñando a un niño coreano a leer la Biblia. En cualquier otra película, este personaje recibiría aplausos, pero como es un Brando típico, Donald sospecha de él desde el principio. En el minuto 17, Donald pide que le cambien a su compañero de habitación: «Necesitamos un cortador de pechos». Le prometen que Robert estará fuera de «su» tienda en veinticuatro horas.

Debate: ¿se saldrá Donald con la suya? ¿Conseguirá la MASH un cirujano mejor? Al fin y al cabo, es el Ejército, y las condiciones son pésimas.

Transición al segundo acto: en el minuto 20 arrancan a Donald de los brazos de una enfermera casada para que conozca a su nuevo compañero de tienda y operaciones. Se trata de Elliott Gould (John McIntyre, *Trampero*), que no dice palabra hasta que Donald le ofrece un Martini y saca ¡su propia lata de aceitunas! Parecen la pareja ideal. En el minuto 25, Donald reconoce a Elliott. Comparten un pasado, porque los dos jugaban al fútbol en la universidad (es una anticipación del final de la película), y ahora comparten también el futuro –y los planes para librarse de médicos incompetentes como Robert.

Trama B: en el minuto 27 llega Sally Kellerman (la mayor Margaret O’Houlihan). Es «la típica oficial». Donald y ella se odian nada más verse. A través de la batalla que tienen a lo largo de la película se discutirá el tema. Sally será el personaje que más cambie y el parámetro por el que mediremos hasta qué punto Donald consigue desmilitarizar el Ejército.

Risas y juegos (primera parte): en una película plagada de buenos momentos para introducir en el tráiler, la primera remesa empieza cuando los graciosos del campamento, Donald y Elliott, cogen unos martinis y a unas enfermeras en un intento por olvidar sus sesiones quirúrgicas, llenas de sangre e inhumanidad. Cuando Robert hace creer a un chico que es responsable de la muerte de un paciente, Elliott le derriba de un golpe. En el minuto 37, eligen a Elliott cirujano jefe, y en el minuto 38, Sally y Robert escriben una queja. Se han formado dos bandos... y uno de ellos estrecha relaciones, porque Sally y Robert se acuestan. Durante su sesión de sexo, nace «Labios Calientes» en el momento en que un altavoz difunde por el campamento los gemidos y comentarios de la pareja en plena pasión. Al día siguiente, Donald pica a Robert y éste pierde los nervios, le ponen una camisa de fuerza y se lo llevan.

Punto intermedio: Robert ya no está, pero surge un nuevo inconveniente... o no. John Schuck (Sin Dolor), el dentista del campamento, tiene problemas sexuales: no puede culminar. Pensando que es homosexual, lo cual era vergonzoso en 1952, decide suicidarse. Con la ayuda de toda la panda, que aparece retratada en una pose similar a *La última cena*, se cura, en una «falsa victoria» sobre la muerte, cuando, en el minuto 65, se acuesta con

una enfermera que abandona el campamento.

Los malos estrechan el cerco: ya al mando, los chicos abundan en sus buenos actos y reciben más críticas. Operan a un prisionero de guerra y le sacan sangre al coronel... ¡cuando está dormido! En una «falsa victoria» de la trama B, desnudan a Labios Calientes en las duchas, que pierde la poca dignidad que le quedaba. «¡Esto es un manicomio!», grita la pobre. Más tarde, en Risas y juegos (segunda parte), Donald y Elliott cogen sus palos de golf y se marchan a Tokio a descansar. Con otra broma de las suyas, dejan en ridículo a otro «payaso» del Ejército –un oficial a quien las bromas no le parecen divertidas– para salvar al hijo ilegítimo de un soldado.

Todo está perdido: al volver de Tokio, los chicos encuentran a Tom y a Sally juntos –Sally empieza a entrar en el juego–, pero en un falso «todo está perdido», reciben la noticia de que, respondiendo a las quejas cursadas por Sally, está a punto de llegar un gerifalte. En otra película, esto señalaría la «muerte» de la carrera *antimilitar* de Donald.

Transición al tercer acto: en vez de eso, en el minuto 93, el general reta a la MASH a un partido de fútbol americano. Mientras Sally organiza a las enfermeras como animadoras, las tramas A y B se cruzan y Donald concibe un plan: para ganar el partido, incorporarán a un jugador profesional, pero lo harán pasar por un aficionado más.

Final: no hay motivo para que la secuencia del partido funcione, pero funciona. De alguna manera, el enfrentamiento entre el equipo antiestablishment de la unidad MASH con el equipo estilo general Patton pone fin al conflicto que se venía fraguando. El pelotón de la MASH, reforzado con un gorila fortachón (Fred Williamson), representa a los débiles, pero ganan. Sally se alegra mucho, y nosotros también. En el campamento, todos celebran la victoria.

Imagen de cierre: Donald tiene que volver a casa. Cuando le da la noticia a Tom en plena operación, nos damos cuenta de que, pese a todo, en el campamento nada ha cambiado. Han ganado «ellos». La locura de la guerra continúa. Él ya no forma parte de ella.

HAZ LO QUE DEBAS (1989)

El debate interno entre el deseo de pertenencia y la necesidad de «hacer lo que se debe». No hay mejor descripción del dilema que plantea este género, y es el corazón de la que, según la crítica, es la mejor película del guionista y director Spike Lee. Con un reparto estelar con «desconocidos» (por aquel entonces) como Martin Lawrence y Rosie Perez, e interpretaciones excepcionales de veteranos como Ossie Davis y Ruby Dee, el filme trata de la lucha entre responder a la atracción del grupo o escuchar esa «vocecita interior» que todos oímos.

En el vórtice del debate el propio Spike Lee (en el papel de Mookie, «Tonto»), justo entre la infancia y la madurez, la familia de origen y su nueva familia, la paz (que simboliza Martin Luther King) y la guerra (que representa Malcolm X). Es leal a su orgulloso jefe y mentor, Danny Aiello, pero teme a sus hijos y al incierto futuro.

El día más caluroso del año, el odio racial estalla en una calle de Brooklyn. A pesar de que Ossie Davis (Da Mayor, «El alcalde») y Ruby Dee (Mother Sister, «Madre Hermana») piden calma, las fricciones hacen que salten chispas y provocan un incendio. Lo prenden los radicales puntos de vista de Bill Nunn (Radio Raheem, «Radio Guapo») y Giancarlo Esposito (Buggin' Out, «Eскурridizo»). A Spike le dirán «haz lo que debas». Ser fiel a sí mismo le cambiará la vida.

Subgénero: interno en la familia.

Primas hermanas: *El Padrino*, *Los chicos del barrio*, *Uno de los nuestros*, *La fuerza del cariño*, *El club de la buena estrella*, *Liberty Heights*, *Avalon*, *American Beauty*, *Los Tenenbaums*. *Una familia de genios*, *Spanglish*.

Haz lo que debas (1989)

Guión de Spike Lee.

Imagen de apertura: Rosie Perez bailando al ritmo de *Fight the Power*, de Public Enemy. Bella y fuerte (Ernest R. Dickerson es el director de fotografía, que es extraordinaria), no tardará en ponerse unos guantes de boxeo. No estamos bailando, nos estamos preparando para la batalla.

Planteamiento: una mañana de verano. La previsión del tiempo para el barrio de Bedford-Stuyvesant, del distrito neoyorquino de Brooklyn, dice que hará mucho calor. La hace el DJ local, Mister Señor Love Daddg, es decir, Samuel L. Jackson. Conocemos a Spike Lee, en el papel de Mookie. Está contando dinero, y, al principio, está solo. Cuando termine la película, a la mañana siguiente, estará con Rosie (Tina) y su hijo Hector. A lo largo del filme ocurrirá algo que hará posible esa transformación. Vemos también a Danny Aiello (Sal) y a sus hijos, los fornidos propietarios de Sal's Famous Pizzeria, un imprescindible del barrio de Bed-Stuy –que no tardará en caer a causa de la antipatía racial–. También conocemos a Roger Guenveur Smith (Smiley), que es tartamudo. Vende una foto de Martin Luther King con Malcolm X. Las visiones políticas opuestas de ambos líderes constituyen el quid de la cuestión del dilema de Spike, que es también el dilema de su comunidad.

Catalizador: en el minuto 11, Spike llega al trabajo y le dicen: «Otra vez tarde». Quien lo dice es John Turturro (Pino), el hijo más intolerante de Danny y un «hombre de empresa». La tensión entre Danny y John marca el tono del día. También conocemos a Bill Nunn (Radio Raheem), un hombre fuerte y callado que proclama «Fight the Power» («Oponte al poder»). Será él quien prenda la llama.

Debate: ¿dónde residen las lealtades de Spike? Spike es la encarnación del dilema del género: es un **ingenuo** atrapado en el sistema.

Transición al segundo acto: en el minuto 19, tras degustar la pizza de Danny, Giancarlo Esposito (Buggin' Out), un Brando, se queda mirando una pared de Sal's Famous y solo ve fotos de italo-norteamericanos. «¿Por qué no hay ningún hermano en la pared?», protesta. Y como Bed-Stuy es

fundamentalmente una comunidad afroamericana, quiere respuestas. En vez de ello, Danny lo echa a patadas ante la mirada de Spike. De momento, Spike trata de que su jefe esté contento.

Declaración del tema: en el minuto 23, mientras hace una entrega a domicilio, Spike recibe un consejo de Ossie Davis (Da Mayor): «Haz siempre lo que debas». Como luego veremos, escuchar su voz interior o no depende de Spike, es su elección.

Trama B: Ossie es el portavoz de la comunidad, su salvavidas errante y su veterano y ajado héroe. Su romance con Ruby Dee (Mother Sister), que al principio le odia, es el espacio donde se debaten los viejos valores de la comunidad y el tema de la película. Al igual que para Spike, el día de hoy supondrá un punto de inflexión para Ossie: mañana no estará solo.

Risas y juegos: vemos la ciudad un día de calor. Cuando unos chicos abren las bocas contraincendios y juegan bajo el agua, llega la policía y las cierra pero, de momento, todos son bienintencionados defensores del *statu quo*. Los niños se meten con John Savage (un ciclista con un jersey del baloncestista blanco Larry Bird) por ser un yuppie renovador que vive en una casa muy cara (un típico «brownstone»). Vemos más fricciones cuando Robin Harris (Sweet Dick Willie, «Dulce picha polla») incordia a los propietarios coreanos de un supermercado. En el minuto 48 obtenemos un primer plano del odio cuando varios vecinos se quejan directamente a la cámara.

Punto intermedio: en el minuto 75 ya se han sentado las bases y estalla el conflicto: Danny le dice a John que no se marcha y Buggin' Out decide organizar un boicot de la pizzería. «Suben las apuestas» cuando la hermana de Spike le visita y Danny flirtea con ella bajo la atenta mirada de Spike y John. Se produce una «falsa victoria» en la trama B cuando Ossie compra flores para Ruby. En el minuto 79 se pone el sol y Spike le dice a su hermana: «Voy a moverme».

Los malos estrechan el cerco: aumenta la tensión entre Danny y Spike por las atenciones que Danny le dedica a la hermana de Spike. Más tarde, Spike vive un momento de acercamiento con Rosie que parece la calma antes de la tormenta, porque llegan los polis a la pizzería y actúan con agresividad. John y su hermano pequeño se pelean en la trastienda y John dice que Spike no es

de fiar. ¿Es posible que sienta celos de la relación de Spike con su padre?

Todo está perdido: a punto de cerrar y satisfecho de haber concluido una nueva jornada, Danny tiene que enfrentarse a Bill y a Giancarlo. El radiocasete de Bill se rompe y Giancarlo exige una satisfacción. El conflicto acaba en violencia. Danny coge su bate de béisbol y destroza el radiocasete. Bill ataca a Danny y la pelea acaba en la calle. Llega la policía y arresta a Giancarlo y hace una llave a Bill, que acaba muriendo de asfixia ante la mirada del barrio. En el minuto 95, todo el mundo está en shock.

Noche oscura del alma: Roger G. Smith grita mientras la policía se lleva el cadáver. Danny insiste en que él no ha tenido nada que ver. Ossie intenta calmar a todos y la comunidad está a punto de hacerle caso. Y el que está a punto de «sacrificarse» se ha quedado estupefacto.

Transición al tercer acto: ingenuo se vuelve Brando: Spike coge una papelera y la tira contra la ventana de Sal's. Empieza la revuelta.

Final: los chicos del barrio queman la pizzería y las tramas A y B se cruzan cuando Ossie se lleva a Danny a un lugar seguro y consuela a Ruby. El supermercado coreano será el siguiente local que destruyan, pero el dueño se dirige a los alborotadores: «Yo, negro», les grita. La ocurrencia diluye la violencia y los vecinos de quedan mirando cómo los bomberos apagan el fuego. En una nota de síntesis, Roger G. Smith coloca su foto de Martin Luther King y Malcolm X sobre el restaurante abrasado de Danny.

Imagen de cierre: Spike se despierta al día siguiente con Rosie y su hijo, pero se va para que Danny le pague los atrasos. La pizzería ha quedado destrozada, Bill Nunn ha muerto y empieza un nuevo día, pero ¿ha cambiado algo? Sobre los títulos de crédito se pueden leer citas de Martin Luther King y Malcolm X. Bill Nunn llevaba dos anillos gemelos donde podía leerse: AMOR y ODIO. Parece que el conflicto no se ha resuelto.

TRABAJO BASURA (1999)

En mi opinión, Mike Judge es uno de los grandes actores y autores cómicos satíricos de nuestra época. Cuando piensas en el malestar cultural mezclado con una ración triple de cafeína que es la serie de dibujos animados *Beavis y Butthead* y los buenos chicos, y en sus tripitas cerveceras, que deambulan por *El rey de la colina* –otra serie de dibujos–, el matiz sarcástico de su creador salta a la vista. La primera película que escribió y dirigió Judge demuestra que su cine puede ser igual de afilado. Con algunos golpes de genio capta un momento único en el tiempo: el trabajar en cubículos, el dormir de camino a la oficina, el miasma plagado de adictos a las hamburguesas que fue Silicon Valley en los años noventa.

Desde la exagerada alegría con que los telefonistas saludan a los clientes, al polígono industrial tapizado de césped que los tres protagonistas atraviesan al volver de un restaurante donde el «estilo» es parte del trabajo, al «¿Por qué no sigues adelante y...?» del director de la oficina, Judge lo clava de tal forma que cualquier hombre de las cavernas podría identificarse con los héroes.

Ron Livingston nunca ha estado mejor que en el papel del pacífico Peter Gibbons, un tío que, simplemente, no quiere trabajar y no ve que eso suponga ningún problema. Para salirse con la suya tendrá que reunir a sus colegas de las cavernas y encabezar una revuelta contra los absurdos informes que pide la empresa, sus seis jefes y los dos Bobs. Pero con la ayuda de un hipnoterapeuta –y de Jennifer Aniston–, en el tercer acto se convertirá en el Hombre Síntesis.

Subgénero: interno en la empresa.

Primas hermanas: *Alguien voló sobre el nido del cuco*, *Cómo eliminar a su jefe*, *Network (Un mundo implacable)*, *Anatomía de un hospital*, *Glengarry Glen Ross*, *Pánico en Wall Street*, *The Paper (Detrás de la noticia)*, *El informador*, *Fuera de control*, *Brigada 49*.

Trabajo basura (1999)

Guión de Mike Judge.

Imagen de apertura: conocemos a los tres futuros Brandos. Están en un atasco de camino a sus cubículos en Initech: Ron Livingston (Peter Gibbons) cambia de carril para adelantar algo, pero no le sirve de nada; David Herman (Michael Bolton) desafía a su nombre y canta un rap; y Ajay Naidu (Samir Nagheenanajar) se desahoga gritando de rabia.

Planteamiento: Ron está sentado en su cubículo cuando la telefonista contesta una llamada como una cotorra. Conocemos también a Stephen Root (Milton), el tranquilo empleado (inspiración de la película) perdido en el sistema pero, de momento, poco más que una molestia. La jornada empeora cuando el «hombre de empresa» y jefe Gary Cole (Bill Lumbergh) le dice a Ron que no sabe rellenar los informes. Ron, David y Ajay van a Chotchke's, donde vemos brevemente a la camarera, Jennifer Aniston (Joanna). Alexandra Wentworth, la novia de Ron, quiere que éste vaya a ver a un psicólogo para tratarse su aversión al trabajo, y David le ofrece su solución: un virus informático que haga quebrar la empresa.

Declaración del tema: «¿Y si con cincuenta años seguimos haciendo lo mismo?», le pregunta Ron a sus colegas en Chotchke's. Es un momento inercia = muerte.

Catalizador: en el minuto 11, de vuelta del café, los chicos se enteran de que están a punto de llegar a la empresa «dos expertos en eficacia». Eso solo puede significar una cosa: un montón de despidos.

Debate: ¿cómo llevará Ron la nueva amenaza? En su piso, que tiene paredes de papel, habla con Diedrich Bader (su vecino Lawrence), que trabaja en la construcción y lleva la vida despreocupada que él siempre ha querido tener.

Transición al segundo acto: en el minuto 20, Ron llega al psicólogo acompañado de su novia –es ella la que le ha llevado–, y pregunta: «¿Existe alguna posibilidad de que me deje como un tronco para que no me sienta como si estuviera en la oficina?». El loquero le hipnotiza y, al poco, tiene un ataque al corazón –cuando Ron no ha salido de la hipnosis–. Ron se despierta

al día siguiente en su casa. Su jefe le ha dejado diecisiete mensajes preguntándole por qué no ha ido a trabajar. Coge el teléfono y llama a su novia, que, frustrada por la calma de zombie con que Ron habla, le confiesa que le ha estado engañando y rompe con él. A Ron le da igual. Es un hombre totalmente nuevo.

Trama B: sumido todavía en la hipnosis, y transformado en un renacido Brando, Ron evita la oficina y se dirige directamente a Chotchke's para pedirle una cita a Jennifer. En la oficina, cae el hacha cuando conocemos a «los dos Bobs» (uno de ellos lo interpreta el graciosísimo John C. McGinley), que, en efecto, se proponen reducir la plantilla. En su cita con Jennifer en Flingers, la sinceridad de Ron resulta muy atractiva, pero lo que Jennifer le va a enseñar es que lo importante es ser sincero *de verdad*.

Risas y juegos: de vuelta en la oficina, Ron cautiva a los dos Bobs al admitir ¡que no trabaja! Todavía bajo los efectos de la hipnosis, echa abajo las paredes de su cubículo, tira una pancarta motivadora puesta por la empresa y aparca en el sitio del jefe al ritmo de *Damn It Feels Good to Be a Gangsta* [¡Dios, qué bien sienta ser un gánster!], de Geto Boys. Es la «promesa de la premisa». Ron está en la cresta de la ola, y hasta ha conquistado el corazón de Jennifer. Pero sus compañeros creen que se ha vuelto loco.

Punto intermedio: en una perfecta «falsa victoria»/«suben las apuestas», ascienden a Ron, pero eso tiene un coste: sus amigos van a ser despedidos. También averiguamos que al pobre Stephen también lo van a echar; al parecer, ya lo hicieron años atrás pero, por un error informático, siguió en nómina. Cuando empieza a bajar de la nube, Ron le dice a David y a Ajay que los van a despedir, y deciden contraatacar. «No se trata solo de mí y de mi sueño de no hacer nada, se trata de todos nosotros –dice Ron–. Los seres humanos no estamos hechos para sentarnos en unos cubículos.» En el minuto 49, David se conjura: «Vamos a conseguir que bajen esas acciones». Ron está de acuerdo: «No sé vosotros, pero yo estoy cansado de que me mangoneen».

Los malos estrechan el cerco: ponen en marcha el plan de introducir un virus informático en Initech y robar a la empresa una octava parte de cada penique. El trío introduce el virus en el sistema y empiezan las dificultades.

En una nueva insurgencia, Ron se lleva de la empresa al archienemigo de David, la impresora, y los tres amigos la destrozan en un campo y lo celebran bailando en casa de Ron. De camino a la fiesta de la empresa, Ron le habla a Jennifer del virus y ella le llama la atención: «Pero, entonces, estás robando». Pese a la explicación de Ron sobre octavos y cuartos de peniques, Jennifer tiene razón. Las diferencias entre ellos aumentan cuando Ron cree un rumor que dice que Jennifer se ha acostado con Gary. Pero la fiesta es para el otro jefe de Ron, Richard Riehle (Tom), que ha sufrido un accidente que le permite cobrar un copioso seguro. Richard es un hombre feliz que se permite dar consejos: «Si aguantas lo suficiente en este mundo, empiezan a ocurrir cosas estupendas». Pero Ron no puede aguantar... ni olvidar lo que le ha dicho Jennifer.

Todo está perdido: el plan sigue adelante, y Ron y Jennifer rompen. Ron sueña con su jefe, el «hombre de empresa»: lo ve bebiendo café y haciendo el amor con Jennifer. Jennifer está tan molesta que pierde los nervios con su jefe de Chotchke's y la despiden. Para empeorar las cosas, Ron descubre que sus amigos y él han robado trescientos mil dólares y que solo tienen cuatro días para devolver el dinero.

Noche oscura del alma: trasladan a Stephen a submundo del sótano, y finalmente se harta. Ron sabe que va a acabar en la cárcel.

Transición al tercer acto: Ron escribe una carta a la empresa asumiendo todas las culpas –es su «sacrificio»–, y se cita con Jennifer, que ahora trabaja en Flingers. Las tramas A y B se cruzan cuando se disculpa. «No sé por qué no me basta con ir a la oficina y ser feliz –dice–. Pero creo que si pudiera estar contigo, sería feliz.»

Final: Ron mete un sobre por debajo de la puerta de su jefe con los trescientos mil dólares, pero Stephen entra en el despacho del jefe y encuentra el dinero. Mientras Ron recoge sus cosas, Stephen hace saltar la empresa por los aires. Cuando Initech se derrumba, unos dibujos del cómic de «Cathy» se prenden fuego y vuelan junto con las pruebas que podrían incriminar a nuestros héroes.

Imagen de cierre: el mundo después del infierno: Ron trabaja en la construcción y Jennifer forma parte de su vida junto con sus dos amigos

mientras que Stephen ha huido llevándose el dinero. Al final, todos han conseguido lo que querían. Ron se ha transformado. Jennifer y él están juntos. Y Stephen está en la playa en Cabo... pero en una coda, vemos que para él no han cambiado las cosas: siguen sin respetarlo.

TRAINING DAY (DÍA DE ENTRENAMIENTO) (2001)

En un buen ejemplo de «interno y mentor», este fragmento de una vida dura dirigido por Antoine Fuqua nos demuestra lo que pasa cuando un estudiante confía en un falso maestro. Es una de las historias más primarias que podemos contar. Todos hemos pasado por nuestro primer día de trabajo, cuando no estábamos seguros de cuáles eran las reglas ni si estaríamos al nivel. Y cuanto más grande sea nuestro deseo de aceptación, más predispuestos estamos a que nos manipule alguien que quiere hacernos daño.

Pobre del cordero que se topa con un lobo en esas circunstancias.

Ethan Hawke interpreta al cordero en el papel de un policía ambicioso e ingenuo que vive en el valle de San Fernando. Con una mujer y un hijo que alimentar, quiere entrar a formar parte de un grupo de detectives de élite y se coloca en un lugar en que su impaciencia por ascender lo vuelve muy vulnerable. Cuando accede a aprender de la mano de Denzel Washington, veterano detective de narcóticos y «hombre de empresa», se da cuenta de que no hay más reglas que la de la supervivencia. Anunciada como un retrato de la auténtica vida de las bandas de Los Ángeles, cuenta con apariciones de personajes célebres como Dr. Dre, Snoop Dog y Macy Gray. Por lo que a nosotros respecta, sin embargo, lo importante es que el entrenamiento de Ethan nos dice que cualquier mentor puede ser un corrupto, y estar mal de la cabeza. Para sobrevivir, Ethan tendrá que jurar lealtad a un poder superior: el guía interior que nunca lo abandona.

Subgénero: interno y mentor.

Primas hermanas: *Wall Street*, *El club de los poetas muertos*, *El factor sorpresa*, *Mentor*, *La sonrisa de Mona Lisa*, *Verano de corrupción*, *El club de los emperadores*, *Algo más que un jefe*, *El diablo se viste de Prada*, *Infiltrados*.

Training Day (Día de entrenamiento), 2001

Guión de David Ayer.

Imagen de apertura: suena el despertador. Ethan Hawke (Jake Hoyt) se despierta. Su mujer y su hijo ya están levantados; son su «salva al gato»: estamos con él porque los tiene a ellos.

Planteamiento: Ethan entra en una cafetería y conoce a su nuevo jefe, Denzel Washington (Alonzo). Al principio es Ethan, el perro pequeño, contra Denzel, el perro grande, porque Ethan interrumpe la lectura de la prensa de Denzel; está impaciente. Pero Denzel pone al cachorro en su sitio cuando dice...

Declaración del tema: «Hoy es un día de entrenamiento, agente Hoyt. Tienes el día de hoy para enseñarme quién eres y de qué fibra estás hecho.» ¿Quién es Jake? Las siguientes veinticuatro horas servirán para que demuestre su valía; y serán a vida o muerte. También veremos quién tiene un día de entrenamiento, y puede que no sea el cachorrillo.

Catalizador: desde que salen de patrulla vemos que Denzel es un agente de la policía secreta que vive en los límites de la legalidad y la conducta criminal. «Ésta es la comisaría», le dice a Ethan. Ethan se compromete con su jefe: «Haré todo lo que quieras que haga», dice; y, en cuanto se lo dice, Denzel se quita el anillo de casado. El día incluirá una serie de pruebas de fraternidad tipo novatada para ver si Ethan será fiel a su jefe (y hay una pregunta constante también para nosotros: ¿qué haríamos en su lugar?).

Debate: ¿hasta dónde quiere llegar Ethan? Para incidir en este punto, en el minuto 14, tras observar una transacción de droga, detienen a los compradores: un coche lleno de niños bien. Ethan y Denzel sacan la pistola y les quitan la droga, el dinero y otras cosas. Y entonces a Ethan se le plantea una nueva «elección», una de las muchas que le fuerzan a cuestionar su decisión de unirse al grupo. Denzel para el coche, le apunta con una pistola y dice: «Fuma hierba o vete». Ethan sabe que le echarán de la policía si le hacen una prueba: ¿qué puede hacer?

Transición al segundo acto: en el minuto 17, y por su necesidad de pertenencia, Ethan comete un gran error y dice: «Dame eso». Quiere «formar

parte», y confía en su mentor. Pero cuando el porro hace efecto, Denzel se echa a reír y le dice que no solo le ha puesto hierba, sino polvo de ángel. Ethan ha entrado en el «mundo del revés» del segundo acto.

Trama B: Denzel lleva a Ethan, que sigue colocado, a casa de Scott Glen (Roger), un traficante amigo suyo. Aunque aparece en pantalla poco tiempo, Scott encarna la trama B y gracias a él aprenderá Ethan la lección. Scott habla de «la calle» y cuenta un cuento sobre un caracol muy tozudo que se niega a darse por vencido.

Risas y juegos: los «momentos de tráiler»: vemos a los dos agentes de narcóticos trabajando en pareja. Dejan la casa de Scott y patrullan la ciudad. Ethan ve un intento de violación, obliga a parar a Denzel e interviene. Le dan una paliza mientras Denzel se limita a observar y luego se ve obligado a dejar escapar a los violadores. Pero haber salvado a la chica será crucial para Scott. Empieza a conocer a su falso mentor. Y sin embargo... Mientras Denzel juega con Ethan, ni siquiera nosotros, espectadores, podríamos asegurar que en el fondo no sea un mal tío. Las risas y los juegos terminan cuando Denzel lleva a Ethan a La Jungla, un barrio dominado por las bandas. Denzel, que está casado, tiene allí una amante y un hijo ilegítimo. Como ha sucedido con la chica a la que querían violar, Ethan hace buenas migas con el niño, un gesto afectuoso que luego tendrá su recompensa.

Punto intermedio: «Suben las apuestas» en el minuto 55 cuando la pareja va a ver a los «hombres sabios», un grupo de policías importantes y corruptos. Averiguamos que Denzel debe un millón de dólares a la mafia rusa. Esta información es un ejemplo de un truco narrativo que yo llamo **pulpa de limón**. Introducir a mitad de película un dato como éste es como coger la pulpa de un limón con dos dedos y empezar a apretarla hasta que suelta el jugo... en el tercer acto. En cierto modo, todo guión debería tener una pulpa de limón. A partir del momento en que aparece, empieza la presión, que sigue en aumento hasta que explota. Armados, por cortesía de los «hombres sabios», con una orden de registro ilegal, Denzel y Ethan conocen a unos policías tan corruptos como Denzel. Ethan es el novato y, mientras se preparan para el asalto, no confían en él. Pero ¿contra quién se dirige la operación? ¿A ver si lo adivinas?

Los malos estrechan el cerco: ¡Demonios! ¡Contra Scott Glenn! Denzel y su equipo irrumpen en su casa y le roban a punta de pistola. Ethan se niega a aceptar su parte del botín. Surge el «conflicto interno» cuando Denzel mata a Scott y luego amaña la escena para que parezca que ha sido Ethan quien ha apretado el gatillo. Ethan se defiende y apunta a Denzel mientras los otros policías amenazan con disparar. Denzel le dice a Ethan que le van a hacer un análisis para ver si ha tomado drogas. Denzel le ha estado engañando desde el principio.

Todo está perdido: ¿o no? En algún rincón del alma sentimos: ¡no puede ser! Pero la «elección de Ethan» está clara. «Estáis todos locos», le dice a Denzel. ¡Bienvenido al mundo de los «Soy un interno»! Denzel lleva a Ethan a la casa de una banda y hace que le retengan como rehén. El «soplo de la muerte» se produce cuando llevan a Ethan al cuarto de baño para ejecutarlo. Pero los de la banda le encuentran en los bolsillos la cartera de su prima, se enteran de que Ethan impidió que la violaran y le sueltan.

Noche oscura del alma: Ethan cruza la ciudad de noche, en un autobús. Está muy maltrecho, pero no acabado. E idea el último «sacrificio».

Transición al tercer acto: Ethan, el «caracol tozudo», se dirige a La Jungla en busca de Denzel. A lo que ya era en el primer acto, un policía con principios, se suma lo que ha aprendido en el segundo acto, la dureza de la calle, y da como resultado la peligrosa combinación del tercer acto: un «hombre síntesis» muy cabreado.

Final: Denzel hace frente a una cuenta atrás: o entrega a la mafia rusa el dinero que le debe, o lo matan. Por eso pidió a los «hombres sabios» la orden de registro, por eso robó a Scott, por eso engañó a Ethan. Pero ha dado con alguien que le supera. Con la ayuda del hijo de Denzel, que le sirve de escudo, Ethan se enfrenta a Denzel y le deja en manos de las ratas del barrio, que le permiten a él marcharse con el millón de dólares.

Imagen de cierre: cuando intenta escapar, Denzel muere a manos de los rusos. Ethan llega a su casa. Ya está a salvo, y es mucho más listo.

CRASH (2005)

«Interno con problema» es un subgénero donde hay un protagonista múltiple, la intersección de varias historias y un tema claro. Ha recobrado popularidad últimamente y nos ofrece montones de estrellas con déficit de atención y algo en qué pensar cuando acaba la película. Como el padre espiritual del género, Robert Altman, el director y coguionista Paul Haggis emplea esta técnica para diseccionar un problema muy arraigado: el racismo. Pero ¿responde la estructura de *Crash* a la que venimos estudiando?

Respuesta: ¡por supuesto!

¡Todas las historias cuentan una transformación! Y todas las buenas historias tienen principios, mitades y finales; y todos los protagonistas pasan emocionalmente de más a menos o de menos a más desde la imagen de apertura a la imagen de cierre. Este fenómeno es el resultado de entrar en la «máquina de transformar» que es el segundo acto. En *Crash*, como en cualquier película coral, toda historia tiene planteamiento, transición al segundo acto, punto intermedio, transición al tercer acto e imagen de cierre. Y aunque están muy comprimidas, todas las historias están bien trabadas para ganar en dramatismo.

El conjunto obliga al guionista a aumentar la intensidad de cada trama, de manera que en pantalla solo aparecen los hitos más relevantes de la estructura. A veces, esta técnica parece hiperrealista, y aumenta el impacto. Por eso cualquier película sobre «los muchos» es tan potente... siempre y cuando se haga bien.

Subgénero: interno con problema.

Primas hermanas: *Nashville*, *Reencuentro*, *Short Cuts (Vidas cruzadas)*, *Magnolia*, *Noche en la Tierra*, *Vidas contadas*, *Sin City*, *Amigos con dinero*, *Babel*.

Crash (2005)

Guión de Paul Haggis y Bobby Moresco basado en una idea de Paul Haggis.

Imagen de apertura/Declaración del tema: Don Cheadle (el detective Graham Waters, de la policía de Los Ángeles) y su compañera y amante Jennifer Esposito (Ria) después de un accidente de coche: «En LA nadie te toca –dice Don–. Yo creo que echamos de menos tocarnos y, en vez de eso, nos chocamos, por la sensación de contacto». Jennifer está loca por Don. Cuando Don sale del coche, ella se enzarza en una discusión racial con otro accidentado; así que es posible que Don tenga razón. ¿Qué nos impide «tocarnos»? Don encuentra un zapato en la escena del accidente. Corte a...

Planteamiento/Catalizador/Debate: «El día anterior». Planteamiento de todas las historias; y todas se ponen en marcha con un momento *gatalítico* y un «debate» sobre el significado del accidente.

Un persa, Shaun Toub (Farhad) y su hija, Bahar Somekh (Dorri), compran una pistola para estar protegidos en la tienda. Discuten con la persona que les vende el arma. Bahar compra balas.

Dos ladrones de coches (a punta de pistola), Ludacris (Anthony) y Larenz Tate (Peter) con miedo, porque son negros en la parte blanca de Los Ángeles.

Sandra Bullock (Jean Cabot) y Brendan Fraser (Rik, su marido) pertenecen a la élite del Westside. Él es el fiscal del distrito. Cuando les roban el coche (a punta de pistola), ella cae en la espiral del odio racista.

Don y Jennifer tienen que acudir al lugar de un tiroteo.

Matt Dillon (John Ryan) se queja de la salud de su padre a Loretta Devine (Shaniqua, que trabaja en seguros médicos). De patrulla con Ryan Phillippe (Tom Hansen), Matt detiene a una pareja negra en un coche. Terrence Howard (Cameron), director de televisión, observa impotente cómo Matt, que es un racista, se pasa al cachear a su mujer, Thandie Newton.

Tras su larga jornada, y recibir el odio de Sandra, Michael Peña (Daniel, un cerrajero hispano) le da a su hija un «manto invisible» que la proteja de las balas perdidas.

Transición al segundo acto/Risas y juegos: menos trama y más diálogos

sobre racismo mientras todas las historias se ocupan del tema.

Con miedo tras el robo, Sandra cambia las cerraduras de casa y les grita a Brendan y a la doncella.

Por lo ocurrido con el racista Matt, Terrence y Thandie discuten sobre la «negritud» y la hombría de él. ¿Por qué no hizo nada? Más conversaciones sobre racismo en el set cuando Tony Danza, su jefe, le dice a Terrence cómo dirigir a un actor negro.

Ludacris y Larenz atropellan a un asiático y lo llevan a un hospital. Hablan de la discriminación a la que tienen que hacer frente.

Después de que Michael le arregle la cerradura de la tienda, Shaun se mete con Michael por ser hispano y le acusa de engañarlo.

Punto intermedio/Los malos estrechan el cerco/Todo está perdido: un ejemplo de «subida de apuestas» de manual en todas las historias, y la sensación melancólica que los sigue. En todos los casos, el «malo» sufre un conflicto interno.

En el minuto 46, Matt visita a Shaniqua, le habla de su padre y pide disculpas por su racismo; pero Shaniqua no quiere ayudarlo.

Don va a ver a su madre, una adicta a la heroína. Su hermano ha desaparecido. La mujer le pide a Don que lo busque.

Robo en la tienda de Shaun. Los del seguro le dicen que, como le ha cambiado la cerradura un hispano, no se hacen cargo.

Ryan le dice a Matt que le han cambiado de compañero. No lo menciona, pero lo que ocurre es que Ryan no quiere trabajar con un racista. Matt le advierte: «Crees que te conoces y no tienes ni idea».

En el minuto 38, la policía encuentra dinero en el coche del caso que están investigando Don y Jennifer. El agente era un corrupto.

En el minuto 59, Terrence observa una escena mientras los actores y el equipo parecen satisfechos. Es una «falsa victoria». Terrence se pone furioso.

Transición al tercer acto/Final: todas las historias llegan a su clímax. Hemos visto el planteamiento, cómo suben las apuestas, y la tensión, y... ahora se libera.

En el minuto 64, Matt elige arriesgar la vida por salvar a una mujer que le odia, Thandie, que está atrapada en un coche en llamas.

En el minuto 73, Ludacris y Larenz atracan a Terrence, y se separan cuando Terrence se defiende. Ryan reconoce a Terrence y lo salva a él y a su atacante de otros policías que iban a disparar. Cuando Terrence deja marchar a Ludacris, le dice: «Me das vergüenza. Eres una vergüenza para ti mismo».

En el minuto 80, Shaun va a matar a Michael, cuya hija se mete por medio para que su padre deje de disparar. Más tarde descubrimos que la hija fue a la armería y compró balas de fogueo.

En el minuto 83, Sandra se da cuenta de que se pasa la vida de mal humor, amenaza a su doncella con despedirla y se resbala en las escaleras.

En el minuto 89, Ryan va a coger a Larenz, que hacía autoestop, y lo mata por error cuando cree que va a sacar un arma. Luego se deshace del cuerpo.

Imagen de cierre: en el minuto 90 volvemos al principio, a cuando Don encuentra el zapato en la escena del accidente, y nos damos cuenta de que pertenece a Larenz, ¡su hermano! Cada historia acaba mostrando cómo han cambiado sus protagonistas:

–Ludacris vuelve al lugar donde disparó al asiático y le ofrece su furgoneta a cambio de dinero... solo para descubrir que en ella se esconden unos inmigrantes asiáticos ilegales. Podría venderlos pero ha cambiado en el curso del día y les deja marchar.

–La madre de Don identifica el cadáver de su hijo y le echa la culpa de la muerte a Don, que estaba «demasiado ocupado» para buscarle. Ahora Jennifer comprende mejor las preocupaciones de Don.

–La caída de Sandra y descubrir su ira tiene consecuencias: en el minuto 80 de película le dice a Brendan que le quiere y le da un abrazo a la doncella y le dice que es su «mejor amiga».

–Thandie llama a Terrence y él le dice que la quiere.

–Cae la nieve sobre Los Ángeles. Matt consuela a su padre con renovada compasión. Shaniqua, que no ayudó a Matt, necesita que la ayuden porque ha sufrido un accidente. Un accidente abrió la película y un accidente la cierra.



El viejo dilema del género –tan viejo como el hombre–: ¿ellos o yo? *Trabajo basura* lo ilustra con brillantez cuando los «abrazapupitres» de Initech (por ejemplo, Stephen Root en el papel

10. Superhéroes

Es posible que sea mi género favorito y el favorito de siempre del público de todo el mundo. Quizá sea el plato fuerte de la cinematografía. Se trata del cine de «Superhéroes».

En algún lugar del monte Olimpo hay un tío, o una tía, especial que viaja de camino a la tierra de los mortales. ¡Qué lástima! Aunque dotado de poderes asombrosos, y enviado para salvarnos a nosotros, pobres idiotas, de nosotros mismos, es él quien está en una situación muy difícil: ni hombre ni dios, no puede emparejarse –ni contarle sus penas a nadie capaz de entenderlas–, el señor Mandíbula de Hierro soporta la carga de la hostilidad, los celos y el temor que le tenemos nosotros, los liliputienses. No obtendrá respeto, no obtendrá amor, no obtendrá... nada.

Y, sin embargo, no le queda más remedio que ser nuestro salvador.

No es fácil ser especial. Pero es aún peor saberlo, y saber que tendrás que pagar un precio por serlo.

En cualquier caso, ¿qué es lo que tiene que hacer?

Desde que el hombre es hombre lleva contando historias, y siempre hay alguien que acude en su rescate: Jesucristo, Moisés, Hércules, Juana de Arco... Spiderman. Todas las leyendas en que aparece un superhéroe son iguales. Pero solo después de que haya pasado todo, miramos a esos tíos y les decimos: «Eh, gracias por haberte pasado un rato por aquí». Porque la verdad es que en medio de todo el fregado nos dan un poco de miedo –que es el motivo de que Drácula, Frankenstein y el Hombre Lobo también pertenezcan al género–. Pero hay un motivo por el que los superhéroes no obtienen del todo nuestro respeto: son especiales, es decir, no son como los demás. Por eso sus historias hablan de victoria y sacrificio.

Y son muy variadas y numerosas.

En el subgénero «superhéroe del pueblo», un civil cualquiera se eleva por encima de nosotros para hacer frente a un gran reto; es lo que les sucede a Robin Hood, al Zorro y a héroes prefabricados como el Russell Crowe de

Gladiator. Luego está el «superhéroe de cómic», los que primero se nos vienen a la cabeza cuando mencionamos el género y cuyo nombre suele terminar por «-man»: Spiderman, Superman, Batman... y Murray Silverman, mi contable. ¿Y qué hay de los «superhéroes de la vida real», como Jesucristo, Juana de Arco, Lawrence de Arabia, y verdaderas biografías que se corresponden con relatos de superhéroes, como la historia de Jake La Motta en *Toro Salvaje*? Hasta los mundos de ficción necesitan un salvador, así que hay también «superhéroes de fantasía» como los de *Matrix* y *Tigre y dragón*. Y como los dibujos animados le van tan bien a este universo, está además el «superhéroe de cuento», como los de *El rey león* y *Mulán*, cuentos para niños que básicamente son variaciones de la leyenda del «elegido», que se hace palpable en las canciones y los animales parlantes.

Sabrás que estás pensando en una historia de «Superhéroes» si cuentas con estos tres elementos únicos: (1) un «poder» del que está dotado el héroe, o una misión «*super-ior*» que le hace más que humano; (2) su «nêmesis», es decir, un malo tan poderoso como él que se opone a su triunfo; y (3) una «maldición», o talón de Aquiles, porque por cada poder existe un defecto que el malo puede utilizar contra el bueno.

En cuanto al «poder» del superhéroe, al principio parece divertido. Pensemos en Superman de adolescente, poniendo a prueba su fuerza y velocidad, a Spiderman lanzando telarañas, a Jesucristo curándole la cojera a un cojo. En el Nuevo Testamento o en un cómic, el atractivo siempre es el mismo: un ser especial nos muestra cuán especial es –sobre todo en el capítulo de las risas y los juegos–. El héroe no es como nosotros, pero nosotros podemos disfrutar de la fantasía «por poderes». Y es genial. Es mágico. ¡Cómo no va a serlo! Pero en el fondo sabemos que cuanto más alto vuela, más dura será la caída. Por cada superpoder, el cosmos le hace pagar un precio.

El género de «Superhéroes» se parece mucho a «El triunfo del tonto», porque tanto el superhéroe como el tonto son especiales. Comparten, por ejemplo, el cambio de nombre. En «El triunfo del tonto», el protagonista suele empezar el segundo acto usando un nombre nuevo para engañar o como parte de un disfraz necesario para sobrevivir. En el género de «Superhéroes»,

en cambio, el protagonista *proclama* su nuevo nombre, como hace el coronel Lawrence, oficial británico, cuando se convierte en «El Aurens», en *Lawrence de Arabia*, y como le ocurre a Russell Crowe cuando se convierte en «Gladiator». La tradición se remonta a los relatos del elegido en la Biblia cuando Abram se convierte en Abraham y a Saulo le rebautizan como Pablo. En los poderes también difieren el tonto y el superhéroe: a diferencia del tonto, el superhéroe sabe que el poder tiene un precio. El tonto desconoce ese precio; a veces hasta desconoce que un malo le hace frente.

Pero lo que de verdad distingue al superhéroe del tonto es su némesis, el malo que se le opone y goza de unos poderes equivalentes o incluso mayores. En *¡Salva al gato!* ya dije que lo que convierte a James Bond en James Bond no son los cachivaches ni las chicas, sino Blofel, el Doctor No o Goldfinger. Para ser un superhéroe tienes que tener un Lex Luthor o algún malo equivalente que se te oponga: Moriarty para Sherlock Holmes, Cómodo para Máximo, el doctor Mal para Austin Powers. Son los emparejamientos chico bueno versus chico malo más fascinantes de la narrativa cinematográfica, porque la diferencia entre el bien y el mal es muy pequeña. Y ¿qué tiene el superhéroe que el malo no tenga?

La respuesta es sencilla: *fe*.

El superhéroe no se tiene que preguntar si es especial, sabe que lo es. El malo de la película solo puede fiarse de sí mismo y de las pequeñas maquinaciones que ha creado para apuntalar su imagen de «elegido», que secretamente sabe que es falsa. Con frecuencia, es un «supergenio» que solo confía en su cabeza y en su poder –el símbolo de la voluntad llevado al extremo–. Y si puede superar al superhéroe por un tiempo, al final su falta de fe hace que necesite matar a su oponente, porque solo si borra del mapa al verdadero «elegido» podrá triunfar. Si el antisuperhéroe fuera realmente especial, no necesitaría matar a nadie, que es la razón de que en muchas de estas historias –la de Jesucristo es la más obvia– haya un enfrentamiento final en el que se pone a prueba al héroe, que tiene que luchar contra sus enemigos prácticamente sin ayuda y a menudo le torturan o incluso muere.

Por último, la «maldición» es lo que en la mayoría de los relatos de superhéroes equilibra los superpoderes y permite que no odiemos al

protagonista tanto como podríamos. Por «Las leyes inmutables de la física del guión» sabemos que todo el que consigue todo lo quiere no nos va a gustar, así que para hacerlo soportable, le ponemos algún hándicap. Recuerda el «sacrificio sexual» de Jake La Motta en *Toro Salvaje*, de Peter Parker en *Spiderman*, de Clark Kent en *Superman*, por no hablar de lo que supone ocultar tu verdadera identidad, lo cual lleva a nuestros héroes a tener dos personalidades. Ser especial duele, ése es el mensaje, y el poder tiene un precio. Por cada kilo de kriptonita para Superman, hay un amanecer para Drácula y una luna llena para el Hombre Lobo, etcétera, etcétera. Y no olvidemos que el superhéroe, como Gulliver contra los liliputienses –siempre atado por mil molestos hilos– también tiene que vérselas con nosotros. Aunque nosotros, pese a todo, nos identifiquemos con él. Porque, aunque no seamos súper, también tenemos que enfrentarnos a cabezas muy pequeñas.

¡Intenta venderle tu idea para una película a la Disney y ya verás!

Hay un personaje muy habitual en este género, la **mascota**, ese cachorro que va pegado a los talones del superhéroe y le es fiel hasta el final, como los criados de Lawrence en *Lawrence de Arabia*, Jimmy Olsen en *Superman*, el hermano de Jake La Motta en *Toro Salvaje* y los colegas de Simba en *El rey león*. Es el personaje que expresa el contraste entre nosotros y... ellos.

Algo interesante de estas historias es el escaso número de superheroínas que hay. ¿A qué se debe?

No me digas. ¿En serio?

Ha habido pocas –*Lara Croft*, *Electra*, *Underworld*, *Æon Flux* y *Catwoman*–, pero es que, además, parecen pálidas imitaciones de sus homólogos masculinos y, como sucede con la histórica Juana de Arco, la mitad de la narración está dedicada a las personas que rodean al héroe y son incapaces de creer que «una chica» pueda hacer lo que hace. De todas ellas, la mejor es una película independiente titulada *Whale Rider*, pero trata más de los prejuicios que del poder personal. De modo que, y se lo digo a aquellos de vosotros a quienes les gustan los retos, ¡espero que veamos más superheroínas en el Cineplex! Puede que eso requiera una reconfiguración de las reglas, y un desafío al grupo. ¿Serás tú el culpable de ese cambio?

Eso es lo que hacen los superhéroes, ésa es su misión.

Y tu protagonista ¿será súper?

¿Se dignará descender al mundo de los mortales? ¿Sabe que es especial?
¿No teme enfrentarse a las fuerzas del mal? ¡Ajajá!

1. El héroe de tu historia debe gozar de un «poder» especial, aunque solo sea una misión para ser grande y hacer el bien.
2. A él se le tiene que oponer su «némesis», o su antítesis, que es igual o mayor en fuerza que él; es la versión «hecho a sí mismo» del héroe.
3. El héroe debe ser víctima de una «maldición»; y la superará o no, pero es el precio de ser quien es.

Si sientes la necesidad de ser súper, échale un vistazo a las siguientes variaciones de una de nuestras más antiguas historias tradicionales.

TORO SALVAJE (1980)

¿Qué tiene de «súper» Jake La Motta? El boxeador en quien el director Martin Scorsese basa esta mítica película no parece muy divino. Cuando le conocemos, encarnado por Robert De Niro (que ganó el Óscar al Mejor Actor), transcurre el año 1964 y sus días «súper» pertenecen al pasado. Está gordo y es un engreído, está saciado por una vida desperdiciada y parece sonado, como si acabaran de darle un puñetazo en la cabeza. Ha conseguido muchos triunfos en el ring, pero tras años de batallar con su hermano y su mujer, mucho más joven que él, se ha quedado sin nada.

Lo que el protagonista de *Toro Salvaje* comparte con otros «superhéroes de la vida real», y con todos los superhéroes en general, es que ha pagado un precio por ser especial. Tenía talento como peso medio, un directo demolidor y una urgencia «nacida en la calle» por triunfar en nombre de su familia y su barrio. Pero la vanidad, el egoísmo y los celos son los hilos de liliputiense que atan a este Gulliver y manchan sus buenos y elevados propósitos y finalmente le rebajan a nuestro nivel. Como muchos héroes que bajan del Olimpo con un don especial, está «maldito» por las debilidades humanas.

La imaginería animal (desde el título a los efectos de sonido en el ring) se utiliza para demostrar que el Toro Salvaje es menos un boxeador que una fuerza de la naturaleza. Y la iconografía religiosa, incluida la «sangrienta» crucifixión a manos de un adversario, revela que esta película trata de una caída desde el estado de gracia. Al final, lejos del ring, que es su lugar para brillar, comprobamos que Jake La Motta es un minusválido como ser humano.

Subgénero: superhéroe de la vida real.

Primas hermanas: *Lenny*, *Gandhi*, *Braveheart*, *Malcolm X*, *Frances*, *Juana de Arco*, *Erin Brockovich*, *La pasión de Cristo*, *El aviador*, *Una mente maravillosa*.

Toro Salvaje (1980)

Guión de Paul Schrader y Mardik Martin, basado en el libro de Jake La Motta, Joseph Carter y Peter Savage.

Imagen de apertura: Nueva York, 1964. Jake La Motta, muy lejos ya de su momento cumbre y gordo como un tonel (Robert *Bobby* De Niro engordó *de verdad*, no se trata de ninguna prótesis), practica su «arte» en el camerino de un club nocturno.

Planteamiento: Cleveland, 1941. Bobby en un ring. Está delgado y pelea bien y con hambre... pero pierde el combate. A pesar de que su hermano, Joe Pesci (Joey, la mascota), le dice que necesita ganar por k. o., Bobby no puede soltar ningún golpe ganador (una anticipación simbólica de lo cerca que luego llega a estar de la grandeza). Más tarde, en barrio, Joe conoce a Frank Vincent (Salvy), uno de los enemigos de Bobby y una de las cabezas más inteligentes de la jungla. Su jefe, Nicholas Colasanto (Tommy), y él controlan el boxeo de la zona. Además, Bobby está casado, pero no quiere a su mujer. Joe y Bobby son unos pobres desgraciados que, si quieren llegar a algo, tienen que hacer piña.

Declaración del tema: Bobby se queja a Joe de que tiene las manos pequeñas. Siempre será un peso medio, no podrá luchar nunca por el campeonato de los pesados. «¿Qué intentas demostrar?», le pregunta Joe. ¿Será ponerse a prueba, y no estar nunca satisfecho, su perdición?

Catalizador: en el minuto 17, Bobby ve a Cathy Moriarty (Vickie), y se queda prendado. Cathy alimentará sus ansias de ganar.

Debate: ¿puede conquistarla? La chica de sus sueños no solo tiene quince años, sino que es la chica de Frank. Pero Bobby no se echa atrás ante ningún desafío, de modo que la sigue a un baile. Se palpa en el aire un instinto animal cuando empieza una pelea y Bobby ve a Cathy subir al coche de Frank.

Trama B: todo superhéroe debería tener una superpareja. En el minuto 25, Bobby llega en su coche, tan bueno como el de Frank, y le pide a Cathy que salgan. Ha subido las apuestas, y la corteja ante los animales más listos de la jungla.

Transición al segundo acto: la carrera de Bobby hasta la cumbre mundial del peso medio empieza con una pelea con Johnny Barnes (Sugar Ray Robinson). En el ring, los sonidos del combate se mezclan con ruidos de animales y graznidos. Bobby está en su elemento, ése es el mundo que comprende. Está en pleno impulso por dominar el boxeo, y la vida.

Risas y juegos: la ascensión al cetro del peso medio continúa, como lo hace la relación de Bobby con Cathy. Pero con extraños detalles, como cuando evitan las relaciones sexuales para que Bobby no pierda fuerza. Parte de la «maldición» del superhéroe es su aislamiento de la especie humana. En su escalada hacia la cima, Bobby está tan concentrado en su meta que tiene que pagar un precio. Empieza a ganar combates, se casa con Cathy y tienen hijos. Por su parte, Joe se casa con Theresa Saldana y también tiene hijos.

Punto intermedio: en el minuto 49 se produce una «falsa victoria»: no queda nadie para enfrentarse a Bobby. Se ha ganado su sobrenombre, «Toro Salvaje», y una reputación, por su terquedad. Joe y él todavía no han capitulado ante Frank, pero tampoco han logrado contratar una pelea por el título. Bobby, Cathy y Joe van a un club. Bobby ve que Cathy se para en la mesa de Frank y Nicholas, y se acerca. Frank, el malo, menciona al «guapo» boxeador con el que Bobby quiere combatir y, cuando oye que Cathy dice que le encuentra atractivo, se pone celoso. Momentos después, en el minuto 57, Bobby machaca el rostro a ese boxeador en el ring. Toro Salvaje está en la cumbre de su poder, es el rey en su castillo y en la jungla, pero los celos y las sospechas han entrado en su vida –las tramas A y B se cruzan–. La «maldición» de las necesidades humanas empieza a poner en peligro su misión.

Los malos estrechan el cerco: la situación empeora para Bobby. Surgen las diferencias en el seno del equipo cuando Joe sorprende a Cathy en un club nocturno con Frank mientras Bobby está entrenando lejos de la ciudad. Además, Bobby agacha la cabeza ante Frank: acepta un tongo para poder pelear por el título. Suspenden la licencia de Bobby por amañar el combate y le vemos llorar por parecer un cobarde a ojos de sus seguidores. Aunque vergonzante, el tongo le permite pelear por el título del peso medio. Antes del combate, Bobby ve a Cathy darle un beso a Nicholas en la mejilla. Bobby

consigue el campeonato, pero los celos le carcomen. Aunque ha logrado su objetivo, no tiene ningún sitio adonde ir... salvo hacia abajo. Ahora, gordo y fuera de forma, el descontento superhéroe deambula por su casa, preocupado. Para que su hermano no estalle, Joe le miente sobre la noche que vio a Cathy con Frank en el club.

Todo está perdido: Bobby tortura a Cathy con sus sospechas. Finalmente, la acusa de haberse acostado con Joe. Las tramas A y B se cruzan cuando Cathy, harta de Bobby, le grita que ella se acuesta con todo el mundo. Al oír eso, Bobby golpea a su hermano. Su relación se ha roto. Sin Joe, «todo está peor que cuando empezó la película».

Noche oscura del alma: Ya nada es lo mismo. En un último combate con Johnny Barnes (Sugar Ray), Bobby sabe que está acabado y deja que su gran adversario le dé una paliza; es el precio de una vida que se ha vuelto muy confusa. Pero al perder, Bobby tiene la última palabra: «Tú nunca me has derribado, Ray». La sangre que mancha las cuerdas del ring cuenta la verdadera historia: Bobby ha sido «crucificado» por sus pecados humanos.

Transición al tercer acto: el lento declive hacia el fracaso. Bobby se lleva a Cathy y a los niños a Florida y abre un club nocturno.

Final: Bobby es arrestado por facilitar relaciones sexuales con una menor. Se ve obligado a vender su cinturón de campeón mundial, le quita las piedras preciosas que lo adornan y lo destroza. Al final, Cathy le abandona y él acaba en la cárcel. Rebajado a la promoción de espectáculos de estriptis, se encuentra con Joe y busca la reconciliación.

Imagen de cierre: de nuevo en el camerino donde empezó la película, Bobby trabaja, desde la ironía, en su discurso «Yo podría haber sido alguien». Él también pudo alcanzar la grandeza, pero cayó en desgracia. Lanza algunos golpes al aire y sale a presentar un nuevo número de estriptis.

EL REY LEÓN (1994)

En el subgénero «superhéroe de cuento» encontramos todo tipo de historias de príncipes, mendigos y juguetes parlantes. Habiendo crecido en el elástico mundo de los dibujos animados (mi padre era productor de televisión y a los ocho años ya me llevaba a doblar voces de «niños»), es un mundo que conozco y aprecio. Y aunque no es lo mismo escribir para un dibujo animado que para un actor... en realidad, sí que lo es.

Si por mí fuera, empezaría todas mis clases de escritura de guiones con un estudio de las películas de dibujos animados. ¿Por qué? Porque ofrecen lecciones asombrosas sobre cómo hay que escribir un personaje por medio de los diálogos. Después de trabajar con grandes talentos de la voz como Gary Owens (la voz de Roger Ramjet) y Sterling Holloway (la voz de Winnie the Pooh), he visto de primera mano cómo puede un actor coger un guión y darle al personaje la personalidad que a partir de entonces siempre tendrá. Pero ¡todo empieza en el papel! Preguntadle a cualquier gerifalte de Pixar o Disney y os dirá lo mismo.

En lo que aquí importa, *El rey león*, un clásico producido por Jeffrey Katzenberg (el mejor sin discusión) y dirigido por Roger Allers y Rob Minkoff, cuenta la historia de un superhéroe con el que todos los niños pueden identificarse, pero que ofrece lecciones que también pueden servir a los adultos. Como muchas producciones de Disney, esta historia de formación y consecución de poder empieza con la muerte del padre. La película es también una lección sobre lo que significa ser «especial», lo cual incluye conocer las necesidades del hombre corriente o, en este caso, del jabalí corriente.

Subgénero: superhéroe de cuento.

Primas hermanas: *Peter Pan*, *El jorobado de Notre Dame*, *Mulán*, *Las crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario*, *El libro de la selva*, *La sirenita*, *Charlie y la fábrica de chocolate*, toda la serie de *Harry Potter*, *Happy Feet: rompiendo el hielo*, *Ratatouille*.

El rey león (1994)

Guión de Irene Mecchi, Jonathan Roberts y Linda Woolverton.

Imagen de apertura: en una secuencia deslumbrante, los animales de la sabana africana se reúnen para asistir a la llegada de Simba, hijo del rey Mufasa (voz de James Earl Jones). Se nos presenta el «Círculo de la vida», como la idea de que una generación fallece y hace sitio a la siguiente. El único león que no observa la ceremonia es Scar (Jeremy Irons), hermano del rey. Cuando Zazu (Rowan Atkinson), el pájaro del rey Mufasa, le pregunta, Scar responde con una frase típica del malvado que se opone al héroe: «En lo que toca a cabeza, yo me llevo la mejor parte. En cuanto a fuerza bruta... Me temo que a mí no me tocó la lotería genética». Scar conspira para ser rey, pero como muchas historias de superhéroes, ésta trata de quién es el heredero con más derechos... y el más recto.

Declaración del tema: cuando Simba se convierte en un joven león, su padre se lo lleva a conocer el reino. Todo esto será tuyo, le dice Mufasa al joven Simba (Jonathan Taylor Thomas), y añade nuestro tema: «Ser rey consiste en algo más que salirte con la tuya todo el rato».

Planteamiento: Simba está muy verde y es un poco creído, pero también está impaciente por aprender. Quizá demasiado impaciente. Cuando su padre tiene que irse para ocuparse de los «furtivos» (hienas), Simba coge a su aliada, la joven Nala (Niketa Calame), y se la lleva al cementerio de los elefantes, un lugar prohibido. Allí conocen a las hienas (Whoopi Goldberg, Cheech Marin y Jim Cummings) y están a punto convertirse en alimento hasta que aparece Mufasa y los salva. Papá se enfada con Simba, lo que sella la perdición del jovencito... y la muerte de su padre.

Catalizador: Scar aprovecha el incidente para planear un golpe de Estado. Llega a un trato con las hienas (y a una hitleriana revista de sus tropas), y pone en marcha su plan. Se lleva a Simba a lavar, y le dice que le tiene reservada una sorpresa.

Debate: ¿qué debería hacer Simba? ¿Saldrá adelante el plan de Scar?

Transición al segundo acto: de repente se oye el ruido atronador de una estampida. Simba queda atrapado justo en medio. Cuando se lo dicen,

Mufasa corre a salvar a su hijo. Allí, en un abrir y cerrar de ojos de Disneyana, Mufasa se queda colgado en un risco y suplica ayuda a Scar, que lo empuja para que muera. Cuando termina la estampida, Simba encuentra a su padre muerto. Scar se acerca a él y le dice que ha sido culpa suya, del cachorro. Asustado, Simba se escapa. Lo persiguen las hienas, aunque logra huir, pero Scar da por hecho que las hienas han finalizado el trabajo.

Risas y juegos: el «mundo al revés» está representado en los nuevos amigos de Simba: Timón, la suricata (Nathan Lane) y Pumbaa, el jabalí (Ernie Sabella). Son dos marginados que comen bichos, ambos trabarán amistad con nuestro héroe y le acompañarán hasta el tercer acto. Es divertido estar lejos de la manada, la vida es idílica. Cantan *Hakuna Matata*, una expresión swahili que significa: «No existen las preocupaciones». Esta alegre canción, que acompaña al gracioso Simba, todo un saltimbanqui, y a sus amigos, supone un terapéutico descanso de las responsabilidades de ser el hijo de Mufasa. Convivir con el pueblo llano también le supone una necesaria lección de humildad. Pero es un recreo temporal.

Trama B: Simba se hace adulto (Matthew Broderick), pero sigue sin aprender la lección. Las risas y los juegos terminan cuando a Pumbaa lo persigue una leona que resulta ser Nala, ya adulta (Moira Kelly). Simba y la leona con quien jugaba en la infancia se reencuentran. En una romántica secuencia de montaje al son de *Can You Feel the Love Tonight*, de Elton John (estuvieron a punto de quitarlo de la película), juegan, recuperan su amistad y se enamoran.

Punto intermedio: Pumbaa y Timón lamentan la pérdida de su amigo, que ya solo tiene ojos para su chica. Las tramas A y B se cruzan cuando la alegría de reencontrar a Nala induce a Simba a ponerse serio. Ha huido de sus responsabilidades, y Scar se ha convertido en rey y permitido que la manada y el territorio pierdan poder y brillo.

Los malos estrechan el cerco: Nala le dice a Simba que es la única esperanza de la manada, pero Simba no quiere aceptar sus responsabilidades. Discuten y se separan. El debate con el «equipo interno» –los nuevos y los viejos amigos– demuestra que hasta un superhéroe puede hacer caso omiso a la «maldición» de la responsabilidad. ¿Asumirá Simba su papel de rey, como

pretendía su padre?

Todo está perdido: Simba encuentra a Rafiki (Robert Guillaume), el babuino místico, que estuvo presente en su nacimiento y ha sido su mudo mentor y adivino todo este tiempo. En la parte más espiritual de la película, Rafiki le demuestra a Simba que su padre aún vive... en él: «Él vive en ti», le dice. Aparece el fantasma de Mufasa entre nubes y le advierte a su hijo: «Recuerda quién eres».

Noche oscura del alma: Simba tiene que decidir si quiere volver a la manada y enfrentarse a su pasado.

Transición al tercer acto: las tramas A y B se cruzan cuando, animado por Rafiki y con el respaldo de Nala, Timón y Pumbaa, Simba dice: «Voy a volver». «Si para ti es importante, nosotros te acompañaremos hasta el final», dice Timón.

Final: Simba vuelve a la manada y encuentra su patria, antaño un paraíso de verdor, convertida en una ruina abrasada. Scar y las hienas han llevado al reino a la destrucción. Scar dice: «Yo soy el rey. ¡Puedo hacer lo que me dé la gana!». Como sabemos, ser rey no consiste precisamente en eso. Cuando Simba le desafía, Scar lo llama asesino, y Simba asume la responsabilidad de la muerte de su padre. Entonces Scar revela que fue testigo de la muerte de Mufasa y que, de hecho, el responsable de la muerte es él. Scar y Simba se enfrentan. Al final, Simba vence y Scar queda a merced de las hienas a las que traicionó.

Imagen de cierre: Simba ocupa su lugar en la Roca de la Manada y, por fin, deja escapar un profundo rugido de león adulto. Elipsis. Las tierras de la manada han recuperado su esplendor y florecen bajo el reinado de Simba. Nala y él, ahora monarcas, viven rodeados de amigos y tienen su propio hijo. Empieza un nuevo capítulo del «Ciclo de la vida».

MATRIX (1999)

A veces, el «hombre corriente» recibe la llamada, y tiene que volver al monte Olimpo. Ése es el giro de la meditación basada en juegos de ordenador sobre la realidad de los hermanos Wachowski, que se convirtió en la primera entrega de una franquicia millonaria. Cuando conocemos a Keanu Reeves en el papel de Neo, es el epítome del hombre medio: un empleo corriente, un piso normal, una vida anodina. Y entonces suena el teléfono. Y este hombre normal se da cuenta de que su normalidad es un engaño y de que él puede ser el hombre corriente que salve al mundo.

Como otras historias del subgénero «superhéroe de fantasía» –un salvador en un mundo inventado y ajeno a cualquier contexto histórico–, *Matrix* se convirtió en un éxito en parte gracias a que recurre a la mitología. Con guiños al Nuevo Testamento (evidentes referencias a Cristo), el Antiguo Testamento (la nave de Morfeo tiene el nombre de un rey babilonio influido por sus sueños) y hasta a *Alicia en el país de las maravillas* (cuando Keanu «sigue al conejo blanco», tatuado en el hombro de una chica), «atravesamos el espejo» en un subconsciente colectivo que nos parece muy familiar. La película recurre también a elementos encontrados en todas las del género: un sacrificio sexual (cuando a Keanu le tienta la «Mujer de rojo»), un mascota (el personaje de Mouse) y su némesis (los múltiples enemigos a que Keanu se enfrenta al final). La acción se basa en las artes marciales y los efectos especiales son un referente cultural.

Pero, en realidad, todo gira en torno a las gafas de sol.

Subgénero: superhéroe de fantasía.

Primas hermanas: *Brasil*, *Hook*, *La historia interminable*, *La máscara de cristal*, *Pesadilla antes de Navidad*, *Antz (Hormigaz)*, *La liga de los hombres extraordinarios*, *Van Helsing*, *V de Vendetta*, *Eragon*.

Matrix (1999)

Guión de Andy Wachowski y Larry Wachowski.

Imagen de apertura: la pantalla de un ordenador indica que entra una llamada. Oímos que dos personas hablan sobre «El Elegido». Pronto sabremos que son Carrie-Anne Moss (Trinity) y Joe Pantoliano (Cypher). Uno es un verdadero creyente, el otro, un traidor (¡Joe, siempre Joe!). Ya conocemos la base de la trama: existe un mundo secreto conectado con éste por vía telefónica, y hay un «salvador» que vendrá muy pronto.

Declaración del tema: después de una gran secuencia inicial de Carrie-Anne en acción, incluido el espectacular giro de 360° en imagen fija – realizado por primera vez–, logra escapar a través de una cabina telefónica donde la acosaban los malos, entre quienes se encuentra el fabuloso Hugo Weaving (el agente Smith). Conocemos a Keanu Reeves (Neo), que vive en un cuchitril y es el mejor hacker del mundo. Keanu recibe la visita de un cliente y dice: «¿Has tenido alguna vez la sensación de no estar seguro de si estás despierto o dormido?». ¿Qué es la realidad? De eso va la película.

Planteamiento: cuando un visitante le dice «Eres mi salvador, mi Jesucristo personal», Keanu se dirige a un club donde conoce a Carrie-Anne. En el minuto 10, se presenta diciendo: «Sé por qué no duermes, por qué pasas noche tras noche delante del ordenador».

Catalizador: al día siguiente, justo en el minuto 13 de película, llega un paquete a la oficina de Keanu. Dentro hay un teléfono. Al otro lado de la línea: Laurence Fishburne (Morfeo).

Debate: ¿debe Keanu creer en el mundo invisible del que Laurence le habla? «Van por ti, Neo», dice Laurence. Y, en efecto, llega Hugo para arrestarle. Pero ¿qué va a hacer Keanu? De momento, se niega a creer, da largas.

Transición al segundo acto: en el minuto 25, después de que Carrie-Anne y unos colegas con el mismo corte de pelo le «despiojen», Keanu conoce a Laurence, y, ¡uauh!, ¡qué gafas de sol! ¡Menuda pasada! «¿Crees en el destino, Neo?», pregunta Laurence. Otro detalle del género: para alcanzar la grandeza, el héroe abdica de su sensación de control ante un poder invisible.

Porque las historias de superhéroes tratan de la fe. En el minuto 29, a Keanu le ofrecen dos píldoras. Elige, e inicia su descenso por la madriguera del conejo. En el minuto 32 se despierta desconectado del sistema y renacido: la dolorosa y espeluznante parte de la «maldición» de ser especial. «Bienvenido al mundo real», le saluda Laurence.

Trama B: la trama B es la «historia de amor» entre Carrie-Anne y Keanu. Tienen un vínculo especial. ¿Cómo es ese vínculo? Ya lo veremos.

Risas y juegos: a bordo de la nave de Laurence, la Nabucodonosor, que navega a distancia del mundo, debaten si Keanu será El Elegido o no. Las «mascotas» esperan que así sea. Vemos también cómo comienza el entrenamiento de Keanu, una actividad típica de este capítulo, en tanto el héroe aprende a luchar. Además, le dicen la verdad: lo que él llama realidad no es más que una estructura ilusoria, Matrix, diseñada para tener prisionera a la humanidad. Solo El Elegido puede liberar a los esclavos. Pero Keanu se sigue resistiendo. También asistimos a otro dilema común en el género: ¿será Keanu demasiado mayor para aprender?

Punto intermedio: en el minuto 59, la instrucción de Keanu termina cuando le aseguran que, llegado el momento, podrá esquivar las balas. Las tramas A y B se cruzan cuando saben que Carrie-Anne tiene un motivo especial para creer que Keanu es El Elegido. También descubrimos que Joe es un traidor que venderá a sus amigos a Hugo por la satisfacción de que le manden de vuelta a Matrix convertido en una estrella de cine. Cuando Keanu visita a Gloria Foster (Oráculo), llega a una sala de espera donde hay otros posibles Elegidos (y en la televisión, una película de serie B, *La larga noche de la furia*). Oráculo le da una noticia: él *no* es El Elegido. Se trata de una «falsa derrota».

Los malos estrechan el cerco: las semillas de la puñalada trapera de Joe florecen cuando la conjura se pone en marcha y el mecanismo que nos catapulta hacia el final empieza a acelerarse a ritmo vertiginoso. La «mascota» Mouse muere tras comerse con los ojos a la «Mujer de rojo». Y en un enfrentamiento a tiros con los agentes, Laurence es capturado por los malos y se descubre que Joe es el Judas. Keanu y Carrie-Anne están atrapados en el mundo ilusorio y su vida está en manos de Joe que, en el

Nabucodonosor, empieza a desconectarlos.

Todo está perdido: Joe va matando a los miembros de la tripulación uno por uno. Un milagro salva a Keanu cuando están a punto de desconectarle. Quizá Oráculo se equivoque, quizá Keanu sí sea El Elegido. Venciendo a Joe, Carrie-Anne y Keanu vuelven al Nabucodonosor, pero Hugo ha hecho prisionero a su «padre» y mentor, Laurence, y lo torturan. ¿Qué hará Keanu?

Noche oscura del alma: en un ejemplo perfecto de este elemento, y un «soplo de la muerte», la tripulación tiene que decidir si deja morir a Laurence o no.

Transición al tercer acto: las tramas A y B se cruzan cuando Keanu y Carrie-Anne optan valientemente por rescatar a su líder. Cuando se quedan encerrados en Matrix y el «mundo falso» que Keanu empieza a dominar, se equipan con todo tipo de armamento muy moderno y estiloso.

Final: Carrie-Anne y Keanu irrumpen en el edificio donde tienen prisionero a Laurence. Vuelan las balas y los cuerpos en el vestíbulo de mármol donde Carrie-Anne y Keanu desafían las leyes de la física. Entretanto, Hugo tortura a Laurence y revela su repulsión por la especie humana. Finalmente, Carrie-Anne y Keanu rescatan a Laurence –y Keanu esquiva balas en la azotea del edificio–. Keanu «empieza a tener fe». En una última batalla, Keanu no solo desafía a Hugo, sino que tiene una visión de Matrix. Su fe en un mundo invisible obtiene recompensa. Incluso experimenta la crucifixión cuando muere y vuelve a la vida gracias a Carrie-Anne, que confiesa que Oráculo le dijo que reconocería al Elegido porque se enamoraría de él. Cuando unos monstruos de metal atacan el Nabucodonosor, Keanu resucita con un beso de Carrie-Anne y acaba con Hugo –al menos de momento.

Imagen de cierre: de vuelta en el mundo artificial de Matrix, Keanu, que tiene los ojos abiertos, sabe que la batalla por la humanidad ha comenzado. Vuela al espacio en una demostración de que domina sus nuevos poderes. La última imagen es un reflejo de la primera: una pantalla de ordenador y una llamada telefónica. Es Keanu, advirtiendo a quienes le escuchan que las cosas han cambiado. La transmisión termina. La transformación acaba de empezar.

GLADIATOR (2000)

A estas alturas te debes de estar preguntando, ¿cuál será el motivo de esta fijación con Ridley Scott? Pues verás, incluida otra de mis películas favoritas, *Thelma y Louise*, para mí, Rid es el maestro de la narrativa cinematográfica en todos los géneros. Y en lo que se refiere a las historias de superhéroes, ninguna ejemplifica mejor el subgénero «superhéroe del pueblo» que esta epopeya de «arena y sandalias» del maestro.

Con guiños a *Ben-Hur*, *Espartaco* y *La caída del Imperio romano*, en su forma más simple es la historia de dos «hermanos», aunque no de sangre, que compiten por el amor de un padre. Uno de ellos es un ser superior llamado a filas en contra de su voluntad, el otro su celoso opuesto –y tal vez sea uno de los grandes ejemplos de malo de la historia del cine–. El brillante giro de Joaquin Phoenix, que se transforma en el malvado justo delante de nuestros ojos cuando estrangula a su padre, el emperador (Richard Harris), nos horroriza, y sin embargo le comprendemos, y ¡quizá hasta incluso empatizamos con él! Sus migrañas son el precio de un «supergenio» por manipular el mundo. Porque vive en contraposición al «elegido» (Russell Crowe, Óscar al Mejor Actor), quien, cuando le preguntan si quiere reinar, rechaza la corona.

La prueba de fuego de la grandeza es saber el precio que hay que pagar por ella, y asumir la misión de todas formas. Aunque reacio al principio, Russell pone las cosas en su sitio en un épico enfrentamiento que demuestra que con «fuerza y honor» se puede derrotar hasta a las fuerzas más poderosas.

Subgénero: superhéroe del pueblo.

Primas hermanas: *Gunga Din*, *Ben-Hur*, *Infierno de cobardes*, *Greystoke*, *la leyenda de Tarzán*, *Los tres mosqueteros*, *Robin Hood*, *príncipe de los ladrones*, *La máscara del Zorro*, *Whale Rider*, *El patriota*, *Casino Royale*.

Gladiator (2000)

Guión de David Franzioni, John Logan y William Nicholson, argumento de David Franzioni.

Imagen de apertura: la mano de un hombre con un anillo de casado toca las espigas de un campo de trigo. Russell Crowe (el general Máximo) sueña con su hogar. Mientras tanto, sonrío a un pájaro, un perfecto «salva al gato» que incluye a su fiel perro y el respeto de sus soldados. Estamos en el año 180 d. C., en Germania, en las fronteras del Imperio romano. Richard Harris, es decir, el emperador Marco Aurelio, ha organizado su última campaña. En una actualización de las epopeya de «arena y sandalias», nos sorprende ver la Selva Negra cubierta de nieve. Como de costumbre, el director Ridley Scott nos muestra la frescura visual de su cine.

Declaración del tema: en el minuto 4, un asistente le comenta a Russell a propósito de los bárbaros: «El enemigo tiene que saber cuándo es conquistado». Se refiere al verdadero significado del lema «fuerza y honor», y a que no hay que dejarse vencer.

Planteamiento: Russell es audaz y un brillante estratega cuyos hombres harían cualquier cosa por él. Después de la batalla, Richard elogia a Russell, pero le detiene la llegada de Joaquin Phoenix (Cómico), su hijo, y de Connie Nielsen (Lucilla), su hija, que tienen una relación incestuosa y están locos por llegar al poder (la familia que se acuesta unida permanece unida). Connie amó antaño a Russell; ahora es una viuda con un hijo. El emperador debe nombrar un sucesor.

Catalizador: con sorpresa para todos, el emperador pide a Russell que le suceda y haga de Roma una república. Pero antes de que Russell pueda aceptar, Joaquin, furioso por no haber sido elegido, estrangula a su padre. El superhéroe ha sido superado por su «némesis» con malas artes. Comienza la lucha.

Debate: ¿qué hará Russell? Le comunican que el emperador ha muerto y que Joaquin es el nuevo rey de Roma. Y le piden que jure lealtad al nuevo César.

Transición al segundo acto: Russell prefiere «fuerza y honor» a la lealtad

a Joaquin y sabe que el emperador ha sido asesinado. Por eso le arrestan y le sentencian a muerte (su mujer y su hijo son ejecutados). Russell escapa en una de esas estupendas escenas héroe-evita-ejecución y corre a salvar a su familia, pero llega demasiado tarde. Están muertos, y su granja quemada. En la huida se hirió, y ahora queda inconsciente. Se despierta en «el mundo del revés». Le venden como esclavo, y le condenan a luchar como gladiador.

Trama B: el reflejo en un «espejo deformado» del «mundo normal» del primer acto: en lugar de a una legión de soldados, ahora Russell dirige un grupo de inadaptados; en lugar de servir al emperador, ahora sirve a Oliver Reed (Próximo), un apolillado empresario condenado a vivir en los confines del Imperio. Oliver ha puesto su «fuerza y honor» en stand-by, pero es un antiguo esclavo liberado por el propio emperador. Se identifica con Russell por sus padecimientos. Y él y el grupo de inadaptados le enseñarán que no hay que ceder; y viceversa.

Risas y juegos: ecos de *Espartaco* y *Ben-Hur* mientras Russell emprende el regreso desde la «muerte». La vida ya no le importa, porque ha perdido a su familia, pero tiene que encontrar una razón para sobrevivir. Recupera su habilidad para luchar cuando pelea por la mejor causa de todas: servir a los demás, incluido Djimon Hounsou (Juba), un etíope que también echa de menos a su familia. Russell se convierte en el líder del grupo de gladiadores, que están muy unidos.

Punto intermedio: en el minuto 68, Russell ha vencido a todos sus oponentes y no queda nadie para hacerle frente. Entretanto, Joaquin se ha hecho con Roma y parece haber conquistado el afecto de su pueblo. Gobierna con Connie, que tiene remordimientos: le pesa el asesinato de su padre. El nuevo emperador quiere más juegos en el Coliseo, sin saber que, al convocar a los mejores gladiadores del Imperio, está llamando también a Russell Crowe. Las tramas A y B se cruzan cuando Russell y Oliver se dirigen a Roma. Russell encuentra una nueva misión: su venganza.

Los malos estrechan el cerco: los gladiadores de Oliver parecen condenados en su primer enfrentamiento en un Coliseo repleto (gracias a la tecnología informática). Con un casco que le tapa la cara por miedo a que le reconozcan, Russell vuelve a ejercer de comandante, salva a sus hombres y se

gana a la multitud –la clave de la supervivencia según su nuevo mentor–. Tras la victoria, Joaquin quiere saber quién es el gladiador enmascarado, y Russell revela quién es –y su nombre: Gladiador–. La presión aumenta, porque Joaquin es consciente de la amenaza que supone y conspira para matar a Russell. Connie, por su parte, advierte que la «fuerza y honor» de Russell son lo que Roma y el pueblo realmente necesitan.

Todo está perdido: el «soplo de la muerte» ocurre cuando a Russell le reta un gladiador que nunca ha sido derrotado. Cuando lucha contra él, varios tigres hambrientos aparecen de debajo de la arena del circo. Russell consigue vencer de nuevo y pregunta a la muchedumbre si mata a su adversario o le salva la vida. Se convierte en «Máximo, el Clemente» cuando, retando a Joaquin, deja vivir al otro gladiador. «Tú, simplemente, no vas a morir», dice Joaquin, y se relame describiendo cuánto sufrieron la mujer y el hijo de Russell cuando los mataron.

Noche oscura del alma: volver a reunirse con su mujer y su hijo, incluso en la muerte, es lo que Russell ha querido desde un principio. Hasta lleva consigo unas estatuillas que los representan.

Transición al tercer acto: Russell se alía con Connie y algunos senadores renegados y conspira para escapar del cautiverio, organizar un ejército y reconquistar Roma. Pero antes de que el plan fructifique, Joaquin lo descubre (se trata de un giro de la trama muy frecuente en los terceros actos: se frustra un plan y el héroe tiene que ocultarse y encontrar otro). Russell tendrá que someterse a la prueba final.

Final: las tramas A y B se vuelven a cruzar cuando Oliver redescubre su alma y reclama «fuerza y honor» al sacrificarse por ayudar a escapar a Russell. Pero matan a los conjurados y hacen prisionero a Russell. De nuevo al mando de la situación, Joaquin, celoso y enloquecido, apuñala a Russell cuando éste está «crucificado», lo cual le deja incapaz de defenderse cuando lo lleva al Coliseo para matarlo ante la multitud. Pero el duelo da un giro inesperado cuando Russell, en un último arrebato de fuerza, mata a Joaquin.

Imagen de cierre: en una secuencia onírica que es un espejo de la primera de la película, Russell se reúne con su familia en el más allá. Su viaje ha

terminado, ha cumplido su deber en esta tierra.

SPIDERMAN 2 (2004)

Llegamos al final con una de mis películas favoritas, coescrita por mi guionista favorito: Alvin Sargent. ¿Que por qué es mi guionista favorito? Porque mientras que otros de su fuste son premiados y estudiados (por ejemplo, el gran Robert Towne), Sargent, al igual que el «superhéroe de cómic» que es Spiderman en esta película, sigue siendo una persona asequible y disponible... y, desde la humildad, sigue salvando los muebles de muchas historias siempre que es necesario.

Me critican cuando lo digo, pero, en mi opinión, *Spiderman 2* es la mejor película de la franquicia con diferencia. No solo es que el director Sam Raimi ponga toda la carne en el asador, sino que, además, la disyuntiva a que se enfrenta Tobey Maguire aborda un elemento de los superpoderes relevante para todo ser humano. En un mundo en que pensar solo en nuestros deseos y necesidades parece mucho más inteligente que «hacer el bien», ese mismo dilema nos afecta a todos.

La película nos dice que no hay poder más grande que la generosidad y ayudar a los demás. Y que elegir ese camino saca a relucir «el héroe que todos llevamos dentro». Y nos enseña que lo más importante no son las telas de araña ni las adulaciones, sino devolver lo que nos han dado. Además, *Spiderman 2* demuestra que las grandes superproducciones todavía pueden tener mucho mérito. Estamos ante un gran estreno veraniego, de palomitas y Coca-Cola, publicitado en todo el mundo y que, sin embargo, contiene una de las lecciones más potentes que pueda contar el cine: ¿cuál es nuestro propósito en la vida? ¿Cómo podemos mejorar nuestro trabajo?

¿Diez dólares más aparcamiento y refresco? Yo me apunto. Y me apuntaré siempre.

¡Gracias, Hollywood!

Subgénero: superhéroe de cómic.

Primas hermanas: *Batman*, *Los cuatro fantásticos*, *Los increíbles*, *X-Men*, *Blade*, *Hulk*, *Tank Girl*, *Catwoman*, *El cuervo*, *Hellboy*.

Spiderman 2 (2004)

Guión de Alvin Sargent, argumento de Alfred Gough, Miles Millar y Michael Chabon.

Imagen de apertura: Tobey Maguire (Peter Parker), que llega tarde al trabajo, se queda mirando boquiabierto a Kirsten Dunst (Mary Jane, también llamada M. J.), que adorna un cartel. Vemos el dilema del Tobey humano frente al superhéroe a través de la relación con Kirsten. ¿Podrá tener a Kirsten sin dejar de ser Spiderman?

Declaración del tema: Tobey es amonestado por su jefe: «Parker, para ti las promesas no significan nada». Cumplir nuestras promesas –y pensar en los demás antes que en nosotros–, de eso va la película.

Planteamiento: Tobey vive en un infierno multitarea. Trabaja para el periódico *The Daily Bugle*, que dirige J. K. Simmons (J. Jonah Jameson), quien insiste en que Tobey le lleve fotos de Spiderman. Es un buen estudiante, pero no lleva las lecciones al día, ni tampoco el alquiler. Es su cumpleaños, así que va a casa de sus padres, donde se entera de que van a desahuciar a Rosemary Harris (la tía May). Pero él no puede hacer nada. Lo mejor de su vida es Kirsten, a quien, esa impresión tenemos, Tobey le gusta –como ella a él–. Tobey no le puede decir quién es en realidad, ni por qué no puede salir con ella, pero le promete que irá a ver la obra de teatro en la que actúa.

Catalizador: en el minuto 18 le presentan a Alfred Molina (el doctor Otto Octavius), que ha creado una nueva forma de energía. Al doctor le cae bien Tobey y le presenta a su mujer, Donna Murphy (Rosie). Alfred ha encontrado la manera de llevar una vida normal y aun así cumplir con una misión.

Debate: ¿podrá Tobey encontrar el equilibrio en su vida? Cuando se prepara para ir a ver a Kirsten, Tobey abre su armario, donde hay dos tipos de ropa: la de todos los días, y el traje de Spiderman. En el minuto 25, de camino al teatro, Tobey es interrumpido por una persecución policial y llega tarde a la función. En la puerta del teatro, ve a Kirsten besar a Daniel Gillies (John Jameson), y se le parte el corazón. Furioso, asciende a los cielos ya como Spiderman, pero tiene que bajar debido a una *disfunción arácnida*. Al

parecer, su capacidad para tender telarañas empieza a menguar.

Transición al segundo acto: Tobey asiste a la demostración de la fuente de energía experimental de Alfred Molina. Cuando Alfred se adhiere a la espina dorsal un aparato robótico de seis patas, uno de los malos más guays de la historia está a punto de nacer. En el minuto 38, cuando el experimento se tuerce, aparece Spiderman, pero no puede desconectar el artefacto a tiempo y Alfred pierde el conocimiento y su mujer muere. Más tarde, cuando Alfred intenta quitarse los brazos robóticos, éstos cobran vida, matan a los cirujanos. Ha nacido el malvado «Doc Ock».

Trama B: la «historia interna» la vemos a través de la batalla entre Tobey y el loco de Doc Ock. Sin su mujer, la vida de Alfred se ha desequilibrado. Sin amor, Alfred se pasa al lado oscuro. Como metáfora de lo que la vida de Tobey podría llegar a ser, la vida de Alfred es toda una advertencia.

Risas y juegos: en el «mundo del revés» del segundo acto aparece una criatura de ocho patas que causa estragos en la ciudad. El «Doctor Octopus», como lo llama J. K. Simmons, emprende otra misión. Sus brazos, con cabeza de serpiente, le instan a rehacer el experimento. Ock y Spiderman se enfrentan cuando el primero quiere robar un banco para financiar sus enfermizos sueños.

Punto intermedio: cuando culpan a Spiderman del robo del banco y, además, sus poderes se debilitan, Tobey toca fondo. Es una «falsa derrota». Recibe el encargo de cubrir un acontecimiento social para el hijo de su jefe y es entonces cuando Tobey toca fondo de verdad, porque averigua que Kirsten y Daniel están prometidos. Al día siguiente, Tobey va al médico para que le ayude a recuperar sus poderes y le dicen que no tiene por qué ser un superhéroe si no quiere. En el minuto 62 declara: «Ya no quiero ser Spiderman». Las tramas A y B se cruzan cuando, por el punto muerto al que ha llegado con Doc Ock, Tobey se convertirá en «civil» y durante un tiempo dejará de ser Spiderman.

Los malos estrechan el cerco: Tobey intenta ser «normal». Deja de combatir el crimen, es fiel a su promesa de ver la obra de teatro de Kirsten (*La importancia de llamarse Ernesto* [o, en otra traducción, «La importancia de ser sincero»]), y se pone al día en sus estudios. Pero nosotros sabemos que

su nueva situación no durara mucho. Los delitos no cesan, y el deber llama a las puertas de Tobey.

Todo está perdido: cuando se produce un incendio en un edificio de viviendas, Tobey entra para salvar a una niña. Pero es una «falsa victoria» con «soplo de la muerte» (es, además, el perfecto polo opuesto del tocar fondo del punto intermedio), porque una persona que no consiguió salir del edificio ha muerto en el incendio.

Noche oscura del alma: Tobey le revela a Rosemary Harris su papel en la muerte de su tío Ben, pero su tía le dice: «Todos llevamos un héroe dentro, aunque tengamos que dejar a un lado lo que más queremos, hasta nuestros sueños». Requerido por la «promesa» del deber, Tobey pone toda su voluntad en volver a ser Spiderman. En la azotea de un edificio dice: «Concéntrate en lo que quieres»; y salta. Pero cae al suelo y se hace daño en la espalda. Solo con la voluntad no basta.

Transición al tercer acto: Kirsten se cita con Tobey. Está a punto de aceptar la oferta de salir juntos y, aunque él se esfuerza por volver a la lucha contra el crimen, ella no piensa dejarlo. Cuando están a punto de besarse, Tobey ve que Doc Ock está a punto de tirarles un coche encima y salva a Kirsten, pero el villano se la lleva para que le sirva de cebo para atraer a Spiderman. Las tramas A y B se cruzan, gracias a Doc Ock, cuando Tobey se percata de que ha recuperado sus poderes. El amor era el ingrediente que le faltaba. La «promesa» de estar con Kirsten se combina con la «promesa» de ser un superhéroe.

Final: entre los grandes momentos de este final: Spiderman detiene un tren que iba fuera de control «crucificándose» (algo que ya hemos visto en *Toro Salvaje*, *Matrix* y *Gladiator*) y salvando a todos los pasajeros. Meten a Tobey, agotado y sin la máscara, en el tren y le dejan en el suelo. «Pero si es un chiquillo», dice alguien (¡me encanta esa frase!). Tobey salva a Kirsten cuando convence a Doc Ock de que recupere la humanidad y no destruya la ciudad. Kirsten sabe ya la identidad de Spiderman y quiere a Tobey todavía más.

Imagen de cierre: Kirsten toma su propia decisión y huye de su boda para quedarse con Tobey a pesar del peligro que supone que sea Spiderman. Con

su deseo de dejar todo lo que amaba, Tobey ha conseguido ambas cosas. Tiene a Kirsten y tiene su misión. Ha conseguido el equilibrio. Las imágenes de apertura y de cierre son totalmente contrapuestas. Es el guión perfecto.



Todo «superhéroe» debe hacer frente a un malvado, y Russell Crowe ha encontrado al suyo en uno de los mayores de la historia del cine: Joaquin Phoenix en el papel de Cómodo. Aquí los dos en la crucifixión del tercer acto de

Epílogo

Bueno, vale, pero ¿qué pasa con *Ghost*?

¡Uauh! ¡Han sido un montón de películas!

Y apuesto a que en algún momento de la lectura habrás exclamado: «¡Ajajá!».

¡Ajajá! ¡Es verdad! ¡*Los picarones* y *Ocean's Eleven* son la misma película!

¡Ajajá! ¡En un montón de películas «Un monstruo en casa» aparece un medio hombre! ¡Vaya sorpresa!

¡AJAJÁ! Yo creía que conocía bien el género un tío con un problema, pero en el «faro en la tormenta» ¡no me había fijado nunca!

¡UAUH!

Y en ese momento te explota el cráneo y tus sesos se esparcen por todo el Starbucks.

Al menos, eso espero.

Y, sin embargo, mientras esas fantásticas camareras que tan bien nos caen – Nancine, Micah y Tifani– limpian los restos de cerebro, se te ocurre pensar: bueno, vale, pero ¿y qué?

Todo este asunto de los géneros puede estar muy bien para las tertulias de cine, pero ¿de verdad tiene algo que ver con la dura y esforzada tarea de sentarte a tu mesa de trabajo y escribir un guión? Y, por cierto, ¿qué pasa con esas películas a las que parece importarles un bledo los medio hombres, los géneros y todo lo demás?

¿Qué pasa con *Ghost*?

¡Eh, alto ahí, vaquero! Pídele otro café a Nancine, vuelve a sentarte en tu silla y reflexionemos unos momentos. Estoy de acuerdo con que son muchos conocimientos que asimilar. Pero te aseguro que ver esas películas con otros ojos te va a ayudar. Y la buena noticia es que, si estamos aquí sentados charlando, ¡no estamos escribiendo!

En primer lugar, bienvenido al negocio de la escritura de guiones. No

importa tu nivel, seas novato, practicante con experiencia o genio rozando la estratosfera, ahora ya sabes que siempre hay que dar la batalla, que la guerra no termina nunca. Cada uno la afronta a su manera, pero al final todo se reduce a una simple pregunta: ¿cómo escribo *mi* historia?

¿Qué trozo meto aquí? ¿Qué necesita saber el espectador cuando...? ¿Será mi prota lo bastante heroico? Y si no lo es, ¿por qué no lo es? Y, en el fondo, escribas lo que escribas: ¿qué quiero decir?

Lo que debería quedarte claro después de leer este libro es que no serás el primero en hollar la cima del Everest. Y que sí, en efecto, hay trucos, juegos de manos y una tradición. Y ¿adivinas qué más? Por original que te creas, no lo eres tanto. ¡Lo siento! Siempre que oigo a alguien insistir en que tiene una historia original, me parto de risa. Una historia «fresca» puede ser, pero ¿original?

Ni mucho menos.

Porque ya hemos oído todas las historias que se han contado. Como niños que piden que les cuenten el mismo cuento una y otra vez, y que se lo cuenten exactamente igual, respondemos a patrones inconscientes. Somos como un diapasón donde resuenan los elementos que componen una buena historia. Las historias que más nos llegan están basadas en estructuras grabadas en nuestro ADN. Lo que buscamos como guionistas, e incluso como oyentes, es un «equilibrio interno», una narración que satisfaga esa parte del alma previa al habla. Y conectar con las historias que siempre nos han contado es la clave para conseguirlo.

Yo llamo a eso, como muchos amigos míos, «parir una historia».

Pero en realidad de lo que se trata es de descubrirla.

A mí personalmente me encanta trabajar en un guión. Y me encanta saber que formo parte de una larga tradición de guionistas que han tenido que lidiar con las mismas dificultades que yo. Me alegra saber que lo que hay que hacer es «refrescar» la historia. Y que de verdad, de verdad todo se reduce a otra simple pregunta: ¿funciona? Y si no es así, ¿qué puedo hacer para que funcione?

¡No todas las historias que he contado en este libro funcionan! Os he contado algunas películas antiguas que no han resistido bien el paso del

tiempo, y menos para nosotros, urbanitas del siglo ^{XXI}. He revisado algunos filmes que no se encuentran precisamente entre mis favoritos. Lo que pretendía es demostrar que, como todos los que nos dedicamos a este negocio, siempre estoy afilando mis herramientas. Este libro te proporciona, cuando menos, un método para hacerlo de otra manera.

Si me dices que estás escribiendo una *road movie*, te diré que tu *road movie* debe tener los mismos elementos que un «vellocino de oro»: un «camino», un «equipo» y una «recompensa». Si estás escribiendo una historia de amor, sabrás que la prueba de fuego está en el tema: «Mi vida ha cambiado después de haberte conocido». ¿Estás escribiendo una película de misterio? Pues tendrás que preguntarte: «¿Qué “giro oscuro” da mi protagonista?», porque de eso van todos los «¿Por qué lo hizo?». Y si no estás seguro de si estás escribiendo «Un tío con un problema» o «Un monstruo en casa», seguro que te preguntas: «¿Será mi héroe “inocente”? ¿Es mi historia una historia de supervivencia?». Si tu respuesta a ambas preguntas es afirmativa, entonces... sí. ¿O no?

Todo consiste en comprender un poco mejor por qué resuena el diapason del alma. Y en saber que tienes a tu disposición un montón de historias con que ayudarte.

Bueno, vale, pero ¿qué pasa con *Ghost*?

Cuando estaba escribiendo este libro, y sufría fuertes ataques de megalomanía –«¡Dios, tío, eres un genio!»–, echaron por la tele el thriller escrito por Joel Rubin y dirigido por Jerry Zucker. Y mientras veía a Patrick y a Demi tonteando *ex corpus*... ¡me explotó la cabeza!

Ghost es una película sobre lo sobrenatural, es decir, es una «lámpara maravillosa»; pero también es una historia de amor, es decir, los protas se dicen «mi vida ha cambiado gracias a ti»; y es, además, una película de misterio y un rito de iniciación; ¡por Dios santo, pero si Patrick muere y no puede ir hacia la luz hasta que en la Tierra no termine lo que no pudo terminar! De modo que: ¿qué tipo de película es?

Me estaba volviendo loco, pero me di cuenta de dos cosas. La primera: *Ghost* es un «¿Por qué lo hizo?», porque resolver el misterio de la muerte de Patrick y el porqué –aunque él haya dejado de funcionar a temperatura

ambiente— es la historia. De acuerdo, es una historia mágica; de acuerdo, es una historia de amor. Pero al final de la jornada, por así decirlo, es, sobre todo, un «¿por qué lo hizo (fantástico)?», y juega en la misma liga que *El sexto sentido*.

Cuando lo comprendí, me quedé tranquilo, y satisfecho. ¡Mi sistema funcionaba!

La segunda cosa de que me percaté es que en los casos en que no estamos seguros del género de la película, lo importante es que ahora contamos con un lenguaje con que debatirlo. Igual que los episodios de la estructura, cuando digo «risas y juegos» o «todo está perdido» o «los malos estrechan el cerco», sabemos a qué parte de la película me estoy refiriendo; y cuando digo «amor de colegas» o «rito de iniciación» o «lámpara maravillosa», de repente sabemos de qué tipo de historia estamos hablando... y tenemos un vocabulario para hablar de esa historia, o de cualquiera, de manera que todos podamos entendernos.

Una manera que, por lo demás, es muy entretenida, ¡o eso pienso yo!

El caso es que es una herramienta más. Conocer la historia y saber cómo se estructura un guión, y qué funciona, es nuestro objetivo como guionistas. Ser experto en todo tipo de relatos, incluso en los que no se corresponden con el nuestro, nos ayuda a ser más duchos en nuestro género. E identificar el género de cualquier historia —ver elementos míticos hasta en un anuncio de cera para los muebles—, incluso de las que responden a la pregunta «Y hoy, papá, ¿qué has hecho en la oficina?», afila nuestro instinto para conocer los elementos del relato. Que este libro sea tan solo eso, un método nuevo para deconstruir ideas viejas.

Así que si estás pensando en torpedear al autor con películas que no encajan en el paradigma... ¡alto ahí! Eso no te va a ayudar. Lo que sí te va a ayudar es ver cómo la grisácea noción que se está formando en tu cabeza puede encarnarse en algo que funcione para todos los públicos, y procurar que se concrete en una historia que resuene es tu trabajo. Dar con la naturaleza primaria de una historia es la razón de que a algunas de ellas las tengamos por mágicas. Lo tienes dentro y, como digo en las clases que he dado por todo el mundo (¿alguien estaba al tanto?), el único que puede impedir que

una historia salga a la luz eres tú.

De manera que ¡quita de ahí! Deja que la historia burbujee desde tu interior y se encarne en un modelo que siempre ha funcionado. El hecho es que las historias provienen de una fuente superior, por eso las repetimos y repetimos. Se nos transmiten para recordarnos por qué nos levantamos cada mañana y damos el callo una vez más. Y todos comprendemos el mensaje. Las historias circulan por todas partes. ¿Estás en una cafetería? Mira a tu alrededor. Desde la hoguera primigenia hasta el Starbucks pasando por la plaza del mercado, lo que resuena en nosotros es la verdad.

Encuentra tu verdad. Y pásala.



¿Es esto el final del cuento? Todavía no.

Glosario *redux*

Y ahora, desde el condado de Los Ángeles:
¡más vocabulario todavía!

Aprende a hacerlo sin magia. Normalmente, una escena presente en todas las películas con magia que indica un cambio del protagonista en el tercer acto. Hasta entonces, el prota ha aumentado su capacidad y habilidades gracias a algún hechizo, ahora tiene que decidir si renuncia a la magia a fin de aprender la lección. Por ejemplo: en *Como Dios*, Jim Carrey empieza a hacer buenos actos sin recurrir a sus poderes divinos. Pero también ocurre en películas sin elemento mágico. Puede indicar cualquier cambio del tercer acto en que el protagonista «se da cuenta de que lo llevaba dentro», o «aprende que ya tiene la valentía o destreza necesarias para vencer».

Botón. Un punto verbal o visual que pone fin a una escena: un comentario irónico, una broma o una nota con un significado importante. «Aquí necesitamos un botón mejor», dicen muchas veces los ejecutivos de los estudios, lo cual significa que una secuencia termina con un quejido en vez de con un estallido.

Brando. El rebelde del género «Soy un interno». Debe su nombre al personaje de Marlon Brando en *El salvaje*, una película de 1953. Se llamaba Johnny y era un radical que desafiaba al sistema y dudaba de todo lo que tuviera que ver con la familia, los negocios o el grupo. Y ha superado la prueba del tiempo.

Caerse del caballo. En «El vellocino de oro», el equipo protagonista se «cae» a menudo «del caballo» cuando está a punto de alcanzar la victoria. Es un obstáculo, una puñalada traperera o un dato novedoso ante el que los protagonistas piensan que no llegarán al final del camino. Por ejemplo, cuando Tom Hanks y su pelotón le encuentran, el soldado Ryan se niega a volver a casa.

Caso dentro del caso. En un «¿Por qué lo hizo?», normalmente, el lío inicial, o más antiguo, que por alguna razón nadie ha resuelto. Inmerso en otro caso, el detective da con éste y... ¡resuelve los dos!

Complicación. Típica de las comedias románticas y las historias de amor. Un accidente que entorpece la maquinaria: la persona, lugar o acontecimiento que impide que los amantes estén juntos. Por ejemplo, el iceberg en *Titanic*, la apuesta en *Cómo perder a un chico en diez días*, el hecho de que Matthew McConaughey viva en casa de sus padres en *Novia por contrato*. Resulta irónico, pero es también lo que facilita que los amantes sigan unidos, y es, normalmente, la razón de ser de la comedia romántica que estás escribiendo.

Confidente. En una lámpara maravillosa, la persona a quien el protagonista puede confiar el secreto de sus facultades mágicas; y, a veces, la persona que utiliza ese secreto para hacerle daño (protagonista muerto por exceso de confianza).

Crawl. El texto corrido que aparece al principio o al final de una película para explicar el contexto, darnos los antecedentes o situarnos en un marco temporal en una película histórica o del futuro. Necesario para comprender lo que va a ocurrir a continuación. Normalmente, aparece con la lentitud

necesaria para que a nosotros, el público, siempre perezoso, nos dé tiempo a leerlo todo (¡cada año que pasa es más y más lento!).

Cuenta atrás. «¿Cuánto tiempo tenemos?», pregunta el capitán del *Titanic* después de chocar con el iceberg a mitad de película. La «cuenta atrás» o la «bomba de relojería» es una manera de que sepamos cuánto tiempo queda y de meter presión a los protagonistas para que resuelvan lo que tengan que resolver, escapen o triunfen antes de que sea demasiado tarde.

Cuidado con el glaciario. Una forma irónica de llamar al bostezo cuando, viendo una película de catástrofes o un relato de venganza, los protagonistas saben que se acerca un acontecimiento importante pero este se demora tanto (¡un centímetro al año!) que la espera se hace eterna. Guionistas, ¡cuidado con esa... escalofriante sensación!

Doble camelo. En las películas con «magia», esa tendencia del guionista a acumular efectos, o mostrarlos en distintas modalidades, lo cual solo sirve para empalagar la historia o volverla más confusa. La regla es: nosotros, el público, podemos suspender nuestra capacidad crítica una vez por película. No hace falta que la historia nos obligue a creer que en el mundo hay aliens y también vampiros.

Escenas obligadas. Siempre que doy con una buena idea para una película, lo primero que me digo, y lo primero que se dicen los productores que podrían comprar el guión, es «¿Cuáles son las escenas obligadas?». Son las que irán en el tráiler, esos ejemplos de la premisa que muestran la esencia de la película.

Faro en la tormenta. En las películas «Un tío con un problema», la salida a esa situación acelerada, confusa y peligrosa en la que nuestro inocente héroe de pronto se encuentra. Puede ser un amigo o un amante, o posible amante, que, además, da al héroe una necesaria lección.

Gira que gira que gira. Una ley (al menos en mi opinión) que dice que una historia no solo avanza, sino que lo hace más deprisa y con más energía, sobre todo a partir del punto intermedio. (Véase *Pulpa de limón*).

Hombre de empresa. En todo «Soy un interno», ese personaje tan asimilado por el establishment que ha sacrificado su humanidad, con unos efectos secundarios que a menudo incluyen comportarse como un robot, disfunción sexual y excentricidades y resentimientos a tutiplén. Por ejemplo, Frank Burns y Margaret *Labios calientes* O'Houlihan en *M*A*S*H*.

Ingenuo. El personaje de un «Soy un interno» que en realidad es «nosotros». Como Jane Fonda en *Cómo eliminar a su jefe* y Tom Hulce en *Desmadre a la americana*, que, al entrar a formar parte del sistema, contribuyen a explicar las reglas.

Listo. En toda historia de un tonto, el personaje celoso que se da cuenta de que ese tonto es mucho más inteligente de lo que supone todo el mundo y procura detenerle antes de que los demás se den cuenta. Por ejemplo, Salieri en *Amadeus*.

Mascota. En una historia de «Superhéroes», el subordinado fiel y muy humano que apoya al protagonista pero nunca podrá ser como él. Por ejemplo: Jimmy Olsen en *Superman* y Timón en *El rey león*. Con frecuencia, el malo le utiliza para amenazar al superhéroe.

Mata al gato. Para que el protagonista nos caiga simpático, una alternativa a un gesto bondadoso por su parte, como salvar a un gato, es que otro personaje le haga algo malo. Por ejemplo, a Elle Woods la deja el novio al principio de *Una rubia muy legal*.

Medio hombre. En el género «Un monstruo en casa», el superviviente que hace tiempo se enfrentó al monstruo, o tuvo algún tipo de interacción con él, y sufrió un daño irreparable (por eso se trata más bien de un superviviente parcial). Es también un «falso mentor» capaz de descubrir al héroe –y a nosotros– que enfrentarse al monstruo puede ser un horror. Además, muere, siempre muere.

Nuevo nombre del tonto. En «El triunfo del tonto», el protagonista puede iniciar el segundo acto con otro nombre. Por ejemplo: en *Tootsie*, «Michael Dorsey» se convierte en «Dorothy Michaels». El tonto se cambia el nombre como parte de un nuevo disfraz, aunque también puede ocurrir por azar.

Película de pareja. Una película con dos protagonistas en la que los dos tienen su propio arco argumental y maduran gracias al otro. Por ejemplo, la comedia romántica *Amor con preaviso*.

Película de trío. Una película en la que seguimos tres historias, cada una con su arco argumental. Con frecuencia, un triángulo amoroso. Por ejemplo: *Sweet Home Alabama*, *Titanic* y *Lo que el viento se llevó*.

Película de cuarteto. Una película en la que seguimos cuatro historias. Normalmente, una historia de amor entre dos parejas, como *Cuando Harry encontró a Sally* u otras más sombrías como *Closer* y *Ya no somos dos*.

Persecución hacia el aeropuerto. Hacia el final de cualquier película con historia de amor, uno de los amantes, es inevitable, se marcha de la ciudad y el otro emprende una frenética «persecución hacia el aeropuerto» para impedir que se vaya. ¿Un ejemplo? *Manhattan*, de Woody Allen. La persecución es un gran final que te van a pedir *todos* los ejecutivos de los grandes estudios, así que ¡más te vale tener uno preparado!

Poner las cartas boca arriba. Describe cualquier progresión que revela los pilares de la historia. En un «¿Por qué lo hizo?» es la serie de pistas que llevan al detective a descubrir el misterio.

Pulpa de limón. La novedad introducida en el punto intermedio de una película que indica que vamos directos hacia el final, ahora con mayor velocidad y presión. Imagina que coges con dos dedos la pulpa de limón y empiezas a apretar hasta que suelta su liquidito... ¡justo en el clímax del tercer acto! Se introduce hacia la mitad de la película, cuando «suben las apuestas».

Reglas. Los parámetros, directrices o límites que necesita la magia en las lámparas maravillosas para que el hecho mágico sea creíble. ¡Expón tus reglas desde el principio y atente a ellas!

Riff. Tomado del mundo de la música, este término alude a una acción o conjunto de acciones que se derivan de un planteamiento en concreto. Por ejemplo, si en la premisa planteas que un policía y su madre se convierten en compinches para resolver un crimen, de ese hecho se deriva, por ejemplo, que la madre detenga a un matón con las agujas de hacer punto, que madre e hijo lleven a cabo «la persecución más lenta del mundo» –si es ella la que conduce– o que la madre crea que los malos han registrado la habitación de su hijo cuando, en realidad, la habitación está patas arriba porque su hijo la tiene siempre así. Ah, y ¿te das cuenta? ¡*Alto, o mi madre dispara!* empezó a ser graciosa cuando se me fue de las manos. Y esas escenas *derivadas* lo demuestran.

Seis cosas que hay que hacer para arreglar. Seis es un número arbitrario, pero debería indicar que la vida del héroe es un cúmulo de defectos cuando le conocemos. Luego, a lo largo de la película, deberá irlos subsanando. En las escenas iniciales de *Tootsie*, Dustin Hoffman, en el papel de Michael Dorsey, es (1) un actor difícil con (2) un representante que no se ocupa de él. Además, (3) no sabe tratar a las mujeres y, lo cual no es de extrañar, (4) no sabe ligar y (5) es un mal amigo a quien (6) no le gusta coger en brazos a los bebés. Michael «arreglará» todas estas lagunas enfundándose un

vestido y convirtiéndose en un hombre mejor por haber sido «Dorothy Michaels». Su viaje sería banal si en el primer acto no nos hubieran mostrado todos esos defectos.

Todas las historias tratan de una transformación. Lo cual no es una verdad nacida en Hollywood. ¡Es nuestro lema! Habría que imprimirlo y pegarlo en la pantalla del ordenador como recordatorio del porqué de este trabajo. No hay historia que merezca ser contada si el protagonista no cambia –o no cambiamos nosotros, el público–. Y cuanto mayor sea el cambio, más épica será la historia.

Créditos

Alba **Fuera de campo**

Título original: *Save the Cat! Goes to the Movies*

© Blake Snyder, 2016

© de la traducción: Amado Diéguez Rodríguez, 2016

© de esta edición: **Alba Editorial, s.l.u.**

Baixada de Sant Miquel, 1 08002 Barcelona

www. albaeditorial.es

Diseño: Pepe Moll de Alba

Primera edición: septiembre de 2016

Conversión a formato digital: Alba Editorial

ISBN: 978-84-9065-207-7

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y su distribución mediante alquiler o préstamo públicos.

ALBA

Alba es un sello editorial que desde 1993 ha emprendido una labor de recuperación de literatura clásica (Alba Clásica y Maior), así como de ensayo histórico, literario y memorísticos (Colección Trayectos). Asimismo, merece una especial mención la colección Artes Escénicas, dedicada a la formación de actores y la colección Fuera de Campo conocida por la publicación de textos de formación cinematográfica y literaria en todos sus ámbitos. También destacan sus originales y vistosos libros de cocina, así como sus Guías del escritor destinadas a aficionados y profesionales de la escritura. Por todo ello le fue concedido el Premio Nacional a la Mejor Labor Editorial, 2010. En 2012 ha incorporado a su catálogo dos nuevas colecciones, Contemporánea (dedicada a la ficción de hoy) y Rara Avis (clásicos raros de los siglos ^{xix} y ^{xx}).

Consulta www.albaeditorial.es

Alba Editorial, S.L.U.

Baixada de Sant Miquel, 1 bajos

08002 Barcelona

T. 93 415 29 29

info@albaeditorial.es

Nota

* Sheila Hanahan Taylor es asociada de Practical Pictures y actualmente tiene en marcha veinte proyectos para grandes estudios, es productora ejecutiva de una serie de televisión que se emite en AMC y Paramount Television y trabaja con el productor Scott Rudin y Disney Studios. Además de sus labores de producción, es profesora de la Universidad de California en Los Ángeles, donde da clases de Producción.