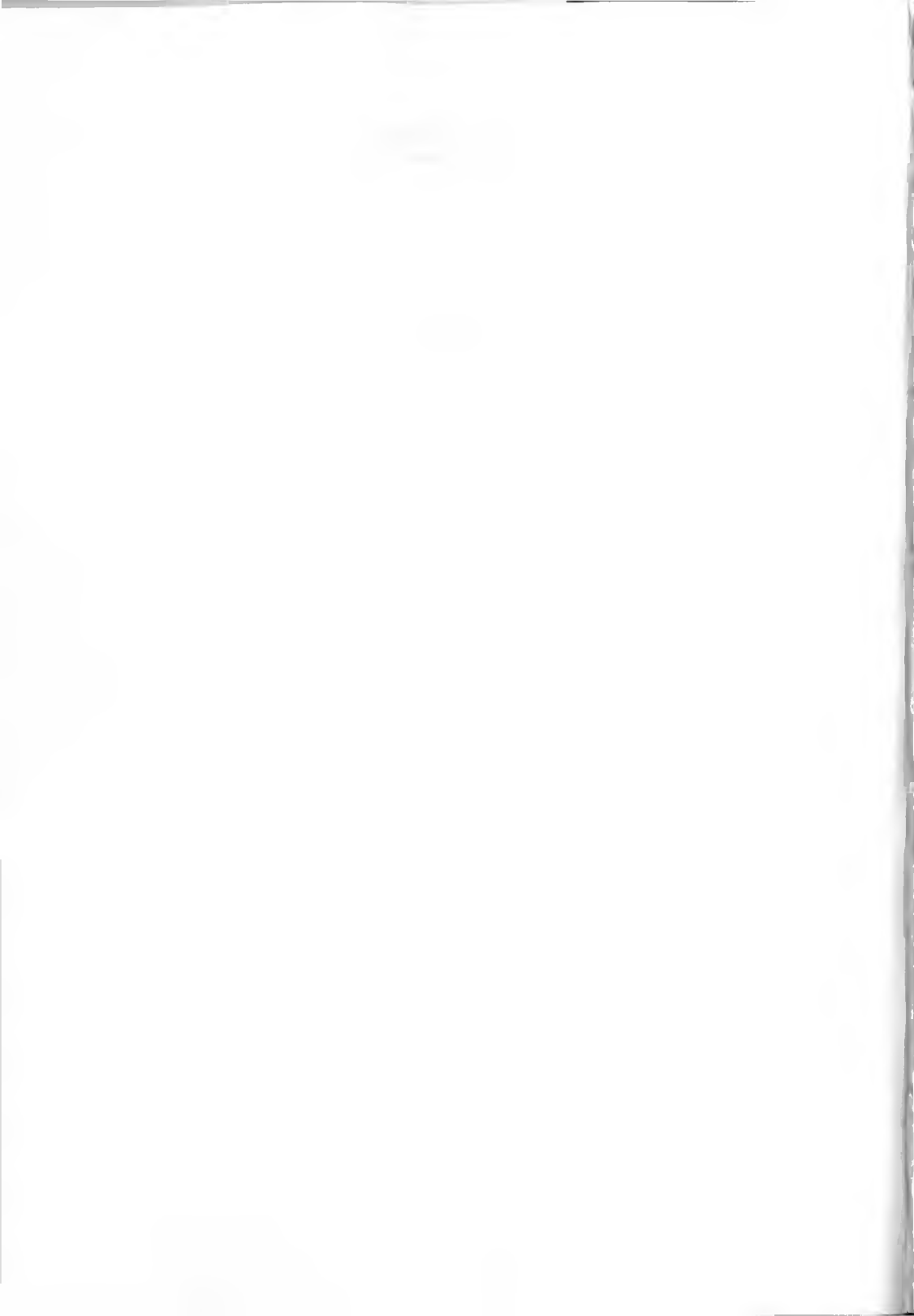


# EL DIÁLOGO

Robert McKee

EL ARTE DE HABLAR EN LA PÁGINA,  
LA ESCENA Y LA PANTALLA



ROBERT McKEE

---

# **El diálogo**

El arte de hablar en la página, la escena  
y la pantalla

Traductor  
Manu Berástegui

ALBA

## **ALBA FUERA DE CAMPO**

TÍTULO ORIGINAL: *Dialogue. The Art of Verbal Action for Page, Stage and Screen*

© Robert McKee, 2016

© DE LA TRADUCCIÓN: Manu Berástegui

© 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: mayo de 2018

ISBN: 978-84-9065-428-6

DEPÓSITO LEGAL: B-8.499-2018

IMPRESIÓN: Liberdúplex, s.l.u.

Ctra. BV 2241. Km 7,4 Polígono Torrentfondo 08791 Sant Llorenç d'Hortons (Barcelona)

IMPRESO EN ESPAÑA

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. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://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.

# Índice

<b>Agradecimientos</b>	13
Prólogo: Elogio del diálogo	15
Introducción	19
<b>PRIMERA PARTE: EL ARTE DEL DIÁLOGO</b>	21
<b>1. La definición completa de diálogo</b>	23
Diálogo dramatizado	25
Diálogo narrado	25
El diálogo y los principales medios de comunicación	31
El diálogo en la escena	32
El diálogo en la pantalla	34
El diálogo en la literatura	36
Diálogo indirecto	41
<b>2. Las tres funciones del diálogo</b>	45
Información	45
Caracterización	65
Acción	67
<b>3. Expresividad I: Contenido</b>	71
Lo que se dice	71
Lo que no se dice	72
Lo que no se puede decir	74
Acción frente a actividad	75
Texto y subtexto	77
<b>4. Expresividad II: Forma</b>	81
El conflicto	81
El diálogo sobre el escenario	86
El diálogo en el cine	90
El diálogo en la televisión	96
El diálogo en la literatura	97

<b>5. Expresividad III: Técnica</b>	107
El lenguaje sugerente	107
Paralenguaje	109
Técnicas mixtas	110
Estructura de frases	111
Economía	120
La pausa	120
La cuestión del silencio	121
<b>SEGUNDA PARTE: FALLOS Y SOLUCIONES</b>	125
<b>Introducción: Las seis tareas del diálogo</b>	127
<b>6. Fallos de credibilidad</b>	129
Lo increíble	129
Conversación vacía	131
Conversación demasiado emotiva	131
Conversación con demasiada información	132
Conversación demasiado perceptiva	132
Excusas que sustituyen la motivación	133
Melodrama	135
<b>7. Fallos de lenguaje</b>	139
Tópicos	139
Lenguaje neutro	141
Lenguaje ostentoso	141
Lenguaje árido	143
Anteponer lo concreto a lo abstracto	144
Anteponer lo familiar a lo exótico	144
Anteponer palabras cortas a palabras largas	144
Anteponer las frases directas a los circunloquios	148
Anteponer la voz activa a la voz pasiva	149
Anteponer los parlamentos cortos a los largos	149
Anteponer el lenguaje expresivo a la imitación	151
Eliminar la chatarra	151
<b>8. Fallos de contenido</b>	153

Escribir sin filtros	153
La falacia del monólogo	158
El duólogo	160
El tríologo	165
<b>9. Fallos de estructura</b>	169
La repetición	169
Frasas imperfectas	173
Escenas imperfectas	179
Escenas fragmentadas	181
La trampa de la paráfrasis	183
TERCERA PARTE: CREAR EL DIÁLOGO	185
<b>10. Diálogo específico del personaje</b>	187
Los dos talentos	187
Vocabulario y caracterización	191
El principio de limitación creativa	192
Locución y caracterización	194
El principio del diálogo específico para cada personaje	196
La cultura y la creación del personaje	196
<b>11. Cuatro casos de estudio</b>	199
<i>Julio César</i>	199
<i>Tú ganas, Jack</i>	203
<i>Rockefeller Plaza</i>	208
<i>Entre copas</i>	213
CUARTA PARTE: LA ESTRUCTURA DEL DIÁLOGO	221
<b>12. Historia/Escena/Diálogo</b>	223
El incidente desencadenante	224
Valores de la historia	224
El deseo	225
Las fuerzas antagónicas	231
La espina dorsal de la acción	233
Progresión de la historia	234
Puntos de inflexión	235

Progresión de la escena	236
El <i>beat</i>	236
Cinco pasos de comportamiento	237
Introducción a siete casos de estudio	239
<b>13. Conflicto equilibrado (<i>Los Soprano</i>)</b>	243
<b>14. Conflicto cómico (<i>Frasier</i>)</b>	261
<b>15. Conflicto asimétrico (<i>Un lunar en el sol</i>)</b>	279
<b>16. Conflicto indirecto (<i>El gran Gatsby</i>)</b>	297
<b>17. Conflicto reflexivo (<i>La señorita Else y El museo de la inocencia</i>)</b>	309
<b>18. Conflicto mínimo (<i>Lost in Translation</i>)</b>	323
<b>19. Dominar el oficio</b>	345
Escuchar	345
Escribir el personaje	347
Preguntas clave	350
Últimas palabras	352
<b>Índice analítico y onomástico</b>	355



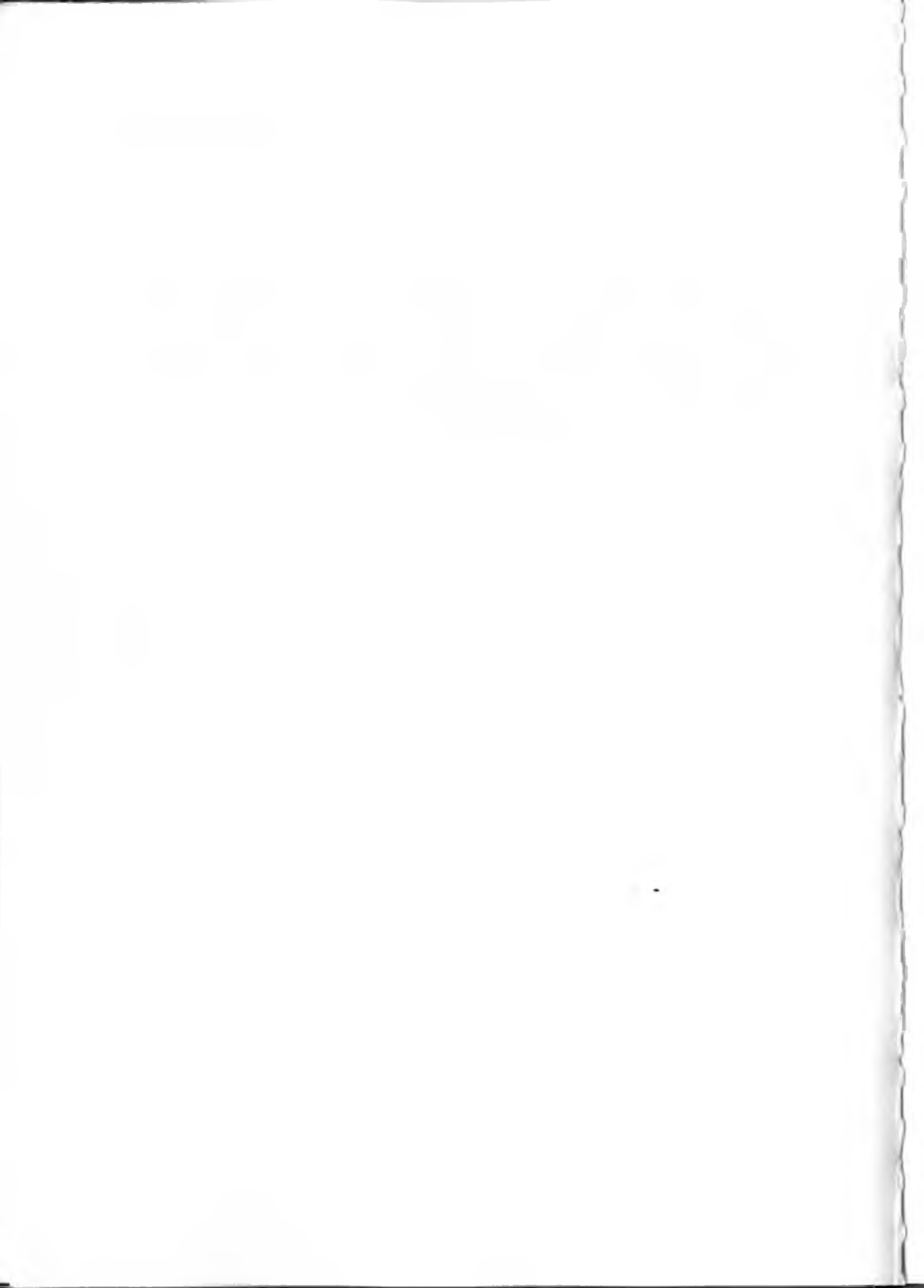
Para Mia  
Cuando ella habla, mi corazón escucha



## Agradecimientos

---

Todo escritor necesita un círculo de personas de confianza que lean los primeros borradores, tomen notas clarividentes y no dejen nunca que la amistad interfiera en su capacidad crítica. Estoy en deuda con Carol Tambor, Basim El-Wakil, James McCabe, Joel Bernstein, Paul McKee, Mia Kim, Marcia Friedman, Steven Pressfield y Patrick McGrath.



## Prólogo: Elogio del diálogo

---

Hablamos.

El habla expresa nuestra humanidad más que cualquier otra característica. Susurramos a nuestros amantes, maldecimos a nuestros enemigos, discutimos con los fontaneros, jaleamos al perro, juramos sobre la tumba de nuestra madre. Las relaciones humanas son, en esencia, largas conversaciones sobre, para, por y desde los asuntos que nos agobian y nos alegran la vida cotidiana. Las conversaciones cara a cara con familiares y amigos pueden durar décadas, mientras que la conversación con uno mismo nunca termina: una conciencia atormentada por la culpabilidad reprime los deseos inadmisibles, la ignorancia ridiculiza a la sabiduría, la esperanza mitiga la desesperación, el impulso se burla de la prudencia, y el ingenio se ríe de todo mientras las voces interiores de nuestros yoes mejores y peores discuten hasta su último aliento.

Década tras década, este alud de conversaciones puede despojar a las palabras de su significado, y cuando el significado se desgasta, nuestros días se vuelven más triviales. Pero lo que el tiempo diluye, la historia condensa.

Los autores concentran el significado eliminando en primer lugar las banalidades, las minucias y las charlas repetitivas de la vida diaria. Luego construyen sus relatos sobre el punto crítico de unos deseos complejos y conflictivos. En situaciones límite, las palabras se cargan de significados y sugerencias. Lo que dice un personaje enfrentado a un conflicto irradia los significados ocultos bajo las palabras. El diálogo expresivo se convierte en una pantalla traslúcida a través de la que lectores y espectadores perciben pensamientos y sentimientos ensombrecidos en el silencio que ocultan los ojos de un personaje.

La buena escritura convierte al público y a los lectores en una especie de médiums. El diálogo dramatizado tiene el poder de unir dos ámbitos sin palabras: la vida interior de un personaje y la vida interior del lector/espectador. Como si se tratara de emisoras de radio, uno sintoniza inconscientemente con el otro a medida que nuestro instinto presiente las inquietudes de los personajes. Como dice Kenneth Burke, las narraciones nos equipan para vivir en el mundo, en intimidad con los demás, y, lo que es más importante, en intimidad con nosotros mismos.

Los autores nos entregan este poder a través de una serie de pasos: primero, crean esas metáforas de la naturaleza humana que llamamos personajes. A continuación, hurgan en la psicología de los personajes para desenterrar deseos conscientes y anhelos inconscientes, esas aspiraciones que impulsan los yoes interiores y exteriores. Con este conocimiento en sus manos, los escritores hacen que los deseos más imperiosos de los personajes choquen en puntos críticos de conflicto. Escena tras escena, entrelazan las acciones y reacciones de sus personajes alrededor de puntos de inflexión decisivos. En un último paso, los autores permiten que sus personajes hablen, pero no a la manera repetitiva y monótona de las conversaciones cotidianas, sino más bien con esa especie de poesía que conocemos como diálogo. Como un alquimista, el escritor mezcla y funde aleaciones de personaje, conflicto y cambio, y luego los pulimenta con el diálogo, transformando el metal base de la existencia en el oro pulido del relato.

Una vez que se dice, el diálogo nos transporta sobre las olas de la sensación y la sustancia que resuenan a través de lo que se dice, lo que no se dice y lo que no se puede decir. **Lo que se dice** son aquellas ideas y emociones que un personaje decide expresar a los demás; **lo que no se dice** son los pensamientos y sentimientos que el personaje expresa con su voz interior, solo para sí mismo; **lo que no se puede decir** son los impulsos y deseos subconscientes que un personaje no es capaz de expresar con palabras, ni siquiera para sí mismo, porque son mudos y están más allá del discernimiento.

Da igual lo lujoso que sea el montaje de una obra, lo vívidas que sean las descripciones de una novela, lo espectacular que sea la fotografía de una película, la palabra de los personajes es lo que configura las más profundas complejidades, contradicciones e intimidades de la historia. Sin un diálogo expresivo, los acontecimientos carecen de profundidad, los personajes pierden su dimensión y la historia resulta plana. Más que cualquier otra técnica de creación de personajes (género, edad, vestimenta, clase, reparto), el diálogo tiene el poder de elevar la historia a través de los múltiples estratos de la vida, elevando así lo que sería simplemente un relato complicado a la categoría de todo un despliegue de complejidad.

¿Memorizas, como hago yo, tus frases favoritas? Creo que aprendemos de memoria fragmentos de diálogo porque recitarlos una y otra vez no solo recrea las intensas imágenes que las palabras describen, sino que oímos nuestros propios pensamientos en el eco de los pensamientos del personaje:

Mañana, y mañana, y mañana  
se arrastra con paso mezquino día tras día  
hasta la sílaba final del tiempo escrito,  
y la luz de todo nuestro ayer guió a los bobos  
hacia el polvo de la muerte.

Macbeth en *Macbeth*

De todos los cafés y locales del mundo aparece en el mío.

Rick en *Casablanca*

Hacia ti bogo, ballena omnidestructora, pero invencible; desde el corazón del infierno te hiero; por odio te escupo mi último aliento.

Ahab en *Moby Dick*

Y no es que tenga nada de malo.

Jerry en *Seinfeld*

Al igual que estos cuatro personajes, todos hemos sufrido la puñalada de las ironías de la vida, ese destello de clarividencia ante lo que el mundo nos ha hecho o, peor todavía, lo que nos hemos hecho nosotros mismos, ese momento de doble filo en el que nos toca ser el objeto de las bromas del destino y en el que no sabemos si reír o llorar. Pero sin los escritores que aderezan esas ironías y las convierten en palabras, ¿cómo podríamos saborear su delicioso mal gusto? Sin la nemotécnica del diálogo, ¿cómo podríamos retener esas paradojas en la memoria?

Adoro el arte del diálogo en todas sus variedades. Movidado por esa admiración he escrito *El diálogo: el arte de hablar en la página, la escena y la pantalla* para explorar el hecho supremo de la narración: dar voz a vuestros personajes.



**Primera parte: El arte del diálogo** amplía drásticamente la definición de diálogo y multiplica sus usos. Del capítulo dos al cinco se contemplan las funciones, contenidos, formas y técnicas de conversación de personajes en los cuatro medios narrativos principales.

**Segunda parte: Fallos y soluciones** señala los peligros de lo increíble y los tópicos de escribir con excesiva corrección y de las repeticiones, indaga en las causas, y luego prescribe remedios. Para ilustrar una variedad de técnicas del oficio del diálogo, cito ejemplos de novelas, obras de teatro, películas y programas de televisión.

**Tercera parte: Crear el diálogo** examina el último paso del escritor: encontrar las palabras para crear el texto. Cuando decimos que un autor tiene «dominio del diálogo» lo que queremos decir es que escribe una forma de hablar específica para cada personaje. Que cada uno de sus personajes habla con una sintaxis, un ritmo, una tonalidad y, lo más importante, con una elección de palabras que ningún otro personaje utilizaría. Teóricamente, cada personaje es un diccionario andante de su selección particular de palabras. Por consiguiente, la originalidad del diálogo empieza por el vocabulario.

Para ilustrar el poder de un diálogo específico para cada personaje vamos a fijarnos en fragmentos de la obra de Shakespeare *Julio César*, la novela de Elmore Leonard *Tú ganas, Jack*, la serie de televisión *Rockefeller Plaza* de Tina Fey y la película de Alexander Payne y Jim Taylor *Entre copas*.

**Cuarta parte: La estructura del diálogo** se abre con un estudio de los componentes de la estructura de una historia y de una escena. El capítulo doce muestra cómo dichos elementos determinan lo que dicen los personajes. A continuación, se estudian siete casos basándose en escenas

de conflicto equilibrado de la serie de televisión por cable *Los Soprano*, conflicto cómico de la serie en abierto *Frasier*, conflicto asimétrico en la obra de teatro *Un lunar en el sol*, conflicto indirecto en la novela *El gran Gatsby*, conflicto reflexivo en las novelas *La señorita Else* y *El museo de la inocencia*, y el conflicto implícito (mínimo) en la película *Lost in Translation*.

En estos ejemplos analizaremos los dos principios esenciales del diálogo efectivo: primero, que todo intercambio de diálogo crea una acción/reacción que impulsa la escena. Segundo, que, aunque estas acciones encuentran su expresión en la actividad exterior de la conversación, la fuente de la acción de los personajes fluye invisible del subtexto.

A modo de GPS para escritores *El diálogo: el arte de hablar...* ofrece una guía al aspirante y una redirección al perdido. Si uno se ha aventurado recientemente en este arte y se encuentra acorralado en un callejón sin salida, *El diálogo* le pondrá en el camino de la excelencia; si escribe profesionalmente, pero se encuentra desorientado, este libro le mostrará el camino a casa.

**PRIMERA PARTE**  
**El arte del diálogo**



# 1 La definición completa de diálogo

---

***Diálogo:** cualquier palabra que dirige cualquier personaje a cualquiera.*

La tradición define el diálogo como la conversación entre personajes. Sin embargo, yo creo que un estudio exhaustivo y profundo del diálogo empieza por retroceder a la visión más amplia posible de la narración. Desde ese ángulo, lo primero que yo percibo es que la conversación de los personajes discurre por tres caminos bien diferenciados: lo que se dice a los demás, lo que se dice a uno mismo y lo que se dice al lector o al espectador.

Sitúo esas tres formas de conversación bajo el término «diálogo» por dos razones: la primera, que independientemente de cuándo, dónde y con quién hable un personaje, el escritor debe personalizar el papel con una voz única y específica del personaje presente en el texto. La segunda, tanto si es mental como vocal, tanto si se piensa dentro de su cabeza como si se dice al mundo exterior, todo discurso es una ejecución externa de una acción interna. Toda expresión hablada responde a una necesidad, conlleva un propósito y realiza una acción. Por muy fútil e insustancial que aparente ser un diálogo, ningún personaje habla a otro, ni siquiera a sí mismo, sin algún motivo, para nada. Por lo tanto, bajo todas y cada una de las frases que pronuncia un personaje, el escritor tiene que crear un deseo, una intención y una acción. Esa acción que se convierte en táctica verbal es lo que llamamos diálogo.

Observemos las tres vías del diálogo:

Una, lo que se habla con los demás. El término correcto para una conversación entre dos debería ser **duólogo**. Tres personajes en conversación crearían un **triólogo**. La conversación de una familia formada por una docena de personas reunidas para la cena de Navidad podría llamarse **multílogo**, si existieran tales palabras.

Dos, lo que se habla con uno mismo. Los guionistas de cine rara vez hacen que sus personajes hablen consigo mismos; los dramaturgos, por el contrario, lo hacen muy a menudo. En cuanto a los escritores de literatura, el diálogo interior es el material y la sustancia de su arte. La prosa tiene el poder de invadir la mente de un personaje y proyectar el conflicto interior a través de todo el paisaje del pensamiento. Cada vez que un autor cuenta su historia en primera o segunda persona, esa voz pertenece a un personaje. Por consiguiente, la prosa muchas veces se apoya en un diálogo reflexivo, del personaje consigo mismo, que el lector podríamos decir que escucha.

Tres, lo que se dice a los lectores y los espectadores. En el teatro la convención de los soliloquios y los apartes permite a los personajes dirigirse directamente al público y hablarle confidencialmente. En el cine y la televisión por lo general se sitúa al personaje fuera de la pantalla para que hable en off, pero algunas veces se pide al personaje que se vuelva hacia la cámara y se dirija a ella directamente. En la literatura, esta es la esencia de la prosa en primera persona: el personaje refiere su relato al lector.

La etimología de la palabra «diálogo» viene de dos términos griegos: *dia-*, que significa «a través», y *legein*, que significa «palabra». Estos dos términos traducidos directamente compondrían la expresión «a través de la palabra»: una acción llevada a cabo a través de las palabras en vez de con hechos. Cada una de las frases que pronuncia un personaje, tanto si se la dice a otro en voz alta como si la piensa, es, utilizando una expresión de J. L. Austin, un enunciado performativo: palabras que realizan tareas\*.

Decir algo es hacer algo y, por esa razón, yo he querido ampliar mi nueva definición de diálogo para incluir todas y cada una de las palabras que un personaje se dice a sí mismo, a otros o al lector/espectador como una acción que se realiza para satisfacer una necesidad o un deseo. En los tres casos, cuando un personaje habla, actúa verbalmente en vez de físicamente y, cada una de sus acciones a través de la palabra desplaza

---

\* Austin, John L.: *Cómo hacer cosas con palabras*, Paidós Ibérica, Barcelona, 2016. [Esta nota, como las siguientes, salvo que se indique lo contrario, es del autor.]

la escena de un punto al siguiente, mientras que, al mismo tiempo, la impulsa dinámicamente acercándola (positivamente) o alejándola (negativamente) a la satisfacción de sus deseos básicos. El diálogo entendido como acción es el principio fundamental de este libro.

El diálogo lleva a cabo sus acciones de una de estas dos maneras: dramatizada o narrada.

### **Diálogo dramatizado**

**Dramatizado** significa interpretado en las escenas. Tanto si el tono es cómico como si es trágico, el diálogo dramatizado es un intercambio bidireccional de frases entre los personajes en conflicto. Cada línea contiene una acción con una intención concreta y provoca algún tipo de reacción en el interior de la escena.

Esto es así incluso en escenas de un solo personaje. Cuando alguien dice «Estoy cabreado conmigo mismo», ¿quién está cabreado con quién? Lo mismo que uno puede ver su imagen en un espejo, uno puede verse a sí mismo en la imaginación. Para discutir con uno mismo, la mente crea un segundo yo y habla con él como si fuera con otra persona. El diálogo interior de un personaje se convierte en una escena dinámicamente dramatizada entre dos yoes en conflicto de la misma persona, uno de los cuales puede ganar el enfrentamiento, o no. Por consiguiente, en sentido estricto, todos los monólogos son en realidad diálogos. Siempre que un personaje habla lo hace con alguien, aunque sea su otro yo.

### **Diálogo narrado**

**Narrado** significa enunciado fuera de la escena. En estos casos la llamada cuarta pared del realismo desaparece y el personaje se sitúa fuera de la dramatización de la historia. Una vez más, en sentido estricto, los

diálogos narrados no son monólogos, sino diálogos en los que el personaje emprende una acción verbal para hablar directamente con el lector, el público o consigo mismo.

En lo que se refiere al objetivo, un narrador en primera persona en literatura o un personaje que narra desde el escenario o desde la pantalla tal vez quiera sencillamente poner al día al lector/espectador respecto a acontecimientos del pasado o despertar su curiosidad sobre acontecimientos futuros. Puede que utilice el diálogo narrado simplemente para cumplir este propósito y nada más.

Sin embargo, en situaciones más complicadas, tal vez desee, por ejemplo, utilizar las palabras para convencer al lector/espectador de que le perdone sus anteriores equivocaciones y al mismo tiempo sembrar en él el prejuicio contra sus enemigos haciendo que los vea desde un punto de vista que le incline a su favor. En cada una de las historias, los posibles deseos que mueven a un personaje a la acción y las tácticas que utiliza para hablar al lector/espectador son aparentemente ilimitadas.

Otro tanto puede decirse de un personaje que se vuelve hacia su interior para hablar consigo mismo. Los pensamientos del personaje pueden recorrer el pasado, el presente y los posibles futuros, reales o imaginarios, con cualquier propósito: recrear un recuerdo por puro placer, devanarse los sesos sobre si puede o no fiarse del amor de su amante, fantasear sobre su futuro para aumentar sus esperanzas, etcétera.

Para demostrar que el mismo contenido puede expresarse con tres maneras diferentes de diálogo, vamos a trabajar con un fragmento de la novela *El doctor Glas* escrita en 1905 por el autor sueco Hjalmar Söderberg.

El libro adopta la forma de un diario que lleva el protagonista que da nombre a la novela. Un diario en la vida real recoge las conversaciones íntimas que el escritor mantiene consigo mismo; un diario de ficción, por lo tanto, debe escribirse de manera que el lector tenga la sensación de estar escuchando esos secretos diálogos internos.

En la novela de Söderberg, el doctor Glas quiere librar a una de sus



pacientes (una mujer de la que está enamorado en secreto) de un marido que la somete a vejaciones sexuales. Día tras día, teje en su mente argumentos morales a favor y en contra de matar a ese hombre; noche tras noche, en sus pesadillas, comete el asesinato. (Y efectivamente acabará por envenenar al marido.) En una entrada fechada el 7 de agosto, despierta de una pesadilla empapado en sudor frío. Este es el errático diálogo narrado en el que Glas intenta convencerse de que ese espeluznante sueño no es una profecía:

«Los sueños son como ríos.» Vieja sabiduría popular, bien te conozco. Y en la vida real la mayoría de lo que soñamos no merece que le concedamos un segundo pensamiento: fragmentos sueltos de vivencias, con frecuencia los fragmentos más tontos e inanes de aquellas cosas que el cerebro consciente ha considerado que no merecían la pena conservarse pero que, aun así, se empeñan en tener una vida propia ocultas entre las sombras de los desvanes y los trasteros de la mente. Pero hay otros sueños. Recuerdo que de niño me pasé toda una tarde dándole vueltas a un problema de geometría y que, al final, tuve que irme a la cama sin resolverlo: mi cerebro siguió trabajando por su cuenta y, dormido, un sueño me dio la solución. Y era la correcta. También hay sueños que son como burbujas de las profundidades. Y ahora que me pongo a pensarlo con más calma, muchas veces un sueño me ha enseñado algo sobre mí mismo, revelándome a menudo deseos que no deseaba desear, que no quería reconocer a la luz del día. Estos deseos, estos sueños, los he valorado y examinado luego a plena luz del sol. Pero rara vez han resistido esa prueba y la mayor parte de las veces los he arrojado de nuevo a las oscuras profundidades de las que habían salido. Por la noche pueden volver a asaltarme, pero los reconozco e, incluso en sueños, me he reído de ellos a la cara hasta que han perdido toda su fuerza y su intención de ascender y vivir en la realidad a la luz del día\*.

---

\* Söderbergh, Hjalmar: *El doctor Glas*, Adesiara, Barcelona, 2012.

En la primera línea, Glas le habla a un refrán que flota en su cabeza como si la idea tuviera una vida propia. Luego entabla una discusión con su oscuro y silencioso lado inmoral, una parte de él en la que se agitan deseos asesinos. Cuando llega a la última frase, Glas cree que lo mejor de sí ha ganado la contienda... al menos por el momento. Obsérvese cómo las frases adoptan las formas alargadas y acumulativas de la reflexión.

Ahora, imaginemos que Söderberg hubiera escrito este fragmento como un diálogo narrado que el doctor Glas refiere directamente al lector. Para expresarse con una voz que Glas pudiera utilizar al dirigirse a otra persona, Söderberg podría darle a Glas el tono autoritario con el que los médicos suelen hablar cuando tratan a un paciente. Las frases podrían acortarse y volverse más imperativas. Se podrían añadir órdenes, prohibiciones y correcciones para darle a la idea un giro radical:

«Los sueños son como ríos.» Estoy seguro de que conocéis este refrán. No lo creáis. La mayoría de las cosas que soñamos no se merecen que les demos más vueltas. Estos fragmentos de vivencias son las cosas tontas e inanes que nuestra conciencia considera inútiles. Y, aun así, siguen viviendo en las sombras de los desvanes de nuestra mente. Eso es malo. Pero algunos sueños son útiles. Cuando era niño me pasé toda una tarde dándole vueltas a un problema de geometría. Me fui a la cama sin resolverlo. Pero estando dormido, mi cerebro siguió trabajando y un sueño me dio la solución. Hay además sueños peligrosos que surgen como burbujas de las profundidades. Si uno se atreve a pensar en ellos, parece que te enseñan algo sobre ti: un deseo que no creías tener, un anhelo que no te atrevías a expresar en voz alta. No te los creas. Cuando los pones a prueba, esos sueños no sobreviven a la luz del día. Por eso hay que hacer lo que haría una persona sensata. Arrojarlos otra vez a las profundidades de donde salieron. Y si vuelven a surgir por la noche, reírse de ellos hasta que abandonen toda presencia en la realidad.

Como tercera opción, Söderberg, que también escribía obras de teatro, podría haber elegido dramatizar estas ideas sobre el escenario. Podría haber dividido al doctor en dos personajes: Glas y Markel. En la novela, el periodista Markel es el mejor amigo de Glas. En una obra de teatro, Markel podría encarnar la parte moralmente más fuerte de Glas, mientras que el médico podría interpretar la parte atormentada que siente la tentación de cometer el asesinato.

En el subtexto de la escena siguiente, Glas busca en Markel la cura para los sueños que le atormentan. Markel, que lo percibe, hace comentarios moralmente positivos en respuesta a las preguntas del doctor. El texto conserva la imaginería de la novela (de hecho, el teatro favorece el lenguaje metafórico), pero la estructura de las frases cambia de la forma acumulativa a la contada para ayudar a dar los pies a los actores. (Véase el capítulo cinco sobre estudios de la estructura de las frases.)

Glas y Markel están sentados en un café.

Se están tomando unas copas de coñac después de cenar.

Mientras, cae la noche.

GLAS

¿Conoces el refrán «Los sueños son como los ríos»?

MARKEL

Sí, mi abuela lo decía mucho, pero en realidad la mayor parte de lo que soñamos no son más que fragmentos de lo vivido que no merecen recordarse.

GLAS

Aun siendo inútiles, perviven entre las sombras de los desvanes de nuestras mentes.

MARKEL

En la tuya, doctor. En la mía, no.

GLAS

Pero ¿no crees que los sueños nos ayudan a entender algunas cosas?

MARKEL

A veces. Cuando era un niño, pasé toda una tarde intentando resolver un problema de geometría y me fui a la cama sin conseguirlo. Pero mi cerebro siguió trabajando y un sueño me dio la solución. A la mañana siguiente lo comprobé y, para mi sorpresa, estaba bien resuelto.

GLAS

No, me refiero a algo oculto, visiones de nosotros mismos, burbujas de verdad ocultas en las profundidades, esos oscuros deseos que uno no se atrevería a admitir en el desayuno.

MARKEL

Si alguna vez los he tenido, y no estoy diciendo que haya sido así, los he arrojado de nuevo a las turbias profundidades de las que han surgido.

GLAS

¿Y si esos deseos regresaran noche tras noche?

MARKEL

Entonces los pondría en ridículo en mis sueños y los apartaría de mis pensamientos entre risas.

Estas tres versiones encierran básicamente el mismo contenido, pero cuando lo que se dice cambia de dirección, de hablar con uno mismo

a hablar con el lector o a que se lo diga un personaje a otro, el lenguaje cambia radicalmente de forma, dicción, tonalidad y textura. Las tres modalidades fundamentales de diálogo requieren tres estilos de escritura drásticamente diferentes.

## **El diálogo y los principales medios de comunicación**

Todo diálogo, dramatizado o narrado, forma parte de la gran sinfonía que es la historia, pero, ya sea en el escenario, la pantalla o la página de papel, sus instrumentos y sus arreglos varían considerablemente. Por este motivo, la elección del medio por parte del escritor influye enormemente en la composición del diálogo, sus cantidades y sus cualidades.

El teatro, por ejemplo, es un medio esencialmente auditivo. Incita a los espectadores a poner más atención en lo que oyen que en lo que ven. El resultado es que el escenario da más importancia a la voz que a la imagen.

El cine es todo lo contrario. Es un medio esencialmente visual. Pide del público que observe con más atención y escuche con menos. Por eso en los guiones de cine prevalece la imagen sobre la voz.

La estética de la televisión flota entre el teatro y el cine. Los guiones de cine tienden a equilibrar la voz y la imagen, invitándonos a escuchar y a observar más o menos con la misma intensidad.

La prosa es un medio intelectual. Mientras que las historias que se cuentan en un escenario o en una pantalla llegan directamente a los oídos o a los ojos del público, la literatura toma un camino directo al cerebro del lector. Lo primero que este debe hacer es interpretar el lenguaje, luego imaginar las imágenes y los sonidos que se describen (cada lector según su propia imaginación) y, por fin, permitirse reaccionar ante lo que visualiza. Más aún, como los personajes literarios no están encarnados por actores, los autores son libres de utilizar diálogo tanto o tan poco, tan dramatizado o tan narrado, como les parezca conveniente.

Veamos cómo condiciona su diálogo cada medio.

## El diálogo en la escena

### Diálogo dramatizado

Una escena es la unidad básica de la estructura argumental en los cuatro medios principales de narrativa. En el teatro, la mayor parte del texto hablado adopta la forma del diálogo dramatizado que desarrollan los personajes en escenas con otros personajes.

Las obras de personaje único no son una excepción. Cuando un personaje ocupa el escenario a solas crea escenas de diálogo interno dramatizado dividiéndose en dos, por así decir, y azuzando a sus dos partes diferentes para que se enfrenten. Si un personaje se siente cómodamente para airear sus pensamientos, esos recuerdos, fantasías y reflexiones filosóficas funcionan mejor como acciones internas motivadas por un deseo y emprendidas con un propósito. Por muy neutras y sin sentido que puedan parecer sus cavilaciones en la superficie, son en realidad un diálogo dramatizado que expresa en el contexto de una escena un personaje en conflicto que lucha contra sí mismo para entenderse, para olvidar su pasado o para creerse una mentira... o cualquier otra acción interna que pueda inventar el dramaturgo. *La última cinta de Krapp*, de Samuel Beckett, es un ejemplo brillante de diálogo dramatizado en una obra de un solo personaje.

### Diálogo narrado

En sintonía con las antiguas convenciones del teatro, el autor puede emplear el diálogo narrado aislando a un personaje del flujo de las escenas y haciendo que se dirija al público para interpretar un soliloquio o, si es más breve, hacer un *aparté*. Con frecuencia, lo que se expone es un secreto o una confesión de lo que el personaje realmente piensa, siente o

---

\* Hirsh, James E.: *Shakespeare and the History of Soliloquies*, Fairleigh Dickinson University Press, Madison, Nueva Jersey, 2003.

quiere hacer, pero que nunca podría decir en voz alta a otro personaje. Por ejemplo, los dolorosos remordimientos de Tom Wingfield en *El zoo de cristal* de Tennessee Williams.

En las obras de un solo personaje como *El año del pensamiento mágico*, *Mark Twain Tonight* y *I Am My Own Wife*, el soliloquio se convierte en la obra en su totalidad. Estas obras son a menudo adaptaciones de biografías o autobiografías, de manera que el actor interpreta a un personaje bien conocido, contemporáneo (Joan Didion) o del pasado (Mark Twain). A lo largo de la función, el actor puede utilizar las tres formas de hablar del personaje. Sin embargo, en su mayor parte hará sus confidencias al público en un diálogo narrado. De vez en cuando, tal vez encarne a otros personajes y represente escenas del pasado en forma de diálogo dramatizado.

La moderna comedia *stand-up* alcanzó su mayoría de edad cuando los humoristas pasaron de contar chistes a un diálogo narrado. Un humorista de *stand-up* tiene que, o bien inventarse un personaje que interpretar (Stephen Colbert) o representar a una versión revisada de sí mismo (Louis C. K.) por esta razón: nadie puede salir al escenario siendo exactamente la misma persona que se levantó de la cama por la mañana. Para actuar es necesario un personaje.

En escena, la línea entre el diálogo dramatizado y el narrado puede desplazarse, dependiendo de la interpretación del actor. Por ejemplo, cuando Hamlet se cuestiona la continuidad de su existencia, ¿a quién dirige la frase «¿Ser o no ser?»? ¿Al público o a sí mismo? En ese caso es una elección del actor.

## Narración

En aquellas ocasiones en que lo que cuenta la obra abarca un reparto extenso a lo largo de décadas, el autor puede situar un narrador a un lado del escenario. Estos personajes, fuera de la acción, realizan numerosas tareas: describen situaciones históricas, presentan personajes o dan

un contrapunto a la acción con ideas o interpretaciones que no podrían ser dramatizadas directamente en las escenas.

Ejemplos: en *An Evening's Frost* (una escenificación de la vida del poeta Robert Frost) y en la épica adaptación teatral de *Guerra y paz* de Tolstói que hizo Erwin Piscator, los narradores presentes en el escenario aportan un buen conocimiento de la historia y de los protagonistas, pero no tienen deseos personales. Se mantienen por encima del drama, facilitando la narración de la historia. Por el contrario, en *Nuestra ciudad* el narrador de Thornton Wilder, al que llama El Regidor, combina sus funciones. Describe la situación, guía las actitudes del público, pero, de vez en cuando, entra en las escenas dramatizadas para interpretar papeles pequeños.

## El diálogo en la pantalla

### Diálogo dramatizado

Como en el teatro, la mayor parte de lo que se dice en la pantalla es un diálogo dramatizado que se dice con el personaje en imagen, o en off en el caso de las películas de animación.

### Diálogo narrado

El diálogo narrado de los personajes cinematográficos puede ser de dos modalidades: fuera de pantalla con una voz en off sobre las imágenes, o directamente a cámara en forma de soliloquio cinematográfico.

Los personajes que comentan sus experiencias en off han sido una constante desde que el cine empezó a hablar. En ocasiones hablan con una voz tranquila, lógica y fiable (*Cómo conocí a vuestra madre*); a veces vociferan en arrebatos histéricos, irracionales e inestables (*La vida de Pi*). A veces dan sentido a acontecimientos desconcertantes (*Memento*); a veces contradicen los acontecimientos que vemos (*El gran Lebowski*). Algunos personajes exponen pensamientos dolorosamente sinceros en diálogos dramatizados con sus voces internos (*Adaptation*); algunos ocul-



tan sus sentimientos íntimos tras excusas y racionalizaciones (*La naranja mecánica*); otros comentan con ingenio sus apuros (*Me llamo Earl*).

Cuando los personajes miran directamente al objetivo de la cámara y susurran algo secreto y personal, por lo general lo hacen como una táctica en beneficio propio para ponernos de su lado (*House of Cards*). Desde los tiempos de Bob Hope, los humoristas han lanzado frases y miradas a la cámara para reforzar los chistes (*El Show de Garry Shandling*). Y el más grande de todos, Woody Allen, que también se vale del diálogo narrado, tanto en off como dirigiéndose a la cámara, para ganarse nuestra simpatía y potenciar gags (*Annie Hall*).

En la película de Ingmar Bergman *Los comulgantes*, una mujer (que interpreta Ingrid Thulin) envía a su ex amante (Gunnar Björnstrand) una carta en la que le describe cómo su cobardía le ha impedido amarla. Cuando él coge la carta para leerla, Bergman corta a un primer plano de la cara de la mujer que recita en voz alta su contenido, mirando directamente a cámara, durante seis minutos sin interrupción. La cámara subjetiva de Bergman nos transporta al interior de la imaginación del ex amante de manera que, cuando él visualiza a la mujer hablando, nos identificamos con su sufrimiento, mientras que el trabajo de Ingrid Thulin a la cámara muestra toda su intimidad.

## Narración

En películas como *Barry Lyndon*, *Amélie* e *Y tú mamá también*, las voces elocuentes y profundas de los narradores ajenos a la historia y en off (sir Michael Hordern, André Dussollier y Daniel Giménez Cacho respectivamente) enlazan episodios, completan lo expuesto y dan el contrapunto al relato.

La **narración en contrapunto** añade ideas y percepciones ajenas al mundo de la historia para añadir una mayor dimensión y profundidad a lo que se está contando. Un narrador, por ejemplo, puede intensificar la comedia con drama o aligerar el drama con comedia; puede salpicar el delirio con realidad o la realidad con fantasía; sus comentarios pueden contrastar el mundo de la política con el territorio de lo privado, o lo

contrario. Muchas veces, los comentarios irónicos de este no-personaje salvan a la película del sentimentalismo, rebajando los excesos emocionales de sus personajes. Como es el caso de *Tom Jones*.

## El diálogo en la literatura

Las historias que se cuentan en el escenario o en la pantalla se mueven a través de los medios físicos del aire y la luz, y llegan al cerebro mediante los sentidos que se corresponden con el sonido y la visión. Las historias que se cuentan en prosa se desplazan por el medio intelectual del lenguaje para cobrar vida en la imaginación del lector. Dado que la imaginación es mucho más compleja, polifacética y estratificada que los sentidos, la literatura ofrece una variedad y flexibilidad mucho mayor de técnicas de diálogo que el teatro, la televisión o el cine.

Las historias en prosa las puede contar tanto un personaje desde dentro del mundo de la historia, como un narrador desde fuera. Sin embargo, esta sencilla división se complica más con los tres posibles puntos de vista de la literatura: **primera, segunda y tercera persona.**

**Primera persona.** En el caso de una narración en primera persona, un personaje que se refiere a sí mismo con el pronombre «yo» le habla al lector sobre los acontecimientos según él los recuerda. Puede describir dichos acontecimientos o presentarlos dramatizados, como escenas en las que él y otros personajes hablan entre ellos. También puede volverse hacia su interior y hablar consigo mismo. En ese caso, el lector le acompaña para escuchar, por así decirlo, sus conversaciones consigo mismo.

Dado que el narrador en primera persona es un personaje implicado en la historia, resulta un testigo imperfecto de la vida que le rodea, incapacitado para comprender los acontecimientos en su totalidad, con frecuencia no muy objetivo, ya que persigue sus deseos subconscientes y ocultos. Por este motivo, la fiabilidad de los narradores en primera persona cubre un amplio espectro que va de muy fiable a engañoso.

Incluso, con mucha frecuencia, el narrador en primera persona está más interesado en su persona que en los demás, de manera que sus acciones internas, sus observaciones y reflexiones sobre sí mismo tienen tendencia a dominar sobre el resto. En consecuencia, la vida interior de los demás personajes solo puede conocerse por las especulaciones o insinuaciones del narrador en primera persona que el lector deduce leyendo entre líneas.

Un narrador omnisciente en primera persona, con una visión preternatural de los pensamientos y sentimientos de los otros personajes, es un recurso muy poco frecuente. Este concepto exige una explicación excepcional. En *The Lovely Bones (Desde mi cielo)* de Alice Sebold, por ejemplo, el narrador en primera persona es el espíritu de una chica víctima de un asesinato que lo observa todo desde la ventaja de estar en el otro mundo y ve el interior de los corazones de sus familiares que investigan su desaparición.

El narrador en primera persona puede ser el protagonista de la historia (el hermano William de Baskerville en *El nombre de la rosa* de Umberto Eco), un confidente del protagonista (el doctor Watson de Sherlock Holmes), un grupo que habla en primera persona del plural (*Las vírgenes suicidas* de Jeffrey Eugenides), o un observador distante (el narrador sin nombre de *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad).

**Tercera persona.** En el relato en tercera persona, existe una inteligencia narradora que acompaña al lector a través de los acontecimientos narrados. Esta inteligencia tiene a menudo un profundo conocimiento de los pensamientos y sentimientos de todos los personajes. Aunque esta presencia no es un personaje, puede tener opiniones sólidas, morales o de otro tipo, sobre el mundo de la ficción y su sociedad. Sin embargo, por convención, mantiene la distancia refiriéndose a los personajes con los pronombres «ella», «él», «ellas» y «ellos».

Debido a que esta inteligencia en tercera persona no es un personaje, su narración no es un diálogo. Ni tampoco es la voz transcrita del autor. Nadie, ni siquiera el más elocuente de los presentadores de la radio pública, va por la vida hablando en tercera persona.

Este no-personaje puede ser más o menos comprensivo que su autor, más o menos político, más o menos cumplidor, más o menos moral. Sea como sea, de la misma manera que el escritor de prosa crea una voz para cada uno de sus personajes, inventa una peculiaridad lingüística para la narración, sabiendo que, al igual que el público se pone en las manos del narrador en el teatro o en el cine, el lector acepta la narración como convención del relato, sin personaje ni diálogo.

El lenguaje que utiliza esta inteligencia puede ser enormemente expresivo y el lector puede escucharlo en su imaginación como si fuera la voz de alguien, pero no lo es. Solo los personajes tienen voces reales. Lo que llamamos la «voz» del narrador en tercera persona es sencillamente el estilo literario del autor. Por eso el lector no siente ni empatía por este personaje, ni curiosidad por el destino de la entidad que hay detrás de ella.

El lector sabe, gracias a convenciones más antiguas que Homero, que el autor se ha inventado ese no-personaje con el único propósito de poner la narración en un lenguaje que el lector pueda seguir. Por otro lado, si esa presencia de repente se refiriera a sí misma como «yo», el no-personaje se convertiría en personaje y el relato pasaría a estar en primera persona.

El rango de conocimiento de los narradores en tercera persona puede variar de omnisciente a limitado; su juicio, de moralmente neutral a moralmente crítico; su presencia en la mente del lector de evidente a encubierta; su fiabilidad de veraz a (en muy raras ocasiones) engañosa. Jugando con estas dimensiones, el escritor puede dar a sus narradores en tercera persona diferentes grados de objetividad/subjetividad que van de la ironía distante a una implicación profunda.

La modalidad **objetiva en tercera persona** (también conocida como encubierta o dramática) muestra mucho más de lo que cuenta. Observa, pero nunca interpreta. Esta presencia se sienta relajada como el espectador del teatro de la vida, sin entrar nunca en territorios interiores, sin describir los pensamientos y sentimientos de ninguno de los personajes. Famosos ejemplos son los relatos cortos de Ernest Hemingway, como *Colinas como elefantes blancos* y *Las nieves del Kilimanjaro*. A mediados

del siglo xx el *nouveau roman* francés llevó esta técnica a su límite más extremo en obras como *La celosía* de Alain Robbe-Grillet.

La modalidad de la **tercera persona subjetiva** penetra en la vida interior y puede alternar entre los pensamientos y los sentimientos de más de un personaje. Sin embargo, con relativa frecuencia el autor se limita a darnos acceso solamente a la vida interior del protagonista. Esta modalidad puede parecerse a la narración en primera persona, pero mantiene la distancia usando los pronombres «ella» y «él», en lugar del «yo».

En la serie de novelas *Canción de hielo y fuego* de George R. R. Martin, por ejemplo, cada capítulo cuenta una historia diferente, restringida cada una de ellas al punto de vista del protagonista del cuento.

Esta técnica de exploración subjetiva, tanto en su variante omnisciente como en la limitada, fue la perspectiva narrativa más popular en la prosa del siglo xx. Un narrador subjetivo puede tener un toque de personalidad y opiniones contundentes (véase el fragmento de *Las correcciones* que se cita más abajo), pero por muy divertido o sarcástico, por muy familiar o personal que pueda ser un narrador en tercera persona, su voz es una creación del autor, una dimensión especial de sí mismo que este se inventa para comunicar su historia desde fuera de sus acontecimientos.

Un autor puede incluso tomar la decisión de permitir que su narrador rompa el vínculo de confianza que milenios de prosa y poesía han establecido entre el escritor y sus lectores. En algunas narraciones poco frecuentes, el autor ha otorgado a esta voz rasgos de confusión y duplicidad semejantes a los de los personajes. Pero una vez más, por muy manipulador, poco fiable o inseguro que pueda mostrarse un narrador en tercera persona, su lenguaje no es diálogo. Es un autor que habla desde detrás de una máscara. La narración en tercera persona requiere estrategias y técnicas particulares que están más allá del objetivo de este libro.

**Segunda persona.** La modalidad de la segunda persona es un disfraz de la primera o de la tercera persona. En esta variedad la voz que narra elimina los pronombres «yo/mí/me» de la primera persona y los «ella/él/ellas/ellos» de la tercera para dirigirse a alguien con el «tú». Este

«tú» podría ser el mismo protagonista. Por ejemplo, cuando una persona se regaña a sí misma con el pensamiento, «serás idiota», una faceta de la personalidad critica a otra de sus facetas. Por consiguiente, una voz en segunda persona podría estar analizando, animando o recordando para sí (*La modificación* de Michel Butor). O «tú» podría ser otro personaje silencioso y sin nombre, lo que convertiría la narración en un diálogo dramatizado unilateral (*Una canción de piedra* de Iain Banks). O, en la tercera posibilidad, «tú» podría ser el lector. En la novela de Jay McInerney *Luces de neón*, una presencia inefable lleva al lector a través de la historia en tiempo presente hasta que el lector tiene la sensación de estar viviendo los acontecimientos en persona:

No sabes exactamente dónde vas. No crees que tengas fuerza suficiente para volver a casa andando. Aprietas el paso. Si te pilla la luz del sol en las calles, experimentarás algún cambio químico terrible.

Al cabo de unos minutos te das cuenta de que tienes sangre en los dedos. Te acercas la mano a la cara. También tienes la camisa manchada de sangre. Encuentras un pañuelo de papel en el bolsillo de la chaqueta y te lo llevas a la nariz. Avanzas con la cabeza echada hacia atrás, contra los hombros\*.

Si se volviera a escribir este fragmento en tiempo pretérito cambiando el «tú» por «yo», se convertiría en una novela convencional en primera persona; si el «tú» se cambiara a «él», sería una narración convencional en tercera persona. La segunda persona del presente de indicativo hace que este relato sea ambigüamente de las dos maneras y se mueve en una atmósfera filmica que se parece mucho a la cámara subjetiva.

Para facilitar la comprensión de esta complejidad, comparemos las convenciones de la prosa con sus equivalentes en la escena y la pantalla.

---

\* McInerney, Jay: *Luces de neón*, Edhasa. Barcelona, 1984.

## Diálogo dramatizado

Las escenas en prosa pueden estar escritas desde cualquiera de los tres puntos de vista: primera, segunda y tercera persona. En las tres voces las escenas tienen lugar en sus entornos temporales y espaciales, se describen los personajes y sus comportamientos y sus conversaciones se reproducen palabra por palabra. Posiblemente, dichas escenas podrían sacarse de la página y trasladarse, más o menos intactas, a un teatro o a un estudio de cine para que sean interpretadas por actores.

## Diálogo narrado

Todo lo que se dice fuera de las escenas dramatizadas con la voz en primera o segunda persona es, según mi definición, diálogo narrado. Estas partes las pronuncia un personaje con un propósito provocado por el argumento y afecta al lector de manera muy parecida a un soliloquio en el escenario o a un texto dicho directamente a cámara. Cuando el diálogo narrado adopta las características de un flujo de conciencia (ver más abajo), estas páginas se leen como si fueran un monólogo interior de una obra de teatro o la voz en off del protagonista en películas como *Memento* y *La historia de Pi*. En todos estos casos, el autor escribe con la voz de un personaje.

## El diálogo indirecto

Los cuatro medios principales ofrecen al escritor la oportunidad de elegir entre recordar escenas del pasado y describirlas, o bien presentarlas delante del lector/espectador e interpretarlas. Si se decide por la descripción, lo que podría haber sido una escena de diálogo dramatizado se convierte en **diálogo indirecto**.

Si el escritor se valiera de un personaje para describir una escena anterior, su diálogo inmediatamente citaría el diálogo anterior de otro personaje. Por ejemplo, en este fragmento de la obra de teatro de Bruce Norris *Clybourne Park*, Bev se queja de su marido.

## BEV

... pasa las noches enteras en vela. Anoche me lo encontré despierto a las tres de la madrugada y le digo: «Oye, ¿no tienes sueño? ¿Quieres tomar un Sominex, o que juguemos a las cartas?», y él me dice: «No le encuentro sentido», como si cada cosita sin importancia que hace uno tuviera que tener una gran justificación\*.

El público no puede hacer otra cosa que confiar en la veracidad de sus palabras, pero, en este contexto, no es importante lo que ha dicho exactamente. Norris utiliza el diálogo indirecto para que el público escuche lo verdaderamente importante: la interpretación que da Bev al comportamiento de su marido en sus propias palabras.

Cuando la narración en tercera persona repite un diálogo, el lector tienen que interpretar una vez más cómo sonaba cuando se dijo. Como ejemplo, la siguiente escena entre el marido y la mujer en la novela *Las correcciones* de Jonathan Franzen:

Feliz por su embarazo, se puso en plan sentimentaloides y le habló a Alfred de lo que no tenía que hablar. No hace falta decir que no fue de sexo o de satisfacción o de justicia. Pero había otros temas, ligeramente menos prohibidos, y Enid, en su entusiasmo, fue demasiado lejos una mañana. Le sugirió que comprara acciones de una sociedad determinada. Alfred le dijo que la bolsa era una tontería peligrosa y que era mejor dejársela a los ricos y a los especuladores desocupados. Enid sugirió que comprara las acciones de aquella sociedad en concreto. Alfred le dijo que sería un gran error comprar aquellas acciones. Enid sugirió que las comprara de todas maneras. Alfred dijo que recordaba el Martes Negro como si fuera

---

\* Norris, Bruce: *Clybourne Park*, Faber and Faber, Nueva York, 2011.



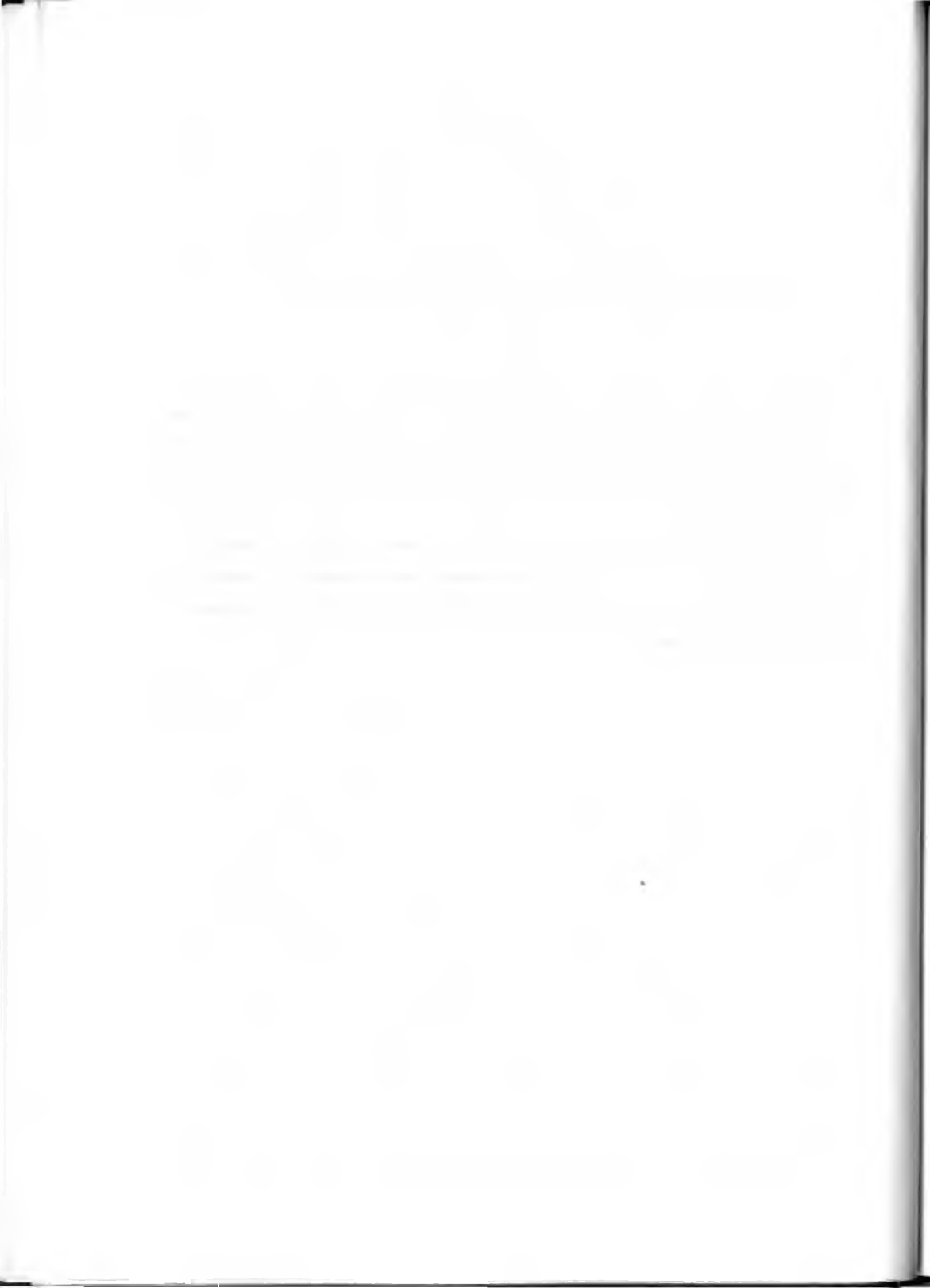
ayer. Enid sugirió que, a pesar de todo, las comprara. Alfred le dijo que no tenía dinero de sobra y menos ahora, con un tercer hijo en camino. Enid le sugirió que podría pedirlo prestado. Alfred le dijo que no. Le dijo que no con la voz mucho más alta y se levantó de la mesa del desayuno. Dijo que no en una voz tan alta que el plato de cobre decorativo que colgaba de la pared de la cocina vibró por un instante y sin darle un beso de despedida se fue de casa durante once días y diez noches.<sup>7</sup>

Al repetir «sugirió» cinco veces, Franzen lleva la insistencia de Enid y la exasperación de Alfred hasta el punto de la farsa. La frase «once días y diez noches» hace alusión a su crucero de vacaciones y la imagen del plato de cobre vibrando en la pared lleva la escena más allá de la farsa y hasta el absurdo.

El diálogo indirecto invita al lector a imaginar la escena, mientras que el lenguaje más cercano, y posiblemente melodramático, del diálogo directo se convierte en una versión más personalizada y creíble de la inventada por el lector.

---

<sup>7</sup> Franzen, Jonathan: *Las correcciones*, Seix Barral, Barcelona, 2001.



## 2 Las tres funciones del diálogo

---

El diálogo, dramatizado o narrado, cumple tres funciones esenciales: información, caracterización y acción.

### **Información**

**Información** es un término que se refiere a los hechos ficcionales del entorno, la historia y los personajes que los lectores y los espectadores necesitan asimilar en algún momento para poder seguir la historia e implicarse en su evolución. El escritor solo puede integrar la información en el relato de una de estas dos maneras: la descripción o el diálogo.

En el escenario y en la pantalla, los directores y sus diseñadores interpretan las descripciones del escritor en cada uno de los elementos expresivos fuera del diálogo: decorados, vestuario, iluminación, atrezzo, efectos de sonido y demás. Los artistas de cómic y de novela gráfica ilustran sus historias al tiempo que las cuentan. Los autores de prosa componen descripciones literarias que proyectan imágenes creadas con palabras en la imaginación del lector.

El diálogo puede cumplir la misma función. Por ejemplo, visualicemos esto: un vestíbulo de mármol con adornos dorados lleno de visitantes de cabellos claros vestidos de traje que firman en el mostrador de seguridad gestionado por guardas de uniforme, mientras al fondo los ascensores abren y cierran sus puertas sin parar. En cuanto vemos esta imagen una serie de datos informativos nos quedan claros. Lugar, un edificio de oficinas en una ciudad grande situada en el hemisferio norte. Tiempo: un día laborable entre las ocho de la mañana y las seis de la tarde. Sociedad: la clase profesional de la cultura occidental que contrata guardas armados para

proteger a los ejecutivos de las plantas superiores de las clases pobres de la calle. Más aún, el subtexto de esta imagen habla de un mundo comercial, competitivo, dominado por varones blancos, que lucha por la riqueza y el poder, siempre coqueteando con la corrupción.

Ahora, imaginemos a un ambicioso bróker de inversiones que almuerza con un posible cliente. Prestemos atención a las sugerencias que encierran los dobles sentidos de su cháchara: «Suba a conocer a mis jóvenes halcones. Tenemos el nido en el piso setenta y siete y nuestras presas en Wall Street». En pocos caracteres más que un tuit, las imágenes verbales pueden expresar más dimensiones de lo que una cámara es capaz de ver.

Prácticamente todo lo que se puede expresar en imágenes o explicar en la narración se puede sugerir con el diálogo. Por lo tanto, la primera función del diálogo es comunicar la información al lector/espectador ávido de conocimiento. Los siguientes preceptos rigen esta difícil labor:

### **Ritmo y tempo**

El ritmo supone el índice o la frecuencia con la que se incluye la información en la narración. El tempo elige la escena o la frase exacta de esa escena para revelar un dato concreto.

Los riesgos que entrañan el ritmo y el tempo de la información son los siguientes: si le damos al consumidor de la historia una información demasiado escasa, se distanciará desconcertado. Por otro lado, dosis demasiado grandes de información estática asfixian el interés. El lector deja el libro; el público se agita en la butaca, pensando que tenía que haber comprado más palomitas. Por lo tanto, hay que cuidar el ritmo y el tempo; dosificar la información con cuidado y habilidad.

Para mantener vivo el interés, los buenos escritores desmenuzan la información, detalle a detalle, ofreciendo a los miembros del público o a los lectores lo que necesitan saber, cuando lo necesitan y quieren saberlo absolutamente. Ni un segundo antes. Dan solamente la mínima información necesaria para mantener la corriente de curiosidad y empatía.

Si se le da al lector/espectador perspicaz demasiada información de-

masiado pronto, no solo reduce el paso hasta que se arrastra, sino que además anticipa los puntos de inflexión previstos por el autor, final incluido, mucho antes de que lleguen. Aburrido y desilusionado, se sitúa frente a la obra en cuestión pensando «Lo veía venir». Como aconsejaba el novelista del siglo XIX Charles Reade: «Hazles reír, hazles llorar, hazles esperar».

Por último, no todos los datos de información tienen el mismo valor para la narración y, por consiguiente, no merecen el mismo énfasis. En un documento aparte, haz una lista de todos los datos de tu historia y luego organízalos por orden de importancia para el lector/espectador. Cuando vayas a repasar y corregir la obra, tal vez te des cuenta de que algunos hechos necesitan resaltarse o repetirse en más de una escena para asegurarse de que el lector/espectador los recuerde en un futuro giro argumental importante. Otros hechos menos importantes no necesitan más que un único guiño o gesto.

### **Mostrar frente a contar**

El axioma «muestra, no cuentes» previene contra el diálogo que sustituye con explicaciones pasivas las dramatizaciones dinámicas. «Mostrar» significa presentar una escena en un entorno auténtico, poblado por personajes creíbles que luchan para cumplir sus deseos, que realizan acciones coherentes mientras pronuncian un diálogo plausible. «Contar» significa forzar a los personajes a que suspendan la consecución de sus anhelos y, en vez de hacerlo, hablen largo y tendido de la historia de su vida o de sus pensamientos y sentimientos, o de sus amores y sus odios, pasados y presentes, sin ninguna razón intrínseca para la escena y sus personajes. Las historias son metáforas de la vida, no tesis de psicología, problemas medioambientales, injusticias sociales o cualquier causa ajena a las vidas de los personajes.

Con demasiada frecuencia, las retahílas de este tipo están al servicio de la necesidad extrínseca que siente el escritor de verter sus opiniones en el oído de un lector/público cautivo, más que a la necesidad intrínseca

del personaje de ponerse a ejecutar una acción. Lo que es peor, contar hace que el subtexto desaparezca. Cuando un personaje se enfrenta a antagonistas y lucha por cumplir sus deseos, sus tácticas y reacciones verbales invitan a los lectores y al público a indagar en sus pensamientos y sentimientos no expresados. Pero cuando el escritor pone forzadamente una información innecesaria en la boca de un personaje, esas frases opacas bloquean el acceso del que escucha o lee a la vida interior del que habla. Y a medida que el personaje se va transformando en el portavoz de las ideas del autor, el interés se desvanece.

Por último, mostrar acelera la implicación y el ritmo; contar acaba con la curiosidad y detiene el ritmo. Mostrar trata a los lectores y a los espectadores como adultos, les invita a entrar en la historia, les anima a abrir sus emociones a la visión del escritor, a mirar dentro del corazón de las cosas y avanzar hacia los acontecimientos venideros. Contar les trata como a niños que un padre sienta en su rodilla para explicarle lo obvio.

Este texto, por ejemplo, es contar: mientras Harry y Charlie están abriendo la puerta de su negocio de limpieza en seco, Charlie dice:

CHARLIE

Oh, Harry, ¿cuánto tiempo hace que nos conocemos? ¿Qué?, veinte años, o puede que incluso más, desde que íbamos juntos al colegio. Hace mucho tiempo, ¿verdad, viejo amigo? Bueno, ¿qué tal estás esta bonita mañana?

Este diálogo no tiene otro propósito que contar al lector/espectador que Charlie y Harry son amigos desde hace más de veinte años, fueron juntos al colegio y el día está comenzando.

Este otro texto, por el contrario, muestra que:

Mientras Charlie abre la puerta del negocio de limpieza en seco, un Harry sin afeitar, vestido con una camiseta,

se apoya en el quicio dando una calada a un porro y ríe incontrolablemente. Charlie le mira y sacude la cabeza.

CHARLIE

Harry, ¿cuándo vas a madurar? Fíjate cómo vas, con esas ridículas camisetas psicodélicas. Eres el mismo cretino inmaduro que eras hace veinte años en el colegio y no has cambiado desde entonces. Espabila, Harry, y huele la mierda en la que estás metido.

La imaginación del lector o el ojo de los espectadores se dirige hacia Harry para percibir su reacción ante ese insulto y, ya de paso, resulta que se han enterado de lo de los «veinte años» y el «colegio».

Antes o después, todos los datos que dan forma a la ficción tienen que encontrar su lugar en la historia, medidos para llegar en el momento más efectivo, llenos de significado para aportar una comprensión definitiva. Estos detalles, y la percepción que facilitan, tienen que llegar a la conciencia del lector/espectador sin distraerle del devenir de los acontecimientos. De alguna manera, el escritor debe distraer la atención del lector/espectador en una dirección mientras le cuela los datos desde otra.

Este juego de manos requiere una de las siguientes técnicas, o de las dos: **el impulso narrativo** y **la información como munición**. La primera de estas habilidades estimula la curiosidad intelectual; la segunda, la empatía emocional.

### **El impulso narrativo**

El impulso narrativo es un efecto secundario de la implicación de la mente en la trama. Los cambios y las confesiones incitan a la persona implicada a hacerse preguntas: «¿Qué va a pasar ahora? ¿Y después de eso? ¿Cómo van a acabar las cosas?». A medida que se van metiendo fragmentos de información a través del diálogo y llegan a la concien-

cia del lector o de los espectadores, su curiosidad quiere alargar ambas manos para atrapar puñados de futuro que le ayuden a avanzar en la narración. Se entera de lo que quiere saber cuando lo tiene que saber, pero nunca se da cuenta de manera consciente de que se le ha contado, porque lo que descubre le impulsa a mirar más allá.

Observemos, por ejemplo, el poder de la información para estimular el impulso narrativo en una novela que lleva el título de un dato informativo: *Trampa-22*. El autor, Joseph Heller, inventó este término para describir las trampas burocráticas que atrapan a sus víctimas en un círculo vicioso aparentemente lógico.

La historia tiene lugar en una base de las fuerzas aéreas situada en el Mediterráneo durante la Segunda Guerra Mundial. En el capítulo quinto el capitán John Yossarian, protagonista de la novela, interroga al doctor Dan Daneeka, el médico de la base, sobre un piloto llamado Orr.

—¿Orr está loco?

—Por supuesto —dijo el doctor Daneeka.

—¿Puede usted encerrarle?

—Desde luego. Pero me lo tiene que pedir él. Es parte del procedimiento.

—Y ¿por qué no se lo pide?

—Porque está loco —dijo el Doc Daneeka—. Tiene que estar loco para seguir pilotando en misiones de combate después de todas las situaciones de peligro por las que ha pasado. Claro que puedo encerrarle. Pero antes me lo tiene que pedir.

—¿Eso es todo lo que tiene que hacer para que le encierre?

—Nada más. Que me lo pida.

—¿Y entonces podrá encerrarle? —preguntó Yossarian.

—No. Entonces no podré encerrarle.

—¿Me está diciendo que hay una trampa?

—Por supuesto que hay una trampa —respondió Doc Daneeka—. La



Trampa-22. Cualquiera que quiera evitar entrar en combate no está loco de verdad.

Solo había una trampa y era la Trampa-22, que especificaba que la preocupación por la propia seguridad ante los peligros que demostraban ser reales e inmediatos era producto de una mente racional. Orr estaba loco y podía ser relevado de servicio. Lo único que tenía que hacer era pedirlo; y, tan pronto como lo hiciera, ya no se le consideraría loco y tendría que pilotar en nuevas misiones. Orr estaría loco si volara en más misiones, y cuerdo si no lo hiciera, pero si estuviera cuerdo tendría que pilotar. Si pilotaba estaba loco y no tenía que hacerlo; pero si no quería hacerlo, estaba cuerdo y tenía que hacerlo. Yossarian se sintió profundamente conmovido por la increíble sencillez de aquella cláusula de la Trampa-22 y soltó un silbido cargado de respeto.

–Menuda trampa, esa Trampa-22 –observó.

–Es la mejor de todas –coincidió con él Doc Daneeka.

Nótese cómo inserta Heller un fragmento de diálogo indirecto en una escena de diálogo dramatizado. El resumen que ofrece el párrafo en prosa nos cuenta lo que dijo Daneeka a Yossarian y que este reaccionó con un silbido. A pesar de ser una voz en tercera persona que aporta un toque de comentario del autor, es un ejemplo de mostrar y no contar por las siguientes reacciones: 1) sucede dentro de una escena; 2) refuerza las acciones dinámicas de la escena: Daneeka quiere que Yossarian deje de darle la tabarra con excusas para no entrar en combate y Yossarian de repente descubre la ineficacia de declararse loco. La información que le da Daneeka se convierten en un punto de inflexión que cambia la trama de Yossarian en sentido negativo.

En lo referente al impulso narrativo, en el instante en que el lector asimila la lógica aplastante de la Trampa-22, sus expectativas dan un salto adelante. Entonces se pregunta: «¿Cómo podrá Yossarian, o cualquier otro personaje, escapar a la encerrona de esa absurda regla militar, en caso de que eso sea posible?». La permanente búsqueda de respuestas

del lector/espectador a las preguntas que le plantean las confesiones de nueva información estimula el impulso narrativo.

### **La información como munición**

La segunda técnica para aportar información al lector/espectador sin que lo note se basa en la implicación emocional del interesado. La empatía empieza con esta reflexión: «Ese personaje es un ser humano como yo. Por lo tanto, quiero que ese personaje obtenga lo que desea, porque si yo fuera ese personaje querría lo mismo para mí». En el instante en que el interesado reconoce que hay una humanidad que comparte con los personajes, no solo se identifica con ellos, sino que, además, transfiere sus deseos en la vida real a los deseos de la ficción.

Una vez que esta conexión empática suscita la implicación, la técnica para utilizar la información como arma funciona de la siguiente manera: los personajes tienen el conocimiento sobre el pasado, el presente, ellos mismos y los demás que los lectores y el público necesitan tener para seguir los acontecimientos. Por consiguiente, dejemos que los personajes utilicen lo que saben como munición en su batalla para conseguir lo que quieren. Estas confesiones proporcionarán al lector/espectador que esté emocionalmente comprometido el placer del descubrimiento, mientras los datos se desvanecen rápidamente en el segundo plano de la conciencia del interesado.

Observemos, por ejemplo, la trilogía original de *La guerra de las galaxias*. Las tres películas giran alrededor de un único dato argumental: Darth Vader es el padre de Luke Skywalker. El problema argumental para George Lucas era cuándo y cómo facilitar ese dato. Podía haberlo revelado en cualquier momento de la primera película haciendo que C-3PO le susurrara a R2-D2: «No se lo digas a Luke, porque le sentaría muy mal enterarse de esto, pero Darth es su padre». El dato habría llegado al público, pero con un efecto mínimo y casi cómico. Sin embargo, utilizó la información como munición para crear la escena más famosa de toda la trilogía.

En el clímax argumental de la segunda película, *El imperio contraataca*, Luke Skywalker toma la heroica decisión de luchar contra Darth Vader. Las espadas láser chocan y el supervillano va ganando mientras el más débil de los dos forcejea. La empatía con Luke y el nerviosismo por el resultado del combate atrapan al público de manera irresistible.

En el clímax convencional del cine de acción, el héroe encuentra una manera imprevista de dar la vuelta a las tornas. Sin embargo, en medio del duelo, Lucas pone en juego una motivación que ha mantenido oculta en el subtexto: Darth Vader quiere que su hijo perdido se una a él en el lado oscuro, pero se enfrenta al dilema de elegir entre el menor de dos males: o mata a su hijo o este le mata a él. Para eludir este dilema, Vader utiliza uno de los más famosos datos informativos de la historia del cine como munición para desarmar a su hijo: «Soy tu padre». Pero en vez de salvar a su hijo con esta confesión, empuja a Luke a un intento de suicidio.

De repente, la verdad oculta a lo largo de las dos primeras películas impacta y conmueve al público, que siente lástima por Luke y teme por su futuro. Este dato biográfico utilizado como munición aporta, con carácter retrospectivo, una impresionante cantidad de información que afecta a los personajes y acontecimientos del pasado, inunda al público de sentimientos y prepara el episodio final de la trilogía.

### Confesiones

En casi todas las historias que se han contado, sean comedia o drama, los datos informativos más importantes son secretos, verdades oscuras que los personajes ocultan al mundo, y hasta a sí mismos.

¿Y cuándo salen esos secretos a la luz? Cuando una persona se enfrenta a un dilema que la obligue a elegir el menor de estos dos males: «Si confieso mi secreto, me arriesgo a perder el respeto de aquellos que amo» frente a «Pero si no revelo mi secreto puede ocurrir algo incluso peor». La tensión de este dilema deja los secretos al descubierto y, al salir

a la luz, su impacto provoca puntos de inflexión extraordinarios. Y ¿de dónde vienen los secretos?

*Historia previa: el pasado que precipita los acontecimientos del futuro*

**Historia previa** es un término que se confunde muy a menudo; y se confunde con «trayectoria vital». La biografía de un personaje encierra una interacción permanente de genes y experiencia. La historia previa es un subconjunto de esta totalidad: un retazo de pasado, por lo general secreto, acontecimientos que el escritor revela en momentos clave para impulsar la historia hacia el clímax. Dado que los descubrimientos de la historia previa producen con frecuencia un impacto mayor que las acciones directas, se reservan para los puntos de inflexión principales. A continuación, vemos un famoso ejemplo de esta técnica.

*¿Quién teme a Virginia Woolf?*

En esta obra que escribió Edward Albee en 1962, George y Martha, una pareja de mediana edad, mantienen un matrimonio plagado de conflictos. A lo largo de dos décadas han librado constante batallas por todos y cada uno de los aspectos de la educación de su hijo Jim. Después de una agotadora fiesta adúltera, cargada de bebida e insultos, y rematada con una violenta discusión sobre su hijo delante de los invitados, George se vuelve hacia Martha y dice:

GEORGE

Tenemos una pequeña sorpresa para ti, cariño. Se trata de nuestro querido Jim.

MARTHA

Basta, George...

GEORGE

¡SÍ! Corazón, me temo que tengo malas noticias para ti... Para los dos, por supuesto. Una noticia muy triste.

MARTHA

(temerosa, desconfiada)

¿De qué se trata?

GEORGE

(con una inmensa calma)

En fin, Martha, mientras estabas fuera de la habitación... bueno, ha sonado el timbre... y... bien, me cuesta mucho decírtelo, Martha.

MARTHA

(con una voz extrañamente ronca)

Dímelo.

GEORGE

y... era... era de la Western Union, un chavalito de unos diecisiete años.

MARTHA

(atrapada)

¿Billy el Loco?

GEORGE

Sí, Martha, exactamente... Billy el Loco... y traía un telegrama, para nosotros, y tengo que hablarte de él.

MARTHA

(como desde lejos)

¿Por qué no lo han leído por teléfono? ¿Por qué lo han traído? ¿Por qué no han llamado por teléfono?

GEORGE

Hay telegramas que tienen que llevar a casa, Martha, hay telegramas que no se pueden leer por teléfono.

MARTHA

(levantándose)

¿Qué quieres decir?

GEORGE

Martha... Apenas puedo decirlo... (un fuerte suspiro) Bueno, Martha, me temo que nuestro chico no va a venir a casa por su cumpleaños.

MARTHA

Claro que vendrá.

GEORGE

No, Martha.

MARTHA

Claro que sí. ¡Te digo que sí!

GEORGE

No... puede.

MARTHA

¡Vendrá! ¡Te digo que vendrá!

GEORGE

Martha... (larga pausa) Nuestro hijo está... muerto. (silencio) Ha... muerto... a última hora de la tarde... (suelta una risita) en una carretera secundaria, con el carné de conducir provisional en el bolsillo, dio un volantazo para evitar atropellar a un erizo y se estrelló contra un...

MARTHA

(rígida de furia)

¡NO... PUEDES... HACER... ESTO!

GEORGE

... árbol enorme.

MARTHA

NO PUEDES HACER ESTO.

GEORGE

(tranquilo, sin alterarse)

Me ha parecido que tenías que saberlo.

MARTHA

(temblando de ira y dolor)

¡NO! ¡NO! ¡NO PUEDES HACER ESTO! ¡NO PUEDES  
DECIDIRLO TÚ SOLO! ¡NO TE VOY A PERMITIR  
QUE LO HAGAS!

GEORGE

Supongo que tendremos que salir a medio-  
día más o menos.

MARTHA

¡NO VOY A PERMITIR QUE TÚ DECIDAS ESAS  
COSAS!

GEORGE

... porque está el tema de la identificación  
y, naturalmente, hay asuntos que resolver...

MARTHA

(lanzándose sobre él, pero sin resultado)  
¡NO PUEDES! ¡NO TE LO VOY A PERMITIR!

GEORGE

Parece que no lo entiendes, Martha. Yo no  
he hecho nada. Ahora, cálmate. ¡Nuestro  
hijo está MUERTO! ¿No puedes metértelo en  
la cabeza?

MARTHA

¡TÚ NO PUEDES TOMAR ESA DECISIÓN!

GEORGE

Escúchame, Martha; escúchame con atención.  
Hemos recibido un telegrama; ha habido un

accidente de tráfico; y ha muerto. ¡PUF!  
Así, sin más. Bueno, ¿qué te parece?

MARTHA

(un aullido que se apaga hasta convertirse en un gemido)  
NOOOOOooooo... (trágica) No, no, no está muer-  
to; no está muerto.

GEORGE

Está muerto. Kyrie eleison. Christie  
eleison. Kyrie eleison.

MARTHA

No puedes. No está en tu mano decidir esas  
cosas.

GEORGE

Exactamente, Martha. No soy Dios. No tengo  
poder sobre la vida y la muerte, ¿verdad?

MARTHA

¡NO PUEDES MATARLE! ¡NO PUEDES HACER QUE  
MUERA!

GEORGE

Martha, nos ha llegado un telegrama.

MARTHA

(enfrentándose a él)

¡Enséñame! ¡Enséñame el telegrama!

GEORGE

(larga pausa. Luego, con gesto serio)  
Me lo he comido.

MARTHA

(una pausa. Luego, con tono de la mayor incredulidad con  
un toque de histeria)

¿Qué es lo que acabas de decir?

GEORGE

(apenas capaz de contener la carcajada)



Me... lo... he... comido. (Martha le mira fijamente durante un buen rato, luego le escupe a la cara) Bien por ti, Martha.

El clímax de *¿Quién teme a Virginia Woolf?* culmina con la confesión del secreto del pasado de George y Martha: Jim, su discutido hijo, es imaginario. Se lo inventaron para llenar un matrimonio vacío. El uso de las historias del pasado para dar un giro a la historia es la técnica más poderosa de ejecución de la información.

### Relato directo

El consejo de mostrar en vez de contar solo afecta al diálogo dramatizado de las escenas interpretadas. Un relato habilidoso y claro, tanto en papel como en el escenario o la pantalla, tanto si es en diálogo narrado como en tercera persona, tiene dos virtudes esenciales: la velocidad y el contrapunto.

**1. Velocidad.** La narración puede incluir un montón de información en unas cuantas palabras apresuradas, mejorar la comprensión en el lector/espectador, y seguir adelante. Los monólogos interiores tienen la capacidad de transformar el subtexto en texto en un abrir y cerrar de ojos. La conversación de un personaje consigo mismo puede saltar de recuerdo en recuerdo en un ejercicio de asociación libre o estallar en imágenes que surgen inesperadamente del subconsciente. Dichos fragmentos, hermosamente escritos, pueden despertar la emoción dentro de una frase. Por ejemplo, en la novela de Gabriel García Márquez *Cien años de soledad*: «Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo». Esto es un relato rápido y vívido; una imagen compleja concentrada en una sola frase.

Sin embargo, con demasiada frecuencia la narración cinematográfica se convierte en un artificio para imponer una información facilona con

la estructura de «y entonces... y entonces... y entonces». Esta práctica sustituye la ardua tarea de mostrar por el trabajo fácil de contar. Las escenas dialogadas en cine y televisión que dramatizan personajes complejos exigen talento, conocimiento e imaginación; para las narraciones farragosas no hace falta más que un teclado.

Para convertir la información contada en escenas dramatizadas, podemos recurrir a una de estas dos técnicas:

Uno, interpolar una escena. Convertir el «y luego... y luego... y luego» de la narración en una escena narrada con un «yo/él/ella dice» dramatizado. Los narradores (tanto si son en primera persona en prosa, en escena o una voz en off en la pantalla) pueden interpretar un diálogo palabra por palabra de memoria o utilizar el diálogo indirecto para sugerirlo.

La serie de Netflix *House of Cards*, por ejemplo, interpola a menudo escenas de diálogo indirecto. El personaje de Frank Underwood que interpreta Kevin Spacey se dirige a la cámara con frecuencia y nos habla como si él fuera un profesor y nosotros los alumnos de un curso de tácticas políticas. En el aparte que leemos abajo, Underwood dramatiza la información dándonos datos de sí mismo y de un personaje llamado Donald. Underwood interpreta los defectos del personaje de Donald en esta intensa escena metafórica de dos frases:

Lo que un mártir anhela más que nada es una espada sobre la que caer.  
Así que afilas la espada, la mantienes en el ángulo correcto y 3, 2, 1...

En el segundo siguiente, tal y como ha predicho el profesor Frank, Donald cae en las fechorías de Underwood.

Dos, generar conflicto interno. Poner en escena un duelo mano a mano en el que una faceta del personaje discute con la otra. Dos películas como ejemplo: Frank Pierce (Nicolas Cage) en *Al límite*, de Martin Scorsese, o el Ralphie Parker (Jean Shepherd) adulto de *Historias de Navidad*, dirigida por Bob Clark.

**2. Contrapunto.** De acuerdo con mi experiencia, la técnica narrativa que más enriquece una historia es el contrapunto. En vez de valerse de un narrador para contar el relato, algunos escritores dramatizan su historia por completo y luego designan un narrador que contradice sus temas o ironiza sobre ellos. Puede usar el ingenio para ridiculizar el dramatismo, o el dramatismo para profundizar en la sátira. Puede contrastar lo personal con lo social, o lo social con lo personal.

Tomemos, por ejemplo, la antinovela histórica posmoderna *La mujer del teniente francés* de John Fowles. La mitad de las páginas dramatizan la historia de Charles Smithson, un caballero victoriano, y su relación con Sarah Woodruff, una institutriz deshonrada. Entrelazado con este cuento, sin embargo, un narrador con conocimiento moderno de la cultura y de los conflictos de clase en el siglo XIX menosprecia el romance de Charles y Sarah. Contrapunto tras contrapunto, el narrador esgrime que el siglo XIX ofrecía a las mujeres sin medios mucha más penuria que romance.

Otros ejemplos: en *Y tu mamá también*, la voz el narrador en off recuerda constantemente a los espectadores el sufrimiento social en México como contrapunto al drama de crecimiento. La ingeniosa voz en off de Woody Allen en *Annie Hall* da el contrapunto a la autoobservación de sus protagonistas. En la obra de teatro *Play*, de Samuel Beckett, un trío de personajes, enterrados hasta el cuello en urnas y con la mirada fija en el público, recitan lo que parecen ser pensamientos aleatorios ofreciendo contrapuntos desde tres puntos de vista.

La prosa es el medio natural para la narración directa. El escritor de novelas y de cuentos cortos puede exponer la información tan crudamente como quiera y desarrollarla durante tantas páginas como le apetezca, mientras su lenguaje cautive y satisfaga. Charles Dickens, por ejemplo, abre su *Historia de dos ciudades* con una explosión de información, un contrapunto que atrapa la curiosidad del lector:

Era el mejor de los tiempos, era el peor de los tiempos; la edad de la sabiduría y también de la locura, la época de la fe y de la incredulidad, la era

de la luz y de las tinieblas, la primavera de la esperanza y el invierno de la desesperación. Todo lo poseíamos, aunque no teníamos nada; caminábamos directos al cielo y nos extraviábamos por el camino opuesto...

Nótese cómo la narración omnisciente en tercera persona utiliza la primera persona del plural para echarle un brazo por el hombro al lector y hacerle entrar en el relato. Comparémosla con la voz acelerada y agresiva en primera persona que abre *El hombre invisible* de Ralph Ellison:

Soy un hombre invisible. No, no soy como uno de esos espectros que acosaban a Edgar Allan Poe; ni tampoco uno de esos ectoplasmas que veis en el cine de Hollywood. Soy un hombre con materia, de carne y hueso, fibras y fluidos, y hasta se podría decir que poseo una mente. Entendedme, soy invisible sencillamente porque la gente se niega a verme. Como las cabezas sin cuerpo que a veces se ven en las atracciones que rodean los circos, es como si me hubieran rodeado de espejos hechos con duro cristal deformante. Cuando la gente se acerca a mí solo ve lo que me rodea, a sí mismos o productos de su imaginación; en suma, todo menos a mí.

En capítulos posteriores, tanto Dickens como Ellison dramatizan escenas, pero algunos escritores de prosa no lo hacen nunca. En su lugar, llenan página tras página de narración directa, sin dramatizar ni uno solo de los acontecimientos.

Intentemos imaginar cómo dramatizaríamos la información de los dos fragmentos anteriores en escenas de diálogo interpretable. En teoría, se puede hacer. Shakespeare habría podido hacerlo, pero ¿con qué dificultad? Cuando se escribe para lectores, narrar funciona de maravilla. Cuando se escribe para actores, puede decirse todo lo contrario.

Teóricamente, en el arte de interpretar para el teatro y el cine, la información fluye hacia el espectador dentro de la palabra hablada sin que se note. Como ya hemos visto, el oficio de conseguir que la información

sea invisible exige paciencia, talento y técnica. Los escritores impacientes y faltos de inspiración que carecen de estas tres cualidades fuerzan la información que transmiten al público y esperan que se les perdone.

### Información forzada

Desde los albores del cine, los directores han insertado planos de periódicos con titulares inmensos que anunciaban acontecimientos tales como «¡Guerra!». Han hecho desfilar a los personajes delante de televisiones y radios oportunamente sintonizados en un programa de noticias que habla exactamente de lo que el público necesita saber justamente cuando necesita saberlo. Montajes de imágenes rápidas y *collages* de pantallas partidas han llenado las pantallas con la máxima información posible en el menor tiempo posible. Los cineastas justifican estas artimañas con la idea de que, si la información llega deprisa y de manera deslumbrante, no aburrirá a los espectadores. Se equivocan.

Esa misma idea funciona en las películas que empiezan con un texto, como hicieron en *La guerra de las galaxias* (que aportaba una información a ráfagas y un tono de grandiosidad), o en las que cierran con él, como en el caso de *Un pez llamado Wanda* (que provocaba la risa y cerraba el final). Cuando los *thrillers* luchan contra el tiempo y saltan de lugar en lugar, muchas veces superponen los nombres de las localizaciones o las fechas en planos determinantes. En tales casos, contar un poco sirve de mucho. Al hacer una pequeña parada para poner una imagen conveniente o un dato sobreimpreso, la historia da un tropezón, pero luego recupera el paso y el público no le da importancia.

Pero los espectadores no perdonarían un diluvio de datos embutidos sin gracia en el diálogo sin ninguna razón válida para los personajes o para la escena. Cuando una escritura incorrecta obliga a los personajes a decirse cosas que ya saben, el ritmo tropieza con un gran obstáculo, cae de cara al suelo y tal vez nunca se levante.

Por ejemplo:

## SALÓN LUJOSO. INTERIOR. DÍA

John y Jane están sentados en un sofá con borlas de seda, bebiendo martinis.

JOHN

Oh, Dios mío, cariño, ¿cuánto tiempo hace que nos conocemos? Yo diría que más veinte años, ¿no es así?

JANE

Sí, desde que íbamos juntos a la universidad, y tu fraternidad dio una fiesta de confraternización e invitó al Club de Mujeres Socialistas. Tu residencia era tan rica que nosotras, las chicas pobres, llamábamos a Beta Tau Zeta Billones, Trillones y Zillones.

JOHN

(mirando en torno a su lujoso hogar)

Sí, y luego yo perdí mi herencia. Y los dos trabajamos muy duro durante años para hacer que se cumplieran nuestros sueños. Y se cumplieron, ¿verdad, mi pequeña trotskista?

Esta conversación comunica al público siete datos de la ficción: la pareja es rica, han cumplido los cuarenta, se conocieron en la élite de la universidad, él nació en una familia pudiente, ella ha salido de la pobreza, en otros tiempos tuvieron opiniones políticas opuestas, pero ya no, y a lo largo de los años han desarrollado una relación tan dulce que provoca caries.

La escena es falsa y el diálogo fútil porque la escritura no es sincera. Los personajes no están haciendo lo que parece que están haciendo. Parece que están recordando el pasado, pero en realidad están soltando información para que la oiga el público que los escucha.

Como se ha dicho antes, los escritores de prosa pueden evitar estas escenas falsas esbozando una breve historia marital que enlace unos datos con otros en un estilo agradable. Pueden, dentro de unos límites, limitarse a contar a sus lectores lo que necesitan saber. Algunos dramaturgos y guionistas de cine copian a los novelistas aferrándose a la narración, pero salvo excepciones, la narración directa en el escenario y la voz en off en el cine no pueden distribuir la información con la fuerza intelectual y el impacto emocional que tiene un diálogo totalmente dramatizado.

Para entender mejor este punto, vamos a hacer un ejercicio de información como munición. Reescribir la escena anterior de manera que los dos personajes utilicen los datos expositivos como armas durante una pelea en la que uno de los personajes fuerza al otro a hacer algo que no quiere.

Pero esta vez vamos a poner los mismos datos en una escena de seducción en la que uno de los personajes utiliza lo que él o ella sabe para manipular sutilmente al otro para que haga algo que no desea hacer.

Escribe la escena de manera que la información resulte invisible y el comportamiento del personaje creíble. En otras palabras, escríbela de manera que el conflicto o la seducción fascine al lector/espectador, y que la información que necesita tener pase desapercibida, invisible por así decir, a sus mentes.

## **Caracterización**

La segunda función del diálogo es la creación y expresión de una identidad particular para cada personaje del reparto.

La naturaleza humana puede dividirse, con fines prácticos, en dos grandes aspectos: apariencia (quién aparenta ser la persona) frente a realidad (quién es esa persona de verdad). En consecuencia, los escritores construyen sus personajes alrededor de dos partes relacionadas conocidas como personaje real y caracterización.

El **personaje real**, como sugiere el término, se refiere a la naturaleza psicológica y moral más profunda del personaje, una verdad que solo puede ser revelada cuando la vida le acorrala en un rincón, acosado por los problemas, y le obliga a tomar decisiones y realizar acciones. El Principio de Libre Elección es fundacional en toda narrativa, de ficción o no: es decir, el verdadero yo de un personaje solo puede expresarse a través de elecciones de acción arriesgadas en el afán de lograr sus deseos.

La **caracterización** denota la apariencia total del personaje, la suma de todos sus rasgos y comportamientos superficiales. Realiza tres funciones: intrigar, individualizar y convencer.

1) **Intrigar.** El lector/espectador sabe que la apariencia externa de un personaje no es su realidad, que la caracterización es una máscara de su personalidad que flota entre el mundo y el verdadero personaje que se oculta detrás. Cuando el lector/espectador se encuentra frente a una personalidad única, escucha al personaje y se pregunta espontáneamente: «Eso es lo que parece ser, pero ¿quién es en realidad? ¿Es verdaderamente sincero o un mentiroso? ¿Cariñoso o cruel? ¿Listo o estúpido? ¿Tranquilo o imprudente? ¿Fuerte o débil? ¿Bueno o malo? ¿Cuál es la identidad profunda detrás de su intrigante caracterización? ¿Cómo es el personaje real?».

Una vez captada la curiosidad del lector/espectador, la historia se convierte en una sucesión de confesiones que responden a estas preguntas.

2) **Convencer.** Una caracterización bien concebida y bien diseñada aúna capacidades (mentales, físicas) y comportamientos (emocionales, verbales) que animan al lector/espectador a creer en el personaje ficticio como si fuera real. Como señaló el poeta Samuel Taylor Coleridge hace dos siglos, el lector/espectador sabe que las historias y los personajes no son reales. Pero también sabe que, para implicarse en la narración, tiene que creer temporalmente, o más exactamente, tiene que suspender temporalmente su incredulidad y aceptar y creer en las acciones y reacciones de los personajes sin una duda, sin resistirse.

Si nuestro lector/espectador se plantea el pensamiento: «No me creo nada de lo que está diciendo» porque percibe que el personaje es un men-



tiroso, eso podría ser una confesión del personaje real. Pero si se plantea el mismo pensamiento sencillamente porque no se cree al personaje, tal vez haya llegado el momento de hacer una revisión de lo escrito.

**3) Individualizar.** Una caracterización bien concebida y producto de una buena investigación tiene como resultado una combinación única de biología, educación, físico, mentalidad, emotividad, cultura, experiencia, actitudes, valores, gustos y cualquier matiz imaginable de influencia cultural que haya dado al personaje su carácter de individualidad. Las experiencias vividas, luchar por su carrera, las relaciones, su sexualidad, salud, felicidad y otras variables modelan comportamientos para crear una personalidad irrepetible.

Y el más importante de todos los rasgos: su forma de hablar. El personaje habla como ningún otro que hayas conocido antes. Su estilo al hablar no solo lo diferencia de todos los demás componentes del reparto, sino que también, si se ha escrito con maestría, de todos los demás personajes de ficción. Un ejemplo reciente: la Jeanette «Jasmine» Francis (Cate Blanchett) de *Blue Jasmine*, dirigida por Woody Allen. (Haremos un estudio más profundo del diálogo para definir este personaje en los capítulos 10 y 11.)

## Acción

La tercera función esencial del diálogo es proporcionar a los personajes motivos o medios para desarrollar sus acciones. Las historias contienen tres clases de acciones: mentales, físicas y verbales.

**Acción mental:** las palabras y las imágenes componen pensamientos, pero el pensamiento no se convierte en acción mental hasta que produzca un cambio en el personaje. Un cambio de actitud, de creencias, de expectativas, de entendimiento o de algo por el estilo. Una acción mental puede trasladarse a la acción externa o no, pero, incluso si permanece secreta y sin expresarse, el personaje que ha puesto en marcha esa acción

mental después de hacerlo no es exactamente la misma persona que era antes. Los cambios que sufre el personaje a través de la acción mental inspiran gran parte de la narrativa moderna.

**Acción física:** la acción física existe en dos formas fundamentales: los gestos y las actividades.

Con gestos me refiero a todo tipo de lenguaje corporal: expresiones faciales, movimientos de las manos, postura, contacto, proxémica, vocalización, kinesiología y cosas similares. Estos comportamientos llegan incluso a modificar el lenguaje hablado o a sustituirlo, formulando sentimientos que las palabras no pueden expresar.

Con actividades me refiero a tareas que tienen un fin práctico: trabajar, jugar, viajar, dormir, hacer el amor, pelear, soñar despierto, leer, admirar la puesta del sol y otras parecidas. Todas aquellas acciones que no requieran hablar.

**Acción verbal:** como dijo la novelista Elizabeth Bowen: «El diálogo es lo que unos personajes hacen a otros».

A nivel de comportamientos externos, el estilo de diálogo de un personaje se funde con sus otros rasgos para crear su caracterización superficial; pero al nivel interno de personaje real, las acciones que realiza en el mundo revelan su humanidad o su falta de ella. Lo que es más, cuanto mayor la presión en la escena (cuanto más se juegue el personaje en ese momento), tanto más nos cuentan sus acciones de él.

Sin embargo, lo que dice un personaje solo emociona al lector/espectador si la acción que se percibe en sus frases suena sincera para ese personaje específico, en ese momento en particular. Por consiguiente, antes de escribir una línea, tenemos que hacernos las siguientes preguntas: ¿qué quiere sacar mi personaje de esta situación? En este preciso instante, ¿qué acción tendría que realizar en su empeño por cumplir ese deseo? ¿Qué palabras exactas tendría que utilizar para lograr su objetivo?

La palabra hablada desvela lo que un personaje piensa y siente; la ac-

\* Hall, Edward T.: *El lenguaje silencioso*, Alianza Editorial, Madrid, 1989.

\*\* Bowen, Elizabeth: *Afterthought: Pieces About Writing*, Longmans, Londres, 1962.

ción que lleva a cabo mediante esas palabras expresa su identidad. Para descubrir la vida interior de un personaje, hay que buscar la acción que yace en el subtexto y definirla con una frase. A continuación, tenemos los cuatro ejemplos de diálogo del prólogo. Vamos a analizar el subtexto de cada uno de ellos y a describir la acción del personaje con un verbo. Una vez hecho, lo compararemos con mis interpretaciones.

Mañana, y mañana, y mañana  
se arrastra con paso mezquino día tras día  
hasta la sílaba final del tiempo escrito,  
y la luz de todo nuestro ayer guió a los bobos  
hacia el polvo de la muerte.

Macbeth en *La tragedia de Macbeth*

De todos los cafés y locales del mundo aparece en el mío.

Rick en *Casablanca*

Hacia ti bogo, ballena omnidestructora, pero invencible; desde el corazón del infierno te hiero; por odio te escupo mi último aliento.

Ahab en *Moby Dick*

Y no es que tenga nada de malo.

Jerry en *Seinfeld*

Las cuatro citas seleccionadas expresan desagrado, pero Macbeth, Rick Blaine, Ahab y Jerry Seinfeld formulan su desprecio con unos discursos de estilo tan radicalmente diferente que sus personalidades no podrían ser menos parecidas. (Nos ocuparemos más del diálogo como puerta de la creación del personaje en la tercera parte.)

Mi percepción del personaje profundo que subyace bajo los cuatro diálogos me sugiere las siguientes acciones de subtexto: Macbeth denuncia la existencia; Rick Blaine se lamenta de un amor perdido; Ahab

blasfema contra el poder de Dios; Jerry Seinfeld critica la corrección política que protege del ridículo los comportamientos estúpidos. Vuestra interpretación de la acción que los textos entrañan puede ser diferente a la mía (y no es que tenga nada de malo), pero el propósito de este ejercicio es descubrir la diferencia entre la actividad del habla y la acción que se ponen en práctica.

En la cuarta parte profundizaremos más en esta técnica analizando siete escenas *beat a beat* para diferenciar el lenguaje exterior de las acciones interiores y descubrir cómo estos entramados dinámicos son los que motivan lo que se dice al construir las escenas en sus puntos de inflexión.

### 3 Expresividad I: Contenido

---

JACQUES

(al Duque Mayor)

El mundo entero es un escenario,  
y todos los hombres y mujeres meros actores:  
tienen sus entradas y sus salidas;  
y cada hombre interpreta muchos papeles en  
el tiempo que le corresponde...

*Como gustéis, acto segundo, escena VII*

Jacques cree que, en el teatro de la vida, todo el mundo interpreta los personajes que le han tocado en el reparto, década tras década, de niño a adulto y a viejo. Jacques da un paso atrás para contemplar este panorama desde un punto de vista filosófico, objetivo, perdurable, externo y público. Pero a fin de crear la oscura doctrina de Jacques, Shakespeare trabajó (imagino yo) desde la perspectiva contraria: psicológica, subjetiva, actual, interior y profundamente privada.

Al empezar a confeccionar un diálogo, creo que es útil imaginar el diseño de los personajes como tres esferas concéntricas, una dentro de otra: un ser dentro de un ser dentro de otro ser. Esta totalidad de tres niveles llena el diálogo con contenidos de pensamientos y sentimientos al mismo tiempo que da forma a la expresión con gestos y palabras. En la esfera más interior bulle lo que no se puede decir; la esfera de en medio refrena lo que no se dice; la esfera exterior expresa lo que se dice.

#### **Lo que se dice**

El nivel más superficial de las cosas que se dicen contiene el significado más o menos sólido que las palabras, habladas o escritas, expresan di-

rectamente con sus denotaciones y sus connotaciones. «Serpiente», por ejemplo, significa literalmente «reptil sin patas», pero en la cultura occidental también simboliza la traición y la maldad. La palabra «casa» tiene más connotaciones que el domicilio. Abarca matices de hogar, lumbre y familia, más sugerencias de choza, albergue y pensión.

Por esta razón, frases notables como «Empeñarse en vivir o empeñarse en morir» (Ellis Boyd «Red» Redding en *Cadena perpetua*) y «Estoy a una diarrea de mi peso ideal» (Emily Charlton en *El diablo viste de Prada*) superan a sus historias y a sus personajes. Estas frases expresan lo que contienen las diga quien las diga y cuando sea.

La elección de las palabras (empeñarse en morir; diarrea) enriquece el diálogo naturalmente con connotaciones culturales ajenas a las de su situación en la ficción. Pero, dado que un personaje concreto en una situación concreta pronuncia sus frases con un propósito concreto, entra en juego un territorio totalmente nuevo y más profundo: la inteligencia del personaje, su imaginación y otras características genéticas.

El escritor da personalidad a un papel, mediante la creación de un estilo de diálogo, de vocabulario, dicción, sintaxis, gramática, tono, tropos y acento originales. Las opciones verbales expresan la educación y el ingenio de un personaje o su falta de estos, su actitud ante la vida, el grado de su comportamiento emocional... todos los rasgos apreciables que componen el rompecabezas de una personalidad.

### **Lo que no se dice**

Una segunda esfera gira dentro del personaje: lo que no se dice. Desde este espacio interior, el sujeto mira al mundo. Los pensamientos y sentimientos se forman en este nivel y el sujeto los retiene voluntariamente. Pero, una vez que el personaje habla (texto), los lectores y los espectadores miran instintivamente más allá de las palabras para intuir lo que no se ha dicho, para vislumbrar lo que el personaje piensa y siente de verdad

(subtexto) pero prefiere no expresar con palabras. En consecuencia, el escritor debe pulir el diálogo para que esto sea posible, para que lo que no se dice pueda ser percibido a través de las sugerencias'.

Cuando Emily Charlton (Emily Blunt) le dice a Andy Sachs (Anne Hathaway) «Estoy a una diarrea de mi peso ideal», lo que no dice, pero nosotros sabemos que está pensando, puede ser algo parecido a esto: «El mundo de la moda me obliga a llevar esta vida de anoréxica, pero amo mi carrera más que mi salud. Un hambre permanente es el precio que estoy encantada de pagar. Si tú valoras tu futuro en este mundo, harás lo mismo».

Las novelas crecen en el nivel de lo que no se dice. En el primer capítulo de *Amor perdurable* de Ian McEwan, un hombre muere en un violento accidente. En el capítulo siguiente Joe Rose se encuentra entre los otros supervivientes y, mientras contempla las consecuencias del accidente, confiesa al lector:

Clarissa apareció detrás de mí rodeándome la cintura con los brazos y apretando la cara contra mi espalda. Me sorprendió que ya estuviera llorando (notaba la humedad en la camisa), porque yo me sentía muy lejos del dolor. Como en los sueños, fui primera y tercera persona a la vez. Obré y me vi actuar. Me asaltaron pensamientos, y los vi desfilar por una pantalla. Como en un sueño, mi respuesta emocional era inexistente e inadecuada. Las lágrimas de Clarissa no eran más que un hecho, pero la alegraba la forma en que mis pies estaban anclados al suelo y bien separados, y la manera en que tenía los brazos cruzados sobre el pecho. Miré por los prados y en pantalla apareció un pensamiento: ese hombre está muerto. Noté una cálida sensación que se propagaba en mi interior, una especie de amor hacia mí mismo, y mis brazos cruzados me apretaron con fuerza. El corolario parecía ser: y yo estoy vivo. Era una cuestión de azar, quién estuviese vivo o muerto en cada momento. Daba la casualidad de que yo estaba vivo.

\* Hall, Edward T.: *El lenguaje silencioso*. Alianza Editorial, Madrid, 1989.

## Lo que no se puede decir

En el nivel más profundo, oculto bajo lo que no se dice, se encuentra la esfera de lo que no se puede decir, enturbiada por impulsos y necesidades subconscientes que condicionan las elecciones y acciones de un personaje.

La verdadera naturaleza de un personaje solo se puede expresar cuando, bajo las presiones de la vida, decide actuar con el fin de cumplir un deseo que cambiará su vida. A medida que el poder de las fuerzas antagonistas crece más y más, las posibilidades de acción del personaje revelan su yo oculto, hasta que una última elección tomada bajo una presión máxima descubre su yo primigenio e incontrolable. Desde hace siglos se debate hasta qué punto las motivaciones que impulsan las decisiones del ser humano son más conscientes o más instintivas. Pero en cualquiera de los casos, las elecciones comienzan en la esfera más profunda.

En consecuencia, el lenguaje no puede expresar quién es un personaje en realidad, solo lo que parece ser. Como enseña la Biblia, a una persona se le conoce por sus hechos, no por sus palabras. Sin embargo, el círculo de la verdad se cierra cuando el escritor se da cuenta de que las palabras son hechos.

El habla es el vehículo principal de la acción humana. Cuando un personaje dice algo, de hecho, está haciendo algo. Al hablar puede estar consolando a un ser querido, chantajeando a un enemigo, implorando ayuda, negándose a ayudar, obedeciendo a la autoridad, desafiando a la autoridad, pagando un precio, recordando aquel día y así hasta abarcar la lista interminable de las acciones humanas. El diálogo expresa mucho más que el significado de sus palabras. Como lenguaje, el diálogo transmite la identidad del personaje, pero como acción, el diálogo expone al verdadero personaje.

Poco a poco, el personaje lucha por ver cumplidos sus deseos; asume acciones y utiliza la palabra hablada para conseguirlo. Al mismo tiempo, sin embargo, el lenguaje que elige nos habla de su vida interior, conscien-



te o inconsciente, subrepticamente. Tanto si se lee como si se interpreta, un buen diálogo crea una transparencia que permite al lector/espectador ver a través del texto que se dice. Este fenómeno le da al interesado la facultad de leer la mente.

Cuando leemos una página con un diálogo expresivo o vemos a un buen actor interpretar una escena compleja, nuestro sexto sentido se apodera del personaje. Adquirimos poderes telepáticos, y muchas veces tenemos más claro lo que le pasa por dentro al personaje que el personaje mismo. Nuestro sónar, acostumbrado a los relatos, lanza sus vibraciones hasta el fondo de las corrientes subconscientes del personaje, hasta que las acciones que realiza en el subtexto de sus frases manifiestan su identidad y nosotros descubrimos sus dimensiones personales más profundas.

El diálogo nos acerca a esos territorios porque la palabra hablada resuena a través de las tres esferas. El diálogo ejerce su doble poder para expresar lo decible (la caracterización) mientras arroja luz sobre lo inefable (el verdadero personaje), lo que se puede poner en palabras frente a lo que solo se puede reflejar en acciones. Es decir, el diálogo es el vehículo principal del escritor para expresar el interior del personaje.

### **Acción frente a actividad**

El refrán «las apariencias engañan» recoge una dualidad primigenia de la vida: *lo que parece* es la superficie de la realidad, la actividad que vemos y escuchamos, el comportamiento exterior, lo que dice y lo que hace un personaje. *Lo que es* es la sustancia de la vida, las acciones que el personaje lleva a cabo debajo de la superficie de la actividad.

Ocupaciones externas como jugar a las cartas, hacer ejercicio, beber vino y, más que nada, hablar, son actividades simples. Estos comportamientos textuales enmascaran la verdad de lo que el personaje está haciendo en realidad. Porque, aunque hasta una actividad como charlar con un desconocido en la parada del autobús parezca no tener propósi-

to, nunca es así. Ninguna línea de diálogo está acabada hasta que uno se contesta a esta pregunta: en el subtexto de la actividad verbal de mi personaje, ¿qué acción está realizando verdaderamente?

Pensemos en el helado. Nunca comemos helado simplemente porque tenemos hambre. Como todos los comportamientos, debajo de esta actividad subyace una actividad consciente o inconsciente. ¿Qué está haciendo en realidad el que come el helado? Tal vez esté ahogando sus penas en algo dulce, o rebelándose contra las indicaciones del médico, o premiándose por haber hecho bien la dieta. Estas acciones (ahogar las penas, rebelarse o premiarse) encuentran su expresión en la actividad de comer un helado.

Lo mismo puede decirse de hablar. Cuando el personaje A y el personaje B tienen una conversación, ¿qué están haciendo realmente? Las palabras que utiliza el personaje A ¿consuelan o ridiculizan al personaje B? Cuando B reacciona, ¿sugiere su diálogo una actitud sumisa ante A, o dominante? ¿A está fingiendo interés o se está enamorando? ¿B está engañando a A o confesándose a él? Y las preguntas siguen y siguen. Más allá de las actividades textuales de los personajes, ¿cuáles son las acciones que verdaderamente dinamizan la escena?

Una actividad es sencillamente la manifestación superficial de una acción: es la manera que tiene un personaje de realizar una acción. La acción es básica para la narración, y toda actividad encierra una acción.

«Drama» es la palabra con la que los antiguos griegos definían la acción, derivada del verbo *drao*, que significa «hacer» o «actuar». El público de la antigua Grecia sabía que, pasara lo que pasara en la superficie de una obra de teatro, es la acción interior la que impulsa cualquier actividad exterior. Extendiendo este principio a la escritura de una escena, nos damos cuenta de que hasta en el silencio subyace una acción. No hablar cuando la situación pide que se diga algo es una acción, puede que cruel, dirigida a otra persona. Cuando un personaje habla, algo está haciendo: ayudar o herir, rogar o sobornar, persuadir o disuadir, explicar o confundir, atacar o defender, agasajar o insultar, quejarse o agradecer, y

así hasta completar una interminable lista de acciones. Incluso las pausas juegan un papel en el ritmo de la acción/reacción: cuando un personaje hace una pausa o está reaccionando a la acción anterior o preparando su siguiente movimiento.

El término «diálogo» se confronta a veces con «monólogo», como si el diálogo fuera siempre un proceso de dos partes. Pero es un error. Como ya dije en el primer capítulo, diálogo es una contracción de dos palabras griegas (*dia* y *legein*) que significan «a través» y «palabra». «Diálogo» sugiere las acciones que se realizan a través de la palabra. Por consiguiente, cuando un personaje habla consigo mismo, realiza una acción en su interior. «Monólogo» sugiere a alguien que habla para nada y para nadie, y eso es imposible. Alguien, algo o algún aspecto del yo se encuentran en el otro lado de todas las palabras que se hayan pronunciado o de todos los pensamientos.

### Texto y subtexto

Actividad y acción corren paralelas a otro par de términos: texto y subtexto.

**Texto** hace referencia a la superficie de una obra de arte y a la ejecución en su medio: la pintura sobre el lienzo, los acordes del piano, los pasos de un bailarín. En el arte de la narración, el texto refleja las palabras sobre la página de una novela, o la vida exterior del comportamiento de los personajes en una representación: lo que imagina el lector, lo que el espectador ve y oye. En la creación del diálogo, el texto es lo que se dice, las palabras exactas que pronuncian los personajes.

**Subtexto** se refiere a la sustancia interior de una obra de arte: las intenciones y sentimientos que fluyen bajo la superficie. En la vida, podríamos decir que la gente se «habla» mutuamente por debajo de sus palabras. Un lenguaje silencioso fluye bajo la percepción consciente. En la narración, los niveles del subtexto encierran la vida oculta que late en

los pensamientos y sentimientos, los deseos y acciones, conscientes o inconscientes, de los personajes. Lo que no se dice y lo que no se puede decir.

Un diálogo bien escrito crea una especie de transparencia. El texto que compone las palabras del personaje oculta su vida interior a los demás, pero al mismo tiempo permite al lector/espectador ver más allá de la superficie de su comportamiento. Un diálogo correcto transmite una sensación de visión interna, la sensación de poder leer la mente del personaje y saber lo que está pensando y sintiendo de verdad, lo que está haciendo en realidad hasta el punto de comprender su vida interior mejor que el propio personaje.

Nosotros, que vivimos en una cultura, heredada de Europa, centrada en las palabras, tenemos la tendencia a creer que el lenguaje establece los límites de la experiencia. Aunque no cabe duda de que el lenguaje moldea el pensamiento de manera muy sutil, un escritor debe tener muy presente cómo otras formas de expresión (el paralenguaje de los gestos y de las expresiones faciales, junto con el tono, la voz, la vestimenta, el movimiento, etcétera) modifican la experiencia del personaje en su vida interior y exterior, y, lo que es más importante, cómo se expresa con y sin palabras.

Por ejemplo, cuando el personaje A le dice al personaje B: «Hola, ¿qué tal estás? Vaya, ¡has adelgazado!». En el texto, las acciones del personaje A saludan y adulan al personaje B. Pero, dependiendo de la naturaleza y de la historia de su relación, en el subtexto el personaje A podría estar haciendo cualquier cosa, desde animar al personaje B hasta seducirle, burlarse de él o insultarle. Las posibles acciones contenidas en el subtexto de la aparentemente más neutral de las expresiones son tan variadas como los seres que las ejecutan.

La naturaleza humana combina constantemente un comportamiento externo (texto) con una intención subterránea (subtexto). Las personas, escasas y bastante raras, que ponen lo que no se dice directamente en lo que se dice nos parecen mecánicas, irreales, inhumanas, desconectadas

y hasta perturbadas. Hitler, por ejemplo, no tenía subtexto. *Mi lucha* no era una metáfora; era una hoja de ruta para el holocausto. Plasmó todas sus intenciones en el texto, pero como sus visiones eran demasiado horribles para que se pudieran creer, los políticos aliados se pasaron la década de 1930 buscando consuelo en un subtexto inexistente.



La calidad y la cantidad del diálogo varían en función de los niveles de conflicto que se pongan en juego en la narración.

### El conflicto

El conflicto trastoca nuestras vidas desde uno de estos cuatro niveles: el físico (tiempo, espacio y todo lo que engloban), el social (las instituciones y los individuos que las pueblan), el personal (relaciones de intimidad: amigos, familia, amantes) y el privado (pensamientos y sentimientos conscientes o inconscientes). La diferencia entre una historia complicada y una historia compleja, entre una historia con diálogo nimio frente a un diálogo rico, se centra en las capas de conflicto en las que el escritor decide dramatizar.

Los géneros de acción enfrentan a sus protagonistas casi exclusivamente al conflicto físico. Por ejemplo, la película de J. C. Chandor *Cuando todo está perdido*. En el extremo opuesto, la técnica novelística del flujo de conciencia sumerge por completo la narración en el nivel de conflicto interno. En este, se cruzan corrientes de sueño y recuerdo, de reproches y anhelos que inundan la mente del protagonista. Por ejemplo, en *La señora Dalloway* de Virginia Woolf.

Cineastas como Chandor, que luchan por mantener la pureza de la objetividad, o autores como Woolf, que buscan la pureza de la subjetividad, complican sus obras hasta el punto de tener un solo nivel de conflicto. Como resultado, su genio elabora una historia irresistible con muy poco o ningún diálogo hablado. Las historias que se cuentan con una elevada concentración dinámica en un solo nivel de la vida son

complicadas, con frecuencia brillantemente complicadas, pero, según mi definición, no son complejas.

Las historias complejas abarcan dos, tres o incluso los cuatro niveles de conflicto humano. Los autores que tienen visiones del mundo tan amplias como profundas muchas veces refuerzan sus narraciones con un conflicto interno en un nivel, una pugna física en otro y luego se concentran en los territorios intermedios de los conflictos sociales y personales, los dos escenarios de la palabra hablada.

Los conflictos personales envuelven a amigos, familiares y amantes. La intimidad, por su naturaleza, empieza con la palabra y luego crece, cambia y termina en la palabra. Por lo tanto, en los conflictos personales se agitan diálogos multidimensionales con múltiples significados.

Como ejemplo, esta conversación entre Walter White y su mujer Skyler, en el sexto episodio de la cuarta temporada de *Breaking Bad*. Desde el primer episodio de la primera temporada, el personaje exterior de Walter White se perfila como un hombre nervioso, inseguro y a la defensiva. Pero al final de esta escena vislumbramos su personaje auténtico.

DORMITORIO. INTERIOR-DÍA

Marido y mujer sentados en la cama.

SKYLER

Ya te lo he dicho, si estás en peligro, vamos a la policía.

WALTER

No, no quiero ni oír hablar de la policía.

SKYLER

No lo digo a la ligera. Sé lo que eso podría significar para esta familia, pero si es la única opción real que tenemos, o es eso o que te peguen un tiro en cuanto abras la puerta de casa...



WALTER

No quiero ni oír hablar de la policía.

SKYLER

Tú no eres un criminal despiadado, Walt. Se te ha ido de las manos. Eso es lo que les diremos, es la verdad.

WALTER

No es la verdad.

SKYLER

Claro que sí. Un maestro de escuela, el cáncer, necesitabas dinero urgentemente...

WALTER

(levantándose)

Se acabó.

SKYLER

... trabajando sin parar, sin poder dejarlo. Tú mismo me dijiste eso, Walt. Dios, ¿en qué estaba pensando?

(Pausa)

Walt, por favor, vamos a dejar de intentar justificar todo esto y admitamos que corres peligro.

(Walter se vuelve despacio hacia ella.)

WALTER

¿Con quién crees que estás hablando? ¿A quién crees que tienes delante?

(Pausa)

¿Sabes cuánto dinero gano al año? Aunque te lo dijera, no lo creerías. ¿Sabes lo que pasaría si de repente decidiera dejar de trabajar? Un negocio lo bastante gran-

de como para cotizar en bolsa se iría a la mierda. Desparecería. Sin mí, deja de existir.

(Pausa)

No, está claro que no sabes con quién estás hablando, así que déjame que te lo aclare. No estoy en peligro, Skyler. El peligro soy yo. Si un tipo abre la puerta y le pegan un tiro, ¿crees que voy a ser yo? No, yo soy el que llama a la puerta.

Sale del dormitorio; Skyler se le queda mirando fijamente.

Walter ha descrito a su nuevo yo, el doble que conoceremos como Heisenberg. Skyler, pasmada por las palabras de su marido, no puede hacer más que intentar entender algo.

El conflicto social surge entre instituciones de servicio público: médicas, educativas, militares, religiosas, gubernamentales, corporativas... todo tipo de asociaciones empresariales, legales o criminales. Cuando las personas pasan de las relaciones personales a las sociales, muchas veces hablan con menor sinceridad y mayor formalidad. Cuando aparece el conflicto público, los personajes hablan en forma de discurso.

Veamos este ejemplo de *House of Cards*. Un funcionario político rechaza una propuesta que le ha hecho Frank Underwood. Cuando el funcionario se marcha, Frank se gira hacia la cámara y hace este aparte:

FRANK

Que desperdicio de talento. Prefiere el dinero al poder. Un error que casi todo el mundo comete en esta ciudad. El dinero es el chalecito pretencioso en Sarasota que empieza a venirse abajo al cabo de diez

años; el poder es un viejo edificio de piedra que sigue en pie siglos y siglos. No puedo respetar a alguien que no ve la diferencia.

Generalizando, cuanto más físicos y sociales sean los conflictos del argumento, menos diálogo habrá; cuanto más personales y privados sean, más diálogo.

Para crear una historia compleja, el escritor debe dominar la dimensión doble del diálogo: el aspecto exterior de lo que se dice, frente a la verdad interior de lo que se piensa y se siente. Nada más decirse, la frase transmite un significado superficial, el significado que el que la pronuncia espera que los demás personajes crean y que reaccionen ante él. Este primer significado resulta lógico en su contexto, transmite una idea del propósito y la táctica del personaje, y despierta la curiosidad haciendo que recorramos el escenario con la mirada para ver el efecto que tiene. El lenguaje en sí mismo también puede deleitarnos con sus figuras literarias y juegos de palabras, sobre todo cuando se ha escrito para el escenario. Sin embargo, al momento siguiente, ese discurso sólido parece disolverse y entonces apreciamos un segundo significado, más profundo, que se oculta detrás de las mismas palabras.

Gracias a nuestros poderes de intuición y percepción, el diálogo específico de cada personaje proporciona una inesperada comprensión del yo interior inefable de este, de sus necesidades y deseos ocultos. Un texto que es coherente con el personaje nos permite leer sus pensamientos conscientes del pasado y presentir sentimientos no expresados que nos llevan a sus necesidades subconscientes. Este efecto es tan poderoso que la amplitud y profundidad de visión que tenemos de los personajes de ficción muchas veces supera lo que apreciamos de las personas reales que nos rodean.

El diálogo, cuando es bueno, flota suspendido entre el rostro público del personaje y su yo secreto. Como un cristal tallado, sus palabras refractan y

reflejan aspectos de su vida interior y exterior. Dado que las vidas personales y sociales empiezan, evolucionan y terminan a través de la palabra, las relaciones y conflictos complejos entre los seres humanos no pueden dramatizarse totalmente sin un diálogo expresivo y específico para cada personaje.

El diálogo desacertado, por el contrario, no solo suena falso, también banaliza a los personajes que lo pronuncian. El diálogo flojo adolece de muchos fallos, como una pobre selección de palabras, pero la raíz del problema es mucho más profunda: **los problemas de diálogo son problemas de argumento.**

Con una exactitud casi matemática, cuanto peor sea la historia que se cuenta, peor será el diálogo. Y como los argumentos son con mucha frecuencia manidos, sufrimos de diálogos disonantes en múltiples películas y obras de teatro y en cientos de canales de televisión. Lo mismo puede decirse de la novela. Aunque la prosa moderna muchas veces aligera la lectura con páginas y páginas de diálogo, ¿cuándo fue la última vez que te sentiste conmovido por un capítulo dialogado? La mayor parte del diálogo que se publica o se representa es, como mucho, funcional y se olvida inmediatamente.

Lo que nos cautiva de las historias no es solo que reflejan la vida que nos rodea, también es que arrojan luz sobre nuestra vida interior. Uno de los grandes placeres de la narración es quedarnos con la mirada fija, absortos, en el espejo de la ficción. El diálogo nos muestra cómo mentimos a los demás, cómo nos mentimos a nosotros mismos, cómo amamos, cómo suplicamos, cómo peleamos, cómo vemos el mundo. El diálogo nos enseña lo que podríamos o deberíamos decir en los momentos más duros o maravillosos de nuestra vida.

### **El diálogo sobre el escenario**

El escenario es un espacio simbólico. Desde aquel momento olvidado, hace miles de años, en que el primer actor se levantó para representar

una historia a su tribu, el público ha comprendido instintivamente que lo que se dice y hace en ese valioso espacio significa mucho más que las palabras y los gestos<sup>\*</sup>.

El escenario pone en exhibición pública la artificiosidad del arte. En el ritual del teatro, los actores interpretan a personas de ficción en presencia de otras personas vivas, compartiendo el aire que respiran y fingiendo todo el tiempo que esa irrealidad es, por el momento, real. Al sentarse en su butaca, el espectador de teatro firma un contrato implícito con el dramaturgo: le permite convertir el espacio escénico en cualquier mundo que imagine, que simbolice cualquier significado que desee expresar; por su parte, el espectador suspende su escepticismo y reacciona ante los personajes como si estuvieran viviendo sus vidas en su presencia.

¿Existen límites para esta convención del «como si»? Aparentemente, no. Desde el advenimiento del dadaísmo hace más de un siglo, el público se ha apuntado a las experiencias más chocantes, aceptando obras surrealistas como *S'il vous plait* (1920) de André Breton, piezas de teatro del absurdo como la anticomedia de Eugène Ionesco *La cantante calva* (1950), las fragmentaciones de *Company* (1970), el musical conceptual de Furth y Sondheim y, literalmente, los cientos de obras de vanguardia que se representan en el Fringe del Festival de Edimburgo todos los años en agosto.

La conspiración del «como si» entre autor y espectadores permite a los escritores crear unos diálogos con unos niveles extremos de creatividad con los que ningún ser humano se ha expresado en la realidad. Desde los maestros de la tragedia de Grecia clásica, y más tarde Shakespeare, Ibsen y O'Neill, hasta contemporáneos como Jez Butterworth, Mark O'Rowe y Richard Marsh, los dramaturgos han utilizado el lenguaje gráfico y las rimas del verso para intensificar el diálogo con la fuerza poética. Y el público los escucha, porque en el teatro queremos oír primero y ver después.

Lo que es más, el escenario inspira la constante exploración y rein-

<sup>\*</sup> Brook, Peter: *El espacio vacío*, Península, Barcelona, 2015.

vención del lenguaje. Cuando Shakesperare no podía encontrar la palabra que quería, se inventaba una: *barefaced* (descarado, lampiño), *obscene* (obsceno), *eyeball* (globo ocular), *lonely* (solitario), *zany* (estrafalario), *gloomy* (lóbrego), *gnarled* (retorcido, nudoso), *bump* (chocar, chichón), *elbow* (codo), *amazement* (asombro), *torture* (tortura) y otras mil setecientas palabras más fueron inventadas por Shakespeare.

Desde el tugurio naturalista de *Aquí está el vendedor de hielo* de Eugene O'Neill a la elegancia poética de *Asesinato en la catedral* de T. S. Eliot, el espectro del lenguaje en el teatro no tiene comparación con los demás medios narrativos.

Veamos, por ejemplo, la conversación de salón en la obra de Yasmina Reza *Un dios salvaje*. Dos parejas se reúnen una tarde para hablar sobre una pelea de sus hijos en el patio de recreo. Su conversación civilizada, lubricada por el alcohol, cae hasta las desagradables realidades de sus matrimonios. En el diálogo siguiente, las dos mujeres utilizan unos crueles «como si» para rebajar a sus maridos.

MICHAEL

La bebida siempre te pone triste.

VERONICA

Michael, cada palabra que sale de tu boca es para hundirme. Yo no bebo. He bebido un trago de este ron de mierda que estás exhibiendo todo el rato como si estuvieras mostrando a la congregación la Sábana Santa de Turín. Yo no bebo y bien que lo siento. Sería un consuelo si pudiera refugiarme en una copita cada vez que hay algún problema.

ANETTE

Mi marido también se pone triste. Mírale. Derrumbado. Parece un animal abandonado

en la cuneta. Creo que es el día más triste de su vida\*.

Ahora, comparemos el flemático ridículo de estas dos mujeres con el vibrante texto de *Bodas de sangre* (1933) de Federico García Lorca. Mientras pone la mesa para la boda, una criada previene a la novia de una tragedia incipiente, hilando una figura literaria con otra.

#### CRIADA

Giraba,  
giraba la rueda  
y el agua pasaba,  
porque llega la boda,  
que se aparten las ramas  
y la luna se adorne  
por su blanca baranda

cantaban,  
cantaban los novios  
y el agua pasaba,  
porque llega la boda  
que relumbre la escarcha  
y se llenen de miel  
las almendras amargas.

Galana.  
Galana de la tierra,  
mira cómo el agua pasa.  
Porque llega tu boda  
recógete las faldas

---

\* Reza, Yasmina: *Un dios salvaje*, Alba Editorial, Barcelona, 2011.

y bajo el ala del novio  
nunca salgas de casa.  
Porque el novio es un palomo  
con todo el pecho de brasa  
y espera el campo el rumor  
de la sangre derramada.

A la antigua convención del «como si» del teatro de toda la vida, el teatro musical le añade un barniz más, transfigurando la poesía de las frases habladas en canciones y arias que aumentan la emoción del mismo modo que la danza potencia el gesto. De hecho, todos los principios y técnicas de diálogo de las que se habla en este libro son aplicables al teatro musical. Desde el recitativo de la ópera hasta las escenas totalmente cantadas del musical moderno, los personajes que cantan y bailan vocalizan el diálogo al ritmo de la música. Las canciones son sencillamente otra forma de conversación entre personajes.

El público de teatro mantiene su fe en el «como si» en tanto en cuanto la obra cree un entorno interno coherente en el que los personajes hablan (o cantan) de una manera que parezca auténtica para su mundo y para ellos; en otras palabras, mientras el diálogo no traicione a los personajes. Porque, sin credibilidad, las historias corren el riesgo de convertirse en espectáculos carentes de significado y emoción.

### **El diálogo en el cine**

La cámara puede volar por encima de una realidad global de 360 °, atrapando todos los objetos, formas y colores que se le pongan por delante. Todo lo que un escritor pueda imaginar lo pueden reproducir más allá de sus sueños las imágenes generadas por ordenador. Como en la pantalla grande prevalece la imagen sobre el sonido, el espectador de cine absorbe instintivamente la narración a través de los ojos,



mientras escucha a medias la banda sonora, los efectos de sonido y el diálogo.

De hecho, para algunos puristas del cine, la película ideal no debería tener palabras. Yo respeto su visión estética, pero, aunque es muy cierto que los momentos emotivos del cine son con frecuencia mudos, cuando comparo las mejores películas mudas con las mejores películas sonoras, para mí las historias contadas con un diálogo audible ganan por goleada. La imagen de Thelma y Louise saltando con el coche desde un precipicio del Gran Cañón permanece imborrable en mi memoria, pero, si no recuerdo mal, iban gritando un alegre «¡Adelante!» al hacerlo. Sin esa frase, el impacto de su suicidio se habría quedado en la mitad.

A pesar de que la narrativa en la gran pantalla favorece claramente a la imagen por encima del lenguaje, el equilibrio varía enormemente de un género a otro. Una película de acción/aventuras, como *Cuando todo está perdido*, se cuenta sin diálogo, mientras que una trama de aprendizaje como *Mi cena con André*, basa su narración en el diálogo.

La mayor diferencia entre la pantalla, el escenario y el libro no es, por consiguiente, la cantidad de diálogo, sino su calidad. La cámara y el micrófono magnifican y amplifican los comportamientos de tal manera que cualquier mirada falsa, cualquier gesto poco creíble, cualquier frase afectada parece y suena más de aficionados que la peor de las adivinanzas de una cena entre amigos. La interpretación en el cine exige una técnica naturalista, creíble y aparentemente improvisada. Para que esto sea posible, el diálogo para la pantalla debe parecer espontáneo. Incluso el mejor de los actores, cuando se le fuerza a decir un diálogo rebuscado, suena ridículo y hace que el público reacciones con un «La gente no habla así». Esto es válido para todos los géneros, realistas y no realistas, en televisión y en cine.

Por supuesto, hay excepciones.

### **Uno: el realismo estilizado**

El realismo posee cierta elasticidad. Situar una historia en un mundo

desconocido le permite al escritor dar realce al diálogo con un lenguaje más metafórico que si se sitúa en una localización que todo el mundo conoce, pero el texto debe seguir manteniéndose dentro del terreno de la verosimilitud que el universo de la historia exige. Una película o una serie de televisión situada en un entorno extranjero (*El Gran Hotel Budapest* y *Homeland*), una sociedad criminal (*Pulp Fiction* y *Deadwood*), una cultura regional (*Bestias del sur salvaje* y *Justified*) o el pasado remoto (*Espartaco* y *Vikings*) puede llevar el diálogo mucho más allá de lo cotidiano, mientras mantenga la credibilidad dentro de los límites que impone la propia obra.

En estos exóticos casos, la coherencia resulta un problema. El escritor tiene que ser capaz de mantener un estilo excéntrico y, sin embargo, creíble en toda la duración de un largometraje o incluso de una serie de televisión de larga duración como *The Wire*. No es nada fácil.

### Dos: no realismo

Los géneros no realistas (ciencia-ficción, musical, animación, fantasía, terror y farsa) suelen contar historias alegóricas, interpretadas por personajes arquetípicos o simbólicos. En estos géneros el público no solo acepta, sino que disfruta enormemente con el diálogo estilizado. Recordemos *Matrix*, *300*, *La novia cadáver*, *El señor de los anillos*, *El gato del Dr. Seuss*, *Juego de tronos* o *Glee*.

### Tres: personajes extremos

En la vida hay personas que sienten, piensan y hablan de manera diferente a los que les rodean. Estos personajes merecen y deben recibir un diálogo imaginativo y único.

Imaginemos que tuviéramos que escribir para personajes extremos como Walter White (Bryan Cranston) en *Breaking Bad*; el capitán Jack Sparrow (Johnny Depp) en *Piratas del caribe*; Melvin Udall en *Mejor imposible*, Jimmy Hoffa en *Hoffa* o Frank Costello en *Infiltrados* (todos ellos interpretados por Jack Nicholson); o Sophie Zawistowski en *La decisión*

de *Sophie*, Suzanne Vale en *Postales desde el filo* o Margaret Thatcher en *La dama de hierro* (todas ellas encarnadas por Meryl Streep). Unos escritores excelentes dieron a estos personajes desmesurados un lenguaje rico en imágenes que atrajo a actores que sabían lo que hacer con él.

Fijémonos en estos dos personajes: Philip Marlowe (Humphrey Bogart) y Vivian Rutledge (Lauren Bacall) de *El sueño eterno* (1946). William Faulkner, Leigh Brackett y Jules Furthman hicieron la adaptación al cine de la novela de Raymond Chandler. En la jerga de Hollywood, la película es una «crimedia», una mezcla de dos géneros: una historia de crímenes y una comedia romántica. Las réplicas agudas y la gesticulación aligeran la intriga y los tiroteos. En una secuencia, por ejemplo, Marlowe, un investigador privado, se hace pasar por un coleccionista gay de libros raros.

En la escena siguiente, Marlowe queda con la hija de su cliente, Vivian. Los dos utilizan los caballos como metáfora para hablar de sí mismos, y las carreras hípicas para hablar de sexo. El flirteo los define como personas de ingenio rápido, con experiencia de la vida, seguras de sí mismas, divertidas y que se atraen mutuamente.

VIVIAN

Hablando de caballos, a mí también me gusta apostar. Pero prefiero ver antes cómo se comportan, si son de primera línea o de los que van por detrás, descubrir su juego, lo que les hace correr.

MARLOWE

¿Ya ha descubierto el mío?

VIVIAN

Creo que sí. Diría que no le gusta que le tiren de las riendas, le gusta salir el primero, ir por delante, tomárselo con calma en la recta final y volver a casa solo.

MARLOWE

A usted tampoco le gusta que le tiren de las riendas.

VIVIAN

Todavía no he encontrado a nadie que sepa hacerlo. ¿Alguna sugerencia?

MARLOWE

Bueno, no podría decirlo hasta verla en una buena recta. Tiene cierta clase, pero... No sé hasta dónde es capaz de llegar.

VIVIAN

Eso depende de quién esté montado en la silla.

MARLOWE

Hay otra cosa que todavía no he descubierto.

VIVIAN

¿Qué me hace correr?

MARLOWE

Ajá.

VIVIAN

Le daré una pequeña pista. El azúcar no funciona. Ya lo han intentado.

Cuando se escribe para la pantalla, incluso en los géneros más fantásticos, hay que escribir siempre para el actor. El lenguaje no conoce límites, pero la interpretación sí. Una vez que el trabajo del guionista está en producción, un actor va a tener que interpretar nuestras líneas con claridad y convicción. Por consiguiente, lo que se diga tiene que mantenerse dentro del terreno de lo interpretable. Esta exigencia nos lleva a una importante diferencia entre el diálogo para el escenario frente al de la pantalla: la improvisación.

En teatro, el dramaturgo posee los derechos de sus obras. El resultado es que los actores no pueden improvisar o alterar el diálogo sin el permiso del autor. En cine y televisión, por el contrario, el escritor cede los derechos a la productora, de manera que cuando es necesario, los directores, los montadores y los actores pueden cortar, modificar o añadir diálogo. La realidad profesional de la escritura para la pantalla es que el guión que uno ha escrito puede que no se vea tal y como se hizo palabra por palabra. Lamentablemente, la consecuencia de esto es que las improvisaciones de los actores pueden empeorar nuestro trabajo.

Las malas improvisaciones son fáciles de detectar. Cuando la espontaneidad se enturbia y los actores se pierden, muchas veces intentan ganar tiempo repitiendo los pies alternativamente hasta que la escena suena como el eco de una montaña:

ACTOR A

Creo que ha llegado el momento de que te vayas.

ACTOR B

O sea que quieres que me vaya, ¿eh? Bueno, pues no me voy a ir a ninguna parte hasta que hayas escuchado lo que tengo que decirte.

ACTOR A

Ya he escuchado todo lo que tenías que decir y nada de lo que has dicho tiene sentido.

ACTOR B

¿Sentido? ¿Sentido? ¿Quieres que tenga sentido? ¿Qué no tiene sentido de lo que he dicho?

Y así pueden seguir.

Hay raras ocasiones, sin embargo, tales como la repetición del «¿Me estás hablando a mí?» de Robert De Niro en *Taxi Driver*, en que la improvisación del actor eclipsa el guión. En *Forrest Gump*, por ejemplo, Forrest (Tom Hanks) se alista en el ejército y se hace amigo de su compañero de fatigas Bubba Blue (Mykelti Williamson). Acompañando a un montaje de sus labores en el campamento, Williamson improvisa este fragmento transcrito de la pantalla:

**Bubba Blue:** En fin, como te decía, las gambas son la fruta del mar. Pueden hacerse a la brasa, cocidas, al horno, al vapor, salteadas. Se pueden hacer pinchos de gambas, gambas criollas, guiso de gambas, gambas fritas, rebozadas, sofritas. Gambas con piña, gambas al limón, gambas con mango, con pimientos, sopa de gambas, en estofados, en ensaladas, gambas con patatas, hamburguesa de gambas, sándwich de gambas... Y creo que eso es todo.

### El diálogo en la televisión

Al comparar el cine con la televisión vemos que al cine (con algunas excepciones) le gusta sacar la cámara al aire libre, a las calles y a la naturaleza; la televisión (con excepciones) gira alrededor de tramas familiares, de amigos, amantes y compañeros de trabajo en interiores. Por este motivo, en la televisión suelen escribirse más escenas de cara a cara, inclinando la balanza del diálogo frente a la imagen en favor del primero por tres razones:

1) **La pantalla pequeña.** Las expresiones faciales no son fáciles de interpretar en planos alejados. Esto hace que la cámara de televisión se acerque a la cara de los personajes y, cuando lo hace, sus expresiones hablan.

2) **El género.** La televisión prefiere géneros como la comedia familiar,

el drama familiar, las historias de amor, las historias de compañerismo y los dramas profesionales de todo tipo (policías, criminales, abogados, médicos, psicólogos, etcétera). Estas series sitúan las relaciones personales en sus hogares y espacios de trabajo donde la intimidad empieza, se transforma y termina sobre todo a través de la palabra hablada.

**3) Presupuestos bajos.** La imagen cuesta dinero, de ahí los altos presupuestos del cine. Los presupuestos limitados de la televisión propician el diálogo porque es relativamente barato de poner en escena y rodar.

Mirando al futuro, si las pantallas de pared siguen creciendo en tamaño y popularidad, los presupuestos de televisión también subirán, lo que provocará un ascenso de las tarifas de suscripción. Con el tiempo, las pantallas grandes de los hogares unirán cine y televisión en un gran medio: la pantalla. Por otro lado, cuando la gente no esté en casa consumirá historias en sus iPads y iPhones, haciendo que el diálogo siga siendo básico en la narración. En cualquiera de los dos casos, las salas de cine desaparecerán.

### **El diálogo en la literatura**

La prosa traslada los conflictos de los territorios privado, personal, social y físico a palabras/imágenes, a menudo coloreadas por las vidas interiores de los personajes, antes de proyectarlas a la imaginación del lector. Consecuentemente, los escritores de prosa vierten su lenguaje más vívido e intenso en la narración en primera o tercera persona, más que en intercambio de diálogos. Ciertamente, un diálogo indirecto libre convierte la palabra hablada en narración. Cuando los escritores de prosa utilizan el diálogo directo en escenas dramatizadas, muchas veces se limitan a un lenguaje muy naturalista con el fin de crear un contraste entre la sencillez del habla común con la fuerza sugerente de sus descripciones. Con excepciones como *Dolores Claiborne* de Stephen King, muchos novelistas y escritores de cuentos cortos se valen del diá-

logo como técnica sencillamente para cambiar el ritmo o romper los párrafos en prosa.

El teatro y el cine limitan el diálogo a las escenas interpretadas y, ocasionalmente, a los soliloquios o narraciones dirigidos directamente al espectador. Ambos medios confían en los actores para enriquecer sus personajes con subtextos y los paralenguajes del tono, el gesto y la expresión facial. Por ese motivo, la expresividad de un autor en el teatro o el cine tiene que desarrollarse dentro de las posibilidades del arte del actor. Pero como la prosa funciona en la imaginación del lector, le ofrece al escritor el espectro más amplio de estilos de diálogo.

En un extremo de esa escala, la literatura crea escenas convencionales que podrían trasplantarse directamente al escenario o a la pantalla sin cambiar una sola palabra. En el terreno medio, la voz en primera persona se convierte en un discurso ininterrumpido a lo largo de toda la novela compuesto por decenas de miles de palabras, todas dirigidas al lector. Algunos autores le dan la espalda al lector, es decir, destilan sus pensamientos en diálogos interiores, conversaciones secretas que comparten las muchas voces de una personalidad múltiple. Por fin, en el extremo opuesto del espectro encontramos la literatura en tercera persona que a menudo elimina por completo las comillas y las voces personalizadas para incluir las conversaciones de los personajes en el diálogo indirecto libre.

En el primer capítulo se analizaban las tres categorías de punto de vista en prosa y cómo afectaba a la cantidad y la calidad del diálogo. Ahora vamos a estudiar estas diferencias con mayor profundidad y detalle agrupando las múltiples variedades de diálogo en prosa en dos grandes categorías: en personaje y sin personaje.

### **Narración sin personaje**

La faceta sin personaje de la prosa cuenta las historias a través de un narrador en tercera persona, una presencia que no es ni un personaje ni

la voz real del autor, sino una conciencia guía que el escritor inventa y a la que le otorga diversos grados de omnisciencia y objetividad para describir a los personajes y acontecimientos, además de hacer comentarios en diferentes niveles de discurso.

Un narrador sin personaje puede presentar el diálogo explícitamente, en escenas dramatizadas, o implícitamente, por medio de un diálogo narrado en indirecto. Revisemos este fragmento del cuento corto *The Widow Predicament* de David Means:

Se sentaron frente a frente en Hudson House y se pusieron a charlar. La piel del hombre estaba curtida y habló de Islandia casi todo el tiempo hasta que de su conversación surgió de manera natural la idea de que tal vez a ella le gustaría conocer el país en alguna ocasión; nada de bailar en la boca de un volcán o de lanzarse a su interior como sacrificio, más que una ligera sugerencia.

El diálogo indirecto en la narración sin personaje le proporciona al escritor las posibilidades habituales del diálogo directo. Canaliza la información cuando el lector necesita saber que esa conversación tuvo lugar y lo que se dijo en ella. Define al personaje que habla basándose en lo que dice, aunque no en cómo lo dice. Y como en el ejemplo mencionado, la narración que rodea al diálogo indirecto puede expresar su subtexto.

Nótese cómo Means describe el subtexto como algo que «surgió de manera natural de su conversación» y cómo utiliza las palabras «idea» y «sugerencia» para transmitir una sensación de inefabilidad.

Las dos ventajas principales del diálogo indirecto en la narración sin personaje son: 1) aumento de velocidad del ritmo, y 2) protección contra la banalización. La charla de sobremesa sobre Islandia que Means resume en una frase podría haber durado una hora. Ha preferido ahorrárnoslo. Y, a menos que su personaje tuviera una capacidad de descripción comparable a la de Hemingway, Means sabía que era preferible dejar los adjetivos del paisaje fuera de la narración.



La voz sin personaje de una narración en tercera persona puede ser muy distante, observadora y objetiva.

Por ejemplo, un narrador de Joseph Conrad describe así un amanecer tropical:

La suave oscuridad fue palideciendo y se llenó de manchas con perfiles poco definidos, a medida que un nuevo universo se iba formando en el sombrío caos. Luego aparecieron los contornos, definiendo formas sin detalle que sugerían un árbol por aquí, un arbusto por allá; un trecho negro de selva a lo lejos. El día llegó deprisa, melancólico y oprimido por la bruma del río y los vapores pesados del cielo; un día sin color y sin sol: incompleto, decepcionante, triste.

Cuando la voz sin personaje se desplaza en la dirección opuesta y se vuelve íntima, imitativa y subjetiva, adopta la modalidad de flujo de conciencia para invadir los territorios de lo que no se dice y lo que no se puede decir y refleja la vida interior del personaje. Esta técnica combina la compostura del narrador en tercera persona con las energías emocionales y las opciones verbales del personaje, fundiéndose con el papel, duplicando sus procesos mentales, creando la sensación de un diálogo interior, pero sin cruzar nunca la línea de la voz del personaje.

Veamos ahora el siguiente fragmento de *La señora Dalloway*, de Virginia Woolf. El narrador sin personaje de Woolf utiliza palabras extraídas del vocabulario de Clarissa Dalloway («deleite», «zambullida», «algo terrible») para emular un flujo de conciencia:

¡Qué deleite! ¡Qué zambullida! Porque eso era lo que siempre había sentido cuando, con un leve chirrido de los goznes, que todavía ahora seguía oyendo, había abierto de golpe las puertaventanas y se había zambullido en el aire libre de Bourton. Qué fresco, qué tranquilo, más que ahora desde luego, estaba el aire en las primeras horas de la mañana; como el aleteo de una ola; el beso de una ola, frío y cortante y, sin embargo (para

los dieciocho años que tenía entonces), solemne, sintiendo, como sentía allí de pie junto a la ventana abierta, que algo terrible estaba a punto de suceder...

No todo el flujo de conciencia «fluye» con la apresurada ligereza de Virginia Woolf. Algunos fragmentos interiorizados se mueven en zigzag o en círculos, o a trompicones (véanse los ejemplos de Ken Kesey y David Means más adelante). Por ese motivo, algunos talleres de escritura consideran que «flujo de conciencia» y «diálogo interior» son la misma cosa, como si fueran sinónimos intercambiables. Pero para el propósito de este libro, les doy definiciones distintas. Yo establezco sus límites con la pregunta «¿Quién le habla a quién?». El flujo de conciencia utiliza una voz sin personaje en tercera persona para hablarle al lector (como en el ejemplo de Virginia Woolf que hemos visto); el diálogo interior se vale de una voz en primera o segunda persona para hablarse a sí mismo (como en el ejemplo de Nabokov que veremos más adelante).

### **La voz del personaje**

La prosa que se expresa desde un personaje habla con las voces de personajes concretos. El diálogo, tal como ya he definido el término, incluye cualquier conversación de los personajes, sea cual sea su propósito, tanto si se expresa con otros personajes, como si se dirige al lector o si el personaje habla consigo mismo. Hemos visto en el capítulo primero que, dado que la literatura se completa en la imaginación del lector, ofrece una gama mucho mayor de técnicas de personaje que el teatro o el cine. La literatura desde el personaje emplea seis tácticas: 1) diálogo dramatizado; 2) locución directa en primera persona; 3) diálogo indirecto; 4) diálogo interno; 5) paralenguaje; 6) técnicas mixtas (para las dos últimas tácticas, ver capítulo cinco).

*Diálogo dramatizado*

En la novela, el diálogo dramatizado rara vez alcanza la intensidad de una obra de teatro en verso. Sin embargo, dentro de los límites del género y de los personajes establecidos por el autor, el lenguaje metafórico puede potenciar escenas, como lo hace en el cine y el teatro. Los narradores en primera persona muchas veces describen escenas con «yo dije/ella dijo/él dijo», estrictamente dramatizadas y sin comentarios.

*Todos los hombres del rey*, de Robert Penn Warren, está narrada por Jack Burden, el ayudante de un político despiadado y protagonista principal de la novela, Willie Stark, conocido como el Jefe. Stark necesita conocer algún secreto inconfesable de un rival político, el juez Irwin, para minar su reputación. Nótese cómo Stark usa las décadas que transcurren entre la cuna y el ataúd como metáfora de la vida.

Todo empezó, como he dicho, cuando el Jefe, sentado en su Cadillac negro que cruzaba la noche a toda velocidad, me dijo: «Siempre hay algo».

Y yo le dije: «Puede que, en el caso del juez, no».

Y él dijo: «El hombre es concebido en el pecado y nace en la corrupción y pasa del tufo de los pañales a la fetidez del sudario. Siempre hay algo».<sup>7</sup>

*Locución directa*

La narración en primera persona es prima hermana de los soliloquios en el escenario y la voz en off del personaje en la pantalla. En los tres casos, un personaje habla directamente al receptor de la historia. Con bastante frecuencia, el protagonista narra su propia historia, pero ocasionalmente es un personaje secundario el que se encarga de la narración. La locución directa puede ser más o menos emocional, más o menos objetiva, dependiendo del tono concreto en la personalidad del narrador.

A continuación, un protagonista de Rudyard Kipling recuerda cuan-

<sup>7</sup> Warren, Robert Penn: *Todos los hombres del rey*, Anagrama, Barcelona, 2006.

do vio el mar y describe al lector el placer inmenso, tranquilo y objetivo de esa experiencia:

Recuerdo el gran velero que navegaba hacia mí. Un sol radiante se ponía a popa. El agua rompía a sus pies, sus velas, rasgadas por las sombras de los cabos amarrados, se hinchaban como las mejillas insolentes de los ángeles.

O el punto de vista de un narrador en primera persona puede limitarse, cegado por intensas emociones o por diversos grados de cordura. En el libro *Alguien voló sobre el nido del cuco*, de Ken Kesey, un paciente de un hospital mental, el «jefe» Bromden, empieza la novela así:

Están ahí fuera. Chicos negros con trajes blancos se me han adelantado para cometer actos sexuales en el pasillo y limpiarlo antes de que consiga atraparlos. Están fregando cuando salgo del dormitorio, los tres enfurruñados y llenos de odio hacia todo: la hora que es, el lugar donde se encuentran, la gente con la que tienen que trabajar. Cuando están tan llenos de odio, más vale que no me deje ver. Me deslizo pegado a la pared, sin ruido, como el polvo sobre mis zapatillas de lona, pero están equipados con un radar especialmente sensible que capta mi miedo y los tres levantan la vista, al mismo tiempo, con las caras negras de ojos relucientes, relucientes como las lámparas de una vieja radio vista por detrás.<sup>7</sup>

Los delirios de Bromden sobre orgías ocultas y tecnología que detecta el miedo, enriquecida con sus metáforas (silencioso como el polvo) y símiles (las caras como lámparas de radio) expresa su paranoica vida interior, pero, al mismo tiempo, da la impresión de que, a pesar de los pensamientos agobiantes y perturbados del jefe, sabe que nos está hablando a nosotros, los lectores.

<sup>7</sup> Kesey, Ken, *Alguien voló sobre el nido del cuco*, Anagrama, Barcelona, 2006.

*Diálogo indirecto*

Cuando un narrador en tercera persona sin personaje utiliza el diálogo indirecto, con frecuencia el subtexto se convierte en texto. Por ejemplo, en la escena ya vista de David Means, su narrador en tercera persona le cuenta al lector lo que no se ha dicho: «... nada de bailar en la boca de un volcán o de lanzarse a su interior como sacrificio, más que una ligera sugerencia».

Cuando la prosa del personaje en primera o segunda persona formula un diálogo indirecto, el subtexto solo puede quedar implícito porque un narrador en primera persona no tiene acceso a su propio subconsciente. Por ejemplo, en este fragmento de *El sentido de un final*, de Julian Barnes: Webster, el protagonista, quiere emprender acciones legales contra una antigua amante porque ella no le quiere devolver una carta que considera que es suya, así que consulta con un abogado:

El señor Gunnell es un hombre demacrado y tranquilo al que no le molesta el silencio. Después de todo, a sus clientes les cuesta lo mismo que si habla.

–Señor Webster.

–Señor Gunnell.

Y nos tratamos de usted los siguientes cuarenta y cinco minutos en los que me ofreció el consejo profesional por el que estaba pagando. Me dijo que acudir a la policía a intentar convencerles de que pusieran en marcha una denuncia de robo contra una mujer de edad madura que acababa de perder a su madre era, desde su punto de vista, una tontería. Eso me gustó. No el consejo, sino su forma de expresarlo. «Una tontería»: mucho mejor que «desaconsejable» o «inapropiado».

Los lectores perciben que, por debajo de su elocuente aprobación de las palabras de Gunnell, Webster está furioso.

---

\* Barnes, Julian: *El sentido de un final*, Anagrama, Barcelona, 2011.

*Diálogo interior*

En el escenario y en la pantalla, el actor da vida a lo que no se dice con su interpretación, cuando permanece oculto en el subtexto. Pero cuando los novelistas o los escritores de relatos así lo desean, pueden convertir el subtexto en texto y convertir lo que no se dice directamente en literatura. Por lo tanto, la diferencia primordial entre la locución directa y el diálogo interior es quién lo escucha. Una voz en primera persona le habla al lector; un dialoguista interior habla consigo mismo.

*Lolita*, por ejemplo, arranca con el protagonista de Vladímir Nabokov, Humbert Humbert, en pleno regodeo.

Lolita, luz de mi vida, fuego de mis entrañas. Mi pecado, mi alma. Lolita: la punta de la lengua se da un paseo de tres pasos por el paladar para pegar, a la de tres, en los dientes. Lo. Li. Ta.

Humbert no nos habla a nosotros. Más bien nos quedamos sentados fuera, escuchando cómo su mente introspectiva se deleita con los recuerdos. Para transmitir esta combinación de sexo y adoración, Nabokov arranca con una metáfora de la pasión como una plegaria, para centrarse luego en la lengua de Humbert que se entrega a una aliteración del sonidos de la letra «t».

Comparemos la fantasía masturbatoria de Humbert con el fragmento de *The Knocking*, un relato corto de David Means. Su protagonista se dirige directamente a nosotros mientras escucha tumbado al vecino de arriba de su apartamento neoyorquino mientras cuelga cuadros y hace arreglos en la casa. Su voz de personaje nos guía a través de sus pensamientos inconexos que saltan del presente al pasado y de nuevo al presente.

Un agudo golpe metálico, ni demasiado alto ni demasiado bajo, me llega por debajo de sonido habitual de una tarde de verano —el rugido del tráfico en la Quinta combinado con el sonido de tacones altos, boci-

nas de taxis y el rumor de voces— otra vez, muchos de estos golpes se escuchan a última hora del día, cuando sabe, porque lo sabe, que estoy profundamente sumido en un estado de ensoñación, intentado valorar —¡qué otra cosa se puede hacer!—, la naturaleza de mi tristeza en relación con mis acciones pasadas, formulando silenciosamente, sin palabras, mis teoremas: el amor es una vibración sin sentido que, cuando la recibe otra alma, da forma a algo que parece eterno (como nuestro matrimonio) y luego se va estrechando y afinando y se vuelve más tenue, apenas audible (los últimos días en la casa del Hudson) y más tarde, por fin, no es nada más que aire incapaz siquiera de mover nada (el profundo y permanente silencio de la pérdida).

El diálogo interior reproduce la asociación libre de ideas que saltan por la mente de un personaje. Cuando miramos por las grietas entre las imágenes, obtenemos una visión de lo que no se puede decir.

Resumiendo: la naturaleza, la necesidad y la expresividad del diálogo varían considerablemente del escenario a la pantalla y a la letra impresa. El diálogo del teatro es el más estilizado, el de la pantalla es el más conciso y el de la literatura el más mutable.

### El lenguaje sugerente

Las figuras literarias van desde la metáfora, el símil, la sinécdoque y la metonimia a la aliteración, la asonancia, el oxímoron, la personificación y muchas otras. De hecho, la lista de los tropos y recursos lingüísticos se cuenta por cientos. Estos giros lingüísticos no solo enriquecen lo que se dice; también envían connotaciones de significado que resuenan en el subtexto de lo que no se dice y de lo que no se puede decir.

Por ejemplo: en la sexta escena de la obra de Tennessee Williams *Un tranvía llamado deseo*, Blanche Dubois, una belleza del sur madura y desesperadamente vulnerable al borde del colapso mental y emocional, conoce a Mitch, un trabajador soltero, solitario y sensible, que vive con su madre enferma. Después de salir una noche, los dos confiesan vivir unas vidas muy diferentes, pero igualmente llenas de dolor. Su atracción se consolida en este momento:

MITCH

(rodeando con sus brazos a Blanche lentamente)

Tú necesitas a alguien. Y yo también. ¿Podríamos unirnos tú y yo, Blanche?

(Ella le mira durante un instante con la mirada perdida, luego, con una exclamación ahogada, se hunde en su abrazo. Hace un esfuerzo por hablar entre sollozos, pero las palabras no le salen. Él la besa en la frente y en los ojos y, finalmente, en los labios. Ella jadea entre sollozos largos y agradecidos.)



## BLANCHE

A veces... Dios existe... de repente.

Estas seis palabras condensan un significado y una emoción inmensos. La frase «Dios existe» no es una metáfora que compara a Mitch con una deidad, sino más bien una hipérbole que expresa la arrolladora sensación que experimenta Blanche de salvación casi caída del cielo. Y, sin embargo, los espectadores sospechamos que esta epifanía no es la primera que experimenta.

Las palabras «a veces» y «de repente» sugieren que Blanche ha sido rescatada por otros hombres muchas veces en el pasado. Pero los hombres que la salvaron en otras ocasiones debieron abandonarla a la misma velocidad porque aquí la vemos, todavía dolorosamente sola, aferrándose a otro desconocido más. Con unas pocas palabras el espectador vislumbra al momento el comportamiento repetido que llevan implícito: cuando Blanche conoce a un hombre se hace la víctima y despierta el caballero andante que lleva dentro. Él la rescata, pero entonces, por motivos que todavía tenemos que descubrir, acaba por abandonarla. ¿Será Mitch diferente?

Con un tropo brillante, Tennessee Williams expone la trágica cadencia de la vida de Blanche y suscita en la imaginación de los espectadores una pregunta terrible.

Las figuras lingüísticas ofrecen al diálogo un abanico que va desde el significado mental en un extremo, hasta la experiencia sensual en el contrario. ¿Qué frase despierta más sensaciones internas: «Anda como una modelo» o «Se mueve como una canción lenta y sexy»? El diálogo puede expresar la misma idea de innumerables maneras, pero, en general, cuanto más sensorial sea el tropo, más profundo y memorable su efecto.

Los tropos afectan a una sola frase, pero, debido a que el diálogo dramatiza una comunicación plagada de conflictos en todos sus aspectos

---

\* Akpınar, Ezgi, y Berger, Jonah: «Drivers of Cultural Success: The Case of Sensory Metaphors», *Journal of Personality and Social Psychology*, Jul 2015, pp. 20-34.

tos, las técnicas de tiempo y de contrapunto también juegan su papel: ritmo rápido frente a silencios y pausas, frases prolongadas frente a frases breves, réplicas agudas frente a argumentaciones, sintaxis cultas frente a expresiones populares, términos monosilábicos frente a polisílabos, cortesía frente a lenguaje crudo, verosimilitud frente a poesía, minimizar frente a maximizar, y cientos de ejemplos más de estilización y juegos de palabras. El diálogo puede bailar al ritmo de tantas melodías diferentes como la vida sea capaz de cantar.

Ya he puesto el énfasis en el inagotable abanico de posibilidades creativas que se presentan al escritor unas cuantas veces, y volveré a hacerlo. Repito este punto porque quiero que los escritores entiendan que **la forma no limita la expresión; la inspira**. Este libro explora las formas que sustentan el diálogo, pero nunca propone fórmulas para escribirlo. La creatividad es la que dicta las opciones.

## Paralenguaje

Los actores aportan a su público todo tipo de paralenguaje, esas insinuaciones no verbales de voz y lenguaje corporal que engrandecen el significado y los sentimientos encerrados en las palabras: expresión facial; gestos; postura; ritmo de palabra; tono, volumen, ritmo, entonación, acentos; y hasta la proxémica, la distancia que mantienen los personajes entre ellos y los demás. El paralenguaje del actor constituye un diálogo gesticulado. El ojo del espectador lee esas microexpresiones en hasta un veinticincoavo de segundo\*. En literatura, sin embargo, el paralenguaje requiere que la descripción sea potenciada mediante el lenguaje metafórico.

En este ejemplo de *Railroad Incident, August 1995*, un relato corto de David Means, cuatro hombres sin techo están sentados alrededor de

---

\* Gladwell, Malcolm: *Blink*, Little, Brown and Company, Nueva York, 2005.

una hoguera por la noche, cuando de entre las sombras sale un hombre a medio vestir.

Lo que vieron surgir fue un hombre que se adentraba en la mediana edad. En su cojera había un ligero residuo de dignidad y formalidad, en la manera como levantaba los pies, como si todavía fueran calzados y sintieran el peso de unos zapatos caros; o puede que todo aquello no se notara hasta que, al acercarse a ellos, abrió la boca y habló para pronunciar un hola suave, con las vocales amplias, cubriendo las palabras con la cavidad de su boca como si fuera una concha cara...

(Sospecho que David Means escribe cuentos cortos porque su arsenal de técnicas para la prosa es tan extenso que necesita cientos de relatos para explorarlas todas.)

### Técnicas mixtas

Las técnicas en prosa pueden utilizarse solas o en combinación con otras. En esta conversación de *Un sueño americano* de Norman Mailer se combinan tres: diálogo directo, alocución directa en primera persona y paralenguaje, tanto literal como figurado.

—¿Quieres el divorcio? —dije.

—Creo que sí.

—¿Sin más?

—Sin más no, cariño. Por todo lo demás. —Bostezó bellamente y, por un instante, pareció una doncella irlandesa de quince años—. Cuando hoy no viniste a despedirme de Deirdre...

—No sabía que se iba.

\* Means, David: *Assorted Fire Events: Storiest*, Faber and Faber Inc, Nueva York, 2000.

—Por supuesto que no lo sabías. ¿Cómo ibas a saberlo? Te has dedicado a restregarte y pellizcar a tus muchachitas. —Ella no sabía que en aquel momento no tenía chica.

—Ya no son tan muchachitas. —Una llamarada había empezado a crecer en mi interior. Ahora me estaba abrasando el estómago, y tenía los pulmones secos como hojas caídas, y sentía en el corazón un peso agobiante que parecía que me iba a explotar—. Dame un poco de ese ron —dije\*.

Una aclaración rápida sobre las adaptaciones de un medio a otro: si uno quiere adaptar una historia de la literatura a la pantalla, debe tener presente que los novelistas y escritores de cuentos cortos suelen concentrar su lenguaje más exquisito en las voces del narrador y no en el de las escenas dramatizadas, exactamente como hace Mailer en el ejemplo que hemos visto.

La literatura se resiste a la adaptación cinematográfica por una razón evidente: la cámara no puede captar los pensamientos. Los diálogos internos de prosa concentrada no se pueden trasladar directamente de la página a la pantalla. Por eso, para adaptar, se hace necesario reinventar. Hay que volver a visualizar la narración de la novela desde su interior y transformar su diálogo narrado literario a un diálogo cinematográfico dramatizado. Que no es poca cosa.

### Estructura de frases

La estructura de una frase se fundamenta en un término clave: la palabra o expresión que tiene un significado esencial. Un autor puede colocar ese término clave al principio, al final o en medio. Esa decisión tiene como resultado uno de los tres fundamentales diseños de frase: con suspense, acumulativa o equilibrada.

\* Mailer, Norman: *Un sueño americano*, Planeta, Barcelona 1986.

### La frase con suspense

La curiosidad estimula la sed de conocimiento, nuestra necesidad intelectual de resolver acertijos y contestar preguntas. La empatía incita la necesidad de conexión, nuestra necesidad emocional de identificarnos con otros y comprometernos con su bienestar. Cuando las partes racional y emocional de la vida coinciden, generan el fenómeno del suspense. El suspense es, en pocas palabras, la curiosidad combinada con la empatía.

El suspense centra al lector/espectador inundando su imaginación de preguntas emocionalmente intensas que atrapan y mantienen su atención: «¿Qué va a pasar ahora?», «¿Y qué pasará después?», «¿Qué va a hacer el protagonista?», «¿Cómo se sentirá?». Y la pregunta dramática principal (PDP) que flota suspendida por encima de toda la narración: «¿Cómo va a acabar todo esto?». Estas poderosas preguntas atrapan nuestra atención de tal manera que el tiempo desaparece. A medida que los acontecimientos nos van acercando al clímax de la historia, el suspense se intensifica y alcanza su punto más alto en el giro argumental último e irreversible que da respuesta a la PDP y acaba con el relato.

Esta mezcla de curiosidad y preocupación crea el arco del suspense que domina el argumento, pero, cuando nos acercamos a hacer un primer plano, comprobamos que emoción y curiosidad permean todos los componentes de una historia, sea cual sea su dimensión. Todas las escenas incluyen un punto de inflexión marcado por el suspense; todos los textos que se dicen dentro de la escena captan la atención desde la primera a la última línea; incluso el más pequeño de los elementos, la frase dentro del diálogo adopta la forma de una unidad de suspense en miniatura. Una historia magistralmente contada mantiene la implicación intelectual y emocional intacta escena tras escena, párrafo tras párrafo, frase tras frase. El lector no puede parar y el público no retira la mirada ni un solo momento.

La clave para crear un diálogo que mantenga el ojo pegado a la página y la oreja al escenario o la pantalla es la **frase periódica**. Una frase

que retiene su idea central hasta la última palabra. Cargando la primera parte de la frase con ideas subordinadas, se ayuda a retrasar su significado hasta el final, la frase periódica incita a un interés sin interrupciones.

Por ejemplo: «Si no querías que lo hiciera, ¿por qué me diste aquel \_\_\_\_\_?». ¿Qué palabra conferiría a esa frase su significado específico? ¿Susto? ¿Arma? ¿Beso? ¿Retrato? ¿Dinero? ¿Informe? ¿Helado? Casi cualquier sustantivo imaginable podría definir el significado. Para despertar la intriga, la estructura periódica hace que el significado se retrase y de esta manera obliga al lector/espectador a escuchar admirado desde la primera hasta la última palabra.

Dicho de otro modo, la frase periódica es una frase con suspense.

Como ejemplo, la primera escena de *Arte*, una obra de Yasmina Reza. He puesto las palabras clave de cada frase en negrita.

Marc, solo en el escenario.

MARC: Mi amigo Sergio se ha comprado un cuadro. Es un lienzo de aproximadamente metro y medio por un metro: **blanco**. El fondo es **blanco**. Si uno entorna los ojos, se pueden adivinar unas **líneas diagonales blancas muy finas**.

Sergio es uno de mis mejores **amigos**. Le han ido muy bien las cosas, es dermatólogo y muy aficionado al **arte**.

El lunes fui a ver el **cuadro**; Sergio se hizo con el cuadro materialmente el sábado, pero llevaba detrás de él **varios meses**. El **cuadro blanco con líneas blancas**.

En casa de Sergio.

Apojado en el suelo, un lienzo blanco con finas marcas blancas en diagonal. Sergio contempla su cuadro emocionado. Marc lo observa. Sergio contempla a Marc, que observa el cuadro.

Largo silencio: desde ambos lados, toda una variedad de **emociones mudas**.

MARC: ¿Caro?

SERGIO: Doscientos mil.

MARC: ¿Doscientos mil?

SERGIO: Huntington me lo quitaría de las manos por **doscientos veinte mil**.

MARC: ¿Quién es ese?

SERGIO: ¿Huntington?

MARC: **Nunca he oído hablar** de él.

SERGIO: ¡Huntington! ¡La galería Huntington!

MARC: ¿La galería Huntington te lo quitaría de las manos por **doscientos veinte mil**?

SERGIO: No, **la galería no**. Él. El propio Huntington. Para su **colección particular**.

MARC: Y entonces, ¿por qué no se lo **compró él**?

SERGIO: Para ellos es importante vender a **clientes particulares**. Así es como se **mueve el mercado**.

MARC: Ajá...

SERGIO: ¿Y bien?

MARC: ...

SERGIO: No estás **bien situado**. Míralo desde este ángulo. ¿Ves **las líneas**?

MARC: ¿Cómo se llama el...?

SERGIO: Pintor. **Antrios**.

MARC: ¿Conocido?

SERGIO: **Mucho**. Mucho.

Pausa.

MARC: Sergio, ¿no habrás comprado este cuadro por **doscientos mil euros**?

SERGIO: No lo entiendes, eso es lo que **cuesta**. Es un Antrios.

MARC: Dime que no has comprado este cuadro por **doscientos mil euros**.

SERGIO: Tenía que haber imaginado que **no lo entenderías**.

MARC: ¿Has pagado doscientos mil euros por **esta mierda**?

Sergio, como si estuviera solo.

SERGIO: Mi amigo Marc es un tipo bastante **inteligente**, siempre he **valorado** nuestra amistad, tiene un **buen trabajo**, es ingeniero aeronáutico, pero es uno de esos **intelectuales de nueva ola**, que no solo son enemigos de la modernidad, sino que parece que se sienten orgullosos de **echarla por tierra**...

De las cuarenta y cinco ideas que se expresan en los dos soliloquios de diálogo narrado y la escena de diálogo dramatizado que hay entre ellos, cuarenta se han formulado con la forma de suspense. Incluso la breve descripción de paralenguaje (las expresiones no verbales de Marc y Sergio) retrasa su resolución hasta la frase «emociones mudas».

La frase con suspense no es solo la modalidad más dramática, también es la más cómica. Casi todos los chistes verbales arrancan la carcajada al acabar en una frase con suspense que de repente corta la tensión ascendente con un remate final. Al reservar la palabra clave para el final, Reza insufla energía a sus frases, mantienen el interés del público y concentran el impacto en un solo golpe final, muchas veces cómico.

\* Reza, Yasmina: *Arte*. Anagrama, Barcelona, 2017.

### La frase acumulativa

¿Desde cuándo se utiliza la técnica acumulativa? Aristóteles la recomendaba hace más de dos mil trescientos años. En el capítulo nueve del Libro Tercero de su *Retórica*, examinaba las diferencias entre la frase rígida periódica y la frase acumulativa, suelta y de libre discurso. Los dos estilos son imágenes reflejadas en un espejo: la estructura de suspense pone las frases subordinadas delante y acaba con la palabra clave; la estructura acumulativa pone la palabra clave al principio y luego acumula frases subordinadas que desarrollan o modifican el significado.

Observemos la estructura de frase en el diálogo del personaje B:

PERSONAJE A

¿Te acuerdas de Jack?

PERSONAJE B

(asiente)

El humo trazaba círculos alrededor de su cabeza como un halo furioso, la colilla del cigarrillo quemándole los labios, luchando con la rueda de repuesto, maldiciendo al gato mientras intentaba arreglar un pinchazo...

(sintiendo la pérdida)

... la última vez que le vi.

Si damos la vuelta a la estructura, esta frase de suspense se convierte en una frase acumulativa:

PERSONAJE A

¿Te acuerdas de Jack?

PERSONAJE B

(sintiendo la pérdida)

La última vez que le vi estaba tratando de arreglar una rueda pinchada, maldiciendo



el gato, peleándose con la rueda de repuesto, la colilla quemándole los labios, el humo trazaba círculos alrededor de su cabeza como un halo furioso.

Aunque el estilo expresivo acumulativo puede que sea menos dramático que la frase con suspense, no es desdeñable. Cuando está bien construida, la frase acumulativa ofrece una imagen más detallada y en permanente crecimiento de aquello que trata. Esta cualidad de bola de nieve da al diálogo una espontaneidad de conversación natural al tiempo que logra que sus frases fluyan con un ritmo agradable.

La estructura con suspense ofrece muchas ventajas, pero también tiene sus inconvenientes. En primer lugar, el significado, constantemente pospuesto, corre el riesgo de sonar artificial. En segundo lugar, una frase con suspense demasiado larga puede obligar al lector/espectador a recordar demasiados elementos de una idea compleja mientras espera al final para unir todos sus pensamientos. Una frase con suspense, si está demasiado elaborada, adquiere el mismo desmadejamiento aburrido que una frase acumulativa mal construida.

Las estructuras con suspense y acumulativa están situadas en los extremos opuestos del espectro. Entre empezar una frase con su palabra clave y que la lleve al final, existen múltiples alternativas.

Las estructuras paralelas, por ejemplo, encadenan frases de longitud, significado y estructura similares para aumentar el contraste y el énfasis:

Cuando entré en aquella **iglesia**, entré en una **nueva vida**.

### La frase equilibrada

La **frase equilibrada** sitúa la(s) palabra(s) clave(s) en el centro, poniendo frases subordinadas a ambos lados:

Las obsesiones de Jack por el sexo y el juego ya son bastante arriesgadas,

pero creo que ese tipo debe ser un **yonqui de la adrenalina** cuando a esto le añadimos la escalada libre y el paracaidismo.

La frase con suspense, pura o en paralelo, es la modalidad de diálogo más convincente y dramática. O sea que, si queremos conseguir tensión, énfasis, belleza y risas, debemos retrasar la palabra clave. Por otro lado, las frases acumulativas y equilibradas son las estructuras más fluidas y cercanas a la conversación espontánea. Pero la repetición constante de cualquier técnica se convierte en algo tan repetitivo como el papel pintado y tan artificial como un robot. Por lo tanto, para conseguir la compli- cidad y crear tensión, al mismo tiempo que comunicamos la impresión de que nuestros personajes viven en este momento y están improvisando todo lo que dicen, el diálogo requiere una mezcla de estructuras.

### Estructuras mixtas

En el tercer episodio de la primera temporada de *True Detective*, el coprotagonista, Rustin Cohle, les cuenta a los inspectores Gilbough y Papania su visión del mundo. Una vez más, he puesto las palabras claves en negrita. Fijémonos en dónde están situadas en cada frase.

#### RUSTIN COHLE

Eso... **Eso** es de lo que hablo. A eso me re- fiero cuando hablo del **tiempo**, de la **muerte** y de la **futilidad**. Es cierto que hay ideas más elevadas en el trabajo, en particular lo que nos debemos unos a otros como so- ciedad por nuestras **ilusiones mutuas**. Des- pués de catorce horas seguidas contemplan- do **cadáveres**, esas son las cosas en las que **piensas**. ¿Lo habéis hecho alguna vez? Les miras a los **ojos**, aunque sea en una foto y, da igual si están vivos o muertos,

entiendes lo que piensan. ¿Sabes lo que se ve? Que se alegran... al principio no, pero... luego, en el último instante. Hay un alivio claro. Porque estaban asustados y ahora se han dado cuenta por primera vez de lo fácil que ha sido... **liberarse**. Sí, se han dado cuenta en ese último nanosegundo, se han dado cuenta... **de lo que eran**. Tú, tú mismo, ves que todo este gran drama no ha sido nada más que un montaje de **presunción y obstinación**, y que podrías liberarte de él sin más. Saber por fin que no hace falta que te aferres con tanta fuerza. Comprender que toda tu vida, todo el amor, todo el odio, todos los recuerdos, todo el dolor, era todo **lo mismo**. Era todo el mismo *sueño*, un sueño que guardabas encerrado en una habitación, el sueño de ser una **persona**. Y como en muchos sueños, al final de este hay un **monstruo**.

De las más de veinte ideas que expresa Rust, una docena de ellas usan la frase con suspense, y el resto son una combinación de estructuras equilibradas, paralelas y acumulativas. El resultado es que este largo parlamento engancha, crece y compensa el interés que se presta, sin dejar de parecer espontáneo y casi una divagación. Nótese también cómo el creador de la serie y guionista Nic Pizzolatto remata el fragmento con una metáfora: la vida es un sueño. Como el adorno que realza un fragmento musical, una figura retórica añadida a una frase con suspense puede aportarle un extra muy atractivo.

## Economía

Una última pero esencial cualidad del diálogo expresivo es la economía: decir lo máximo con el mínimo posible de palabras. Toda buena escritura, especialmente de diálogo, sigue el principio de economía tal y como lo establecieron William Strunk Jr. y E. B. White en su libro *The Elements of Style*: «La escritura poderosa es concisa. Una frase no debería contener palabras innecesarias, un párrafo no debería contener frases innecesarias de la misma manera que un dibujo no debe tener líneas innecesarias ni una máquina elementos que no necesite. Esto no significa que el escritor deba escribir solo frases cortas, o que deba evitar todos los detalles y trate sus temas por encima, sino que haga que todas las palabras cuenten algo».

No se trata de escasez, sino de economía.

Este principio se condensa en la regla de Strunk y White: «Omite las palabras innecesarias». Hazle un favor a tu trabajo y pega este precepto a la pantalla de tu ordenador, y luego, ponla en práctica. Ningún diálogo, sea cual sea su longitud, debería pedir al lector/espectador que absorba ni una palabra más de las necesarias. El lenguaje irrelevante nos molesta. Evítalo.

(El diálogo de la película de Sofia Coppola *Lost in Translation* ejecuta el principio de economía a la perfección. Ver capítulo dieciocho.)

## La pausa

En el intercambio verbal del diálogo, la pausa sirve para múltiples propósitos. Cuando se utiliza antes de un punto de inflexión, un momento de duda sin palabras aumenta la tensión en el lector/espectador, centra su atención en lo que va a pasar a continuación y pone de relieve la se-

---

\* Strunk Jr., William y White, E. B.: *The Elements of Style*. Longman, Londres, 1997.

riedad del asunto. Una pausa después de un punto de inflexión permite al lector/espectador asimilar el significado del cambio y paladear sus consecuencias.

Una pausa antes de un momento crítico retiene la inercia emocional. En una escena bien escrita, la curiosidad y la preocupación discurren hacia un momento de cambio fundamental. El lector/espectador se pregunta «¿Qué va a pasar ahora?, ¿Qué van a hacer cuando eso ocurra?, ¿Cómo va a acabar todo esto?». Cuando esta progresión va alcanzando su punto culminante, una pausa la mantiene bajo control y reduce su potencia. Una vez que se resuelve el punto de inflexión, toda esa energía contenida explota aumentando la fuerza del clímax de la escena.

Sin embargo, si se abusa de ella, la pausa, como las palabras, puede perder su valor. El principio de economía es tan aplicable a esta táctica como a cualquier otra. Si el diálogo se detiene una y otra y otra vez para dar un énfasis, y otro énfasis y otro énfasis, al final el énfasis desaparece. Como en la fábula del pastor que gritaba «¡Que viene el lobo!», cuantas más veces repita un autor una técnica, menor efecto tendrá. Y luego, cuando llegue la escena en la que quiere que esa táctica cumpla su cometido a pleno rendimiento, descubrirá que la repetición le ha robado toda la fuerza.

Hay que ser prudentes con la colocación de las pausas. Construir el ritmo de las escenas sin la menor duda, de manera que, cuando se pisen los frenos, ese momento de interrupción llame la atención. No debe haber paradas gratuitas: la pausa hay que ganársela.

### **La cuestión del silencio**

El diálogo sobrio, pausado, más implícito que explícito, despierta en los lectores y espectadores el deseo de más; los parlamentos densos, lentos, más obvios que sugerentes, hacen que se pierda el interés. Cuando un diálogo recargado se alarga, el lector se salta párrafos, el espectador deja

de escuchar. Por eso, de la misma manera que las escenas trágicas necesitan muchas veces un alivio humorístico, el exceso de palabras puede requerir el silencio.

De una historia a otra, de una escena a otra, es imposible determinar cuánto es demasiado. Esa decisión debe estar guiada por nuestro gusto y buen juicio. Pero si uno tiene la sensación de que las páginas están repletas de escenas demasiado recargadas de diálogo, ha llegado el momento de cambiar de marcha y escribir para la vista en vez de para el oído, de sustituir el lenguaje por la imagen.

Plantéate el reto con esta pregunta: ¿cómo podría escribir esta escena de manera puramente visual, aportando todo lo necesario para los personajes y la historia sin recurrir ni a una sola línea de diálogo? Se puede aprovechar el poder de las imágenes de dos maneras diferentes:

Una, el paralenguaje. Los gestos y las expresiones faciales no son, estrictamente hablando, un lenguaje. Sin embargo, pueden comunicar con todos los matices y sugerencias de las palabras. En vez de sobrecargar las escenas con afirmaciones o negaciones verbalizadas como «sí/no», «estoy de acuerdo/me opongo» o «creo que tienes razón/estás equivocado», resuelve la situación con un movimiento de cabeza, una mirada, un gesto de la mano.

Esto funciona especialmente bien cuando se escribe para cine y televisión. Siempre que sea posible, deja espacio para la creatividad del actor de estos medios. Debido a que la cámara puede magnificar un rostro hasta un tamaño muy superior al de la vida real, los pensamientos y emociones parecen fluir detrás de los ojos y bajo la piel como las olas sobre el mar. El silencio invita a participar a la cámara. Aprovéchalo.

Dos, la acción física. Cada vez que podamos, vamos a hacernos esta pregunta: ¿qué conducta física en vez de verbal podrían desempeñar las acciones y reacciones de mis personajes? Dejemos que la imaginación cree imágenes de cosas que se pueden hacer en vez de decir.

Tomemos como ejemplo una escena de una película de Ingmar Bergman que lleva un título muy adecuado en este contexto: *El silencio*. En

ella, una mujer se deja seducir por un camarero en el restaurante de un hotel. ¿Cómo escribir esta escena?

¿Le ofrece el camarero el menú y le explica los platos del día? ¿Le recomienda sus platos favoritos? ¿Le elogia su manera de vestir? ¿Le pregunta si está alojada en el hotel? ¿Si está haciendo un viaje muy largo? ¿Le pregunta si conoce la ciudad? ¿Le comenta que sale de trabajar dentro de una hora y que le encantaría mostrarle las vistas? ¿Palabras, palabras, palabras?

Así es como lo hizo Bergman: el camarero, accidentalmente adrede, deja caer una servilleta en el suelo cerca de su silla. Cuando se agacha lentamente y se arrodilla para recogerla, olisquea a la mujer desde la cabeza a los pies, pasando por la entrepierna. Ella, como reacción, suelta un suspiro profundo y cargado de placer. Entonces, Bergman corta a una habitación de hotel en la que clienta y camarero se retuercen dando rienda suelta a su pasión. La seducción intensamente erótica, visual, física y sin palabras del restaurante culmina el punto de inflexión en el suspiro de la mujer.

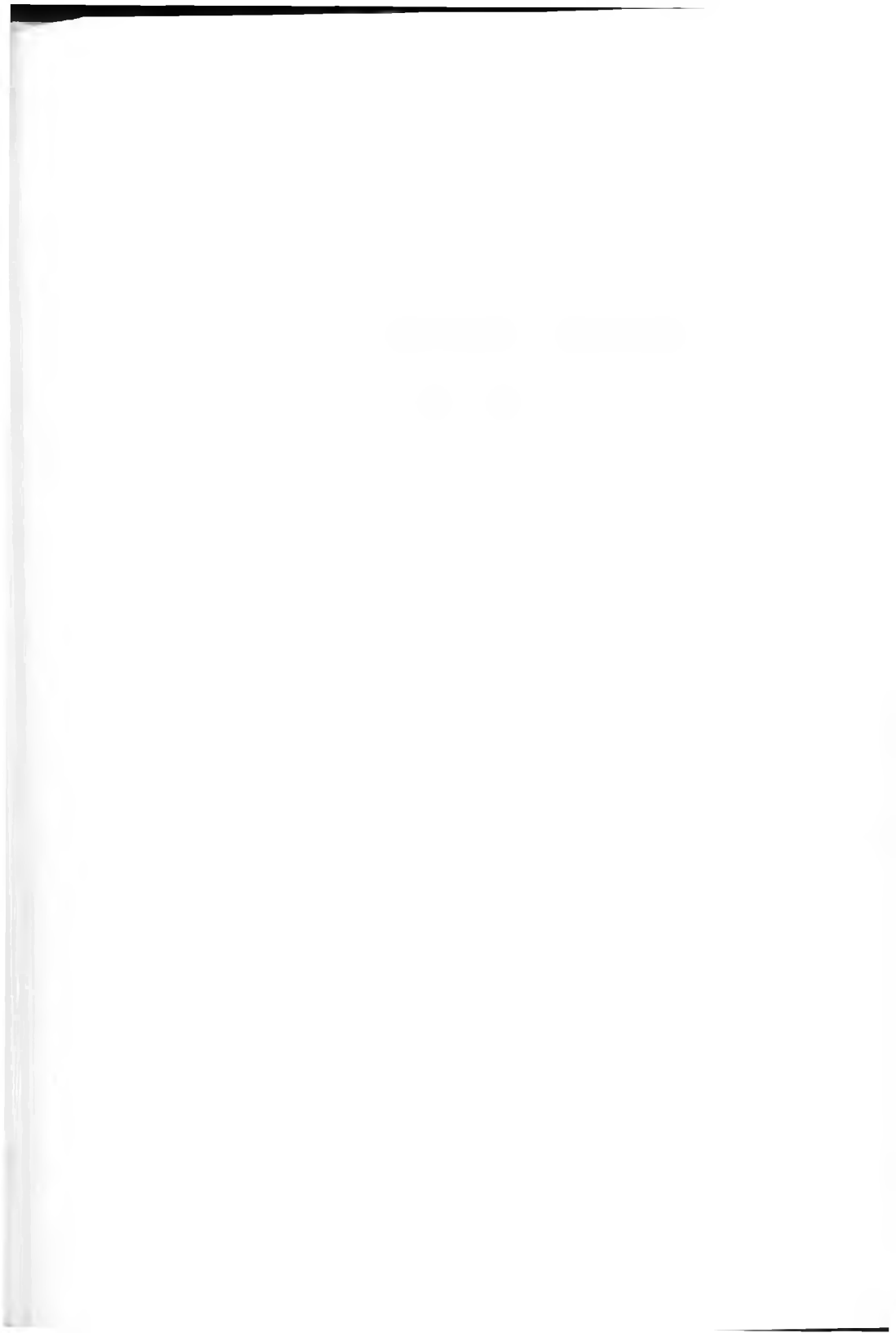
El silencio es la máxima expresión de la economía de lenguaje.





**SEGUNDA PARTE**

**Fallos y soluciones**



## **Introducción:** Las seis tareas del diálogo

---

El diálogo efectivo hace seis tareas simultáneamente:

1. Toda expresión verbal realiza una acción interior.
2. Cada impulso de acción/reacción aporta intensidad a la escena y contribuye a la creación y desarrollo del punto de inflexión.
3. Las declaraciones y alusiones incluidas en las frases transmiten información.
4. Un estilo verbal único define la personalidad de cada papel.
5. La fluidez de un ritmo progresivo cautiva al lector/espectador y le arrastra en una oleada de impulso narrativo, olvidándose del paso del tiempo.
6. El lenguaje le resulta auténtico al lector/espectador si encaja en su entorno y es verosímil para sus personajes, de manera que se pueda creer la realidad ficticia de la historia.

Un buen diálogo combina estos seis objetivos al mismo tiempo, así que vamos a ver los diferentes fallos que rompen la armonía y provocan discordancias.



### Lo increíble

Los valores de credibilidad que establecemos para los comportamientos físicos de los personajes también valen para lo que estos dicen. Los diálogos que se escriben para la televisión, el teatro o el cine deben ofrecer a sus actores la posibilidad de interpretaciones creíbles. Las escenas que se escriben para una novela o un cuento corto tienen que animar al lector a imaginar comportamientos creíbles de sus personajes literarios. O sea que, por muy complejas y convincentes que sean las psicologías de los personajes, por muy emocionante e intensa que sea la historia que queremos contar, si los personajes no hablan de una manera verosímil en relación con lo que es su naturaleza, su entorno y su género concreto, el lector/espectador pierde la fe. Un diálogo poco convincente se carga el interés más deprisa de lo que unas pocas notas desafinadas se cargan un concierto.

El diálogo superficial y falso no lo arregla el naturalismo. Si escuchamos las conversaciones de otros pasajeros en un avión, en el tren o en el autobús, uno se da cuenta enseguida de que nunca pondría en escena, en un libro o en la pantalla unos parloteos cotillas tan insustanciales como esos. La charla en la vida real se repite como el pepino. Las conversaciones cotidianas carecen de intensidad, brillo, expresividad y, lo más peligroso, relevancia. Las reuniones de trabajo, por ejemplo, se alargan muchas veces durante horas y horas, repitiendo una y otra vez lo mismo, sin metáforas, símiles, tropos o imágenes mínimamente expresivas.

La diferencia esencial entre la conversación y el diálogo no es el número, la elección o la disposición de las palabras. La diferencia es el contenido. El diálogo concentra el significado; la conversación lo diluye.

Por consiguiente, el diálogo no imita a la realidad, ni siquiera en las situaciones y géneros más realistas.

De hecho, la credibilidad no tiene necesariamente ninguna relación con la realidad. Personajes que viven en mundos inverosímiles, como el País de las Maravillas de Alicia, pronuncian frases que nunca dirían personas vivas en el mundo real, pero que son auténticas para ellos y para sus entornos.

En todas las situaciones, desde la más apegada a la realidad a la más mágica, en todos los géneros desde las historias bélicas a los musicales, en todos los estilos de discurso desde los más elementales monosílabos hasta el verso lírico, el diálogo debe resultar espontáneo para los personajes. Por esa razón, calibramos el diálogo según un modelo de autenticidad ficcional, no de precisión realista. Las palabras y la sintaxis que se escogen para un personaje no deberían ser tan fieles a la realidad como para imitar las banalidades redundantes de la vida cotidiana. Más bien deberían parecernos verosímiles y auténticas dentro del contexto de la historia y del género.

El lector/espectador quiere creer que los personajes hablan fuera del escenario, de la pantalla o de las páginas exactamente como hablan en el escenario, la pantalla y las páginas, por muy fantástico que sea el universo en el que se desenvuelven. Incluso en un mundo tan fantástico como el de la película *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro, tan absurdo como el de la obra de teatro de Eugène Ionesco *El rey se muere*, tan poético como la obra de T. S. Eliot *Asesinato en la catedral*, o tan arcaico como en la novela *Yo, Claudio*, de Robert Graves, la forma de hablar de los personajes no debe ser realista, pero sí parecernos creíble.

Por otro lado, cualquiera puede decir cualquier cosa en cualquier momento. Entonces, ¿cómo podemos juzgar la credibilidad de un diálogo? ¿Cómo sabemos cuándo una frase es auténtica para el personaje que la pronuncia y fiel al momento, o falsa en ambos aspectos?

El juicio estético nunca será una ciencia. Es, por naturaleza, tan emocional como reflexivo. Lo único que se puede hacer es confiar en la

propia intuición, en el sentido personal de lo correcto basado en el conocimiento, la experiencia, y el gusto innato. Debemos aprender a valorar el diálogo escuchando más allá de las palabras y percibiendo la armonía o la disonancia entre la causa y el efecto. El diálogo suena auténtico cuando la acción verbal del personaje es coherente con sus motivaciones, cuando sus deseos internos y sus tácticas externas parecen complementarse mutuamente.

Cómo va a juzgar uno su propio trabajo es una cuestión de descubrimiento personal, pero para ayudar a alcanzar ese objetivo, detallo a continuación una breve lista de fallos que minan la credibilidad: la conversación vacía, la conversación demasiado emotiva, la conversación con demasiada información, la excesivamente perceptiva y las excusas que sustituyen la motivación.

### **Conversación vacía**

Cuando un personaje habla, el lector/espectador busca en el subtexto una motivación que justifique las frases que pronuncia, una causa que explique el efecto. Si no la encuentra, el diálogo resulta falso y hace que la escena también lo parezca. El ejemplo más habitual: cuando un personaje le cuenta a otro algo que los dos ya saben para cubrir las necesidades que tiene el autor de transmitir información.

### **Conversación demasiado emotiva**

Cuando un personaje utiliza un lenguaje que nos suena mucho más emocional que sus sentimientos reales, el lector/espectador se pregunta por qué y busca la explicación en el subtexto. Si no la encuentra puede plantearse bien que ese personaje excesivamente dramático es un histérico o que el autor está intentando desesperadamente sacar mucho de muy

poco. A cierto nivel socio-psicológico, el diálogo emotivo y su contexto deben complementarse mutuamente.

### **Conversación con demasiada información**

Uno debe saber lo que saben sus personajes. Los personajes son criaturas del autor, nacidos de una investigación exhaustiva del contexto de la historia y del reparto, de una observación profunda de la conducta humana y de una reflexión personal implacable. Es decir, que la línea que separa creador y criatura no es tan fina. O no debería serlo. Pero si un escritor cruza esa línea e inyecta su conocimiento como autor en la conciencia del personaje, sentimos que nos está engañando. Cuando un personaje habla desde el escenario o la pantalla de acontecimientos actuales con un conocimiento y profundidad que solo su autor podría tener, o cuando el protagonista de una novela en primera persona recuerda acontecimientos del pasado con una claridad de percepción que va más allá de su experiencia, una vez más el lector puede tener la sensación de que el autor está susurrando al oído de su personaje.

### **Conversación demasiado perceptiva**

Del mismo modo, cuidado con los personajes que se conocen a sí mismos mejor que nos conocemos nosotros. Cuando un personaje se describe con una profundidad de percepción mayor que si fuera una combinación de Freud, Jung y Sócrates, los lectores y el público no solo sienten rechazo ante la imposibilidad, también pierden la fe en el escritor. Los autores se ponen trampas cuando crean personajes con un conocimiento de sí mismos excesivo y poco convincente.

Lo que sucede es esto: los escritores más entregados llenan cuadernos de notas y documentos con biografías y perfiles psicológicos de los personajes, concibiendo diez o veinte veces más documentación de la



que utilizarían directamente en la escritura. Lo hacen, como debe ser, para tener material de sobra a la hora de luchar contra los tópicos con opciones originales e inesperadas. Una vez que han acumulado todo ese conocimiento, el deseo de transmitir al mundo todo lo que saben se convierte en una tentación irresistible. De manera muy desacertada, el autor cruza la línea entre escritor y personaje y convierte su creación en un altavoz para su documentación.

### Excusas que sustituyen la motivación

Es necesario crear motivaciones sinceras para los comportamientos. En un esfuerzo por justificar las acciones extraordinarias de sus personajes con una causa, muchas veces los escritores se remontan hasta la infancia del personaje, inventan un trauma y lo hacen pasar por una motivación. En las últimas décadas se han utilizado los abusos sexuales como una explicación constante, manida y siempre válida para cualquier comportamiento extremo. Los escritores que recurren a este tipo de atajo psicológico no distinguen la diferencia entre excusa y motivación.

Las motivaciones (hambre, sueño, sexo, poder, cobijo, amor, egoísmo, etcétera) son necesidades que alimentan la naturaleza humana e impulsan el comportamiento. La mayoría de las veces estos impulsos subconscientes pasan desapercibidos y, otras tantas, causan más problemas que satisfacciones. Reacios a aceptar la verdad de por qué hacen lo que hacen, los seres humanos se inventan excusas.

Imaginemos que estamos escribiendo una escena crucial de un drama político en el que un líder nacional explica a su gabinete por qué lleva a su país a la guerra. A lo largo de toda la historia, dos motivos principales han arrastrado a los países a la guerra. El primero, el deseo de poder más allá de sus fronteras. Los territorios, esclavos y tesoros arrebatados

\* Maslow, A. H.: «A Theory of Human Motivation», *Psychological Review*, 50, 1943, pp. 370-396.

a los vencidos dan fuerza a la victoria. El segundo, el ansia de poder dentro de las fronteras. Cuando los gobernantes temen estar perdiendo poder, provocan la guerra para distraer a los ciudadanos y recuperar el poder patrio. (George Orwell dramatizó ambas motivaciones en su obra maestra *1984*.)

Estas dos motivaciones inspiran la realidad de la guerra, pero ningún gobernante que declara la guerra lo piensa de esa manera. O, si lo piensa, no lo diría nunca. Así que, para escribir esa escena, sería necesario enterrar la motivación en el subtexto, crear un líder con el punto justo de capacidad de autoengaño y entonces escribir un diálogo que encuadre una excusa que otros personajes puedan creer y apoyar.

Algunas de las excusas que los pueblos guerreros han usado a lo largo de la historia incluyen: «salvar almas para Dios» (las cruzadas cristianas, el Imperio español, el imperio otomano), «llevar la luz de la civilización a la oscuridad de los salvajes» (el Imperio británico), «destino manifiesto» (genocidio de los nativos americanos), «purificar la raza» (el holocausto) y «transformar la tiranía capitalista en igualdad comunista» (las Revoluciones rusa y china).

Encontramos un ejemplo de excusa disfrazada de motivación en la tragedia *Ricardo III* de Shakespeare. En la escena primera del primer acto, Ricardo, el cheposo duque de Gloucester, dice que debido a que su deformidad resulta repelente, no puede «actuar como amante». De manera que, en vez de eso, «actuará como un villano» y asesinará a todo el mundo que se interponga entre él y el trono.

Luego, en la siguiente escena, Ricardo se encuentra con Anne, la hermosa viuda de un rival al que ha asesinado recientemente. Anne odia a Ricardo y le maldice llamándole diablo. Sin embargo, Ricardo, siendo tan feo y tan culpable como es, monta una campaña de seducción psicológica admirable. Declara que Anne es tan increíblemente hermosa y que está tan enamorado de ella, que tenía que matar a su marido con la

---

\* Burleigh, Michael: *Causas sagradas: religión y política en Europa*, Penguin Random House, Barcelona, 2013.

esperanza de que fuera suya. A continuación, se arrodilla ante ella y le ofrece la espada para que le mate si así lo desea. Ella se niega y al final de la escena esta mezcla de lisonja y lástima ha ganado su corazón.

Con esa seducción, Ricardo se revela como un amante magistral. Entonces, ¿por qué dice que no lo es? Porque necesita una excusa con la que enmascarar su ansia de poder.

Para escribir diálogos intrigantes, envolventes y creíbles, es necesario estudiar primero la diferencia entre los dos motores que mueven a los seres humanos: la motivación y la justificación. Y luego se comprueba si enmascarar los impulsos subconscientes de los personajes con sus esfuerzos conscientes como excusa, o al menos dar sentido a sus conductas inexplicables, añade profundidad a sus palabras.

En muchos casos el diálogo falso no es la obra de un escritor excesivamente confiado y con demasiado conocimiento, sino lo contrario: de un escritor nervioso y poco preparado. El nerviosismo es la consecuencia natural de la ignorancia. Si uno no conoce a su personaje más allá de su nombre, si no puede imaginar cómo reacciona, si no puede oír su voz, si escribe desconcertado y confuso, su mano no hará más que garabatear diálogos irreales. Sumido en la niebla del desconocimiento, no se puede hacer otra cosa.

Por eso hay que hacer un trabajo arduo. Rodear al personaje de todo el conocimiento e imaginación posible. Comparar sus características con las de los demás personajes y, lo que es más importante, con las de uno mismo. Porque, al fin y al cabo, el autor es la única referencia de la verdad. Uno debe preguntarse: «Si yo fuera mi personaje en esta situación, ¿qué diría?». Y entonces escuchar a la verdad con la mayor sensibilidad, una respuesta sincera y creíble.

## Melodrama

El adjetivo «melodramático» señala un exceso en la escritura: voces chillonas, violencia espeluznante, sentimentalismo empapado en lágrimas

o escenas de sexo que no está muy lejos de la pornografía. Por otro lado, el *Otelo* de Shakespeare está plagado de celos asesinos; *Grupo salvaje* de Sam Peckinpah convierte la violencia en poesía cinematográfica; *A Little Night Music*, el musical de Stephen Sondheim, explora sentimientos profundos y dolorosos; y la obra maestra de Nagisa Oshima *El imperio de los sentidos* se recrea en el sexo explícito, y, sin embargo, ninguno de ellos es un melodrama.

Mucho antes de que Edipo se sacara los ojos, grandes narradores investigaron los límites de la experiencia humana. Los artistas del siglo XXI continúan en esta línea porque intuyen que la profundidad y la amplitud de la naturaleza humana no conoce límites. Puedo asegurar que cualquier cosa que uno pueda imaginar haciendo a sus personajes, los seres humanos lo han hecho ya, y de maneras que van más allá de la imaginación.

El problema del melodrama, por consiguiente, no es la expresividad excesiva sino la falta de motivación.

Cuando un escritor construye una escena con un histrionismo desmedido, intentando que una tontería parezca letal; cuando describe los chorros de lágrimas cayendo por el rostro de un personaje con la esperanza de que una dificultad parezca algo trágico; o cuando fuerza los comportamientos para que excedan lo que realmente está en juego en la vida del personaje, descalificamos su trabajo tachándolo de melodrama despectivamente.

Por eso podemos decir que el diálogo melodramático no es una cuestión de elección de lenguaje. Los seres humanos son capaces de hacer cualquier cosa y de decir cualquier cosa mientras lo hacen. Si uno puede imaginar a su personaje hablando de manera apasionada, suplicante, irreverente o incluso violenta, solo hay que elevar sus motivaciones para igualar sus acciones. Una vez equilibrado el comportamiento con el deseo, llevémoslo un paso más lejos preguntándonos: «¿Estaría mi personaje a la altura de sus afirmaciones?».

Comparemos estas dos versiones de una escena tipo «¡Que le corten

la cabeza!»: supongamos que se fuera a desarrollar una trama en *Juego de tronos* en la que dos reyes luchan encarnizadamente en una guerra interminable hasta un final sangriento. Y entonces llega el clímax: el rey victorioso sentado majestuosamente en su trono; su enemigo, derrotado, arrodillado a sus pies, esperando la sentencia. Uno de los cortesanos pregunta al rey «¿Cuál es vuestro deseo, señor?». Y el rey vocifera su respuesta: «¡Que le rompan todos los huesos del cuerpo! ¡Que le carbonicen la piel, se la arranquen a tiras y se la hagan comer! ¡Que le arranquen los ojos de las cuencas y la cabeza del cuello!».

O, cuando el cortesano le pregunta al rey lo que quiere, el vencedor se mira las uñas bien arregladas y susurra: «Crucificadle».

El subtexto bajo ese «Crucificadle» implica una muerte tan horrenda como la respuesta vociferada, pero ¿cuál de las respuestas transmite una mayor sensación de poder personal? ¿Los gritos destemplados y exagerados o un simple y comedido «Crucificadle»?

Cualquiera de las dos respuestas puede encajar en el personaje, pero ¿qué clase de personaje? La primera deja entrever un rey débil a merced de sus emociones, la segunda sugiere un rey fuerte con control sobre sus emociones. En el tema del melodrama, la motivación y el personaje nunca se pueden separar. Lo que a un personaje le haría saltar por un acantilado a otro no le levantaría del sofá. Por lo tanto, el equilibrio de la motivación frente a la acción es único para cada papel y tiene que repercutir en el interior del personaje que primero siente y luego actúa.



### Tópicos

Los tópicos son escenas que hemos visto anteriormente demasiadas veces, con comportamientos previsibles y diálogos que podemos ir recitando antes de que los actores digan una palabra.

Como la mala hierba de la repetición, los tópicos crecen en la cabeza improductiva del escritor perezoso. Muchos aspirantes a escritor suponen que escribir es fácil, o debería serlo, así que se lo ponen fácil rebuscando en la basura de argumentos viejos y tirando de las mismas frases manidas que hemos oído y leído cientos de veces en las mismas escenas trilladas que hemos leído y oído más de un millar de veces.

Por qué los escritores perezosos carecen de originalidad no es ningún misterio, pero ¿por qué los autores diligentes y profesionales que deberían estar al cabo de la calle también recurren a los tópicos? Porque trabajan. Las expresiones que hoy resultan repetitivas fueron en otro tiempo opciones creativas muy válidas.

En *Casablanca* (1942), la maravillosa orden del capitán Renault «Arresten a los sospechosos habituales» encerraba en cinco palabras bien elegidas la corrupción política. Desde entonces la expresión «sospechosos habituales» ha acaparado el número uno en la lista de tópicos sobre sospechosos habituales en docenas de diccionarios dedicados a los tópicos.

En algún momento de la historia de la humanidad, un narrador cavernícola sería el primero en describir una lágrima en el ojo de un personaje para expresar su pena, y todos los que se reunían alrededor

---

\* Kirkpatrick, Betty: *The Usual Suspects and Other Clichés*, A & C Black Academic and Professional, Londres, 2005.

de la hoguera sintieron una punzada de tristeza. Hace mucho, mucho tiempo, un cronista del rey fue el primero en comparar una emboscada militar con una tela de una araña y todo el palacio sintió un escalofrío de miedo. Aunque el tiempo ha suavizado el filo de la creación original, era tan afilado que todavía sirve para cortar una rebanada de realidad.

Como ejemplo, aquí tenemos una breve lista de tópicos que suelen hacerse un hueco en los diálogos modernos: en la recta final, atasco monumental, hasta altas horas de la madrugada, llover a cántaros, mascar la tragedia, espiral de violencia, escenas dantescas... Y la lista no tiene fin.

Lo conocido nos resulta cómodo. En ocasiones la gente disfruta de un tópico porque es señal de continuidad cultural. El pasado sigue estando en el presente. Lo que nos gustaba en la infancia nos sigue gustando en la madurez. Por ese motivo, los tópicos abundan en la conversación cotidiana. La gente los usa porque, trillados o no, transmiten un significado inmediato. En consecuencia, un tópico de vez en cuando aumenta la verosimilitud.

Pero no olvidemos que, tarde o temprano, todos los tópicos alcanzan su fecha de caducidad y empiezan a oler tan mal que, al final, todo el mundo se aleja de ellos con asco.

Para crear un diálogo fresco y original es necesario subir el listón y nunca conformarse con la opción evidente. De hecho, nunca hay que quedarse con la primera opción. Escríbela y luego improvisa, experimenta, vuélvete un poco loco, saca todas las alternativas que tu creatividad sea capaz de crear. Deja que el personaje diga cualquier cosa imprevista que se le venga a la cabeza. Al jugar con todas las locuras que se puedan imaginar tal vez descubras que una de tus insensateces es una locura, pero genial.

Al acabar el trabajo del día elige la mejor opción y elimina el resto. Nadie tiene por qué ver tus alternativas más flojas... a no ser que seas tan tonto como para dejarlas en la página.



## Lenguaje neutro

El diálogo neutro sustituye lo específico por generalidades.

Cuando los escritores utilizan el lenguaje rancio de lo cotidiano, acostumbran a defender su insipidez en nombre, una vez más, de la verosimilitud. Y una vez más, podrían tener razón. Porque si uno escucha con objetividad las conversaciones a su alrededor, es bien cierto que las banalidades y los tópicos se repiten una y otra vez como en eco en las cavernas de la comunicación. En un estado de sorpresa, por ejemplo, la mayoría de las personas suelen exclamar a sus dioses. El «¡Dios mío!» surge espontáneamente de la garganta del sorprendido. Sin embargo, desde el punto de vista del diálogo, esta frase hecha le roba al actor una oportunidad para crear un momento revelador y específico del personaje.

¿Qué hacer entonces?

Hazte esta pregunta: si mi personaje, en estado de shock, fuera a invocar a Dios, ¿cómo lo haría de una manera que fuera solo suya? Si fuera de Alabama diría: «¡Dulce nombre de Jesús!». Si fuera de Detroit levantaría los ojos al cielo y rogaría: «¡Señor ten piedad!». Si fuera de Nueva York, ¿tal vez preferiría invocar al diablo y maldecir «¡Maldita sea, demonios!»? Cualquiera que sea la opción elegida, hay que intentar elegir palabras que sean tan auténticas en boca del personaje que no encajarían en la de ningún otro.

Examinaremos el lenguaje específico de cada personaje en profundidad en la tercera parte.

## Lenguaje ostentoso

En un fragmento dialogado cerca del final de la novela de James Joyce *Retrato del artista adolescente*, el protagonista del libro, Stephen Dedalus, y Lynch, un amigo suyo, discuten sobre estética. Para reforzar su teoría,

Stephen describe la relación ideal entre el autor y su obra terminada con estas palabras: «El artista, como el Dios de la creación, permanece dentro, o detrás, o más allá, o por encima de su trabajo, invisible, fuera de la existencia, indiferente, arreglándose las uñas».

La analogía de Joyce define un método de escritura que armoniza de tal manera personajes y acontecimientos que el relato parece no tener autor. Este ideal de Joyce aplicado al diálogo sería una forma de hablar tan auténtica para las personalidades que haga desaparecer toda sensación de que hay alguien detrás tirando de los hilos. Más bien, cada palabra que se pronuncia nos arrastra más y más al interior de la narración, y nos mantiene fascinados hasta el final.

El lenguaje ostentoso rompe esa magia. Y con lenguaje ostentoso me refiero a los despliegues literarios gratuitos, frases tan innecesariamente expresivas, tan claramente fuera del personaje que llaman la atención sobre la escritura por sí misma. La peor de ellas salta de la escena agitando los pompones y jaleando la victoria de su autor al grito de: «¡Soy una frase ingeniosísima!».

Como el humorista que se ríe de sus propios chistes, como los atletas exhibicionistas que bailan al llegar a la meta, la fatuidad literaria se aplaude a sí misma. Pero en el mismo instante en que una frase del diálogo hace que el lector/espectador sea consciente del arte por el arte, el vínculo de credibilidad que se ha establecido entre él y el personaje se rompe.

Como señalamos en el tema del «como si» del capítulo cinco, cuando una persona abre un libro o se sienta en una butaca como público, efectúa un cambio de actitud mental del modo real al modo ficcional. Sabe que, para tomar parte del ritual de la narración, debe prestarse voluntariamente a creer en personajes imaginarios como si fueran reales, y reaccionar a hechos ficticios como si estuvieran ocurriendo de verdad. Es un estado infantil, o sea que un vínculo de confianza, ese antiguo contrato que une al lector/espectador con el autor, debe dominar la historia.

Ese es el trato y da igual lo realista o lo fantástico que sea el género,

ese lazo se mantendrá fuerte mientras el lector/espectador encuentre que el diálogo es creíble en boca de los personajes que lo dicen. En cuanto la técnica se hace visible, el diálogo suena a falso, el lector/espectador pierde la confianza, el lazo se rompe y la escena no funciona. Si se rompe esa credibilidad demasiado a menudo, el lector/espectador rompe el contrato y tira tu trabajo a la basura.

De todas las facetas de la creación de un personaje (vestimenta, gesto, edad, sexualidad, estado de ánimo, expresiones faciales...) la palabra hablada es, con diferencia, la más susceptible de despertar la incredulidad. El fraseo extraño, las palabras excéntricas, incluso las pausas fuera de lugar pueden traicionar el tufillo de la mala interpretación (emociones fingidas, idea superficial y sentimiento vacío). Por eso cada frase del diálogo pone a prueba la capacidad del escritor para mantener el vínculo de la credibilidad.

Como autor, uno debe desarrollar el gusto suficiente para percibir la diferencia entre la expresividad y el exhibicionismo. Para conseguirlo, primero hay que comprobar los límites que impone el medio elegido. Lo que se puede decir con una emoción convincente en un libro puede dar vergüenza ajena interpretado en un escenario. Debido a que la frontera que separa la veracidad de la falsedad la establecen tanto la tradición como el autor, es preciso identificar en primer lugar el género (o géneros) de tu obra y, a partir de eso, estudiar las convenciones. Por último, haz valer tu capacidad de juicio haciéndote la siguiente pregunta: si yo fuera mi personaje, ¿qué diría? El único límite al exceso lo marcan tu gusto innato y el juicio cultivado. Deja que tu perspicacia sea la que te guíe. Y si tienes dudas, rebaja el tono.

### **Lenguaje árido**

Lo opuesto al lenguaje ostentoso es el lenguaje polisílabo, rebuscado y seco que compone larga frases enfiladas formando interminables parr-

fadas. Las sugerencias que se detallan a continuación ayudan a evitar el lenguaje árido en favor de un diálogo natural, desafectado y de apariencia espontánea. Pero se debe tener siempre en mente que estos consejos (como todos los de este libro) son orientativos, no imperativos. Cada escritor debe encontrar su propio estilo.

### **Anteponer lo concreto a lo abstracto**

Un personaje del siglo XXI ¿llamaría «domicilio» a su casa o «vehículo» a su coche? Lo dudo. Por otro lado, es posible que haya gente que lo haría. Así que, si se tiene un motivo específico para que un papel se exprese con esa formalidad, sin lugar a dudas, que tenga un vocabulario abstracto. De lo contrario, que sea real con nombres concretos para cada objeto y acción.

### **Anteponer lo familiar a lo exótico**

Nuestro personaje, ¿se referiría a su casa como su *palais* o a su apartamento como su *pied-à-terre*? Lo dudo. Pero, una vez más, puede que sea pretencioso por naturaleza... o francés.

### **Anteponer palabras cortas a palabras largas**

¿Escribirías una frase como «Sus fingimientos son adulteraciones de la realidad»? Lo dudo. «Manipula la verdad», o sencillamente «Miente», o más descaradamente «Dice chorradas», serían opciones más creíbles.

Y uno siempre tiene al menos dos alternativas. El inglés se desarrolló a partir de la mezcla de dos idiomas, el anglosajón, un dialecto del alemán antiguo, y el francés antiguo, un dialecto del latín. De este modo, el vocabulario del idioma que se convertiría en el inglés moderno se du-

plicó automáticamente (ver cuadro abajo). El inglés tiene al menos dos palabras para todo. De hecho, con sus más de un millón de palabras, el vocabulario inglés ofrece alternativas casi inagotables.

### CÓMO SE CONVIRTIÓ EL INGLÉS EN UN IDIOMA DOBLE

Después de que los romanos conquistaran Inglaterra en el siglo I d. C. contrataron a mercenarios germanos y escandinavos de Anglia y Sajonia para que les ayudaran a defenderse de los piratas y someter a los pueblos nativos, pictos y celtas. Cuando el Imperio romano abandona Inglaterra en el 410 d. C., nuevos anglosajones migraron a la isla, marginalizando a los celtas que hablaban gaélico, barriendo el latín de los romanos e imponiendo su lengua germánica por toda Inglaterra.

Pero seiscientos años más tarde, el latín regresó haciendo el siguiente camino: en 911 d. C. los vikingos daneses conquistaron el territorio de la costa norte de Francia y le pusieron su nombre, Normandía, la tierra de los hombres del norte. Al cabo de ciento cincuenta años de matrimonios con mujeres francesas, aquellos daneses hablaban lo que les hablaban sus madres, un francés de mil años de antigüedad, dialecto del latín. En 1066 el rey Guillermo de Normandía (alias Guillermo el Conquistador) condujo sus huestes al otro lado del canal de la Mancha y derrotó al rey inglés. Con aquella victoria llegó el francés a Inglaterra.

A lo largo de toda la historia, las conquistas de pueblos extranjeros han borrado por lo general los idiomas nativos. Pero Inglaterra fue la excepción. Por alguna misteriosa razón, el idioma germánico de los anglosajones y el francés latino de los normandos se fusionaron. El resultado fue que el vocabulario de lo que se convirtió en el inglés moderno se duplicó. Como he dicho ya, el inglés tiene al menos dos palabras para todo. Compárese, por ejemplo, las palabras de raíz germánica «fire», «hand», «tip», «ham» y «flow» con las derivadas del francés «flame», «palm», «point», «pork» y «fluid».

Dado el inagotable vocabulario disponible, ofrezco este principio como guía: evitar las palabras demasiado largas o complicadas. Dar preferen-

cia, por el contrario, a las palabras vivas, impactantes. Pero, tanto si se prefiere una opción como si se prefiere la otra, es conveniente plantearse estos cuatro puntos a la hora de elegir palabras:

1. Cuanto más se emociona una persona, más cortas son las palabras y las frases que utiliza; cuanto más racional la persona, más largas las palabras y las frases que pronuncia.
2. Cuanto más activa y directa sea la persona, más cortas sus palabras y sus frases; cuanto más pasiva y reflexiva sea, más largas las palabras y frases con las que se expresa.
3. Cuanto más inteligente la persona, más complejas sus frases; cuanto menos inteligente, más breves sus frases.
4. Cuanto más leída es una persona, tanto más extenso su vocabulario y más largas sus palabras; cuanto menos haya leído, más escaso será su vocabulario y más cortas sus palabras.

Volviendo a un ejemplo anterior, recordemos la frase «Sus fingimientos son adulteraciones de la realidad» en contraste con la frase «Ese hijo de puta miente». La primera acusación, polisílaba, con palabras derivadas del latín, podría pronunciarla un estirado abogado con peluca en una comedia de leyes que caricaturice las formalidades del tribunal supremo de su majestad. Las cinco palabras breves de la segunda, sin embargo, las podría pronunciar casi cualquier persona enfadada en cualquier lugar.

Cuando el conflicto crece y aumenta el riesgo, la gente se vuelve más emotiva, activa, directa, monosilábica y atolondrada. Cuando el conflicto llega a su máxima expresión, muchas veces las personas dicen auténticas estupideces de las que luego se arrepienten. En todos los medios y en todas las estructuras de narración, las escenas ricas en conflictos no solo hacen progresar el relato, también, a medida que el conflicto evoluciona, se tiende a configurar la forma de hablar siguiendo las cuatro normas descritas anteriormente.

Por otro lado, cuando se está componiendo una historia en prosa en

tiempo pretérito, los pasajes reflexivos con escaso o ningún conflicto suelen ser algo muy común. Por eso quiero recordar una vez más que las recomendaciones de este libro solo son orientativas. En algún lugar, de alguna manera, el comportamiento de alguien pone boca abajo todas las doctrinas psicológicas que se han formulado hasta ese momento. Lo mismo puede decirse de la escritura. Todos los principios del oficio establecen su propia contradicción creativa.

Veamos, por ejemplo, a Boyd Crowder, el enemigo íntimo del protagonista en la serie de larga duración *Justified*. El creador de la serie Graham Yost concibió el diálogo de todo el reparto con un tono elevado. Pero para Boyd retrocedió siglos dentro del entorno de los Apalaches donde transcurre parte de la acción, y encontró un estilo de locución adecuado para un político confederado. Esto dice Boyd cuando se va a la cama:

#### BOYD

De alguna manera, siento en mi interior un torpor creciente y agobiante que pide la hibernación temporal en una zona solitaria en busca de comodidad y letargo.

Siglos antes de que el francés derivado del latín y el alemán antiguo se fusionaran para dar lugar al inglés moderno, el latín y el francés eran los idiomas del poder en Inglaterra. Como mucha gente dedicada a la vida pública, tanto de la política como del mundo empresarial, el deseo de poder y prestigio de Boyd Crowder impulsa su vida estructurada en una sucesión de acciones a lo largo de toda la serie. Y como todos los ansiosos de poder, Boyd hace ostentación de un lenguaje polisílabo y pone tantas palabras como le sea posible entre la letra mayúscula que abre cada frase y el punto que la cierra, burlándose de la recomendación siguiente.

---

\* Orwell, George: «Politics and the English Language», *Horizon Magazine*, 13, 1946.

### Anteponer las frases directas a los circunloquios

¿Escribirías: «Cuando le di el puñetazo a aquel tipo, me di cuenta de repente de que me dolía a mí más que a él, porque cuando saqué la mano del bolsillo y la cerré con todas mis fuerzas, asegurándome de que el pulgar quedaba fuera de los demás dedos y no dentro, y luego le pegué en la cara con fuerza, sentí un dolor muy fuerte y no pude volver a cerrar el puño»? O: «Me rompí la mano contra su mandíbula. Me dolió la hostia».

Las palabras reflejan las diferentes cualidades de un personaje al enfrentarse con sus conflictos más extremos. Si, por ejemplo, el personaje en cuestión es un científico, un teólogo, un diplomático, un profesor, un intelectual de cualquier clase o, sencillamente, pretencioso, el personaje puede muy bien usar expresiones elaboradas y académicas cuando unas circunstancias tranquilas y racionales lo permiten. Pero como regla general, las escenas ganan ritmo con parlamentos directos y naturales contruidos a base de palabras naturales.

Este principio es aplicable para la literatura escrita y para el escenario, pero sobre todo para la pantalla. El público de teatro escucha atentamente. El lector puede volver a leer una frase del libro si no la ha entendido bien a la primera. Los espectadores de televisión pueden grabar y rebobinar para escuchar el diálogo una segunda vez si lo necesitan. Sin embargo, el diálogo para la pantalla grande se dice y desaparece. El público de cine se concentra en lo que ve, no en lo que oye. Si el espectador de cine no entiende a la primera se gira hacia el que tiene al lado y pregunta «¿Qué ha dicho?».

Pero, independientemente del medio, no entender el diálogo es muy molesto. ¿De qué sirve lo elocuente que puede ser el lenguaje si el lector/espectador no entiende lo que significa? Por lo tanto, dejando de lado las manipulaciones expresivas, la estructura lineal debe fluir de sustantivo a verbo y a complemento directo en ese orden. La claridad, ante todo.



### **Anteponer la voz activa a la pasiva**

Los diálogos en pasiva utilizan los verbos copulativos como «ser» y «estar» para expresar estados estáticos (por ejemplo: «Él no es muy listo»); el diálogo activo utiliza verbos de acción para expresar cambios dinámicos (por ejemplo: «Ya lo descubrirá él mismo»).

Cuando los seres humanos nos enfrentamos a conflictos, nuestras mentes se cargan de energía, la visión de nosotros mismos y del mundo que nos rodea se activa y, por lo tanto, nuestro lenguaje se carga de verbos de acción. Cuando la situación se tranquiliza, los seres humanos nos volvemos más pasivos, adoptamos una visión del mundo más reflexiva y el lenguaje tiende a llenarse de verbos que reflejan el estado de ánimo. Hay que recordar una vez más que este modelo es solo una tendencia, no una norma del comportamiento humano. De todas formas, en una tormenta de conflictos, los verbos sobre el estado de ánimo se hunden como el ancla de un barco.

La pasividad que resulta más difícil de distinguir es la que se oculta detrás de frases en gerundio. En estos casos, un verbo de estado de ánimo se formula con gerundios en frases como «Ella está jugando», «Están trabando mucho», «Estaban volviendo a casa ayer». Los gerundios solo le aportan al diálogo un poco más de energía. Antes de recurrir a un gerundio es conveniente hacer la prueba de la frase activa: «Ella juega», «Trabajan mucho», «Volvían a casa ayer» para comprobar si un solo verbo directo encaja mejor con la situación.

### **Anteponer los parlamentos cortos a los largos**

Cuando los pretenciosos quieren impresionar añaden sílabas a las palabras, palabras a las frases, frases a los párrafos y párrafos a los parlamentos. Sustituyen la calidad por la cantidad, la brevedad por extensión, la sencillez por el circunloquio. El efecto que se logra es, con mucha frecuencia, humorístico.

Por ejemplo, en estos tres extractos del lenguaje emperifollado de Helen Sinclair (Dianne Wiest), la decadente gran dama de la escena en el guión de Woody Allen y Douglas McGrath de *Balas sobre Broadway*.

Cuando llega tarde a un ensayo:

HELEN

Mi pedicura ha tenido un ataque. Se ha desplomado encima del palito de naranjo y me lo ha clavado en un dedo del pie. Me lo han tenido que vendar.

Con la mirada perdida en el teatro vacío:

HELEN

Este viejo teatro, este templo, tan repleto de recuerdos, tan lleno de fantasmas, la señora Alving, el tío Vania, Ofelia por aquí, Cordelia por allá... Clitemnestra... Cada función un parto, cada telón, una muerte...

Paseando por Central Park con su joven dramaturgo:

HELEN

Todo tiene significado de alguna manera inexplicable, más primordial que el mero lenguaje.

(Él intenta hablar; ella le pone una mano encima de su boca)

Shh... shh... No hables... No hables... Paseemos guardando nuestros pensamientos... sin revelarlos... calla... deja que los pájaros can-

ten su canción, pero que la nuestra, por el momento, permanezca sin cantar.

O sea que, a no ser que, como Woody Allen, tengamos una intención satírica, debemos esforzarnos por expresar la máxima verdad con el mínimo de palabras posibles.

### **Anteponer el lenguaje expresivo a la imitación**

El diálogo tiene que sonar como si fuera una conversación natural en el personaje, pero su contenido debe estar por encima de lo normal. Los buenos escritores escuchan al mundo, pero rara vez copian en el papel lo que oyen, palabra por palabra. Si uno analiza los documentales y escucha lo que dice la gente real en la vida diaria, o ve los llamados *reality shows* y escucha las improvisaciones de actores sin formación, es fácil darse cuenta de que la forma de hablar cotidiana suena en pantalla torpe y como de aficionados. La ficción eleva el habla a un nivel superior: mucho más económico, expresivo, significativo y definitorio de los personajes que la charla de patio de vecinos. Como el mármol de Miguel Ángel, el lenguaje es material en bruto que el autor talla. No copies de la vida, recréala.

### **Eliminar la chatarra**

Con chatarra me refiero a frases como «Hola, ¿qué tal estáis?», «Ah, muy bien», «Y los niños?», «También están bien», «Qué día más bueno hace hoy, ¿verdad?», «Sí, por fin. La semana pasada llovió muchísimo». De la misma manera que alguna gente decora las estanterías vacías con cachivaches de todo tipo, los escritores ineptos adornan las escenas insulsas con trastos literarios, pensando que la conversación superficial le dará un

aire de realismo. Pero la cháchara no hace a un personaje más auténtico, lo mismo que vestirle con pantalones de chándal no le hace más atlético. Peor aún, la charla banal no solo hace que el personaje y la escena resulten vacíos; además desorienta al lector/espectador.

El diálogo es algo más que charla de la misma manera que la danza es algo más que movimiento, la música algo más que sonido y la pintura más que formas. Una obra de arte significa más que la suma de sus partes y cada una de sus partes significa más que la parte misma.

El diálogo mal escrito tiende a ser literal; significa lo que dice y nada más. Un diálogo bien escrito, por el contrario, implica más que lo que dice; incluye un subtexto debajo de cada texto. Los lectores y los espectadores, aleccionados en las convenciones del realismo, aceptan que cada frase tiene un significado que va más allá de las palabras o no se habría escrito. Por este motivo, los consumidores de historias buscan lo que oculta la chatarra, las connotaciones que hay debajo de lo enunciado. Y si no lo pueden encontrar, confusos y molestos, pierden el interés.

Si un diálogo no sugiere, por debajo de la superficie, pensamientos y sentimientos no formulados, enriquecelo o elimínalo.

### Escribir sin filtros

Con **escribir sin filtros** me refiero a poner todos los pensamientos completos y los sentimientos más íntimos de un personaje directa e íntegramente en lo que dice en voz alta. De las múltiples variedades de diálogo inepto, la escritura sin filtros es con diferencia la más común y la más ruinosa. Convierte a los personajes en figuras planas de cartón y trivializa las escenas llevándolas al melodrama y el sentimentalismo. Para entender el peligroso efecto de escribir sin filtros, vamos a analizar este error con profundidad.

El dicho «nada es lo que parece» da testimonio de la dualidad de la vida: *lo que parece* es lo superficial de la vida, lo que alcanza a la vista y el oído, lo que la gente dice y hace... hacia fuera. Lo que *es* es la vida real, los pensamientos y sentimientos que fluyen en el interior por debajo de lo que se dice y se hace.

Como ya vimos en el capítulo tercero, la vida de una persona se mueve simultáneamente a tres niveles que corresponden a lo que se dice, lo que no se dice y lo que no se puede decir; hacia fuera, lo que la gente dice y hace, personal y socialmente, para salir adelante día a día (texto); hacia dentro, lo que se piensa y se siente en privado mientras cumple con sus tareas diarias (subtexto consciente); y a un nivel más profundo todavía, el territorio inmenso de las necesidades subconscientes y los impulsos primitivos que alimentan las energía internas (subtexto inconsciente).

Por lo tanto, es categóricamente imposible para el ser humano decir y hacer lo que realmente piensa y siente, por una razón evidente: la gran mayoría de sus pensamientos y sentimientos permanecen ocultos a su conciencia. Estos pensamientos no pueden, por su propia naturaleza,

emerger a la superficie de lo que se dice. Por mucho que intentemos ser absolutamente claros y sinceros, que intentemos incluir el subtexto de la verdad en el texto del comportamiento, nuestro yo subconsciente impregna todas nuestras palabras y nuestros actos. Y en la narrativa como en la vida, todo texto contiene un subtexto.

Supongamos, por ejemplo, que estamos en mitad de una sesión con el psiquiatra, desvelando nuestras confesiones más oscuras sobre lo peor que hayamos hecho en nuestra vida a otro ser humano. Con los ojos arrasados por las lágrimas, doblados de dolor en la silla, las palabras se atascan en la garganta. Y ¿qué hace el psiquiatra? Toma notas. Y ¿qué hay en esas notas? Lo que *no* estamos diciendo. Lo que no podemos decir.

Un psiquiatra no es un taquígrafo, no está ahí para tomar nota de nuestras confidencias. Está preparado para ver a través del texto el subtexto que no decimos, esas cosas que no somos capaces de verbalizar porque no somos conscientes de ellas.

La escritura sin filtros prescinde del subtexto eliminando los deseos y pensamientos conscientes no expresados junto con los anhelos y energías que no se pueden expresar, y deja solo la palabra hablada en diálogos obvios y explícitos que suenan vacíos. O, para decirlo de otra manera, la escritura sin filtros incluye el subtexto en el texto de manera que los personajes declaran exactamente y por completo lo que piensan y sienten y, por lo tanto, hablan de una manera que nunca ha hablado ningún ser humano.

Por ejemplo, esta escena: dos personas atractivas están sentadas una frente a otra en un rincón oculto de un bonito restaurante. La luz se refleja en las copas y en los ojos húmedos de los amantes. Una hermosa melodía suena en el aire; una brisa suave agita suavemente las cortinas. Los amantes se inclinan sobre la mesa, se tocan las puntas de los dedos, se miran a los ojos con pasión y dicen al mismo tiempo: «Te quiero, te quiero», y lo dicen *de verdad*.

Esta escena, si se montara, moriría como un perro atropellado. Es sencillamente imposible de interpretar.

Con imposible de interpretar me refiero a esto: los actores no son marionetas que se contratan para pronunciar las palabras que escribe otro y repetir los movimientos que otro les impone. Estos artistas dan vida a los personajes descubriendo primero sus verdaderos deseos ocultos en el subtexto. Luego, inflaman esta energía interna y construyen con ella incontables capas de complejidad de dentro a fuera que finalmente aflora en las acciones del personaje, expresada en gestos, expresiones faciales y palabras. Pero la escena anteriormente descrita está desprovista de subtexto y, por lo tanto, es imposible de interpretar.

El papel, el escenario y la pantalla no son superficies opacas. Cada medio narrativo crea una transparencia que nos permite entrever lo que no se dice y lo que no se puede decir a otros seres humanos. Cuando vemos una serie de televisión, una película o una obra de teatro, o cuando pasamos las páginas de una novela, nuestros ojos no se detienen en las palabras impresas en la página, o que pronuncia el actor en el escenario o la pantalla. Nuestros ojos viajan del texto al subtexto, a los rincones más profundos dentro del personaje. Cuando uno se enfrenta a una historia de calidad tiene la impresión constante de estar leyendo los pensamientos, las emociones. Uno piensa a menudo para sí: «Sé lo que está pensando ese personaje realmente, lo que siente, lo que hace. Puedo ver lo que le está pasando por dentro mejor que él, porque él está cegado por el problema que le acucia». La creatividad combinada del escritor y el actor nos concede lo que deseamos en cualquier historia: ser una mosca en la pared de la vida y ver la verdad más allá de la superficie.

Si yo fuera el actor que tiene que interpretar esa escena tópica a la luz de las velas, mi primer interés sería defender mi carrera. No dejaría que un mal guionista me hiciera quedar como un mal actor. Yo le pondría un subtexto a la escena, aunque no tuviera nada que ver con el argumento.

Mi enfoque podría ser algo parecido a esto: ¿por qué esta pareja se ha tomado la molestia de crear esa escena de película para ellos? ¿Por qué todo ese rollo de las velas y la música suave? ¿Por qué no se llevan el

plato de pasta delante de la tele como la gente normal? ¿Qué va mal en esta relación?

¿No es cierto? ¿Cuándo aparecen las velas en la vida real? ¿Cuando todo va bien? No. Cuando las cosas van bien, nos llevamos el plato de pasta a la tele como la gente normal. Cuando hay algún problema; es entonces cuando sacamos las velas a relucir.

Y teniendo en cuenta esta apreciación, yo interpretaría la escena de tal forma que el público pudiera ver la verdad: «Sí, dice que la quiere. Pero, fíjate, está aterrado porque la está perdiendo». Ese subtexto añade consistencia a una escena que profundiza en el intento desesperado de una persona por recuperar el amor. O puede que el público piense: «Sí, dice que la quiere, pero la está preparando para romper con ella». Esa acción implícita despierta nuestro interés al ver que una persona enmaraña cuidadosamente a otra con una última cena romántica, porque, en realidad, está pensando dejarla.

Salvo en raras excepciones, ninguna escena debería ser nunca directa y claramente lo que parece que es. El diálogo tendría que sugerir su subtexto, no explicarlo. En las dos variaciones comentadas anteriormente, por ejemplo, las motivaciones y tácticas incluidas en el subtexto son conscientes, pero no se expresan verbalmente. A medida que el público/lector percibe la táctica no expresada que subyace bajo el comportamiento, la acción interior confiere a la escena una profundidad que enriquece al lector/espectador con nueva clarividencia. Un subtexto omnipresente es el principio básico del realismo.

Los géneros no realistas, por otro lado, son la gran excepción. En estos se emplea el diálogo sin filtros sea cual sea el género o subgénero: mitos y cuentos de hadas, ciencia-ficción y viajes en el tiempo, animación, el musical, lo sobrenatural, el teatro del absurdo, acción y aventura, farsa, terror, alegoría, realismo mágico, posmodernismo, retrofuturismo, diesel punk y otros.

En el no realismo los personajes son más arquetípicos y menos dimensionales. Los argumentos situados en mundos imaginarios o exage-



rados se mueven en patrones de acontecimientos alegóricos. Por ejemplo, en la película *Del revés*, de los estudios Pixar. La consecuencia es que el subtexto tiende a atrofiarse al tiempo que el diálogo se hace más o menos complejo, más aclaratorio y más directo. En una obra como *El señor de los anillos*, no existen significados ocultos o dobles sentidos por debajo de frases como «Los que se aventuran a ir allí nunca regresan». Si un actor decidiera matizar esta frase con ironía, podría provocar una carcajada en el público y cargarse el momento.

Y en algún punto del proceso de la escritura de ficción, todo escritor debería plantearse esta inquietante pregunta: exactamente, ¿qué clase de historia estoy contando? Dos grandes opciones definen el enfoque del narrador ante la realidad: la mimética y la simbólica.

Las historias miméticas reflejan o imitan la vida y se clasifican en los diversos géneros del realismo. Las historias simbólicas exageran o abstraen la vida y entran en uno de los muchos géneros no realistas. Ninguno de los dos grupos puede garantizar una gran fidelidad a la realidad. Todos los relatos son metáforas de la existencia y el grado de realismo frente a la fantasía es sencillamente una elección del escritor en su estrategia para persuadir e implicar al lector/espectador mientras expresa su punto de vista.

A pesar de eso, una de las diferencias básicas entre el realismo y la fantasía es el subtexto. La fantasía tiende a restringirlo o a eliminarlo; el realismo no puede existir sin él.

¿Por qué?

Porque para establecer con claridad la naturaleza simbólica de un personaje (virtud, maldad, amor, avaricia, inocencia, etcétera) los géneros no realistas eliminan el subconsciente y, con él, la complejidad psicológica.

Mientras que la primera premisa del realismo es que la mayoría de lo que una persona piensa y siente es inconsciente y, por ese motivo, el contenido completo de sus pensamientos y sentimientos no puede expresarse nunca directa, literal y completamente. Por consiguiente, para dar dimensión, complejidad e ironía a la psicología de un papel, los gé-

neros miméticos enfrentan los deseos que surgen del subconsciente con la fuerza de voluntad consciente.

La complejidad psicológica y social del realismo exige que haya un subtexto debajo de prácticamente cada una de las frases del diálogo. Para evitar estas complicadas distracciones, el no realismo rechaza el subtexto.

### **La falacia del monólogo**

Todo momento significativo de la vida gira alrededor de una dinámica de acción/reacción. En el terreno físico, las reacciones son iguales, predecibles y en sentido contrario a la acción, siguiendo la tercera ley del movimiento de Newton; en la esfera humana, lo imprevisible es la ley. Cada vez que damos un paso importante, nuestro mundo reacciona, pero casi nunca de la manera que esperamos. Desde nuestro interior y a nuestro alrededor, se dan reacciones que no podemos prever y no vemos venir. Porque, por mucho que preveamos los grandes momentos de nuestra vida, cuando por fin llegan, nunca resultan ser precisamente como habíamos pensado, esperado y planeado. El drama de la vida es una improvisación permanente.

Por eso, cuando un personaje se encuentra solo, mirando a la pared, su flujo de pensamientos es un diálogo interior, no un monólogo. Ese fluir interno constituye muy a menudo la materia y la esencia de la novela moderna. Los escritores de prosa nos pueden meter en el interior de la cabeza de sus personajes y jugar con las acciones internas saltando entre su ser pensante y sus otros yoés que dudan, elogian, critican, discuten, perdonan, escuchan y reaccionan constantemente. Este ir y venir lleno de intenciones es un diálogo que adopta la forma de pensamiento en vez de la forma de la palabra.

Un verdadero monólogo no obtendría repuestas, puesto que vierte parrafadas largas, ininterrumpidas, inactivas y sin reacción dirigidas a nadie en particular y convirtiendo a los personajes en meros altavoces de

la filosofía del autor. Tanto si se pronuncia en voz alta como si es interior, cualquier parlamento que se prolonga demasiado sin cambios de valor corre el peligro de carecer de vitalidad, y ser artificial y tedioso.

¿Cuánto es demasiado? La media de palabras que emitimos al hablar es de dos o tres palabras por segundo. A ese ritmo, un parlamento de dos minutos podría contener unas trescientas palabras. En el escenario y en la pantalla, eso es un montón de palabras sin que haya nada ni nadie que reaccione. En una novela trescientas palabras es una página entera. Las páginas repletas de cavilaciones o recuerdos en primera persona, sin que los rompa un contrapunto de reacciones internas, pondrían peligrosamente a prueba la paciencia del lector.

Por otro lado, supongamos que estamos escribiendo una escena de dos personajes y decidimos que el personaje A va a hablar todo el rato mientras el personaje B permanece en silencio. En un caso así, los párrafos largos resultan naturales y necesarios. Sin embargo, según uno los va escribiendo debe recordar que, aunque el personaje A haya ensayado su enfrentamiento con el personaje B, cuando empiece a decirle lo que tiene en la cabeza, la escena no va a salir tal como lo pensaba.

Digamos, por ejemplo, que el personaje A esperaba que el personaje B se defendiera de sus acusaciones y, por eso, ha preparado una larga lista de réplicas mordaces. Pero, en vez de responder, B se queda quieto y en un silencio abrumador. La cara de piedra con la que reacciona se carga el discurso preparado. Este giro inesperado obliga al primer personaje a improvisar y, como hemos comentado anteriormente, la vida es siempre una improvisación, siempre acción y reacción.

En la página, por consiguiente, hemos de insertar las reacciones no verbales del personaje A ante el misterio del personaje B. En su línea de diálogo habrá que incluir sus miradas, gestos, pausas, frases entrecortadas y otras cosas por el estilo. Romper la continuidad de su página de diálogo en fragmentos de acción/reacción suyos y entre él y el silencioso personaje B.

Imaginemos otro ejemplo: digamos que nuestro personaje está leyendo un sermón muy bien preparado a la congregación de su iglesia.

Mientras sus ojos van leyendo el papel, ¿es posible que levante de vez en cuando la mirada para comprobar si entre sus parroquianos hay expresiones de interés, o de falta de interés? Supongamos que algunos parecen aburridos, ¿qué haría? ¿No se le agolparían los pensamientos en la cabeza, diciéndole que corrija la voz, los gestos, la energía nerviosa acumulada en el estómago, que regule la respiración, que se relaje, que respire, que vaya haciendo ajustes poco a poco mientras sigue leyendo el sermón? El sermón puede parecer un monólogo, pero su vida interior es un diálogo dinámico.

Vamos a llevar el principio de acción y reacción más lejos. Supongamos que nuestro personaje es charlatán por naturaleza. Recordemos a Violet Weston, interpretada por Meryl Streep en la película *Agosto*. Las parrafadas largas marcan su comportamiento dominando todas las conversaciones sin reaccionar nunca a lo que otras personas piensen o sientan. Un personaje así puede aburrir a los demás personajes, pero nosotros no podemos permitirnos aburrir al público. Por lo tanto, como el dramaturgo Tracy Letts, podemos crear la impresión de verborrea interminable sin necesidad de hacerlo en realidad. Si vemos la película, observaremos cómo Letts presenta las parrafadas de Violet y luego construye cada escena con las reacciones de sus parientes hartos de escucharla que no tienen más remedio que soportar a esa adicta a la verborrea.

En 1889 el dramaturgo August Strindberg escribió *La más fuerte*. La obra está ambientada en un café y consiste en una escena de una hora entre la señora X, la esposa, y la amante de su marido, la señora Y. La señora X lleva todo el diálogo, pero cuando se pone en escena, la silenciosa señora Y se convierte en el papel estelar.

## El duólogo

Pensemos en los cientos de horas de malas películas, televisión y teatro que hemos sufrido a lo largo de nuestra vida. Sospecho que, en la ma-

yoría de las ocasiones, la interpretación superficial y limitada no era un fallo de los actores, sino de los duólogos imposibles de interpretar que los escritores y sus directores les obligaron a recitar. **Duólogo** es el término que he inventado para los enfrentamientos cara a cara en los que dos personajes hablan directa, explícita y emocionalmente sobre un problema inmediato. Los duólogos son contundentes como un ladrillazo porque todas sus frases son explícitas, nada se queda sin decir.

Por ejemplo, en esta escena de la película *Gladiator*. El emperador Cómodo ha encerrado en prisión a su rival Máximo Décimo Meridio. Esa noche, Máximo se encuentra con que Lucila, la hermana de Cómodo, le está esperando en su celda.

CALABOZOS, INT. NOCHE

Los guardas conducen a Máximo a una celda vacía y le encadenan a la pared. Cuando se marchan, Lucila surge de entre las sombras.

LUCILA

Las matronas ricas pagan bien para que les den placer los campeones más valientes.

MÁXIMO

Sabía que tu hermano me mandaría un asesino. No creí que me fuera a mandar el mejor que tiene.

LUCILA

Máximo... él no sabe que estoy aquí.

MÁXIMO

Mi familia fue crucificada y quemada mientras todavía estaba viva.

LUCILA

No sabía nada.

MÁXIMO

(gritando)

No me mientas.

LUCILA

Lloré por ellos.

MÁXIMO

¿Como lloraste por tu padre?

(la agarra por el cuello)

¿Como lloraste por tu padre?

LUCILA

He vivido en una prisión de temor desde aquel día. No pude llorar la muerte de mi padre por miedo a mi hermano. He vivido aterrorizada cada momento de cada día porque mi hijo es el heredero del trono. Sí, he llorado.

MÁXIMO

Mi hijo... era inocente.

LUCILA

También lo es el mío.

(pausa)

¿Tiene que morir también mi hijo para que confíes en mí?

MÁXIMO

¿Qué más da si confío en ti o no?

LUCILA

Los dioses te han perdonado. ¿No lo entiendes? Hoy he visto cómo un esclavo se volvía más poderoso que el emperador de Roma.

MÁXIMO

¿Los dioses me han perdonado? Estoy a su merced, con poder solo para divertir a las masas.

LUCILA

Es un gran poder. Las masas son Roma, y mientras Cómodo las controle, lo controlará todo.

(pausa)

Escúchame, mi hermano tiene enemigos, sobre todo en el Senado. Pero, mientras el pueblo le siga, nadie se atreverá a levantarse contra él, hasta que llegaste tú.

MÁXIMO

Están contra él, pero no hacen nada.

LUCILA

Hay algunos políticos que han dedicado su vida a Roma. Uno en particular. Si hablo con él, ¿querrás conocerle?

MÁXIMO

Acaso no entiendes que puedo morir esta noche en esta celda o mañana en la arena. Soy un esclavo. ¿Qué puedo hacer yo?

LUCILA

Ese hombre quiere lo mismo que tú.

MÁXIMO

(gritando)

Entonces dile que mate a Cómodo.

LUCILA

Una vez conocí a un hombre, un hombre noble, un hombre con principios que quería a mi padre y mi padre le quería a él. Aquel hombre servía bien a Roma.

MÁXIMO

Ese hombre ya no existe. Tu hermano hizo bien su trabajo.

LUCILA

Déjame que te ayude.

MÁXIMO

Sí, puedes ayudarme. Olvida que me has conocido y no vuelvas nunca por aquí.

(en voz alta)

Guardia. La señora ya se va.

Lucila se va llorando.

En el capítulo cuarto de su *Poética*, Aristóteles afirma que el mayor placer de ir al teatro es aprender, tener esa sensación de ver más allá de la superficie del comportamiento la verdad que este oculta. Por eso, si utilizamos el diálogo para convertir las necesidades y emociones ocultas de nuestros personajes en manifestaciones conscientes, como en la escena que hemos visto, en otras palabras, si escribimos la escena sobre lo que trata en realidad, obstaculizamos esa percepción y privamos al lector/espectador de un placer al que tiene derecho. Y peor todavía, falsificamos la vida.

En las conversaciones de la vida real, trazamos círculos alrededor de los problemas, empleamos instintivamente pretextos y tácticas para sortear las verdades dolorosas e inefables que se agazapan en nuestro subconsciente. Rara vez hablamos cara a cara, abierta y directamente, sobre nuestras necesidades y deseos verdaderos. Más bien intentamos conseguir lo que queremos de otra persona dando vueltas alrededor de una tercera cosa.

Por lo tanto, encontraremos la solución a la escritura sin filtros en algo que se encuentra fuera del conflicto inmediato, una tercera cosa que trasforma el duólogo en trílogo.



## El triólogo

El **triólogo**, tal como defino el término, describe la relación triangular entre dos personajes en conflicto y esa tercera cosa a través de la cual canalizan su antagonismo.

Cuatro ejemplos:

En su novela *Legs Diamond*, William Kennedy cuenta la historia de un gánster, Jack «Legs» Diamond. En el capítulo tercero, cuando Jack llega a su casa, se encuentra con que su mujer, Alice, le espera furiosa. Los hombres de Jack, Oxie y Fogarty, le han dicho que Jack le ha puesto de nombre a uno de sus canarios Marion porque el pájaro le recuerda a su amante. En la escena que leemos a continuación, los dos canarios funcionan como la tercera cosa. El narrador es el abogado de Jack:

Apenas habíamos entrado en casa cuando Alice llamó a Jack, «¿Puedes venir por favor?». Ella estaba en el porche de delante; Oxie y Fogarty seguían quietos en el sofá. Ni se movían ni hablaban, ni miraban a Alice, y tampoco nos miraron a Jack y a mí cuando llegamos. Los dos tenían la mirada clavada en la calle.

Alice abrió la jaula de los canarios y le dijo a Jack: «¿A cuál de ellos llamas Marion?».

Jack se volvió rápidamente hacia Fogarty y Oxie.

«No les mires, ellos no me lo han dicho», dijo Alice. «Simplemente, les he oído hablar. ¿Es el que tiene la mancha negra en la cabeza?»

Jack no contestó, ni se movió. Alice agarró al pájaro de la mancha negra y lo sostuvo en el puño.

«No hace falta que me lo digas... La mancha negra es por su pelo negro, ¿verdad?»

Jack no dijo nada. Alice retorció el cuello al canario y lo volvió a tirar a la jaula. «Fíjate en cómo te quiero», dijo ella mientras pasaba por delante de Jack camino del salón, pero él la agarró y la hizo volver. Jack cogió el segundo pájaro y la estrujó con una mano hasta que murió, luego

metió el tembloroso cadáver que sangraba por los ojos entre los pechos de Alice. «Yo también te quiero», dijo.

Aquello resolvió el asunto de los canarios.

Cuando Vince Gilligan presentó su serie de formato largo *Breaking Bad* a la cadena, su eslogan era «Mr. Chips se convierte en Scarface». El protagonista, Walter White, se enfrenta a múltiples conflictos a todos los niveles de la vida, en muchas direcciones diferentes, rodeado por un amplio elenco de antagonistas. Aunque construir un imperio de la droga parece ser la intención principal de Walter, Gilligan arroja la sombra de Heisenberg, la personalidad oculta de Walter, sobre todas las escenas. Desde el primer episodio, los deseos y temores de Walter, sus acciones y reacciones, son simplemente manifestaciones de la lucha que mantiene Heisenberg por vencer a Walter y lograr el triunfo definitivo de su genialidad. Heisenberg es la tercera cosa de *Breaking Bad*.

El libro de Salman Rushdie *Los hijos de la medianoche* es una novela alegórica cuyo protagonista, Saleem Sinai, tiene poderes telepáticos. Pero la tercera cosa que regula los conflictos de la novela no es nada paranormal. Por el contrario, Rushdie pasa todos los conflictos de Sinai por la brecha cultural entre India y Europa. Poniendo de relieve algo que normalmente sería un deseo de fondo y tiñendo todas las escenas con un tono de enfrentamiento de Oriente contra Occidente, Rushdie impregna su novela con la constante presencia de una tercera cosa.

Para muchos lectores y espectadores de teatro Samuel Beckett fue el escritor más grande del siglo XX y su obra maestra es *Esperando a Godot*. La obra consiste en un denso trílogo entre Estragón y Vladímir (dos vagabundos sin hogar) y Godot (el personaje titular que recibe el nombre de la palabra de argot francés que describe a Dios). Como se puede adivinar por el título, los dos hombres se pasan la función entera esperando, deseando, discutiendo y preparándose para «el que nunca va a aparecer». La espera parece inútil, pero da a los vagabundos, como ellos dicen, «una razón para seguir adelante».

En otras palabras, *Godot*, la tercera cosa de Beckett, simboliza la creencia pertinaz de que la vida acabará por tener un sentido bello y claro, una vez encontremos ese algo trascendente y misterioso que nos espera en algún sitio... de alguna manera... ahí fuera...



### La repetición

¿Qué hace que un lenguaje que podría resultar vigoroso quede sin vida sobre el papel? ¿Qué hace que las escenas no avancen y el diálogo nos suene plano? Se me ocurren muchas razones, pero la más frecuente es el enemigo más temido del escritor: la repetición.

Hay dos clases de repetición que pueden infectar el diálogo de una escena:

1. **Los ecos involuntarios.** Cuando repasamos una página con la mirada, frases como: «He echado el mocho en el coche» se nos pueden pasar por alto. Para evitar esos contratiempos verbales, graba el diálogo después de acabar cada borrador y, luego, escúchalo. Cuando se escucha el diálogo dicho en voz alta, o te lo lee otra persona, los ecos involuntarios chirrían y sabemos inmediatamente qué cortar o corregir.
2. **Beats\*** repetitivos. Aparte de los ecos involuntarios, el mayor peligro son las repeticiones de sentido: el mismo cambio de valores, positivo-positivo-positivo-positivo, o negativo-negativo-negativo-negativo, continuado *beat* tras *beat*.

La repetición de sentido puede ser realmente difícil de detectar porque se esconde tras variaciones de palabras. De manera que, aunque la escena se lea bien, da la impresión de estar muerta por alguna razón inexplicable.

---

\* Antes de recurrir a un término incorrecto o confuso, se ha optado por mantener el término inglés *beat* que se ya usa en clases de interpretación y escritura en español. Su significado queda claramente explicado por el autor en varias partes del libro. [N. del T.]

Cada vez que un personaje emprende una acción que es consecuente con su intención en la escena, algo o alguien de la escena reacciona en algún momento. Este patrón de conducta se llama *beat*. Por ejemplo, el personaje A le suplica al personaje B que le escuche, pero el personaje B rechaza lo que tiene que decirle. (Ver el capítulo doce para una definición completa de un *beat*.)

Los *beats* hacen que las escenas avancen creando una dinámica de acción/reacción en el comportamiento de los personajes, solapando unos *beats* con otros hasta que el aquello que se pone en juego en la escena cambia su valor en el punto de inflexión. (Ver los análisis de escenas en los capítulos del trece al dieciocho.) Pero, cuando se repite el mismo *beat* una y otra vez, la escena decae y acaba por ser aburrida. Las conductas repetitivas son mucho más frecuentes que las aliteraciones involuntarias, hacen más daño a la escena y son terriblemente difíciles de detectar. Veamos este fragmento:

PERSONAJE A

Tengo que hablar contigo.

PERSONAJE B

No, déjame en paz.

PERSONAJE A

De verdad, es muy importante que me escuches.

PERSONAJE B

Que me dejes.

PERSONAJE A

Tienes que escuchar lo que tengo que decirte.

PERSONAJE B

Cállate y vete ya.

El personaje A le suplica tres veces al personaje B que le escuche y las tres veces este rechaza su ruego prácticamente con el mismo lenguaje: «hablar, escuchar, oír; en paz, dejar, vete». Algunos escritores intentan resolver este problema recurriendo a sinónimos o cambiando el *beat* de acción y reacción creyendo que una formulación nueva de las frases va a cambiar el *beat*. En esta nueva versión, por ejemplo, el rechazo toma el lugar de la acción, y la súplica, de la reacción.

PERSONAJE B

Me molesta que estés ahí de pie.

PERSONAJE A

No te estoy molestando, intento hablar contigo.

PERSONAJE B

Ya he oído bastante.

PERSONAJE A

No has oído nada de lo que te he dicho.

PERSONAJE B

Porque ya estoy harto de las chorradas que dices.

PERSONAJE A

Créeme, no son chorradas. Es la verdad.

Etcétera. El mismo *beat* de rechazo/ruego, tanto si se expresa con las mismas palabras como si son diferentes, nunca cambia, no avanza.

Algunos escritores defienden la redundancia basándose en que así es la vida real. Y es cierto. La gente se repite al hablar. La monotonía es la vida real... y es aburrida. Mi interés pide narraciones llenas de vida. Después de todo, los relatos son metáforas, no fotocopias. La verosimilitud, el llamado «detalle narrativo», es una estrategia estilística para potenciar la credibilidad, no un sustitutivo de la intuición creativa.

El pecado más grave de la narrativa es el aburrimiento, una violación imperdonable de la ley de reducción de repeticiones. Esta ley dice lo

siguiente: cuantas más veces se repita una experiencia, menos efecto tendrá. El primer cucurucho de helado sabe de maravilla, el segundo pierde sabor; el tercero te revuelve las tripas. De hecho, la misma causa repetida una y otra vez no solo pierde su impacto, sino que, con el tiempo, también llega a provocar el efecto contrario.

Las repeticiones siguen un modelo de tres pasos: la primera vez que un artista utiliza hábilmente una técnica, logra el efecto deseado. Si repite esa misma técnica inmediatamente, consigue menos de la mitad del efecto que busca. Si es lo bastante tonto para repetirla una vez más, no solo carecerá del efecto que desea, además se volverá contra él y le castigará con el efecto contrario.

Supongamos, por ejemplo, que queremos escribir tres escenas seguidas, todas ellas trágicas, con la intención de que el público lllore en las tres. ¿Cuál sería el efecto secundario de esa estructura? En la primera escena es posible que el público lllore; en la segunda, puede que suspire; y en la tercera se troncharán de risa. No porque la tercera escena no sea triste; es posible que sea la más trágica de todas. Pero es que se les ha sacado hasta la última lágrima; el público tiene la sensación de que es ridículo y falto de sensibilidad que el autor crea que van a llorar una tercera vez, de manera que convierte la tragedia en comedia. La ley de reducción de repeticiones (tan válida en la vida como en el arte) es aplicable a todas las formas de narración y a todos los contenidos: deseos y conflictos, estados de ánimo y emociones, imágenes y acciones, palabras y frases.

Los compases repetitivos abundan en los primeros borradores. ¿Por qué? Porque en los primeros intentos el escritor todavía está buscando el lenguaje preciso y específico de cada personaje que marcará cada acción/reacción con un trazo claro de frase y réplica. En vez de eso, repite el mismo *beat* con diferentes palabras creyendo que puede sustituir la calidad por cantidad y engañándose a sí mismo con la falsa idea de que la repetición refuerza el significado. De hecho, hace lo contrario. La repetición trivializa el significado.



Entonces, ¿qué podemos hacer?

No ceder nunca. Los buenos escritores rebuscan en su conocimiento y su imaginación hasta que encuentran la opción perfecta. Escriben un borrador tras otro, improvisan constantemente, confrontan una frase con otra, les dan vueltas en su imaginación, las pronuncian en voz alta y, después, las pasan al papel.

Quedarse mirando por la ventana en estado de ensoñación no es creatividad. Las opciones estéticas solo cobran vida en el papel. Por muy banal que parezca una frase, escríbela. Anota todas las ideas que pasen por tu imaginación. No esperes al momento en que tu genio decida despertar y hacerte un regalo. Busca la opción perfecta sacando continuamente tus pensamientos del cerebro y trasladándolos al mundo real del papel. Eso es escribir.

Pero hasta el más experimentado de los escritores se dará contra un muro cuando se encuentre ante un *beat* y se dé cuenta de que, en el juego de acción/reacción de una escena concreta, no existe una opción perfecta. Y entonces hacen lo que tienen que hacer. Dejan de darse cabezazos contra la pared y toman una decisión.

Retroceden y revisan todas las opciones imperfectas que han escrito. Se preguntan: «¿Cuál de estas opciones posibles es la mejor? ¿Podría haber una combinación de opciones imperfectas que sea mejor que cualquier otra opción?».

La decisión final puede que no sea la ideal, pero es lo que más se acerca a la perfección. Se conforman con eso por el momento y esperan que en un borrador posterior encuentren una idea mejor. Pero, por el momento, por lo menos han roto el círculo vicioso de la repetición.

### **Frases imperfectas**

Teóricamente, todas las frases de un diálogo deben estar perfectamente redactadas de modo que encajen en el personaje y en el momento, y que tengan el significado inmediato que el autor ha previsto. Las frases

imperfectas son como cables que cruzan el camino de una escena, en los que se puede tropezar. Obligan a los lectores y a los espectadores a leer, volver atrás o a preguntar a la persona que tienen al lado «¿Qué ha dicho?». Se me ocurren tres razones básicas para que la redacción de una frase fracase a la hora de transmitir su significado a la primera: significado confuso, significado a destiempo y dar los pies a destiempo.

### Significado confuso

Los sustantivos describen objetos; los verbos describen acciones. La gama de sustantivos y de verbos va de lo universal a lo concreto, de lo genérico a lo específico. Por regla general, los sustantivos y los verbos específicos suelen concentrar el significado, mientras que los sustantivos y los verbos genéricos modificados por adjetivos y adverbios tienden a hacer que el significado sea más confuso.

Imaginemos que estamos escribiendo una escena situada en un astillero. Un marinero está intentando reparar el soporte del mástil de un velero cuando un herrero se asoma por encima de su hombro para darle un consejo. ¿Cuál de estas dos frases transmite su significado con mayor claridad: «Introdúcele fuertemente una punta grande» o «Métele un clavo»?

La segunda, por supuesto. La primera no solo resulta inadecuadamente formal, además obliga al lector/espectador a pensar dos veces el significado porque la palabra «punta» abarca muchas variedades de sistemas de sujeción, el adjetivo «grande» puede ser cualquier cosa de más de un par de centímetros, «introducir» es un verbo impreciso y el adverbio «fuertemente» parece innecesario. Como resultado, la primera frase necesita que se le den dos o tres repaos mentales para coger el significado.

Esta es la conclusión: las frases del diálogo que describen acciones y objetos específicos son más proclives a expresar una comprensión inmediata con imágenes claras y vívidas. Por lo tanto, a no ser que se esté buscando transmitir una sensación ambigua y misteriosa, es mejor evitar los nombres genéricos modificados con adjetivos y adverbios.

### **Significado a destiempo**

En el mismo instante en que el diálogo tiene sentido, su lector o sus espectadores asimilan la acción que transmite y dan un salto adelante para ser testigos de la reacción desde el otro lado de la escena. Las frases que llegan a destiempo a este proceso rompen el ritmo de la acción/reacción. Si se interrumpe el interés con demasiada frecuencia, los lectores dejarán el libro de lado, los telespectadores cambiarán de canal y los espectadores de teatro se marcharán en el entreacto. Para evitarlo, antes de presentar al mundo lo que hemos escrito, es conveniente leer otra vez el diálogo con mucha atención, interpretando los textos en voz alta si es necesario, estudiar cada frase y escuchar el momento exacto.

**Demasiado tarde:** cuando un texto se prolonga monótonamente, palabra tras palabra, sin llegar a su punto de interés, el lector/espectador tiene una de estas dos reacciones: o bien pierde la paciencia y pasa de largo esa parte, o adivina su intención mucho antes de que llegue y, entonces, se queda sentado, aburrido, hasta que la escena cae tambaleándose en el anticlímax.

**Demasiado pronto:** cuando una escena empieza descubriendo su contenido y luego sigue soltando su rollo sin más, el interés se desvanece rápidamente. Los lectores se saltan las palabras siguientes; el público deja de escuchar.

Para colocar el contenido de cada escena en su momento preciso se deben seguir los principios básicos que hemos visto anteriormente: economía y diseño. 1) Decir lo máximo con el mínimo de palabras. 2) Dominar las tres estructuras de frase básicas (acumulativa, equilibrada y con suspense) de manera que sepamos colocar el significado donde nos parezca más conveniente: en el principio, el medio o el final.

### **Dar el pie a destiempo**

Una escena encuentra su ritmo natural de acción/reacción en el ir y venir del significado. Hasta que un personaje se da cuenta de lo que se acaba de decir, o de lo que acaba de pasar, espera en el limbo. Pero en el mismo instante en que el personaje A percibe (o cree que percibe) lo que

el personaje B está diciendo o haciendo, reacciona. A pesar de que la mayoría de las reacciones parecen instintivas, espontáneas e instantáneas, en realidad están provocadas por el descubrimiento de una intención. El personaje A puede interpretar mal el momento y reaccionar por encima de lo que se espera, o por debajo, o de manera imprevista. De cualquier manera, su reacción, y de hecho, todas las reacciones, necesita una acción que le dé el pie.

Por lo tanto, teóricamente, la última palabra o frase de cada texto es la palabra clave que completa el significado y da el pie a una reacción en el otro lado de la escena. En la literatura, equivocarse en la posición de la palabra clave es un problema relativamente poco importante, pero en el teatro y en el plató de rodaje, puede romper el ritmo de la escena y cargarse las interpretaciones.

El error del pie se da cuando una palabra clave se coloca demasiado pronto en el diálogo del personaje A y provoca la reacción del personaje B pero, como el personaje A tiene más cosas que decir, el actor B se ve obligado a tragarse su réplica y esperar a que el actor A termine de interpretar sus frases.

Para dejar clara la técnica de los pies vamos a trabajar con el siguiente fragmento del primer acto, escena quinta, de la obra de John Pielmeier *Agnes de Dios*.

La hermana Agnes, una monja joven, ha dado a luz dentro del convento. Han encontrado el cadáver del recién nacido en una papelera que estaba junto a la cama de Agnes, empapada de sangre. Agnes asegura que es virgen. Unas semanas antes del parto, a Agnes le había aparecido una llaga en la palma de la mano. La madre superiora del convento quiere creer que estos acontecimientos son obra de Dios.

La policía sospecha que la monja ha cometido un infanticidio, así que el tribunal ha designado a la doctora Martha Livingston, psiquiatra, para que determine la cordura de Agnes. Después de examinar a la joven, la doctora y la madre superiora tienen una charla.

Al leer este fragmento, nótese cómo la estructura de las frases sitúa la

palabra clave en el final de los párrafos, o cerca de él. Esta técnica crea unas réplicas incisivas y un ritmo de acciones y reacciones bien estructurado.

MADRE SUPERIORA: Mire, sé lo que está pensando. Que ella es una histérica, pura y **simple**.

DOCTORA LIVINGSTON: **No**, simple no.

MADRE: Yo vi el agujero. Le atravesaba la palma de la mano. ¿Cree usted que eso lo hizo la **histeria**?

DOCTORA: Hace siglos que ocurre, o sea que no es un caso único, ¿sabe? No es más que otra **víctima**.

MADRE: Sí, una víctima de Dios. Esa es su inocencia. Pertenece a **Dios**.

DOCTORA: Y yo quiero apartarla de Él. ¿Es eso lo que **teme**?

MADRE: Puede estar **segura**.

DOCTORA: Bueno, yo prefiero pensar que voy a abrir su mente, para que pueda empezar a **curarse**.

MADRE: Pero ese no es su trabajo, ¿verdad? Usted está aquí para dar un diagnóstico, **no para curarla**.

DOCTORA: Yo estoy aquí para ayudarla de cualquier manera que crea conveniente. Ese es mi deber como **doctora**.

MADRE: Pero no como empleada del tribunal. Usted está aquí para tomar una decisión sobre su cordura tan proto como sea **posible**.

DOCTORA: Como sea posible no. Tan pronto como **crea conveniente**.

MADRE: Lo mejor que puede hacer por Agnes es tomar esa decisión y dejarla **en paz**.

DOCTORA: Y luego ¿qué? Si digo que está loca, la meterán en una institución. Si digo que está cuerda, irá a la **cárcel**.

Ahora voy a reformular estas líneas y cambiar sus palabras claves a la mitad de cada párrafo. Nótese cómo el significado general sigue siendo más o menos el mismo, pero los pies flojean, las acciones/reacciones dan la impresión de que van a trompicones y la escena se atasca.

MADRE: Mire, es una histérica pura y **simple**. Sé que lo está pensando.

DOCTORA: No, **simple** no.

MADRE: Le atravesaba la palma de la mano. ¿Cree que eso lo puede hacer la **histeria**? Yo vi el agujero.

DOCTORA: Lo han hecho desde hace siglos. No es más que otra **víctima**. No es un caso único, ¿sabe?

MADRE: Sí, pertenece a **Dios**. Es una víctima de Dios. Esa es su inocencia.

DOCTORA: ¿Es eso lo que teme? ¿Que quiera apartarle de Él?

MADRE: Pues sí, puede estar segura.

DOCTORA: Bueno, abrir su mente para que pueda **sanar**, así es como yo prefiero verlo.

MADRE: Pero usted no está aquí para **curar**, sino para dar un diagnóstico. Ese es su trabajo, ¿verdad?

DOCTORA: Mi deber como **doctora** es ayudarla de cualquier manera que considere conveniente.

MADRE: Usted está aquí como empleada del tribunal para tomar una decisión sobre su cordura tan pronto **como sea posible**.

DOCTORA: Cuando **me parezca conveniente**. No tan pronto como me sea posible.

MADRE: Tome esa decisión y déjela **en paz**. Es lo mejor que podría hacer por ella.

DOCTORA: ¿Y luego qué? Si digo que está cuerda va a **la cárcel**. Si digo que está loca la meten en una institución.

Cuando los actores se enfrentan a escenas de este tipo, puede pasar una de estas tres cosas: los actores cortan las frases de los otros, hablan por encima de los demás o falsean su actuación esperando a que acabe cada párrafo, de una manera educada y poco natural. Ninguna de estas opciones resuelve el problema de los pies puestos fuera de su sitio.

En líneas generales, los párrafos que terminan con frases acumulativas dan lugar a pies falsos. Antes de que las escenas lleguen al escenario, léelas en voz alta, grábalas y escúchalas para buscar las palabras clave. Luego, vuelve a repasar las frases, esta vez con un rotulador fluorescente, y marca las palabras clave prestando atención especial a las últimas frases de cada parlamento. Te darás cuenta de que algunos sintagmas, sobre todo los preposicionales, tienden a colocarse en el final de las frases (exactamente como acaba de pasar en mi última frase). Si pasa eso, corta o reescribe la frase para que cada texto termine en su pie.

### **Escenas imperfectas**

Una estructura fallida también puede infectar las escenas. Como una frase deforme que sitúa fuera de lugar la palabra clave, una escena mal configurada puede situar su punto de inflexión de manera errónea, pre-

sentándolo demasiado pronto o demasiado tarde. Una escena bien estructurada gira alrededor su de punto de inflexión de la manera acertada y en el momento conveniente. El momento «conveniente» de cada escena es impredecible y especial para cada historia. Sin embargo, cuando el momento está mal elegido, el lector/espectador lo nota.

Demasiado pronto:

En el primer *beat* se desarrolla la escena incuestionablemente ligada a su punto de inflexión. Pero a partir de ese momento la escena va desplomándose en un anticlímax mientras los personajes se limitan a expresar información.

Ejemplo: una escena que llamaremos «La ruptura de los amantes».

Versión 1: en el primer *beat* uno de los amantes comunica que la relación se ha acabado; el otro está de acuerdo. La acción/reacción de este punto de inflexión precoz cambia el signo del valor del amor de positivo a negativo. Lo lógico sería que le siguiera un *beat* de resolución, pero si la escena sigue y sigue con los amantes comentando su historia, recordando los buenos tiempos y lamentándose de lo malo, el lector/espectador puede volverse contra la escena y sus personajes, pensando: «Venga, chicos, se acabó. Superadlo».

Demasiado tarde:

Fragmentos de diálogo con el mismo impulso interno se repiten durante demasiado tiempo hasta que, cuando el público ya ha perdido el interés, llega por fin el punto de inflexión.

Versión 2: los amantes que llevan mucho tiempo juntos recuerdan los buenos momentos y se lamentan de los malos hasta que el público ve acercarse el punto de inflexión mucho antes de que llegue. Cuando por fin los amantes deciden que van a romper, un público nada sorprendido se queda pensando: «Yo lo he visto venir hace diez minutos».

Nada de nada:

Versión 3: una pareja que pasa por un bache en su relación recuerda los buenos tiempos y se lamenta de los malos. No hacen nada ni para romper ni para renovar su compromiso. El valor del amor se mantiene

en la misma temperatura tibia que cuando empezó la escena. No hay *beats* que definan un punto de inflexión. En los *beats* puede aparecer y desaparecer el conflicto, pero la escena sigue sin tener forma, sin tener un arco, porque la carga de su valor central al final de la escena es exactamente el mismo que era al principio. Si no cambia nada, no pasa nada. La escena es una insignificancia repetitiva que deja al público pasmado en su asiento, pensando: «¿Para qué ha servido todo ese parloteo?».

Cuando se componen los *beats* de diálogo hay que pensar en la forma de la escena. Construir la *beat a beat*, línea a línea, gradualmente alrededor del punto de inflexión y para llegar a él, retrasando ese *beat* crucial hasta el momento perfecto. Uno debe decidir cómo quiere que progrese su escena, de golpe o gradualmente. El juicio particular dicta cuándo es demasiado pronto o demasiado tarde. Todas las escenas tienen vida propia y cada uno debe seguir el dictado de su intuición para lograr su forma ideal.

### Escenas fragmentadas

Las escenas fluyen llenas de vida cuando el lector/espectador percibe una unidad entre las motivaciones internas del personaje y sus tácticas hacia el exterior. Por muy sutiles, indirectas o veladas que puedan ser sus maniobras, lo que el personaje dice y hace nos conecta de alguna manera con sus deseos subyacentes. Las escenas se fragmentan por el motivo contrario: porque sentimos que existe una desconexión entre lo que impulsa la escena desde el subtexto y lo que se dice y hace en el texto, una desconexión entre las intenciones internas y los comportamientos externos. La consecuencia de esto es que la escena nos da la impresión de ser falsa.

Se me ocurren cuatro razones para que una escena que, de otra manera, podría ser prometedora, se rompa y el diálogo parezca falso y sin vida: 1) Los deseos internos motivan lo suficiente, pero el diálogo es demasiado blando y por eso la escena se desinfla. 2) Los deseos internos



están poco motivados, pero el diálogo es excesivamente elaborado y, entonces, la escena resulta melodramática. 3) Las intenciones íntimas y las acciones externas no parecen relevantes las unas para las otras, de manera que la escena no tiene sentido y el diálogo da vueltas en una permanente incongruencia. 4) Los deseos del personaje van en paralelo y nunca se cruzan provocando el conflicto. Sin conflicto, la escena no tiene un punto de inflexión así que nada cambia; sin cambios, el diálogo se espesa con la información, la escena se desinfla hasta convertirse en un fiasco y, en el mejor de los casos, los espectadores nos aburrirnos; en el peor, nos sentimos confusos.

Los escritores de fiascos intentan muchas veces esconder su ineptitud detrás de un lenguaje excesivo. La elección más común es el lenguaje soez. Creen que insertando palabrotas en un diálogo mediocre subirán la temperatura dramática. Están muy equivocados.

Como nos recordaba Seinfeld, no es que las palabrotas tengan nada de malo *per se*. Ciertas situaciones piden palabrotas. En series de crímenes como *Deadwood*, *The Wire* y *Los Soprano*, el lenguaje soez les queda a los personajes como un traje a medida. De hecho, cuando los criminales dejan de jurar, sabemos que la cosa se pone seria: un gánster callado es un gánster letal.

Para darle nueva forma a una escena fallida empieza por cualquiera de los niveles, texto o subtexto. Se podría trabajar desde fuera, escribiendo de nuevo la frase y volviendo luego hacia atrás para crear una acción interna que le vaya. O desde dentro, penetrando en la vida interior de los personajes y reconstruyendo capa a capa su psicología y sus deseos más profundos desde el subtexto y saliendo hacia las acciones y reacciones de la escena, sus palabras y sus hechos. En ocasiones, este proceso requiere trabajo duro y tiempo, pero, al ser más difícil el método de dentro a fuera, sus éxitos son más potentes.

## La trampa de la paráfrasis

Los escritores novatos quieren creer que los problemas de la escritura son problemas con las palabras, por eso cuando consideran que tienen que corregir algo, empiezan por parafrasear el diálogo fallido una y otra vez. Cuanto más se parafrasean, más obvio se va haciendo el lenguaje hasta que el subtexto se desvanece y la escena resulta irremediabilmente sosa y falsa.

Cuando una escena falla, el error rara vez está en las palabras; la solución habrá que encontrarla en lo más profundo del diseño de los acontecimientos y los personajes. Los problemas de diálogo son problemas de argumento.

Las partes primera y segunda han tratado las complejidades del lenguaje. La tercera parte se centra en la tarea de imaginar y depurar el diálogo para ponerlo al servicio de los personajes y su historia.

**TERCERA PARTE**

**Crear el diálogo**



## 10 Diálogo específico del personaje

---

### Los dos talentos

La escritura creativa se apoya en dos fuentes: el talento argumental y el talento literario. El talento argumental revierte la existencia cotidiana en personajes y acontecimientos significativos y emocionalmente conmovedores y luego esculpe un trabajo de diseño interior (qué ocurre y a quién) para crear metáforas de la vida. El talento literario convierte el habla cotidiana en lenguaje expresivo y luego esculpe diseños verbales (qué se dice y a quién) para crear metáforas de la comunicación verbal. Estos dos talentos se combinan para dar forma a las escenas.

Recurriendo a estos dos talentos, los buenos escritores emplean la técnica del iceberg: para crear su historia, sumergen la mayor parte de su contenido de pensamientos, sentimientos, deseos y acciones no expresadas con palabras y las ocultan en el subtexto de las escenas; para contar su historia, crean un texto de palabras en la punta visible de los comportamientos de los personajes. Retrocedamos hasta el momento en que esas voces hablaron por primera vez.

Homero, el primer narrador que se conoce por su nombre, recitaba las más de doscientas cincuenta mil palabras que componen las descripciones y los diálogos de la *Iliada* y la *Odisea* de memoria. Con la invención del alfabeto, alrededor del 800 antes de Cristo, sus epopeyas se pasaron al papel y apareció el primer diálogo escrito. Los personajes de Homero discuten y se acusan mutuamente, relatan el pasado y predicen el futuro, pero los versos rimados ricos en imágenes del poeta ciego, se inclinan más hacia la declamación que a la conversación. El resultado de esto es que, aunque las decisiones y acciones de sus personajes expresen su individualidad, en cuanto al diálogo suenan increíblemente parecidos.

En la misma época, las primeras representaciones en el escenario eran rituales sagrados en los que los coros cantaban, bailaban y entonaban historias en verso de los dioses y los héroes. Los rituales religiosos fueron evolucionando poco a poco hacia el teatro cuando el corifeo se separó del coro para convertirse en actor con un personaje diferenciado. El dramaturgo Esquilo introdujo un segundo actor e inventó la técnica de las réplicas rápidas cara a cara de versos breves conocida como *esticomitia*, literalmente «hablar verso a verso» (de *stiko*, «verso», y *muthos*, «hablar»). La intensidad rítmica de los personajes alternando sus versos sueltos, combinada con un lenguaje rápido y afilado, desencadenaba una gran fuerza dramática, como en el caso de la obra de Esquilo *Agamenón*.

Pero fue la inclusión de un tercer actor, aportación de Sófocles en obras como *Edipo rey*, *Antígona* y *Electra*, lo que dio impulso a la complejidad de los personajes. Sófocles transformó los viejos arquetipos como el rey, la reina, la princesa, el guerrero y el mensajero en personajes con personalidad, dimensiones y voces singulares. Lo que estos primeros dramaturgos percibieron, y lo que han percibido todos los escritores de todos los medios narrativos desde entonces, es que cuanto más compleja la psicología de un personaje, más específicos deben ser sus diálogos. En otras palabras, la originalidad en el diseño de los personajes encuentra su expresión final en un diálogo específico del personaje.

Consideremos, por ejemplo, esta conversación entre el inspector Rustin Spencer Cole «Rust», interpretado por Matthew McConaughey, y el inspector Martin Eric Hart, «Marty», que interpreta Woody Harrelson en la serie de televisión *True Detective*. Mientras observan una anticuada congregación fundamentalista cristiana reunida en una carpa en la Luisiana rural, Rust se gira hacia Marty y dice:

RUST

¿Cuál crees que será el cociente intelectual medio de esta gente?

MARTY

¿Qué ves desde la altura de tu torre de marfil? ¿Tú qué sabes de esa gente?

RUST

Me limito a observar y deducir: veo cierta tendencia a la obesidad y a la pobreza, la inclinación a creer en cuentos de hadas. La gente que deja los pocos pavos que tienen en una cestita de mimbre que se pasan unos a otros. Es fácil deducir que ninguno de ellos va a dividir el átomo, Marty.

MARTY

¿Te das cuenta? Tienes una actitud de mierda. No todo el mundo quiere sentarse solo en un cuarto vacío y cascársela con un tratado sobre el crimen. Alguna gente disfruta de la vida en comunidad, del bien común.

RUST

Si el bien común tiene que inventarse cuentos de hadas, no es el bien de nadie.

La escena se centra en el conflicto entre Rust y Marty a través de un trílogo. En esta escena la congregación se convierte en la tercera cosa que, gracias a las palabras que elige cada uno, permite distinguir a Rust de Marty a tres niveles: primero, su conflicto de actitudes ante la congregación. Rust critica; Mary perdona. Segundo, las reflexiones lógicas de Rust frente a las personalizaciones emocionales de Marty. Rust mantiene la calma; Marty la pierde. En consecuencia, el fraseo de Rust es notablemente más lento y prolongado que el de Marty.

Comparemos estas dos frases:

Rust: «Me limito a observar y deducir: veo una tendencia a la obesidad y a la pobreza, y el deseo de creer en cuentos de hadas».

Marty: «No todo el mundo quiere sentarse solo en un cuarto vacío y cascársela con un tratado del crimen».

Nótese los términos abstractos y cultos que usa Rust, en contraste con las imágenes concretas y palabras breves de Marty: «solo», «vacío», «crimen». Las palabras precisas que elige el creador de la serie, Nic Pizzolatto, enfrentan al solitario Rust y su necesidad de justicia con el gregario Marty y su necesidad de intimidad.

Sin embargo, construir un diálogo idiosincrásico no significa desnaturalizar un papel a base de rarezas verbales. Un estilo afectado puede ser tan malo como una mala interpretación, el equivalente literario a la sobreactuación o a chupar foco. El desparpajo puede impresionarnos, pero una voz auténtica nos conmueve. El primero llama la atención sobre sí mismo; el segundo, sobre la vida.

Los talleres de escritura actuales inciden muchas veces en que se desarrolle una presencia inimitable en el lenguaje que llaman «una voz». A mí me parece que no tiene sentido. El estilo de un escrito, la así llamada «voz», no se puede buscar o crear premeditadamente. La voz no es una elección, es un resultado.

Un estilo literario reconocible aparece cuando una personalidad creativa se une a un conocimiento de la naturaleza humana amplio y profundo. Cuando el talento coge de la mano el contenido, el tumultuoso apareamiento que le sigue engendra una manera de expresión singular. La voz es la consecuencia instintiva y espontánea del sudor de un genio.

Dicho de otro modo, cuando explores el contenido de tu historia referente al rol, el significado, la emoción y la acción, cuando hagas el difícil trabajo que da vida a los personajes, escribirás como solo tú lo harías. Esa, para bien o para mal, te guste o no, es la única opción. Y, como un pintor que cubre un lienzo detrás de otro durante décadas de esfuerzo para buscar su visión, tu evolución hacia una voz real llevará su tiempo.

Al escribir diálogos se puede aplicar la misma norma. Cuando un personaje original busca su expresión en el interior, su voz será la consecuencia natural de sus características irrepetibles: personalidad, expe-



riencia, modismos y acento. Teóricamente, el lenguaje de un personaje es tan creíble, tan aparentemente natural, tan idiosincrásico que cada una de sus frases de cada una de sus escenas parece una improvisación que nadie más que ese personaje en particular podría inventar en ese momento concreto.

Al decir esto no estoy hablando a favor de la diferencia por la diferencia. La rareza no es originalidad, y hace falta tener gusto para notar la diferencia. La habilidad para distinguir una frase auténtica de una frase ingeniosa no se adquiere de un día para otro; si no es innata, se tiene que desarrollar a lo largo de años de leer y releer novelas de calidad, mientras se ve y se vuelve a ver programas de televisión, películas y obras de teatro excepcionales. Mientras uno depura su capacidad para juzgar argumentos y personajes, una confesión va ganando terreno: el elemento más importante del diálogo es el vocabulario.

La narrativa dramatizada no se basa en las palabras, sino en los personajes que usan las palabras para defenderse ante la vida. En consecuencia, todos los componentes del habla, desde la gramática al fraseo, pasando por la cadencia, son vitales para el diálogo. Pero nada transmite o traiciona la personalidad tanto como las palabras que escoge un personaje, los nombres de las cosas que habitan su interior.

### **Vocabulario y caracterización**

Como hemos visto en capítulos anteriores, los sustantivos describen objetos y los verbos se refieren a las acciones. El vocabulario de un personaje nombra lo que conoce, lo que ve y lo que siente. Las palabras que elija son importantes porque la fachada verbal del personaje debería ser el umbral de entrada a lo más profundo de sí mismo. Las frases pasivas, confusas y genéricas aplanan al personaje y aturden al público; el lenguaje activo, concreto y sensorial aporta conocimientos que dan al personaje dimensión y complejidad.

Para crear una brillante selección de palabras que atraiga al público a las profundidades del personaje, el método debe seguir la dirección contraria: empezar desde dentro del personaje y, luego, ir abriéndose camino hacia fuera desde el contenido a la forma, y al efecto.

Primero hay que tirar de los poderes sensoriales y visuales para imaginar el contenido (lo que el personaje ve y siente en su mundo interior, lo que no dice y lo que no puede decir). Luego, habrá que modelar su diálogo (lo que dice) dándole una forma que llegue al oído del lector o el espectador con efecto. En esencia, hay que transformar las imágenes de la vida interior del personaje en la verborrea de su expresión externa.

### **El principio de la limitación creativa**

*Cuanto más difícil la técnica, más grande la proeza.*

Contención, disciplina y limitación son el fundamento de un asombroso logro creativo; por otro lado, la libertad sin restricciones acaba por lo general en catástrofe. Si se toma el camino fácil de la falta de disciplina, que dice poco del talento de uno, el resultado está impregnado de una banalidad propia de los dibujos infantiles. Pero si, por el contrario, se elige la técnica ardua que exige el dominio de un maestro, el talento desarrolla los músculos hasta que la imaginación, forzada hasta el punto máximo, explota llena de poder.

Las grandes dificultades impuestas por las limitaciones creativas son el motivo de que las sinfonías de Beethoven sean difíciles de silbar. Por eso el *Retrato de la madre del artista* de Whistler es mejor que un garabato. Por eso una función de fin de curso no es lo mismo que el Bolshói.

La estrategia de rodearse de obstáculos creativos para estimular la excelencia creativa empieza por enfrentar el lenguaje con la imagen. El lenguaje es el medio del pensamiento consciente; la imagen es el medio del pensamiento inconsciente. Por consiguiente, escribir las primeras

frases banales que se le vienen a uno a la cabeza es mucho más fácil que expresar a un personaje con la imaginería lúcida y tridimensional que se encuentra en las profundas simas de la imaginación. Cuando se escribe sin un trabajo arduo todos los personajes hablan parecido y los sonidos que emiten chirrían como una uña en una pizarra. Sus voces ásperas falsean la vida y, acto seguido, disimulan el engaño con un diálogo descaradamente fingido, fuera de personaje, fuera de la escena, vacío de sentimiento y de verdad.

El diálogo lleva su trabajo. Comparemos el esfuerzo de traer a alguien a nuestro pensamiento con palabras («mi prima Judy») con la tarea de invocar una imagen resplandeciente de la prima (sus ojos azules agrisados y la forma casi asiática que adoptan cuando sonrío) y luego sostener ese retrato vivo en la imaginación mientras se rebusca en el vocabulario en busca de las palabras perfectas para hacer que la visión de Judy brille en las cabezas de los lectores. Escribir con eficacia para el ojo y el oído exterior del espectador o para el ojo y el oído interior del lector exige una concentración brutal.

El arte de escribir, inseparable del lenguaje, dirige sus efectos a la corteza cerebral que descifra las palabras. Contar una historia solo a base de imágenes es lo opuesto a la naturaleza psicolingüística de la escritura. Por eso, los maestros de la letra impresa, el escenario y la pantalla dedican sus vidas a hacer exactamente eso. Eligen la técnica más esforzada, casi imposible. Con el fin de alcanzar la excelencia, de crear una narración memorable y original, el escritor entregado se condena a una labor de trabajos forzados, a un interminable trabajo de excavación en las carreteras más inaccesibles del inconsciente para buscar un lenguaje vigoroso y rico en imágenes.

El diálogo sensorial refleja la vida interior de la persona que lo transmite. Un lenguaje específico, vívido, con imágenes potentes lleva al lector/espectador al subtexto de pensamientos y sentimientos ocultos y subconscientes del personaje. En consecuencia, cuando esos personajes realizan sus acciones verbales para satisfacer sus deseos, se vuelven

transparentes y podemos conocerlos en profundidad. Pero cuando el personaje que habla nos suena como un informe de trabajo (genérico, literal, ampuloso, polisílabo), su lenguaje desinfla la acción y reduce la vida interior de la escena. Cuanto más opaco se vuelve un personaje, más perdemos el interés. Por eso, aunque un personaje sea en realidad un aburrido, su diálogo tiene que expresar la indolencia de su alma con una monotonía intensa.

### Locución y caracterización

La verbalización específica de cada personaje depende de las dos partes de la frase, el sujeto y el predicado. El sujeto (la persona o cosa a la que se refiere la frase) y el predicado (lo que se dice del sujeto) se combinan para crear una línea de diálogo que permite expresar dos dimensiones primordiales de la definición del personaje: el conocimiento y la personalidad. Un aspecto de dicha línea comunica el primero, y el otro, la segunda.

Aunque la personalidad del personaje se puede expresar a través del diálogo de múltiples maneras, los conocimientos de un personaje tienden a expresarse en los nombres de las cosas, en los sustantivos y los verbos, mientras que su personalidad se expresa en los modificadores que dan color a esos sustantivos y verbos.

**Conocimiento.** Si un personaje pronuncia una expresión como «un clavo grande», comprendemos enseguida que su conocimiento de carpintería es limitado. Los sustantivos genéricos sugieren ignorancia. Pero si le da un nombre concreto («punta», «tachuela», «escarpia», «alcayata», «tirafondo») percibimos que tiene un conocimiento más amplio.

Lo mismo puede decirse de los verbos. Los verbos pueden ir de lo genérico a lo específico. Si un personaje recuerda que alguien «cruzó la habitación despacio» tenemos la sensación de estar ante un recuerdo vago. Los verbos genéricos también sugieren ignorancia. Pero si su diá-

logo cobra vitalidad y dice que un hombre «se deslizó», «se contoneó», «deambuló», «vagó», «merodeó», «desfiló» o «zigzagueó» por la habitación, su elección del verbo sugiere un recuerdo mucho más vívido y una mayor penetración en la personalidad de ese hombre. Los nombres específicos de objetos y acciones transmiten una capacidad superior.

**Personalidad.** Los subproductos característicos de la experiencia vital de un personaje (sus creencias, sus actitudes, su individualidad) se reflejan principalmente en los modificadores.

En primer lugar, los adjetivos. Dos personajes contemplan una exhibición de fuegos artificiales. Uno lo describe como «grande», el otro como «espectacular». Son dos personalidades muy diferentes.

En segundo lugar, los adverbios. Dos personajes ven pasar una moto. Uno comenta que iba «salvajemente» y el otro dice que ha pasado «rápidamente». Una vez más tenemos a dos personas muy diferentes.

En tercer lugar, la voz. Los verbos también cubren una gama que va de lo activo a lo pasivo. En las frases en voz activa, quien realiza la acción es el sujeto, mientras que quien la recibe es el complemento. Las frases en pasiva dan la vuelta a esta estructura y el sujeto se convierte en complemento. Así, una persona que tiende a usar frases del tipo «La familia planificó la boda» (activa) y otra que recordaría la situación con la frase «La boda fue planificada por la familia» transmiten dos impresiones diferentes de cómo ven las cosas en la vida, representan dos temperamentos muy diferentes.

En cuarto lugar, los verbos modales. Estos verbos (poder, deber) se unen a los verbos transitivos para añadir cualidades de modo: habilidad, posibilidad, obligación, permiso y otras. Las frases modales comunican:

1. La visión que un personaje tiene de sí y del mundo que le rodea.
2. Su percepción del lugar que ocupa en la sociedad y en el juego de las relaciones.
3. Su visión del pasado, del presente y del futuro.
4. Sus actitudes frente a lo que es posible, lo que es permisible y lo que es necesario.

Alguien que dice «La familia pudo planificar la boda» probablemente tiene una personalidad muy diferente a alguien que dice «Todas las bodas deberían ser planificadas por la familia».

### **El principio del diálogo específico para cada personaje**

Los sustantivos y los verbos expresan la vida intelectual y el nivel de conocimiento del personaje. Los modificadores (adjetivos, adverbios, voces, modismos) expresan su vida emocional y su personalidad.

Para deducir de qué manera se expresaría nuestro personaje debemos hacernos estas preguntas: «¿Cómo ve la vida mi personaje? ¿Activa? ¿Pasiva? ¿Cómo modifica mi personaje los sujetos y, sobre todo, los predicados?». Antes de que los dedos se posen en las teclas, pregúntate una y otra vez: «¿Qué palabras, frases e imágenes harían que el diálogo de mi personaje fuera solo suyo? ¿Qué cosas de la psique, la experiencia y la educación de mi personaje pueden expresar el contenido de su conocimiento (la elección de sus sustantivos y verbos) y las peculiaridades especiales de su personalidad (modificadores y modismos)?».

### **La cultura y la creación del personaje**

Para responder a esta pregunta hay que hacer esta consideración: a lo largo de todas las horas de vida del personaje, las que ha pasado despierto y las que ha pasado dormido, su mente, de manera consciente o inconsciente, ha asimilado una inmensa cantidad de cultura específicamente suya; una combinación de lenguaje, familia, sociedad, arte, deportes, religión y demás.

Año tras año, los acontecimientos de la vida le han hecho daño, recompensado e influido de innumerables maneras. En este océano de hechos y conocimientos, el personaje ha disuelto las disposiciones y dones

físicos que le fueron entregados al nacer: atractivo/corriente, saludable/enfermizo, agresivo/tímido, cociente intelectual alto/bajo, etcétera. El resultado de esto es una mezcla de genes y experiencias vitales que convierten a cada personaje en algo diferente a todos los demás y le da una voz singular.

Observemos en los cuatro casos de estudio que se analizan a continuación lo que sus autores se encontraron cuando entraron en la psique de su personaje: cultura popular. En la tragedia *Julio César*, las referencias de Shakespeare al Coloso de Rodas, que era la más famosa, y desde luego la más grande, estatua de bronce de la época clásica, dan a entender que, Casio y Bruto, dos viajeros incansables, han debido navegar asombrados junto a ella. En la novela *Tú ganas, Jack [Out of Sight]*, Elmore Leonard hace referencia a imágenes de *Los tres días del cóndor*, una película de éxito en los tiempos del Watergate. Probablemente sus protagonistas la vieron cuando eran unos adolescentes impresionables. En algunas secuencias de la serie *Rockefeller Plaza* aparecen obsesiones de las clases altas, como yates y fusiones empresariales. Por otro lado, el buen vino ya no es territorio reservado de los ricos; los profesores de escuela pueden ser expertos sumilleres, como muestra la película *Entre copas*.

Para escribir cada una de estas escenas, el autor se ha metido dentro del personaje para ver lo que ve él. Y así ha descubierto un icono cultural que enriquece la escena cuando el personaje saca a relucir una analogía entre su vida actual y una obra de arte o de gastronomía. Una vez más, se utiliza una tercera cosa para crear un triólogo.

Parémonos a pensar: ¿cómo se expresa realmente la gente con palabras? ¿Cómo explicamos lo que estamos pensando y sintiendo de verdad, cómo decimos lo que necesitamos decir y, lo más importante, cómo hacemos lo que hay que hacer? Respuesta: utilizamos hasta el último recurso de todo aquello que conocemos. Y ¿qué es lo que conocemos por encima de todas las cosas? La cultura. Tanto si es popular como esotéri-

---

\* La adaptación al cine, dirigida por Steven Soderbergh, se estrenó en España con el título *Un romance muy peligroso*. [N. del T.]

ca, tanto si la hemos adquirido en nuestra educación formal o la hemos escuchado a hurtadillas en una esquina de la calle, la cultura es la fuente dominante del conocimiento. A ella sumamos toda la imaginería que surge de los descubrimientos que hace el personaje con la naturaleza, las ciudades, el entorno de trabajo o los rituales religiosos. Más las imágenes de los sueños, las fantasías sobre el futuro, y todas las divagaciones que día y noche entretrejen estos elementos conocidos. Esta amalgama de experiencias crea un cofre del tesoro de imágenes que inspirará un diálogo diferenciado en boca de los personajes.

Los siguientes cuatro casos ilustran este principio.

## 11 Cuatro casos de estudio

---

### *Julio César*

Imaginemos esta situación: el senador A es poderoso y querido por el pueblo. El envidioso senador B quiere que el respetado senador C se alíe con él contra el senador A. De manera que el senador B se lleva al senador C a un lado para convencerle:

#### SENADOR B

El senador A es tan querido y tan poderoso que, comparados con él, nosotros no somos nada.

El senador B declara algo evidente con un lenguaje pasivo y opaco. Su diálogo no podría ser menos persuasivo, menos imaginativo y menos interesante. La comparación que hace podría molestar al senador C, pero las palabras del senador B carecen de imágenes que les den vida: no hay subtexto que les aporte profundidad. Su queja es tan blanda que el senador C podría ignorarla sin darle más importancia.

He aquí cómo lo transcribió el más grande dialoguista de la historia en la escena segunda del primer acto de su *Julio César*:

#### CASIO

(a Bruto)

Vaya, hombre. Él se pasea por el exiguo mundo como un Coloso y los demás, pobres mortales, pasamos por debajo de sus inmensas piernas en busca de una tumba vil.



El Casio de Shakespeare exagera la cuestión descaradamente, que, naturalmente, es lo que la gente hace cuando intenta colar sus ideas en la cabeza de otro. Se utilizan las técnicas de la retórica para distorsionar, exagerar o manipular.

El Coloso era una de las siete maravillas del mundo antiguo. Con treinta y tres metros de altura, esta estatua de bronce del dios del sol Helios se alzaba por encima del puerto de la ciudad de Rodas y los barcos que zarpaban de su puerto o entraban en él tenían que navegar bajo sus piernas. Casio compara a César con un espeluznante coloso imaginario que tuviera un pie en España y el otro en Siria, y el Mediterráneo entero entre sus piernas.

Y, sin embargo, nótese que Shakespeare pone en boca de Casio la expresión «el exiguo mundo». La expresión instintiva que primero se viene a la cabeza sería «el ancho mundo». Entonces, ¿por qué «exiguo»?

Porque Shakespeare, sospecho yo, escribió desde el personaje. Traslado su imaginación a la mente de Casio, de manera que pudiera trabajar desde el punto de vista subjetivo del senador. Así fue capaz de ver el mundo tal como lo veía Casio y escribir un diálogo con imágenes visuales: «el exiguo mundo».

Como senadores romanos, Casio y Bruto tendrían mapas desplegados sobre sus mesas de trabajo y todas las semanas recibían informes estratégicos desde los cuatro rincones del Imperio. Estos hombres sabían exactamente lo ancho que era el mundo: la anchura de todo lo que era romano. Para los ingenuos, este mundo puede parecer ancho, pero para estos políticos urbanos es exiguo. De hecho, tan poca cosa que un solo hombre, Julio César, podría hacerse con él y gobernarlo a solas.

Mientras estaba inmerso en estos personajes, Shakespeare debió imaginar, y hasta investigar, sus infancias, porque fue en la educación que recibieron donde encontró la inspiración para dar forma al diálogo único de la obra.

Los niños de la aristocracia romana eran rigurosamente instruidos

en la escuela en el arte de la oratoria, como futuros políticos debían dominar las artes de la declamación, la persuasión y la retórica. Y el principio básico para hablar en público es «Piensa como un sabio, pero habla como un hombre corriente». En otras palabras, habla de la manera llana y monosílaba de la calle.

Por eso, de las palabras que pronuncia Casio, pocas tienen más de dos sílabas.

Shakespeare sabía que los oradores experimentados ensartan las palabras breves para crear un efecto de desenvoltura sencilla, sin artificios y sincera al mismo tiempo que hacen despliegue de su ingenio verbal. Porque hace falta habilidad para utilizar las palabras cortas con un ritmo natural y agradable. Y Casio es muy listo. De hecho, todos los personajes de la obra tienen un dominio natural de las palabras corrientes. El estilo de diálogo a lo largo de todo *Julio César* es casi exclusivamente monosílabo, con algunos de los fragmentos escritos por Shakespeare con treinta o más monosílabos seguidos.

Más aún, como senadores patricios, Casio y Bruto están tremendamente orgullosos de su origen aristocrático. La idea de parecer «pobres», de «buscar» una tumba «vil», repele al noble Bruto. Con estas corrosivas imágenes, Casio le convence para asesinar a César.

En cuanto a la parte modal del diálogo, debido a que Casio es un hombre decidido y reflexivo que se ha impuesto una misión, utiliza verbos de acción: pasear, pasar, buscar. No modifica sus predicados. Si lo hiciera, el resultado sería algo parecido a esto:

#### CASIO

Me da la impresión de que el gran César  
 pudiera recorrer el exiguo mundo como una  
 especie de coloso gigantesco, de manera  
 que nosotros, los pobres mortales, tuvié-

\* Van Doren, Mark: *Shakespeare*, Doubleday, Nueva York, 1965.

[El comentario del autor se refiere al texto original de la obra de Shakespeare en inglés. *N. del T.*]

ramos que dar un rodeo cuidadosamente bajo sus grandes piernas e intentar buscar por ahí a ver si, con suerte, algún día encontramos unas tumbas desagradables y deshonrosas.

Este Casio que yo he reinventado resulta débil y nervioso. Está tan preocupado con lo que es posible y lo que no, lo que está permitido y no lo está, que se protege ante verbos como «poder» y «tener» además de otras curiosas frases suplementarias.

Por último, y muy importante, observemos los deseos sociales que animan a Casio y la contención diplomática que estos aportan a su comportamiento. Sabe que Bruto es un hombre muy reservado, taciturno pero observador. Ambos hombres se han criado en una sociedad elitista en la que los hombres cultivados no desnudan sus almas delante de los demás. Por lo tanto, para escribir desde el personaje, Shakespeare tuvo que dar pensamiento y sentimiento a lo que su personaje no diría. Por ejemplo, el refinado Casio nunca hablaría sin filtros:

#### CASIO

Odio a ese César sediento de poder, y sé que tú también detestas a ese cabrón. Así que, antes de que acabemos suplicándole de rodillas y besándole su culo de tirano, vamos a matar a ese hijo de puta.

Con excepción de las letras del hip-hop, el siglo XXI parece poco dado a la poesía. Los versos de Shakespeare pueden parecernos fuera de nuestro alcance; sin embargo, queremos que nuestras escenas funcionen con una intensidad que esté a la altura de las vidas emocionales de nuestros personajes y que, al hacerlo, conmueva al lector/espectador. Para alcanzar ese objetivo sacamos la inspiración de Shakespeare para enriquecer el

diálogo con imaginiería. Primero visualizamos la escena desde el punto de vista subjetivo de nuestro personaje y, luego, buscamos un lenguaje desde el interior de su naturaleza y su experiencia para crear el diálogo específico que solo le corresponde a él.

### *Tú ganas, Jack*

Esta es la situación: durante una fuga de una cárcel, un criminal obliga a una agente federal a meterse en el maletero del coche y se encierra junto a ella. Su compañero de fuga se sienta al volante y arranca. Mientras están como sardinas en el maletero totalmente a oscuras, delincuente y policía se sienten irresistiblemente atraídos. Después de la fuga ninguno de los dos puede dejar de pensar en el otro. Al final, ella le sigue la pista hasta un hotel donde, a pesar de sus papeles antagónicos, su pasión mutua les lleva a declarar una tregua y pasar una noche de amor juntos.

#### HOTEL DE LUJO. INT. NOCHE

La luz de las velas se refleja en los ojos brillantes del apuesto criminal y de la bella agente federal, que se miran con deseo.

AGENTE FEDERAL

Estoy confusa y asustada.

CRIMINAL

Yo también, pero intento disimular.

AGENTE FEDERAL

Yo también, pero tengo miedo de que quieras violarme.

CRIMINAL

No lo haría. Lo único que espero es pasar una agradable noche romántica contigo.

## AGENTE FEDERAL

Bien, porque sospecho que, debajo de ese exterior duro hay un chico realmente encantador. Pero, aun así, no puedo estar segura. A lo mejor intentas seducirme para que te ayude a escapar.

## CRIMINAL

No, entiendo que tú eres una agente federal y yo un ladrón de bancos, y tú tienes un trabajo que hacer. Pero es que eres tan preciosa y no puedo dejar de pensar en cómo nos conocimos.

Los dos suspiran y toman un sorbo de champán tristemente.

He escrito esta escena con el lenguaje paralítico de la gente que dice exacta y completamente todo lo que piensan y sienten. ¿El resultado? Un horror plano que ningún actor conseguiría salvar. El diálogo explícito que convierte la vida interior del personaje en palabras convierte al actor en madera.

Como contraste a la escena descrita arriba, aquí tenemos la versión de Elmore Leonard, uno de los mejores escritores de diálogos de la novela moderna, de esta cita entre policía y delincuente:

En el capítulo veinte de *Tú ganas, Jack*, el atracador de bancos fugado Jack Foley invita a la US Marshal Karen Sisco a la suite de un hotel con vistas al puerto de Detroit. Toman unas copas y recuerdan la fuga de la cárcel y su peligroso, aunque erótico, encuentro en el maletero del coche:

—¿Recuerdas lo charlatán que estabas? —dijo ella.

—Estaba nervioso —dijo él encendiendo el cigarrillo de ella y luego el suyo.

—Sí, pero no lo aparentabas. Eras un tipo muy frío. Pero cuando te metiste en el maletero... Pensé que me ibas a arrancar la ropa.

—Ni se me pasó por la cabeza. Bueno, por lo menos hasta que... ¿Recuerdas que hablamos de Faye Dunaway? Te dije que me había gustado Los tres días del cóndor, y tú me dijiste que sí, que te encantaron los diálogos. Como a la mañana siguiente, después de que hayan dormido juntos, él le dice que necesita su ayuda y ella contesta...

—¿Te he negado algo alguna vez?

—Ahí me quedé pensando unos segundos en que, tal como lo dijiste, te estabas insinuando.

—A lo mejor me estaba insinuando y no lo sabía... Antes de que se acuesten por primera vez ella le acusaba de ser duro. Y él le dice: «¿Qué? ¿Te he violado?», y ella le contesta «La noche es joven». Yo pensé, venga ya, ¿qué hace?, ¿le está dando ideas?

—Sabes que no dejabas de tocarme, de rozarme el muslo.

—Sí, pero en plan bien.

—Dijiste que era tu chuche.

—Dulce por dentro.

En esta escena compleja, aunque engañosamente sencilla, el diálogo escrito por Leonard crea múltiples capas de imaginación textual sobre una capa doble de imágenes sugerentes. De las dos primeras capas ya hemos hablado en páginas anteriores:

**Capa 1. La imagen del entorno.** Para esta fantasía con Karen, con la que tanto ha fantaseado, Foley elige un hotel elegante que domina un panorama nocturno de la ciudad bajo una fina nevada. Luces suaves, música suave. Parecen una pareja de modelos de una valla de publicidad para el güisqui Crown Royal. Leonard se regodea en montar todo este tópico suntuoso para poder ironizar sobre él y menospreciarlo una y otra vez.

**Capa 2. La imagen de una situación bien conocida.** Su aventura amorosa es «ilegal». Foley es un proscrito huido de la justicia; Sisco es la

ley. Pero esto ya se ha hecho muchas veces antes: McQueen y Dunaway en *El caso de Thomas Crown*, Bogie y Bacall en *La senda tenebrosa*, Grant y Hepburn en *Charada*. No es un tópico cualquiera; es un tópico de cine.

Y entonces, entra en juego el diálogo para añadir nuevas facetas.

**Capa 3. Huida de la «realidad».** En la escena de su película Foley y Sisco superponen otra película más, *Los tres días del cóndor*. Pueden charlar sobre sus momentos favoritos de aquella porque tienen muy claro que están viviendo una película virtual. Y entonces, los lectores ponen las caras de Robert Redford y Faye Dunaway a los rostros ficticios de Foley y Sisco, dando a todo el episodio una mano de barniz hollywoodiense.

**Capa 4. El recuerdo.** Los amantes rememoran su aventura íntima en el interior del maletero de un coche. Esto nos traslada a la minipelícula que vimos en nuestra imaginación cuando leímos la escena de la fuga de la cárcel en los primeros capítulos.

O sea que, en la imaginación del lector se superponen cuatro capas de imágenes: el escenario del hotel, la situación entre policía y criminal, la versión de Hollywood y la nostalgia embellecida de cómo se conocieron. Pero esto es solo en la superficie.

Leonard crea, por debajo de todo esto, las vidas interiores de los personajes con sus necesidades y sueños no expresados.

Para ello utiliza un par de terceras cosas: *Los tres días del cóndor* y el recuerdo de su primera aventura. Ambos elementos se alían para crear trílogos interconectados. Como ya dije en la segunda parte, trabajar una escena a través de una tercera cosa ayuda a evitar que el diálogo sea obvio.

**Capa 5. El subtexto.** Nosotros presentimos, por debajo de sus frases, el deseo de Jack y Karen de abandonar sus roles de policía y criminal, de tomarse un descanso de la vida real para poder entregarse a esta fiebre del amor. Podemos imaginar fácilmente sus fantasías sexuales colisionando contra el convencimiento de que su intimidad es un tabú. Esto,

a su vez, hace que su deseo sensual sea peligroso, incluso mortal, y por ello, todavía más erótico. ¿Podría cualquiera de ellos nombrar lo que sienten? No. Ninguno podría hacerlo y, sin embargo, lo sienten. Nombrar un sentimiento es matarlo.

El presente es tan complicado que Leonard hace que pospongan pensar en él recordando cómo se conocieron. Pero al hacerlo, todo lo que dicen del pasado traiciona un subtexto que habla de lo que están sintiendo en ese momento.

Bromean sobre la excitante fuga de la cárcel y cómo ellos dos se hicieron los duros, pero, por lo que se refiere a Karen, podría estar sentada en un sofá con un violador muy persuasivo, y en cuanto a Jack, detrás de la puerta podría haber un equipo de las fuerzas especiales con un ariete para derribar la puerta. Ambos coquetean despreocupadamente sobre la tensión sexual que sintieron en el maletero del coche y la temperatura de la habitación sube a tope con su juego. Y, lo más importante, ocultan todo esto detrás de citas ingeniosas de *Los tres días del cóndor*.

Es como si, en esta quinta capa de lo que no se dice, Leonard uniera a Karen y a Jack. Notamos que, aunque estén en lados contrarios de la ley, en el fondo de sus corazones son una pareja perfecta de románticos empedernidos enganchados a las películas románticas.

**Capa 6. Sueños.** Esta percepción del subtexto nos lleva a imaginar las melancólicas ensoñaciones de Foley y Sisco. Mientras que él espera que la mujer sea la Faye Dunaway de su Robert Redford y le saque del atolladero en el que está metido, sabe que en realidad eso no podrá pasar nunca. Sisco se ve a sí misma como Dunaway llevando a cabo esa posibilidad; es lo que desearía también ella. Pero, como Foley, sabe que es una fantasía irrealizable.

A Leonard debía encantarle el diálogo o no podría haberlo escrito con tal maestría. Por eso se nota que a sus personajes también les gustan los diálogos. Cuando les pone a recordar *Los tres días del cóndor*, no recuerdan miradas o gestos; citan frases palabra por palabra; palabras que debieron llamarle la atención a Leonard cuando vio la película.



¿Cuál es la gratificación que esta escena cargada de una profunda perspicacia aporta a los lectores?

Un inmenso suspense: ¿harán el amor? ¿Olvidará ella que es policía y le dejará escapar? ¿Le arrestará? ¿Tendrá que dispararle? ¿Se verá él obligado a matarla? Esa charla aparentemente distendida entre amantes prohibidos expresa todo esto y mucho más.

### *Rockefeller Plaza*

#### *Temporada 5, episodio 1, «La estrategia fabiana»*

Esta comedia de capítulos de media hora está ambientada en las oficinas y los estudios que la NBC tiene en el Rockefeller Plaza de Nueva York.

John Francis Donaghy, «Jack» (Alec Baldwin), trabaja como vicepresidente de la división de televisión y hornos microondas de la Costa Este de la General Electric. Liz Lemon (Tina Fey) trabaja para Jack como productora y jefa de guionistas de un programa de variedades en horario *prime-time*. Avery (Elizabeth Banks) es la prometida de Jack.

Los fragmentos que reproducimos son un ejemplo del estilo verbal de Jack. Las palabras y frases en negrita señalan la peculiar definición de su personaje y dan pistas de su verdadera personalidad.

En su primera mañana de vuelta de vacaciones de verano, Jack llama por teléfono a Liz:

JACK

Ah, Lemon, **Avery** y yo acabamos de regresar de unas vacaciones asombrosas en el **yate de Paul Allen. Una pura delicia.** Avery es la **mujer más perfecta de la creación. Como una Bo Derek joven rellena de Barry Goldwater.** (pausa) Pero hemos vuelto a la

realidad. Se acabó hacer el amor en la playa rodeados de un **círculo privado** de **mayordomos con formación inglesa**.

(Nota: Paul Allen fue cofundador de Microsoft.)

Ese mismo día, en una reunión celebrada más tarde con Liz y los productores del programa, Jack muestra su temor a que los bajos índices de audiencia de la cadena pongan en peligro una importante fusión:

JACK

Con el fin de que nuestra fusión siga siendo atractiva para los amigos de Kabletown, tenemos que **parecer una compañía sexy y beneficiosa**, y casi lo estamos consiguiendo. El **Parque Temático de Harry Potter** está teniendo un **gran éxito tanto con anglófilos como con pedófilos**. El departamento de cine tiene una película de James Cameron que todo el mundo va a ver, aunque no quiera. Solo la NBC sigue siendo el **grano infectado** en la cara, por lo demás **sin tacha**, de Universal Media.

Cuando acaban su jornada laboral, Liz confiesa que está teniendo problemas en su relación personal y Jack le da el siguiente consejo:

JACK

**No se pueden tener solo las vacaciones**. En algún momento **se tiene que volver a casa**, a la misma casa, y sacar la ropa sucia, y tener una **vida en común**. Y uno dice «Deberíamos re-decorar». Y el otro dice «Por favor, Avery, en este mismo instante estoy usando la **cómoda**».

LIZ

Ah, ¿quiere cambiar la decoración? Si acaba de mudarse.

JACK

Avery tiene **opiniones propias**. Me encanta **que las tenga**. Desgraciadamente, quiere pintar el descansillo de arriba con un **falso estuco** en color «Cáscara». Yo prefiero el color que tiene ahora, un marrón rojizo llamado «Lengua de Alce».

LIZ

Pues dile que no, es tu casa.

JACK

Cómo se nota que nunca has tenido una relación adulta. Si le digo que no, en el futuro **me pedirá que diga que sí** a algo y puede que en ese momento lo que esté en juego sea más importante.

LIZ

Entonces di que sí.

JACK

Si cedo, entonces ya no seré el alfa de mi casa. Antes de que me dé cuenta me hará llevar pantalones vaqueros y leer literatura.

LIZ

Bueno, pues sí y no parecen ser las únicas opciones.

JACK

Para otros hombres, por supuesto, pero hay una tercera alternativa: la **estrategia fabiana**... La estrategia fabiana recibe

su nombre del **general romano Quinto Fabio Máximo**. Salía corriendo, Lemon. En lugar de lanzarse a la batalla, ordenaba **retirada una y otra vez hasta que el enemigo se agotaba y, al final, cometía algún error**. Aunque la **aborrezco** como estrategia militar, **es la base de todas mis relaciones personales**.

El apuesto rostro de Jack, sus trajes a medida y el corte de pelo de ciento cincuenta dólares sugieren el tipo de persona que puede ser, pero más allá de su apariencia física, los guionistas confían en términos como «pura delicia», «sin tacha», «Bo Derek», «compañía sexy y beneficiosa», «círculo privado», «cómoda», «Cáscara», «Lengua de Alce», «prefiero», «aborrezco» para reforzar su personaje. Las frases modales del tipo «ya no», «quieran o no», «no se puede», «tienes que» y «si/entonces», dan una idea de la sensación de poder que Jack tiene sobre los demás. La elección de palabras y frases de este fragmento atestigua el dominio de Jack de la cultura popular, su excelente educación, su identificación con la clase alta, su pensamiento capitalista, su estilo de control del liderazgo empresarial y, sobre todo, su esnobismo arrogante y egoísta. Todos estos rasgos juntos dibujan el personaje exterior que muestra al mundo: su diseño de personaje.

Pero el vocabulario y la sintaxis también arrojan luz sobre la dimensión del personaje.

Una dimensión es una contradicción que afianza la naturaleza del personaje. Estos puntales psicológicos pueden ser de dos clases: 1) Contradicciones que contrastan el aspecto externo del personaje con su auténtico interior. Es decir, los conflictos entre los rasgos exteriores de un personaje y sus realidades interiores, entre la máscara de su comportamiento visible y la persona que se oculta detrás de esta. 2) Contradicciones que enfrentan al yo consigo mismo. Estas dimensiones vinculan

las fuerzas contrarias dentro del personaje real y profundo; mayoritariamente, los deseos del ser consciente contra los impulsos opuestos del ser subconsciente'.

El diálogo de Jack revela siete de estas dimensiones: 1) es socialmente sofisticado (el yate de Paul Allen/mayordomos a la inglesa) pero primitivo a nivel privado (el alfa de mi casa/un grano infectado); 2) sin escrúpulos (el departamento de cine tiene una película de James Cameron que todo el mundo va a ver, aunque no quiera) pero se siente culpable (me pedirá que diga sí); 3) fiscalmente conservador (Barry Goldwater) y, sin embargo, dispuesto a asumir riesgos (el Parque Temático de Harry Potter es un éxito con los anglófilos y con los pedófilos); 4) bien educado (el general Quinto Fabio Máximo inventó la estrategia de la guerrilla en la Segunda Guerra Púnica en 218 a. C.), pero se engaña a sí mismo (la base de todas mis relaciones personales); y 5) intelectualmente pomposo (un acabado en falso estuco) pero convenientemente informado (un acabado en falso estuco). 6) Jack utiliza tácticas de despiste para conducir su vida personal (retirada hasta que el enemigo se cansa y comete algún error), pero idealiza su relación con las mujeres (la mujer más perfecta de la creación). 7) es un realista (no se pueden tener solo las vacaciones), y también un soñador (una vida en común). Los directores del programa ponían constantemente a Jack en primer plano, con la mirada perdida, imaginando su idealizado futuro.

A pesar de lo multidimensional que es, Jack Donaghy no es un personaje dramático; en el fondo, es un personaje cómico al que arrastra una obsesión ciega.

Tanto los personajes dramáticos como los cómicos buscan un objeto de deseo. En eso son iguales. Su diferencia esencial es la conciencia. Mientras que el personaje dramático persigue su objetivo, tiene la capacidad suficiente para reflexionar y darse cuenta de que su lucha puede acabar con él. El personaje cómico no: su deseo básico le ciega. Su mente

\* McKee, Robert: *El guión. Story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Alba Editorial, Barcelona, 2002.

obnubilada se fija en su deseo y va a por él sin plantearse nada más. Esta manía vital influye, y hasta controla, todas sus decisiones'.

Jack Donaghy está felizmente obsesionado con un estilo de vida aristocrática más acorde con 1920 que con nuestros días. «Hacer el amor en la playa rodeados de un círculo privado de mayordomos con formación inglesa» suena más a una página del diario de Wallis Simpson antes de que se convirtiera en la duquesa de Windsor. Las vacaciones en yates recuerdan escenas de las novelas de F. Scott Fitzgerald. El amor de su vida, una aristócrata como él llamada Avery, graduada en Choate y Yale. Jack, como buen exalumno de Princeton, desprecia los pantalones vaqueros y solo lee no ficción.

Sus frases son sintácticamente equilibradas; «Con el fin de que nuestra fusión siga siendo atractiva para los amigos de Kabletown, tenemos que parecer una compañía sexy y beneficiosa, y casi lo estamos consiguiendo», y «Si le digo que no, en el futuro me pedirá que diga que sí a algo y puede que en ese momento lo que esté en juego sea más importante». Su diálogo suena como si fuera un hombre de negocios vestido de esmoquin, de tertulia en un cóctel en su ático de lujo. De hecho, el esmoquin es lo que Jack prefiere ponerse por las noches. En la primera temporada Liz le pregunta por qué va vestido de esmoquin en su despacho y él le responde: «Son más de las seis de la tarde. ¿Me tomas por un granjero?».

Como la ropa que llevan, el vocabulario y la sintaxis visten a los personajes por dentro y por fuera.

### *Entre copas*

Rex Pickett escribe novelas y guiones de cine. Además de su primera novela, *Sideways*, y una segunda novela, *La Purísima*, escribió el cortometraje ganador de un Óscar en el 2000 *My Mother Dreams the Satan's Disciples in New York*.

\* McKee, R., op. cit.

Los guionistas Jim Taylor y Alexander Payne ganaron su reputación como escritores con la entrega mejor escrita de la franquicia de Jurassic Park, *Jurassic Park III*. Además, han colaborado con gran éxito en las películas *Ruth, una chica sorprendente*, *Election*, *A propósito de Schmidt* y *Entre copas*. Más recientemente, Payne escribió y dirigió *Los descendientes* (2011) y dirigió *Nebraska* (2013).

*Entre copas*, que dirigió Payne a partir de su adaptación de la novela de Pickett, ha ganado una larga lista de premios y nominaciones internacionales, incluido el Óscar al Mejor Guión Adaptado. Como sugiere su elección de temas para sus argumentos, estos escritores se sienten atraídos por los perdedores y sus inútiles, y con frecuencia cómicos, esfuerzos por ganar.

*Entre copas* es, en cuanto a su género, un argumento de aprendizaje. Cuatro sencillas convenciones definen este difícil género:

1. El protagonista empieza su andadura con una actitud mental negativa. No le encuentra sentido al mundo que le rodea o a su lugar en él.
2. La historia va doblgando el punto de vista pesimista del protagonista hacia una consideración más positiva y vitalista.
3. Un personaje «maestro» ayudará y guiará al protagonista en su cambio de actitud.
4. La mayor fuente de conflictos surge de las creencias del protagonista, de sus emociones, hábitos y actitudes; en otras palabras, del conflicto interno con su propia naturaleza autodestructiva.

La trama de aprendizaje es un género habitual en la novela porque la prosa permite al escritor invadir directamente los pensamientos y sentimientos más profundos del personaje. Por ejemplo, en la novela narrada en primera persona de Pickett, su protagonista susurra sus dudas y temores más íntimos directamente al oído del lector. Sin embargo, en la pantalla, esta forma literaria resulta extremadamente difícil, y exige un

diálogo extraordinario para transmitir lo que siente el personaje y que el novelista puede describir explícitamente en el papel.

El protagonista del guión cinematográfico, Miles, es un novelista fracasado, divorciado y regordete que da clases de inglés a los alumnos más jóvenes del instituto. Aunque nadie lo señala claramente en pantalla, es claramente un alcohólico que oculta su dependencia tras la máscara de (según las palabras de Miles en la novela) un «cognoscente» del vino. El título original, *Sideways*, nunca se aclara en la película, pero en la novela es un término de argot que describe a alguien borracho. «Ir *sideways*» significa ir muy borracho, haciendo eses.

El papel de la «maestra» lo cubre la bella e inteligente Maya, que también está divorciada y también es una amante de los vinos. Hacia la mitad de la película, Miles y Maya pasan una noche con un amigo de Miles, Jack, y Stephanie, una amiga de Maya. Todos acaban en casa de Stephanie. Cuando Jack y Stephanie se retiran a sus habitaciones, Miles y Maya se quedan en el salón bebiendo uno de los vinos de la excelente colección de Stephanie. Al principio hablan de cómo se conocieron (él era cliente del restaurante en el que ella trabajaba de camarera), luego el tema cambia a Miles (su novela), y luego a Maya (sus estudios de agrología) y, finalmente, del amor que ambos sienten por el vino.

#### MAYA

¿Por qué estás tan obsesionado con el Pinot? Siempre pides lo mismo.

Miles sonríe melancólico ante esta pregunta. Busca la respuesta en el fondo de la copa y empieza a hablar despacio.

#### MILES

No lo sé. Es una uva difícil de cultivar. De piel fina, temperamental. No es una superviviente como la Cabernet, que puede crecer y criarse en cualquier sitio... pa-

sando de los cuidados. La Pinot solo es feliz en rincones concretos del mundo, y necesita muchos mimos. Solo los criadores pacientes, cariñosos y fieles logran acceder a las cualidades frágiles y dolorosamente hermosas de la Pinot. No se te entrega. Tienes que ir a por ella, ¿sabes? Necesita una combinación perfecta de suelo y sol... y amor para sacar su máxima expresión. Y solo después de eso, su sabor es el más excitante, obsesivo y exquisito del planeta.

A Maya la respuesta le parece reveladora y emocionante.

MILES

(continúa)

A ver, los Cabernet pueden ser potentes y vehementes, pero a mí, no sé por qué, me resultan prosaicos. En comparación. Y tú, ¿cómo es que te gusta tanto el vino?

MAYA

Supongo que empecé a interesarme al principio por mi exmarido. Tenía una gran bodega para presumir de ella. Pero entonces descubrí que tenía un paladar realmente acusado y que, cuanto más bebía, más me gustaba lo que me hacía pensar.

MILES

Ah, ¿sí? ¿Como qué?

MAYA

Empecé a apreciar la vida del vino, que es una cosa viva, que te conecta más a la



vida. Me gusta pensar en las cosas que han pasado el año que crecieron las uvas. Me gusta saber cómo brillaba el sol y el tiempo que hacía. Me gusta imaginar a toda esa gente que cuidó las uvas y las vendimió. Y si se trata de un vino antiguo, cuántos de ellos estarán ya muertos. Me gusta cómo sigue evolucionando el vino, que cada vez que abro una botella el vino tendrá un sabor diferente que si lo hubiera abierto otro día, o en cualquier otro momento. Una botella de vino es como la vida misma: madura, evoluciona y adquiere complejidad. Luego llega a su culmen, como ese del 61, y empieza un declive constante e inexorable. Y sabe la hostia de rico.

Ahora es Miles el que se queda extasiado. La cara de Maya nos dice que es el momento oportuno, pero Miles sigue inmóvil. Necesita otra señal y Maya es lo bastante audaz para ofrecérsela: alarga la mano y la posa sobre la del hombre.

MILES

Pero también me gustan muchos otros vinos aparte del Pinot. Últimamente me gustan bastante los Riesling. ¿Te gustan los Riesling?

Ella asiente con una sonrisa de Mona Lisa en los labios.

MILES

(señalando)

¿El baño está por ahí?

MAYA

Sí.

Miles se levanta y se va. Maya suspira y saca un cigarrillo de su bolso.

Como en la escena de *Tú ganas, Jack* de Leonard, se trata de una seducción, pero en este caso entre dos personas muy sensibles: Maya, la sabia madre tierra, y Miles, el solitario emocional. Como la escena de *Lost in Translation* que veremos más adelante, es un intercambio de confidencias. Pero no se están confesando fallos personales; más bien, las acciones subyacentes de los dos personajes son provocaciones y promesas. Miles y Maya intentan vender sus virtudes el uno al otro con todas sus fuerzas.

En el subtexto de las palabras de Miles, este invita a Maya a acercarse a él, y en el subtexto de la respuesta de Maya, ella lo hace, y maravillosamente. De tal manera que no deja lugar a dudas sobre el deseo que siente por él, incluso le toca la mano y sonrío como Mona Lisa para animarle. Pero Miles se acobarda, sale corriendo al cuarto de baño y la deja frustrada.

Observemos, una vez más, cómo está la escena construida alrededor de una tercera cosa sobre la que gira el subtexto.

Voy a escribir de nuevo sus párrafos sin filtros, extrayendo las insinuaciones y las promesas del subtexto para ponerlas directamente en el texto, eliminando la tercera cosa.

#### MILES

Soy un tipo que no se deja conocer. Soy de piel fina y temperamental. No soy fuerte, no soy un superviviente de corazón duro. Necesito un mundo pequeño y acogedor, y una mujer que me mime. Pero si tienes paciencia y fe y me das cariño, sacarás las mejores cualidades de mí. No puedo ser yo el que se acerque. Tienes que venir tú. ¿Entiendes? Si me das el tipo de amor que necesito, me convertiré en el hombre más

excitante y brillante que jamás vayas a tener la suerte de conocer.

MAYA

Soy una mujer apasionada por la vida. Hora tras hora, día tras día, estación tras estación, maduro bajo la luz dorada del tiempo, degustando su valioso hechizo. Estoy en mi mejor edad: lo bastante mayor para haber aprendido de mis errores, lo bastante joven para crecer y evolucionar, de manera que, cada día que pase, me iré haciendo más completa, más increíble todavía. Cuando alcance mi apogeo, y créeme que lo estoy alcanzando en este instante contigo, tendré un sabor exquisito, realmente exquisito. Por favor, fóllame.

Una persona puede experimentar esos sentimientos, puede incluso albergar esos pensamientos de alguna manera vaga, pero nadie se atrevería a decir esas cosas tan impudicamente dolorosas en voz alta. El lenguaje sin filtros se vuelve insoportablemente cursi cuando se pone directamente en una charla de salón sobre ideas y anhelos. Los buenos actores se atragantarían con él.

Y, sin embargo, esas son exactamente las acciones que Taylor y Payne quieren que lleven a cabo sus personajes: que se pongan bajo una luz favorecedora y prometan la luna a fin de ganarse el amor del otro a base de provocaciones y promesas seductoras. Así las cosas, ¿cómo convertir esos pulsos de acción en diálogo? Dejándoles conversar.

¿Cómo conversa la gente? Utilizando lo que conocen como tercera cosa. ¿Y qué es lo que conocen estos personajes? Miles y Maya son expertos en dos temas: el vino y ellos mismos. Tienen un conocimiento amplio y práctico del primer tema, y un conocimientos romántico e

idealizado del segundo. Así que, utilizando la naturaleza del vino y su cultivo como metáfora de sus propias naturalezas, cada uno de ellos hace campaña para conseguir la estima del otro.

Como ya planteé al principio de esta sección, la clave es el vocabulario. El diálogo específico del personaje se origina en sus deseos no expresados y las acciones que pone en práctica para satisfacer esos deseos. Las acciones se convierten en palabras explícitas que traducen los pensamientos y sentimientos implícitos del personaje: las palabras precisas que solo ese personaje específico utilizaría en ese momento específico para esa acción en concreto.

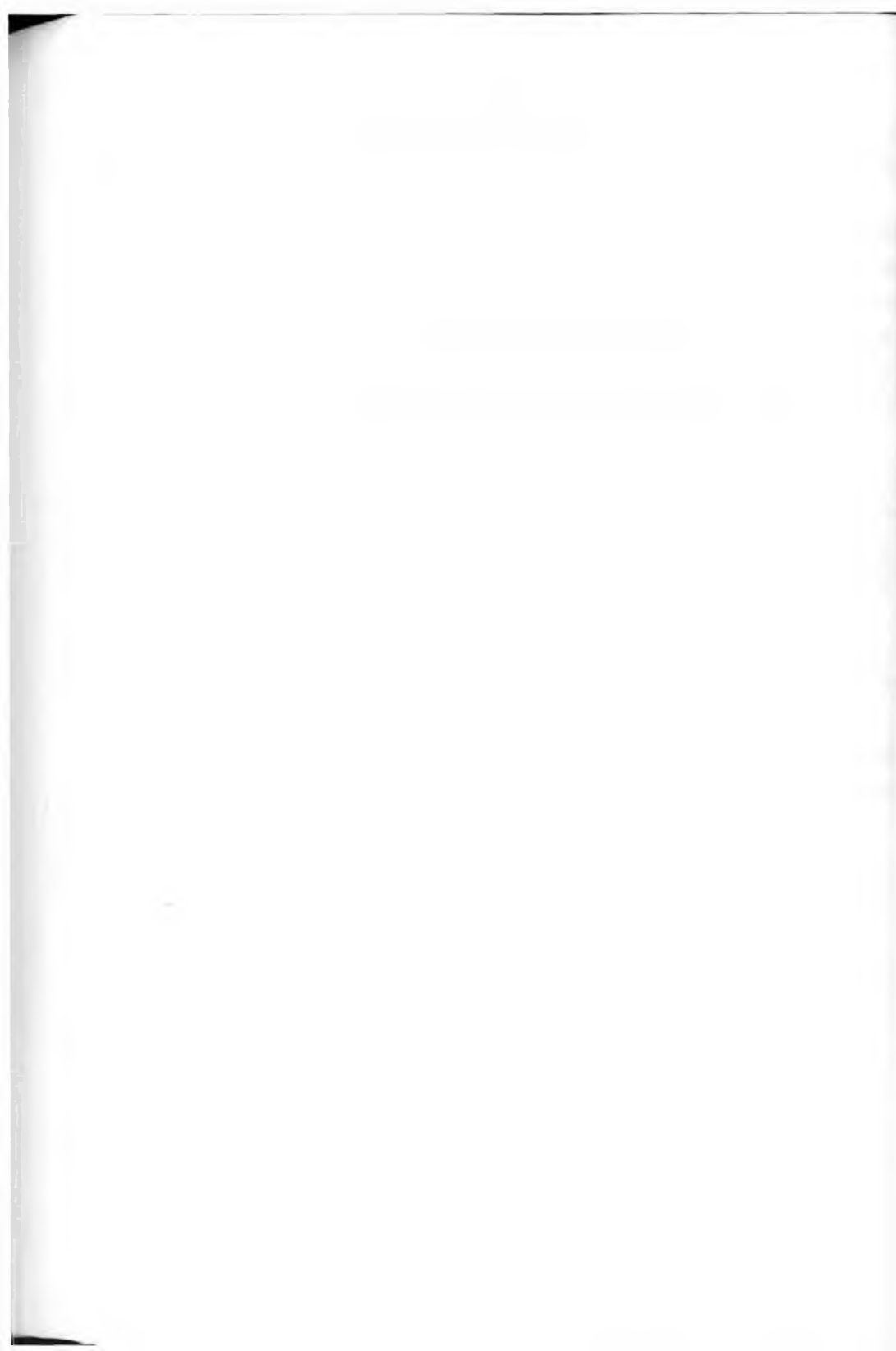
Basándose en la novela de Pickett, Payne y Taylor han aportado su conocimiento y perspicacia a Miles y Maya y les han dado a cada uno una voz y un vocabulario específico. Con intención de seducir, Miles y Maya se describen con el lenguaje del vino. Comparemos, por ejemplo, el lenguaje modal de Miles, sus adjetivos y adverbios sensibles, con el léxico directo de Maya, sus sustantivos y verbos.

Miles: «piel fina», «temperamental», «mimar», «fiel», «cariñoso», «frágil», «dolorosamente hermosas», «excitante», «brillante», «obsesivo»...

Maya: «vida», «algo vivo», «conecta a la vida», «la vida misma», «sol», «brillar», «verano», «evoluciona», «adquiere», «culmen», «sabe la hostia de bueno»...

Estos escritores saben escuchar a sus personajes.

**CUARTA PARTE**  
**La estructura del diálogo**



De vez en cuando nos encontramos con una historia fallida que desperdicia un diálogo sorprendentemente bueno. Todos hemos topado con historias mal contadas con diálogos penosos, pero rara vez vemos una historia maravillosamente contada arruinada por un diálogo espantoso. Y la razón es muy sencilla: una narración de calidad inspira un diálogo de calidad.

Como la fiebre que sube inesperadamente, un mal diálogo advierte de una infección peligrosa en algún punto de la historia. Pero, debido a que muchos escritores incipientes confunden los síntomas con la enfermedad, intentan remediar las escenas reescribiendo obsesivamente los diálogos, convencidos de que, una vez solucionada la parte verbal, la narración también mejorará. Pero las afecciones de personajes y situaciones no se pueden curar parcheando el diálogo borrador tras borrador con frases diferentes.

Para dejarlo tan claro como me sea posible: hasta que sepas de lo que estás hablando, no puedes saber cómo van hablando por ahí tus personajes. El orden en el que uno crea los componentes de su historia y la forma de unir todas esas piezas es exclusivo de cada uno. Pero, por muy caótico que sea el proceso que uno elija, al final el autor despliega un conocimiento divino de la forma (acontecimientos y diseño de personajes) y contenido (cultural, histórico y psicológico) para apoyar su narración desde el fondo hacia arriba, y para crear el diálogo desde el interior hacia fuera. El diálogo es el último paso, el glaseado del texto encima de capas y capas de subtexto.

Así que, antes de que estudiemos la estructura del diálogo, vamos a revisar los componentes básicos de la estructura de la historia.

## El incidente desencadenante

Al principio de la historia la vida del personaje central se encuentra en un estado de relativo equilibrio. Tiene sus más y sus menos. ¿Y quién no? A pesar de ellos, el protagonista ejerce un dominio razonable sobre su existencia... hasta que ocurre algo que altera radicalmente este equilibrio. A este acontecimiento lo llamamos **el incidente desencadenante**.

Desencadenar significa poner en marcha; «incidente» significa «acontecimiento». Este primer acontecimiento importante pone en marcha la historia al desbaratar la vida equilibrada del protagonista. El incidente desencadenante puede ocurrir por decisión propia (ella decide abandonar el trabajo y abrir su propio negocio) o por coincidencia (un rayo cae en su tienda y se queda sin su negocio). El incidente desencadenante puede dar a su vida un potente empujón en sentido positivo (descubre un producto nuevo maravilloso) o en sentido negativo (una empresa rival le roba su invento). El incidente desencadenante puede ser un acontecimiento social multitudinario (la empresa entra en bancarrota) o un tranquilo suceso interno (se da cuenta de que, en lo más profundo de su corazón, detesta su carrera)\*.

## Valores de la historia

El impacto del incidente desencadenante cambia de manera decisiva el signo de los valores que estaban en juego en la vida del personaje. Los **valores de la historia** son binarios, del tipo positivo/negativo, como vida/muerte, valor/cobardía, verdad/mentira, profundidad /superficialidad, madurez/inmadurez, esperanza/desesperación, justicia/injusticia, por mencionar unos cuantos. Una historia puede incorporar varios de

---

\* McKee, R., op. cit.



estos, en cualquier cantidad, variedad y combinación de valores, pero basa su contenido en un valor central irremplazable.

Y es un valor irremplazable porque determina la naturaleza fundamental de la historia. Si se cambia el valor central, se cambia el género. Por ejemplo, si un escritor sacara de la vida de sus protagonistas el binomio amor/odio y lo sustituyera por moralidad/inmoralidad, este cambio de valores centrales provocaría un giro de género de historia romántica a trama de redención.

Los valores de las escenas pueden ser muy complejos, pero, como mínimo, toda escena contiene por lo menos un valor en juego en la vida del personaje. Este valor está relacionado con el valor central de la historia. Las escenas dramatizan el cambio de signo en este valor. Una escena puede empezar con su valor, o valores, con una carga estrictamente positiva, puramente negativa o una mezcla de las dos. A través de conflictos y/o confesiones, el signo inicial del valor o valores cambia. Podría darse la vuelta (de negativo a positivo o de positivo a negativo), intensificarse (de positivo a más positivo o de negativo a más negativo) o debilitarse (de positivo puro a un positivo menos intenso, y lo mismo con el negativo). El instante preciso en el que la carga de uno o más valores cambia es el punto de inflexión de una escena. Por lo tanto, el acontecimiento de una escena tiene lugar en el momento en que un valor en juego en la escena cambia de signo.

## El deseo

Todo el mundo quiere tener un control razonable sobre su existencia. Al romper el equilibrio en su vida, el incidente desencadenante despierta el deseo natural del ser humano de recuperar el equilibrio. Es decir, que, esencialmente, todas las historias dramatizan la lucha de las personas

---

\* McKee, R., op. cit.

por poner en orden el caos de su vida, por pasar de la inestabilidad al equilibrio.

Los personajes actúan porque las necesidades exigen acciones, pero la complejidad de la vida se desliza por un laberinto de deseos. En última instancia, el arte de contar historias fusiona y organiza muchas corrientes de deseo en un flujo de acontecimientos. El narrador selecciona y elige solo aquellos deseos que quiere expresar en las escenas concretas que recorren su historia de principio a fin. Para entender este proceso necesitamos examinar los componentes del deseo y de qué manera impulsan la narración.

El deseo es una figura con cinco dimensiones:

1. **Objeto de deseo**
2. **Superintención**
3. **Motivación**
4. **Intención de la escena**
5. **Deseos sociales**

### 1. Objeto de deseo

Después de producirse el incidente desencadenante, al protagonista se le presenta un objeto de deseo, aquel que considera que debe obtener para restaurar la estabilidad de su vida. Este objeto puede ser algo físico, como cierta cantidad de dinero; o situacional, como la venganza de una injusticia; o conceptual, como la fe que le ayude a seguir viviendo. Ejemplo: una humillación en el trabajo (incidente desencadenante) ha arruinado la reputación del protagonista, alterando drásticamente el equilibrio de su vida, de manera que se empeña en alcanzar una victoria en su empleo (objeto de deseo) para restaurar el equilibrio.

### 2. Superintención

La superintención motiva a un personaje para intentar conseguir su objeto de deseo. Esta frase reafirma el deseo consciente del protagonista

en cuanto a su necesidad más profunda. Por ejemplo, el objeto de deseo anterior (una victoria en el trabajo) reformulado como superintención sería: ganar la paz interior a través de un triunfo público.

En otras palabras, el objeto de deseo es objetivo, mientras que la superintención es subjetiva: lo que el protagonista quiere frente al ansia emocional que le arrastra. El primer concepto proporciona al escritor una visión clara de la escena crítica que espera al final de la historia cuando el protagonista logre conseguir su objeto de deseo o no. El segundo concepto pone en contacto al escritor con los sentimientos del protagonista, con las necesidades interiores que impulsan la narración.

En toda historia, la superintención del protagonista podría decirse que es genérica (por ejemplo, hacer justicia a través de la venganza, encontrar la felicidad en el amor, vivir una vida con sentido), pero el objeto de deseo concreto (por ejemplo, el villano muerto, un compañero ideal, una razón para no suicidarse) le da originalidad a la historia. Sea cual sea el objeto de deseo, el protagonista lo quiere porque tiene que satisfacer su superintención, su profundo anhelo de lograr el equilibrio en su vida.

### 3. Motivación

No se deben confundir ni el objeto de deseo ni la superintención con la motivación. Las dos primeras responden a la pregunta «¿qué?»: ¿qué es lo que quiere el personaje conscientemente? ¿Qué necesita su subconsciente? La motivación responde al «¿por qué?». ¿Por qué necesita un personaje lo que cree que necesita? ¿Por qué persigue ese objeto de deseo en concreto? Y, si consigue lo que quiere, ¿logrará su éxito satisfacer realmente su necesidad?

Las raíces de la motivación se clavan profundamente en la infancia, y por eso son con frecuencia irracionales. Hasta qué punto entiende uno los porqués de las necesidades y deseos de sus personajes depende de cada uno. Algunos escritores, como Tennessee Williams, se obsesionan con las motivaciones; otros, como Shakespeare, las ignoran. En cual-

quier caso, lo que es esencial para escribir las escenas y sus diálogos es la comprensión de los deseos conscientes e inconscientes de los personajes.

#### 4. Intención de la escena

Cada escena da forma a la lucha del personaje momento a momento en la consecución de su objetivo vital. La **intención de la escena** se refiere a lo que un personaje quiere inmediatamente como paso en el esfuerzo a largo plazo de la superintención. Como resultado, las acciones que lleva a cabo y las reacciones que recibe en cada escena le acercarán más a su objeto de deseo o le alejarán de él.

Si el escritor le facilitara al personaje la intención de la escena, la escena se detendría. Por ejemplo, en una escena de un interrogatorio policial, el personaje A quiere que el personaje B deje de interrogarle. La intención de escena de A es interrumpir el interrogatorio. Si B se levantara y saliera de la sala, la escena se acabaría. B, por su lado, quiere que A le revele un secreto. Desde el punto de vista de B, su intención de escena es descubrir dicho secreto. Si A decidiera confesar, también eso acabaría la escena. La intención de la escena se refiere al deseo inminente y consciente del personaje: lo que quiere ahora mismo.

#### 5. Deseos sociales

Los **deseos sociales** de un personaje limitan sus oportunidades de acción. Todos somos permanentemente conscientes del estado de las relaciones entre nosotros y cualquier persona o cualquier objeto que nos rodea en la vida: la seguridad en el tráfico, la mesa que nos asigna el maître del restaurante, el lugar que ocupamos en la jerarquía del trabajo, para nombrar solo tres ejemplos públicos. Somos tremendamente conscientes de nuestra relación privada con los amigos, familiares y seres queridos. De la misma manera que estamos sintonizados con nuestro ser más íntimo, y nuestro estado relativo de bienestar físico, mental,

\* McKee, R., op. cit.

emocional y moral. Más aún, somos conscientes de nuestro lugar en el fluir del tiempo, de nuestras experiencias del pasado, la inmediatez del presente y de lo que esperamos del futuro. Estas relaciones intrincadamente entrelazadas crean nuestros deseos sociales.

Las relaciones se convierten en deseos de la siguiente manera: una vez establecidas, las relaciones forman los cimientos de nuestra existencia; ellas crean la organización que nos da el sentido de identidad y seguridad ante la vida. Nuestro bienestar depende de ellas. Procuramos eliminar las relaciones de carácter negativo, mientras al mismo tiempo intentamos mantener, si no mejorar, las relaciones positivas. Como mínimo, queremos que nuestras relaciones de cualquier índole estén bajo un control razonable.

Los deseos sociales, por lo tanto, no solo aglutinan el *statu quo* de la vida de un personaje; también atemperan su comportamiento. Los deseos sociales forman el muro de contención que todo personaje tiene en todas las escenas. Estos deseos de estabilidad prefijados limitan y moderan las acciones del personaje. Influyen en lo que el personaje dirá o no dirá para conseguir lo que quiere.

En principio, cuantas más relaciones de signo positivo acumule en su vida un personaje, tanto más contenido, más «civilizado», será su comportamiento. También es cierto lo contrario: cuando un personaje no tiene nada que perder... es capaz de hacer cualquier cosa.

En algunas culturas, debido a los usos sociales, uno puede decir todo lo que se le ocurra; en otras culturas, por la misma razón, se deben obedecer códigos no especificados de conducta y guardarse los pensamientos para uno mismo. La inmensa variedad de culturas de la humanidad ha creado un espectro de extremos opuestos que va de las culturas que son todo subtexto sin apenas texto a las culturas que son todo texto y muy poco subtexto. En ciencias sociales, estos extremos opuestos se conocen como culturas de contexto alto frente a culturas de contexto

bajo. En ficción, estas determinan la cantidad relativa de texto frente a la cantidad de subtexto.

Las culturas de contexto alto tienen un fuerte sentido de la tradición y de la historia. Cambian muy lentamente con el tiempo y por eso, de generación en generación, sus miembros comparten muchas creencias y experiencias comunes. Una cultura de contexto alto será relacional, colectivista, intuitiva y contemplativa. Dan un gran valor a las relaciones interpersonales establecidas dentro de una comunidad con un tejido social muy cerrado (los nativos americanos, por ejemplo).

Como consecuencia, en estos grupos cerrados hay muchas cosas que no hace falta decir, porque sus miembros pueden fácilmente extrapolar conclusiones de la cultura y las experiencias que comparten. La mafia italiana es uno de estos grupos cerrados. En *El padrino*, cuando Michael Corleone dice «Mi padre le hizo una oferta que no podía rechazar», todo un episodio de extorsión queda brutalmente claro. Y luego, Michael le va a explicar la cuestión a Kay Adams para dejársela clara, porque ella no pertenece al grupo cerrado.

Las culturas de contexto alto, tales como las de Oriente Próximo y Asia, tienen una diversidad étnica y social baja. Se valora la comunidad por encima de la individualidad. Para explicar las cosas, los miembros de los grupos cerrados confían más en sus antecedentes comunes que en las palabras. Por lo tanto, el diálogo en las culturas de contexto alto requiere una economía extrema y una elección de palabras muy precisa porque en estos ambientes unas cuantas palabras sutiles pueden expresar un mensaje complejo explícitamente.

Desde el punto de vista de la conversación, los personajes que pertenecen a culturas de contexto bajo, como la norteamericana, tienden a explicar las cosas mucho más porque las personas que les rodean provienen de una amplia variedad de orígenes raciales, religiosos, de clase y de nacionalidad. Incluso dentro de la misma cultura general, aparecen

---

\* Hall, E. T., op. cit.

estas diferencias. Baste comparar, por ejemplo, dos estereotipos norteamericanos: una persona de Luisiana (una cultura de contexto alto) con una neoyorquina (una cultura de contexto bajo). La primera utiliza unas pocas palabras concretas y silencios prolongados, mientras que la segunda habla abiertamente y sin parar.

Lo que es más, en culturas de contexto bajo, las experiencias compartidas cambian constante y drásticamente, creando así vacíos en la comunicación de una generación a la siguiente. En las sociedades formadas por emigrantes, como es la de los Estados Unidos, los padres y los hijos tienen dificultades de comunicación notorias y acaban en largas discusiones a gritos. Los personajes se vuelven más charlatanes y explícitos a medida que el subtexto se hace más superficial.

### **Las fuerzas antagónicas**

Cuando un personaje persigue un objeto de deseo, consciente o instintivamente concibe acciones para provocar reacciones favorables en el mundo que le rodea, con la esperanza de que eso le proporcionará una vida más equilibrada. Pero, en vez de lograr la cooperación de los demás, sus acciones a veces despiertan fuerzas antagónicas que frustrarán sus esfuerzos. Su mundo entonces puede reaccionar de manera inesperada, con mayor fuerza, en contra de lo que había esperado. Esta sorprendente violación de sus expectativas puede alejarle o acercarle más a su objeto de deseo, pero, tanto si es así como si no lo es, las cosas no transcurrirán tal como lo había planeado.

La expresión **fuerzas antagónicas** no se refiere necesariamente a un antagonista o villano. Los villanos pertenecen a ciertos géneros y, en su lugar adecuado, un supervillano, como es el caso del Terminator, puede ser un antagonista fascinante. Pero con fuerzas antagónicas me refiero a fuerzas contrarias a uno, o a todos, de los cuatro niveles de conflicto:

1. **Conflicto físico.** Las fuerzas titánicas del tiempo, el espacio y cualquier objeto que se encuentre en el universo natural o hecho por el hombre. No tener tiempo para hacer algo, estar demasiado lejos para hacerlo y los impedimentos de la naturaleza, desde los tornados a los virus. A estas fuerzas naturales, los géneros fantásticos añaden fuerzas sobrenaturales y mágicas de una variedad asombrosa e imaginación ilimitada.
2. **Conflicto social.** Las poderosas fuerzas de las instituciones y de las personas que las dirigen. Todos los niveles de los gobiernos y los órganos legales que imponen, todas las religiones, corporaciones, escuelas, hospitales, hasta las obras benéficas. Todas las instituciones constituyen una pirámide de poder. ¿Cómo se les gana? ¿Cómo se pierde? ¿Cómo se mueve uno por la pirámide del poder?
3. **Conflicto personal.** Las complicadas relaciones de intimidad entre amigos, familia y amantes, que van desde la infidelidad a las discusiones tontas por el dinero.
4. **Conflicto interno.** Las fuerzas contradictorias en el interior de la mente, el cuerpo y las emociones de un personaje. ¿Cómo sobrellevar que la memoria te traicione, que el cuerpo no responda o que tus sentimientos nublen el sentido común?

A lo largo de la dinámica progresión de una historia, las fuerzas de estos diferentes niveles crecen en fuerza e interés, haciendo que la narración sea más profunda y abierta. A medida que estas complicaciones adquieren importancia, el protagonista reacciona recurriendo cada vez con más fuerza a su voluntad y a sus capacidades mentales, emocionales y físicas, haciendo un esfuerzo cada vez mayor para restaurar el equilibrio en su vida\*.

---

\* McKee, R., op. cit.

## La espina dorsal de la acción

La **espina dorsal de la acción** en una historia es la permanente lucha del protagonista por alcanzar su objeto de deseo. Su inagotable afán, aguijoneado por su superintención, la lucha contra las fuerzas antagónicas, impulsa toda la narración desde el incidente desencadenante a lo largo de toda la progresión de la historia hasta llegar al momento crítico de la decisión final del protagonista y la acción final, que acaba con un momento de resolución.

Lo que hace el protagonista (o cualquier personaje) escena a escena, o dice línea a línea, no es más que una táctica de conducta. Porque, ocurra lo que ocurra en la superficie, sean cuales sean las actividades externas que atrapen nuestra mirada o nuestro oído, una implacable gran espina dorsal de la acción del protagonista atraviesa todas las escenas.

Dado que los demás suelen ser la fuente más común de complicaciones, la actividad más común que conduce la espina dorsal de la acción es la conversación. Y como los cinco movimientos principales de la historia (incidente desencadenante, complicaciones progresivas, crisis, clímax y desenlace), la conversación tiene sus propios cinco niveles: deseo, fuerzas antagonistas, elección de acción, acción/reacción y expresión.

De estos niveles, la expresión es la actividad que traslada la acción del personaje al mundo. Casi siempre suele ser un diálogo, pero podría ser apretar un puño o plantar un beso, lanzar un plato hasta el otro lado de la habitación o sonreír falsamente, todas las actividades no verbales que pueden acompañar o sustituir al diálogo.

Imaginemos esta historia: eres un escritor primerizo que quiere situarse en la profesión. En ese lugar secreto en el que te ocultas del mundo te sientes incompleto e incapaz de enfrentarte a la vida. Sueñas con un triunfo que pudiera aportarte reconocimiento y equilibrio: una novela, una obra de teatro o un guión de calidad espectacular (objeto de deseo). Esa necesidad tuya de alcanzar el éxito artístico (superintención) es lo que estimula tu vida literaria (espina dorsal de la acción).



Te sientas (escena) y luchas por tu sueño, intentando escribir una página de diálogo (elección de acción). Esperas que esto despierte tu visión interna de los personajes y de los acontecimientos futuros (intención de la escena). Pero antes de empezar, ya sabes que te van a asaltar las fuerzas adversas: tu madre va a llamar, el bebé se despertará, el miedo a fracasar te retorcerá el estómago, la tentación de abandonar te susurrará al oído (fuentes de antagonismo). Ante la presencia de estas fuerzas, decides permanecer sentado ante el escritorio y perseverar (elección de acción). Y así, escribes y reescribes una y otra vez el mismo fragmento (acción). Pero tu diálogo tropieza a cada paso, balbucea y solo consigues que sea peor (fuerzas antagónicas). Escupes una sarta de improprios compuestos: «hijo de...», «maldito...», «tu... madre» (expresión). De repente, como salido de la nada, un nuevo ángulo de ataque surge en tu mente (reacción). Surge un diálogo que da nueva forma a la escena con una fuerza sorprendente (acción). Te apoyas en el respaldo y susurras: «Uf, ¿de dónde ha salido esto?» (expresión).

Todo deseo y acción inmediatos, por muy triviales que parezcan, incluso algo tan insignificante como tomar un sorbo de café mientras piensas, está relacionado de alguna manera con tu deseo futuro y la consecución del logro literario. Momento a momento, tu vida se mueve a lo largo de una espina dorsal de acción que pasa por el deseo, la sensación de antagonismo, la elección de acción, la acción/reacción y la expresión.

Y lo mismo que a ti les ocurre a tus personajes. En tu vida como en tus historias\*.

### **Progresión de la historia**

Las escenas que conforman la espina dorsal de la acción no solo se mueven dinámicamente entre los valores positivos y negativos de la historia,

---

\* McKee, R., op. cit.

también trazan un arco de progresión del conflicto. Mientras que el personaje avanza esforzadamente hacia su objeto de deseo, las fuerzas antagónicas crecen exigiendo más y más de su interior y generando una amenaza cada vez mayor que demanda una mayor fuerza de voluntad para tomar decisiones cada vez más arriesgadas.

Al final, llega un momento en que el protagonista ha agotado todas las acciones posibles, excepto una. Obligado a enfrentarse con el conflicto más fuerte y decisivo de su vida, el protagonista tiene que elegir una acción definitiva como último esfuerzo para devolver el equilibrio a su vida. Toma una decisión crítica. Elige una acción climática y la pone en práctica. El resultado de este clímax final es que o consigue lo que quiere o fracasa en el intento. Fin de la historia. Puede que sea necesaria una escena resolutive final para atar algunos cabos sueltos y permitir al lector/espectador que recapitule sus ideas y se recupere de sus emociones\*.

### **Puntos de inflexión**

Teóricamente, todas las escenas contienen un punto de inflexión. Algo que se transforma en el instante en que el valor en juego de la escena cambia dinámicamente de positivo a negativo o de negativo a positivo. Dicho cambio desplaza al personaje más lejos (negativo) o más cerca (positivo) de su objeto de deseo en relación con el punto de inflexión de la escena anterior. Los puntos de inflexión hacen avanzar la escena por la espina dorsal de la acción hacia la satisfacción o insatisfacción final del deseo del protagonista en el clímax narrativo.

Un punto de inflexión solo puede crearse de una de estas dos maneras: por acción o por confesión. Un acontecimiento es el resultado de una acción inmediata y directa o del descubrimiento o la confesión de un secreto o un hecho antes desconocido. Dado que el diálogo puede

---

\* McKee, R., op. cit..

expresar los mismos hechos («Me voy para siempre») como información («Me casé contigo por tu dinero»), puede cambiar el valor de una escena mediante la acción, la confesión o ambas cosas a la vez. Si una escena no tiene punto de inflexión, si su valor no cambia de alguna manera, la escena no pasa de ser un fiasco meramente informativo. Demasiados fiascos seguidos hacen que la historia caiga en un tedio insoportable.<sup>\*</sup>

### Progresión de la escena

«Progresión» significa la continua superación de acciones y acontecimientos previos. Cada escena crea un punto de inflexión que hace avanzar la línea narrativa superando el punto de inflexión de la escena anterior. Cada secuencia de acontecimientos provoca un cambio moderado que supera a los anteriores en cuanto a su impacto en las vidas de los personajes, para bien o para mal. El clímax de cada acto aporta un impacto significativo.

Pero da igual si una escena produce un cambio más o menos importante en la historia, la escena progresa en sí misma acumulando *beats* de comportamiento, de manera que cada acción/reacción se suma al *beat* anterior hasta alcanzar al punto de inflexión de la escena.<sup>\*\*</sup>

### El *beat*

Como sucede con los objetos físicos sujetos a la tercera ley de Newton, a toda acción verbal le corresponde una reacción. El *beat* es una unidad de escena que contiene tanto una acción como una reacción de alguien o algo en algún momento de la situación. Generalmente, la respuesta corresponde a otro personaje, pero podría llegar del interior del mismo personaje que ha realizado la acción.

<sup>\*</sup> McKee, R., op. cit..

<sup>\*\*</sup> McKee, R., op. cit..

Imaginemos que el personaje A insultara al personaje B. El personaje B podría reaccionar de mil maneras diferentes, tal vez devolviéndole el insulto, o riéndose del personaje A. O el personaje A podría reaccionar a su propia acción y pedir perdón. O A podría arrepentirse de lo que ha dicho y sentir remordimientos, pero no decir nada. O el personaje B, que no habla el mismo idioma, recibe el insulto con una sonrisa. Estos intercambios de acciones sucesivos van construyendo la escena. Teóricamente, cada *beat* se acumula al *beat* anterior y prepara el siguiente. Este constante progreso de los *beats* anteriores dentro de una escena genera la progresión del diálogo, y va dando forma a lo que será su punto de inflexión.

### Cinco pasos de comportamiento

Cuando los personajes utilizan lo que dicen para lograr lo que desean, la actividad habitual de la conversación se convierte en la acción intencionada del diálogo. La acción verbal, y de hecho cualquier conducta, evoluciona siguiendo cinco etapas, del deseo al antagonismo, de este a la elección, a la acción y a la expresión. Debido a que muchas veces las personas reaccionamos en una fracción de segundo, estos pasos parecen estar fundidos en uno solo porque vuelan del primero al último sin distinguirse. Pero eso es en la vida real, no en la escritura. Independientemente de lo rápidas e instintivas que puedan parecer las cosas, los cinco pasos están siempre ahí. Para que veamos lo más claramente posible el proceso de la conducta del personaje, vamos a examinar estos cinco pasos con detalle y a cámara lenta:

**1. Deseo.** En el instante en que entra el desequilibrio en la vida de un personaje (incidente desencadenante), este reacciona planteándose (o al menos, presintiendo) lo que debe conseguir para que su vida vuelva a el equilibrio anterior (objeto de deseo). Su propósito omnipresente de conseguir el objeto de deseo (superintención) da motivación a su búsqueda activa (espina dorsal de la acción). A medida que se va avanzando es ella,

en cada momento específico (escena) tiene que satisfacer un deseo inmediato (intención de la escena) con el fin de conseguir acercarse a su objeto de deseo. El deseo consciente de la intención de la escena y el impulso subyacente de la superintención influyen en cada una de las decisiones de acción que toma. Pero sus deseos sociales limitan sus opciones porque influyen en lo que no puede o no quiere hacer.

**2. Sensación de antagonismo.** Sin embargo, antes de que el personaje pueda actuar debe percibir o reconocer las fuerzas antagónicas inmediatas que le obstaculizan el camino. En qué medida esta comprensión sea consciente o inconsciente, realista o errónea, depende de la psicología del personaje, las características de su situación y la historia que el autor quiera contar.

**3. Elección de acción.** Entonces, el personaje decide realizar una acción concreta con la intención de provocar una reacción de su mundo que le acerque a su intención de escena. Una vez más, hasta qué punto sea deliberada o intuitiva esta elección dependerá de la naturaleza del personaje y su situación.

**4. Acción.** La actividad que el personaje decida realizar para llevar a cabo su acción puede ser física o verbal, o ambas cosas. El deseo es el motor de la acción, y la acción es el motor del diálogo.

**5. Expresión.** El escritor concibe el diálogo en la medida en que la acción del personaje necesita de las palabras para llegar a realizarse.

Para crear una escena, un autor tiene que separar los eslabones de la cadena de comportamientos y prestar gran atención a cada uno de ellos. (Lo consciente o inconsciente que sea esa «atención» puede variar de un escritor a otro. Oscar Wilde dijo una vez que un autor se pasa una mañana entera decidiendo si pone una coma y toda la tarde quitándola. Pero eso decía Wilde. Para otros escritores las comas no son más que un estorbo.) Y finalmente, haya costado lo que haya costado redactar el diálogo perfecto, el escritor vuelve a reunir los eslabones para que transcurran en el intervalo de tiempo que necesita un actor para interpretarlo o un lector para leerlo.

Es imposible saber exactamente lo que va a decir un personaje en este quinto paso hasta que hayamos respondido a estas preguntas: ¿qué es lo que quiere el personaje? ¿Qué le impide obtenerlo? ¿Qué es capaz de hacer en su esfuerzo por alcanzar su objetivo?

Una escena no está viva por su actividad verbal, sino por la acción que el personaje efectúa con sus palabras. Así que, antes de escribir un diálogo, debemos hacernos preguntas y encontrar las respuestas que nos guíen por el camino del deseo, el antagonismo, la decisión y la acción hasta acabar en la expresión: el diálogo que contribuya a dar forma a la escena y darle un giro.

### Introducción a siete casos de estudio

Los cinco estadios del comportamiento de los personajes se fusionan en armonía para crear un subtexto gradual que encuentra su expresión definitiva en el diálogo. Para enseñar cómo funciona esto, vamos a examinar cinco escenas dramatizadas (dos de guiones televisivos; una de una obra de teatro, una novela y un guión de cine respectivamente), más dos fragmentos en prosa de diálogo narrado. Cada uno de los autores utiliza un equilibrio, un tipo y una intensidad de conflicto visiblemente diferentes. Las cualidades del conflicto determinan las cualidades de la acción, y estas a su vez determinan las cualidades de la forma de hablar. Basándonos en esto, en los seis capítulos siguientes veremos cómo los comportamientos de los personajes, la dinámica de los *beats* y, sobre todo, el tono del diálogo de cada escena, intervienen a siete niveles claramente diferenciados.

**Conflicto equilibrado:** en el episodio «Los dos Tonys» de *Los Soprano*, el creador de la serie David Chase y su coguionista Terence Winter dejan que sus protagonistas se midan en un dúo de iguales muy reñido.

**Conflicto humorístico:** el episodio «Autor, autor» de *Frasier*, escrito

por Don Seigel y Jerry Perzigian, exagera el conflicto equilibrado hasta unos límites de locura total.

**Conflicto asimétrico:** en *Un lunar en el sol*, la dramaturga Lorraine Hansberry contrasta la agresiva acción verbal de un personaje con la resistencia silenciosa de otro.

**Conflicto indirecto:** en *El gran Gatsby*, los personajes de F. Scott Fitzgerald se manipulan mutuamente con palabras de antagonismo encubierto.

**Conflicto reflexivo:** el capítulo diecisiete compara el uso del diálogo narrado en dos novelas: en *La señorita Else* Arthur Schnitzler hace uso de esta técnica para construir el conflicto interior de su protagonista contra sí mismo; mientras que en *El museo de la inocencia* el protagonista de Orhan Pamuk confiesa sus batallas interiores directamente al lector.

**Conflicto implícito:** en *Lost in Translation* la guionista Sofia Coppola suspende a sus protagonistas sobre las profundidades de sus tensiones internas, para enfrentarse a sí mismos rodeados por las sombras de conflictos del pasado.

Los siguientes capítulos demuestran un método de trabajo para el análisis de escenas que fragmenta cada una de ellas en sus elementos, separa las acciones del subtexto, las etiqueta con sus verbos y después descubre cómo se expresan estas acciones a través del diálogo. La técnica empieza descomponiendo una escena en sus *beats*.

En las últimas décadas los escritores han desarrollado tres significados diferentes para el término «*beat*». En los primeros borradores de un guión cinematográfico, algunos guionistas usan esa palabra para describir los puntos de inflexión de la historia: «En el primer *beat* del argumento ellos se conocen; en el segundo *beat* se enamoran». Muchas veces tanto autores de teatro como guionistas de cine sitúan el término entre paréntesis en una columna de diálogo para indicar una breve pausa. Pero con el propósito de explorar cómo inspira el diálogo la vida interior de una escena, yo lo uso con su sentido original: una unidad de acción/reacción. Una acción inicia un *beat*; la correspondiente reacción lo termina.

Cuando una escena resulta falsa o sin vida, rara vez encontramos la causa en el lenguaje del diálogo. Lo más probable es que el fallo se oculte en el subtexto. Por ese motivo descomponemos la escena en *beats*, para descubrir las acciones y reacciones subtextuales que no funcionan y provocan esos defectos. Un análisis pormenorizado nos ayuda a reconstruir los *beats* de la escena y, de este modo, a crear de nuevo su diálogo.

Independientemente de las veces que se repita un patrón de acción/reacción, este solo constituye un único *beat*. Una escena no puede progresar a menos que el *beat* cambie, y los *beats* no pueden cambiar hasta que los personajes modifiquen su táctica. De hecho, la señal inmediata más frecuente de que una escena no funciona es la repetición de *beats*: cuando los personajes utilizan la misma táctica para realizar esencialmente la misma acción una y otra vez, valiéndose para hacerlo de diferentes palabras, párrafo tras párrafo. Estos *beats* duplicados se ocultan bajo la palabrería de una escena y muchas veces requieren un análisis profundo *beat a beat* para sacar a la luz sus defectos.

De todas formas, y antes de que sigamos adelante, una nota de advertencia: nadie te puede enseñar a escribir. Yo solo puedo definir la forma y la función de una escena, exponer sus componentes y analizar su funcionamiento interno. Aunque los principios de la estructura escénica estimulan la creatividad, no son el proceso creativo en sí. Los siguientes seis capítulos son unos análisis lógicos y a posteriori de una obra acabada. Mis desgloses no pretenden conocer el proceso del escritor o escritora, ni seguir su experiencia creativa real.

Sin embargo, de una cosa sí estoy seguro: la escritura rara vez avanza de manera lineal. A la creatividad le gusta seguir un camino en zigzag: prueba/error, entusiasmo/depresión, por aquí y por allá, un borrador detrás de otro, y de otro, y de otro más. El conocimiento de la historia y la estructura de las escenas refuerza el trabajo, estimula las ideas y guía las correcciones, pero un autor tiene que descubrir mediante su proceso creativo cómo usar su talento y experiencia exactamente para pasar de la inspiración al último borrador.



THE UNIVERSITY OF CHICAGO  
LIBRARY

### *Los Soprano*

*Los Soprano* estuvo emitiéndose en HBO desde enero de 1999 hasta junio de 2007. Sus ochenta y seis episodios cuentan la historia de Tony Soprano, un capo de la mafia de Nueva Jersey, interpretado por James Gandolfini. David Chase, el creador de la serie, construyó este personaje complejo y multidimensional alrededor de una contradicción básica: por un lado, Tony comete actos violentos, tiránicos y criminales; por otro lado, es víctima de unas pesadillas aterradoras y de repentinos e inexplicables ataques de pánico.

Al darse cuenta de que este trastorno de pánico podría costarle la vida, Tony busca la ayuda de una psiquiatra, la doctora Jennifer Melfi (Lorraine Bracco). Durante las siguientes cuatro temporadas, en las sesiones que comparten debaten sobre dilemas morales, tensiones sexuales y los arranques de ira incontenible de Tony, hasta que este da por terminada la terapia.

En el primer episodio de la quinta temporada, Tony se convence a sí mismo de que está locamente enamorado de Melfi y se lanza a la conquista amorosa. Muchas veces ha flirteado con ella, pero ahora se reviste con su mejor actitud de conquistador y le propone que salgan a cenar dos veces. Ella declina la invitación las dos veces, pero él insiste hasta que tienen una discusión en el despacho de la doctora.

Voy a revisar su enfrentamiento con un ojo puesto en los cuatro estados esenciales de la escena: 1) cómo los cinco pasos del comportamiento (deseo, antagonismo, elección, acción y expresión) se reflejan en las intenciones y tácticas de la escena; 2) cómo los *beats* de acción/reacción dan forma a la progresión; 3) cómo cambian de signo los valores en

juego; y 4) cómo alimentan e inspiran el diálogo específico de cada personaje estas bases sobre las que se cimenta.

Voy a conducirlos por este análisis desde el interior para recordar una vez más que la expresión hablada del personaje es el resultado final de todo lo que ha pasado antes, una manifestación superficial de las capas de vida que hay debajo de las palabras. Cuanto más fuerte sea la escena por dentro, más potente será el diálogo.

Para empezar: si le preguntáramos a Tony qué es lo que quiere (deseo) y qué es lo que le impide conseguirlo (antagonismo), nos diría que quiere conquistar el amor de Melfi, pero ella se resiste porque no es capaz de ver al otro Tony, al Tony que es un buen chico. La intención de escena de Tony es seducir a Melfi, y su táctica (acción) es demostrarle que es un buen chico.

Si le hiciéramos las mismas preguntas a la doctora Melfi, nos diría que lo que ella quiere es ayudar a Tony a superar sus problemas emocionales (deseo), pero su empeño en llevar su relación del terreno profesional al terreno personal hace que eso sea imposible (antagonismo). La intención de escena de Melfi es ayudar a Tony a cambiar para mejor, y su táctica (acción) es hacer que se enfrente con la verdad.

Sin embargo, si nos fijamos más allá de los gestos románticos de Tony, nos daremos cuenta de que el valor principal en su vida es el poder. Su disfraz de Romeo enmascara un apetito subconsciente, no de sexo, sino de posesión. Necesita dominar a la única persona que ha ejercido algún poder sobre él en toda su vida, la doctora Melfi.

Pero Melfi le atiza fuerte con su doble directo de verdad y moralidad. Ella conoce la auténtica naturaleza inmadura y sociópata de Tony. Al enfrentarse a los elevados patrones morales y al valor de la mujer (antagonismo), Tony duda y se tambalea. Entonces, su yo más oscuro, ansioso por recuperar el poder, le incita subrepticamente para que se la lleve a la cama y le haga disfrutar del orgasmo de su vida. De esta manera, cree él, la coraza moral de ella se quebrará y se arrojará en sus brazos, fascinada y sumisa. Es decir que su deseo subconsciente (superintención) es sojuzgar a Melfi.

La doctora Melfi le dice que quiere ayudarle, desde el punto de vista terapéutico; y, conscientemente, desde luego, lo dice en serio. Pero si miramos más allá de su personalidad prudente y profesional, percibimos algo opuesto a la discreción y la objetividad. Vemos a una aventurera enamorada del peligro.

Pensemos en esto: durante sus años en la universidad Melfi podía haber elegido entre multitud de opciones profesionales, pero eligió la psiquiatría clínica. Ahora, vamos a visualizar el día a día de una psiquiatra.

Imaginemos la tremenda fortaleza mental y el valor emocional que debe hacer falta para hurgar en los oscuros rincones oscuros de almas que la vida ha destrozado. Pensemos en el daño que tiene que hacer al terapeuta escuchar con empatía las confesiones infelices, atormentadas y descorazonadoras de neuróticos y psicóticos, hora tras hora, día tras día. En mi opinión, casi nadie se podría dedicar a esa profesión de no ser que, en lo más profundo de su ser, le pareciera fascinante, incluso apasionante, explorar las junglas llenas de peligros de las mentes ajenas.

La dimensión central de la doctora Melfi pone su apariencia de persona que huye del riesgo por delante de su verdadera personalidad arriesgada. Para expresar su naturaleza contradictoria, los escritores la lanzan a una relación dinámica e intermitente con Tony Soprano que dura toda la serie.

Poco después de que la doctora Melfi empiece a ver a Tony Soprano como paciente, descubre que es un asesino y capo de la mafia. Al principio le parece que su única alternativa es acabar con esa relación, pero con el tiempo consigue superar sus reparos y sigue tratándole. Las preguntas indiscretas que le hace sobre sus padres muchas veces le sacan de quicio y provocan más de una ruptura en la terapia. Pero una vez que su ira se calma, ella siempre vuelve a aceptar que Tony regrese, a pesar de que sabe que algún día puede dirigir su violencia contra ella.

Casi al final de la primera temporada, Tony le revela que algunos gánsteres rivales planean matarla porque temen que, durante la terapia, le haya desvelado secretos de la mafia. Melfi se oculta mientras Tony da

caza a los criminales y los mata. Una vez pasado el peligro, Melfi retoma las sesiones con Tony.

Ese comportamiento de suspender y reiniciar la terapia repetidamente hace que nos planteemos una pregunta: ¿por qué iba a poner en peligro su vida una psiquiatra para tratar a un criminal ostensiblemente impulsivo y sociópata? Una posible respuesta:

Mientras que su preocupación consciente por una relación doctora/paciente segura encubre su verdadero deseo, lo que realmente desea en su subconsciente es todo lo contrario a la seguridad; ansía el riesgo, el riesgo de vida o muerte. Su superintención busca la emoción euforizante que solo se puede encontrar junto a la mecha encendida del peligro.

Tres valores trazan el arco de la escena: juntos/separados en la relación doctora/paciente; autoengaño/autopercepción en la cabeza de Tony; y el valor principal, amenaza/seguridad en la vida de la doctora Melfi. Cuando arranca la escena, estos valores empiezan con los dos personajes juntos en el plano verbal (positivo), Tony ciego a su identidad moral (negativo) y, lo más importante, la doctora Melfi arriesgando su vida al desafiar a su peligroso paciente (negativo).

La escena enfrenta a dos personalidades fuertes en un conflicto equilibrado que se resuelve en trece *beats*. Los doce primeros están formados por las acciones de Tony con las reacciones de la doctora Melfi, pero el último invierte la situación y hace que Tony salga de la habitación.

A continuación, tenemos una transcripción de la escena tal como fue emitida, impresa en negritas. Hay que leer primero las partes en negrita todas seguidas, saltándose mi análisis. Al hacerlo, debemos escuchar el diálogo en la cabeza o, mejor aún, interpretarlo en voz alta y experimentar lo que sería emocionalmente vivir este conflicto, primero desde el punto de vista de Tony, y luego desde el de la doctora Melfi.

Una vez que se haya adquirido una idea de cómo es el arco de la escena, hay que volver a leerlo con mi análisis de los *beats*, su subtexto y la forma que adquiere la acción.

**DESPACHO DE LA DOCTORA MELFI. INT. TEMPRANO POR LA TARDE**  
 Mientras los **PACIENTES** de una terapia de grupo van saliendo, Tony entra con aire de niño perdido

*BEAT 1*

La doctora Melfi levanta la mirada, sorprendida de verle.

**MELFI**

Anthony.

Mientras Tony baja la mirada, avergonzado, la doctora Melfi se acerca a él con paso decidido.

**MELFI**

Hola.

**TONY**

(con una sonrisa tímida)

¿Qué hay?

**ACCIÓN:** Tony despliega su encanto.

**REACCIÓN:** Melfi se prepara para los problemas.

**SUBTEXTO:** ese mismo día, Tony le ha pedido dos veces a la doctora Melfi que salga a cenar con él, y ella le ha rechazado las dos veces. Tony tiene la impresión de que está entre dos aguas, así que se muestra sensible y tímido, con la intención de despertar su lástima. Por debajo de su alegre saludo, ella se pregunta por qué ha vuelto una vez más y se prepara para una tercera discusión.

*BEAT 2*

**TONY**

(entregándole un sobre)

Un amigo mío tenía esto y no podía usarlos. Y he pensado que, bueno, a lo mejor podríamos...

(explicando)

**Billetes... Las Bermudas...**

(inicia un pequeño baile)

**... reserva en el Hotel Elbow Beach.**

**MELFI**

(asombrada)

**¿Rechazo una maravillosa invitación a cenar y crees que me voy a ir de viaje contigo?**

ACCIÓN: Tony hace una proposición.

REACCIÓN: Melfi le llama idiota.

SUBTEXTO: Tony ha comprado los billetes él mismo. No solo le miente respecto a eso, sino que, mucho peor, su acción subyacente trata a la doctora Melfi como una puta. Una cena para dos podría costar unos doscientos dólares; un fin de semana en el hotel de cinco estrellas Elbow Beach supondría varios miles. Tony sube la oferta creyendo que ella ha rechazado las ofertas anteriores porque eran demasiado baratas.

La falta de respeto y los delirios de Tony ofenden a la doctora, pero, sabiendo que él es proclive a la violencia, evita el enfrentamiento directo respondiendo a sus insultos con una pregunta retórica. Esta táctica verbal clásica plantea una pregunta, pero no para obtener una respuesta; da por supuesto que la respuesta está en la pregunta. O sea que, si quisiéramos escribir el diálogo de Melfi sin filtros, sería algo como: «¿Qué clase de hombre cree que se va a acostar conmigo solo porque me lleva a las Bermudas? Un idiota».

*BEAT 3*

**TONY**

**Bueno, ese tipo no podía usarlos y, ya sabes, me los ha regalado y ¿qué querías que hiciera, tirarlos?**

**La doctora Melfi se queda callada.**

**ACCIÓN:** Tony se declara inocente.

**REACCIÓN:** Melfi evita el conflicto.

**SUBTEXTO:** Tony trata de quitarle importancia a la crítica de la mujer fingiendo que su proposición no era manipuladora, sino simplemente práctica: él es la víctima inocente de la generosidad de un amigo.

La doctora Melfi sabe que los billetes los ha comprado él como soborno sexual, pero en vez de ponerle en evidencia, hace de su silencio un arma. En el contexto adecuado, negarse a hablar puede ser más poderoso que cualquier cosa que se pueda decir.

*BEAT 4*

**TONY**

(continúa)

**Venga, doctora. Me lo estoy jugando todo. Casi me has convertido en un acosador.**

**MELFI**

**Escúchame, Tony. No voy a salir contigo, ¿vale? Y no es porque no seas atractivo o porque no crea que no fuera a pasarlo bien. Sencillamente, es algo que no voy a hacer. Me gustaría que respetaras mi decisión y que intentaras aceptar que sé lo que es mejor para mí. ¿De acuerdo?**

**Larga pausa.**

**ACCIÓN:** Tony intenta dar lástima.

**REACCIÓN:** Melfi le culpa.

**SUBTEXTO:** al acusarla de estar despreciándole, vuelve a hacerse la víctima y añade a sus tácticas la culpabilidad, todo ello con la esperanza de que le dará pena a la doctora.



Pero en vez de eso, ella recurre a la técnica «No es por ti, es por mí», dando a entender que la culpa la tiene ella. Pero la frase «Sé lo que es mejor para mí» dispara la alarma de Tony. A pesar de su estratagema anterior, esta sugiere que no es el hombre indicado para ella porque tiene algo de malo, algo roto en su interior.

Tony se acerca a ella con la esperanza de echar un polvo, pero cuando ella alude a su naturaleza cuestionable, el deseo subconsciente que ha impulsado a Tony durante toda la serie cobra fuerza. Necesita desesperadamente una respuesta a la pregunta esencial de toda su vida, una pregunta que solo su psiquiatra puede responder: ¿qué me funciona mal por dentro?

*BEAT 5***TONY**

**Pero no se trata solo del rollo ético de psiquiatra, ¿verdad?**

**MELFI**

**Quiero dejar abierta la posibilidad de que, si lo deseas, puedas volver a nuestro trabajo juntos, y que podamos retomarlo donde lo dejamos.**

ACCIÓN: Tony busca una salida.

REACCIÓN: Melfi le ofrece una salida.

SUBTEXTO: sin embargo, a nivel consciente, Tony preferiría no enfrentarse a la verdad sobre sí mismo, de manera que, si hubiera dicho «Sí, es una cuestión de ética profesional» él se habría sentido aliviado y la escena se habría acabado. En cambio, ella le ofrece el trabajo duro y doloroso del autoconocimiento a través de la terapia.

*BEAT 6***TONY**

**Creo que no te enteras. ¡Te deseo!**

**MELFI**

**Eso es muy halagador por tu parte.**

**TONY**

**No tengo ningún interés en halagarte.**

**MELFI**

**Eso ya lo sé.**

ACCIÓN: Tony deja las cosas muy claras.

REACCIÓN: Melfi gana tiempo.

SUBTEXTO: Tony evita la gran pregunta y hace una proposición brutal, creyendo que la oferta del sexo por el sexo provocará y distraerá a la mujer. Por supuesto, no es así. Por el contrario, se vale de respuestas sin contenido para ganar tiempo mientras decide hasta qué punto se atreve a ser sincera.

*BEAT 7***TONY**

**Entonces, ¿de qué se trata, vale? ¿Qué pasa?**

*(pausa, más calmado)*

**Es... ayúdame a entenderlo, ¿vale?**

**MELFI**

**Anthony, ya sabes que en nuestro trabajo nunca te he juzgado, ni a ti ni tu comportamiento. Esa no es la labor de una terapeuta.**

**TONY**

**Es verdad, eso lo entiendo. Sigue, sigue.**

**MELFI**

**En una relación personal no creo que pudiera estar callada.**

ACCIÓN: Tony busca lío.

REACCIÓN: Melfi cruza la línea.

SUBTEXTO: Tony ruega que se le diga la verdad, pero la doctora Melfi conoce el efecto violento que la verdad puede tener en él, así que se contiene. Pero él sigue insistiendo, así que, después de evitarlo durante seis *beats*, ella acaba por cruzar la línea que separa lo profesional de lo personal y, al hacerlo, se pone en grave peligro.

*BEAT 8*

**TONY**

**¿Sobre qué?**

**MELFI**

**Nuestros valores... son muy diferentes.**

ACCIÓN: Tony la arrinconca.

REACCIÓN: Melfi le rebaja.

SUBTEXTO: cuando él la presiona para que le responda, ella le insulta y sugiere por segunda vez que conoce su debilidad secreta.

Tony es tan capaz de leer el subtexto como cualquiera. Cuando ella dice que los valores que les separan son «muy diferentes», él sabe que es un eufemismo para decir «mis valores son claramente mejores que los tuyos, pero no nos vamos a pelear por eso».

La palabra «valores» sorprende a Tony, y sus insinuaciones le enfadan, pero consigue mantener su furia bajo control.

*BEAT 9*

**TONY**

**¿No te gustan mis valores?**

**MELFI**

**¿Sinceramente?**

**TONY**

**Sí.**

**Una pausa tensa.****MELFI****No.**

ACCIÓN: Tony reta a Melfi a que cruce la línea.

REACCIÓN: Melfi le quita valor.

SUBTEXTO: medimos el valor de una persona por sus cualidades y los actos que estas motivan. Al rechazar los valores de Tony, está rechazando su validez como persona.

Cuando Tony se encara con la doctora Melfi, ella ni parpadea. Por el contrario, hace patente su desprecio por él con una fuerza tan inesperada que él abandona el tono autoritario.

*BEAT 10***TONY****Vale.****(pausa)****¿Cómo qué?****MELFI****(echando una mirada al reloj)****Se está haciendo tarde.**

ACCIÓN: Tony pregunta en plan suave.

REACCIÓN: Melfi ofrece una última escapatoria.

SUBTEXTO: Tony, al sentirse vulnerable y temerse lo peor, suaviza el tono. La doctora Melfi, consciente de que su conocimiento podría herir a Tony y tal vez enfurecerle, le ofrece una excusa para que no siga indagando.

*BEAT 11***TONY****No, no, no, no. Venga. Vale. Vale.**

**MELFI**

**Bueno... no eres una persona sincera. No sientes respeto por las mujeres. La verdad es que no sientes respeto por nadie.**

ACCIÓN: Tony provoca el desastre.

REACCIÓN: Melfi le lanza un directo.

SUBTEXTO: a cierto nivel, Tony se da cuenta de que la respuesta a «¿Qué tengo de malo?» podría hacerle daño a la imagen que tiene de sí mismo, pero aun así la busca hasta sus últimas consecuencias.

Nótese que, cuando la doctora Melfi le plantea a Tony la cruda realidad, su lenguaje suaviza el golpe. Podría haberle llamado mentiroso, maltratador o cosas peores. En cambio, se esfuerza por mantener el control: «no eres una persona sincera», «no tienes respeto».

*BEAT 12*

**TONY**

**¿No quiero a las personas?**

**MELFI**

**Puede que sí, no lo sé. Pero tomas lo que quieres de ellas por la fuerza, o con la amenaza de la fuerza.**

ACCIÓN: Tony duda de sí mismo.

REACCIÓN: Melfi dispara el primer cañonazo.

SUBTEXTO: Tony no ha dudado ni por un momento del amor que siente por su familia, sus amigos o sus amantes. Pero en el mismo instante en que Melfi le muestra su naturaleza esencialmente tiránica, no puede responder. Por eso, formula su negación en forma de pregunta. Una pregunta que parece dirigida a sí mismo tanto como a ella.

Frase a frase, hecho a hecho, la doctora Melfi ha echado por tierra la autoestima de Tony. Ella sabe muy bien que, al sentirse humillado y

castrado, podría tener un brote de violencia. Ella se enfrenta a un dilema entre soltarle toda la verdad hasta el final con la violencia que podría despertar esto, o quedarse callada y permanecer segura. Ella decide su acción y se atreve a lanzar en último *beat*.

*BEAT* 13

**MELFI**

(siguiendo)

**No podría vivir así. No podría soportar ser testigo de la violencia o...**

**TONY**

**Que te den...**

**Tony sale corriendo, da un portazo y grita desde el vestíbulo:**

**TONY**

**... Zorra asquerosa.**

**ACCIÓN:** Melfi dispara el segundo cañonazo.

**REACCIÓN:** Tony la mata con sus palabras.

**SUBTEXTO:** en el *beat* 12 ella desaprueba la moralidad de Tony, pero en el *beat* 13 denigra toda esa vida de la mafia y, con ello, a todas las personas que le rodean.

Tony podría matarla por esos insultos: ha matado a otros por cosas por el estilo. Pero opta por salir corriendo por la forma en que los escritores montaron el principio de la escena. Cuando Tony entraba en el despacho de la doctora Melfi, una docena de participantes en un grupo de terapia que salían pasaron a su lado. Ella vio a Tony en medio de la gente y le llamó en voz alta. En otras palabras, había testigos. Si la hubiera agredido, esa gente podría situarle en la escena con su nombre. Tony es demasiado listo para cometer semejante error, así que se decide por gritarle las palabras más ofensivas que se le ocurren.

El último *beat* se resuelve con una cruel ironía. La doctora Melfi dice

a Tony que no puede presenciar la violencia, pero sospechamos que, subconscientemente, le encantan los encuentros cara a cara con la violencia y la descarga de adrenalina que estos implican.

O sea que, a pesar de que Tony abre todos los *beats* menos el último, es la agresividad pasiva de la doctora Melfi la que lleva la escena al clímax. Al principio, rechaza las propuestas sexuales de él, luego, en el *beat 4*, provoca su deseo de saber por qué. Y, por último, le conduce al descubrimiento personal que tanto teme. En el recuento, la doctora Melfi tiene la personalidad más fuerte; ella controla el conflicto de principio a fin.

### Progresión subtextual

Revisemos la lista de acciones subtextuales de más abajo. Así es como hacen avanzar la escena: el conflicto se construye en los primeros cuatro *beats*, retrocede momentáneamente en el *beat 5*, y luego sigue adelante hasta el clímax del *beat 13*. Veamos ahora cómo traza esta progresión un arco con los tres valores en juego en la escena: 1) la amistad/odio en la relación doctora/paciente se desplaza de positiva a negativa; 2) el tranquilizador autoengaño de Tony (ironía positiva) se vuelve doloroso autoconocimiento (ironía negativa); 3) el binomio peligro/seguridad de la doctora Melfi gira de negativo a positivo.

*BEAT 1:* Tony despliega su encanto/Melfi se prepara para los problemas.

*BEAT 2:* Tony hace una proposición/Melfi le llama idiota.

*BEAT 3:* Tony se declara inocente/Melfi evita el conflicto.

*BEAT 4:* Tony intenta dar lástima/ Melfi le culpa.

*BEAT 5:* Tony busca una salida/Melfi le ofrece una salida.

*BEAT 6:* Tony deja las cosas muy claras/Melfi gana tiempo.

*BEAT 7:* Tony busca lío/Melfi cruza la línea.

*BEAT 8:* Tony la arrincona/Melfi le rebaja.

*BEAT 9:* Tony reta a Melfi a que cruce la línea/Melfi le quita valor.

*BEAT 10:* Tony pregunta en plan suave/Melfi le ofrece una última escapatoria.

*BEAT 11:* Tony provoca el desastre/Melfi lanza un directo.

*BEAT 12:* Tony duda de sí mismo/Melfi dispara el primer cañonazo.

*BEAT 13:* Melfi dispara el segundo cañonazo /Tony la mata con sus palabras.

Para ver cómo se manifiestan las acciones internas en el habla exterior, vamos a comparar el diálogo de estos dos personajes a tres niveles: contenido, extensión y ritmo.

**CONTENIDO:** Tony entra en la escena sintiéndose rechazado y vacío, sufriendo una crisis existencial. Los motivos que antes se daba para vivir una vida llena de peligros ya no tienen sentido. En este estado, la gente se hace preguntas inevitablemente, y las dos más importantes son: «¿Quién soy yo?» y «¿Para qué sirve todo esto?».

Notemos que la mitad de las frases de Tony son preguntas. El resto son mentiras o súplicas, dichas y formuladas con la esperanza de que la doctora Melfi le dé la visión interna de sí mismo que tanto necesita. La única frase en la que no pide una respuesta es la última y tal vez sea su grito de ayuda más frágil y desesperado.

La doctora Melfi entra en la escena en la cumbre de su profesión,

revestida de conocimiento y confianza. Su experiencia terapéutica le aporta lo que necesita: el poder de iluminar la oscuridad que nubla las mentes de sus pacientes. Como consecuencia, sus frases son asertivas, las respuestas a las preguntas de Tony que ella dosifica poco a poco y, a veces, con evasivas.

**EXTENSIÓN:** como ya vimos en el capítulo siete, cuando las personas perdemos el control de las emociones, las palabras y frases que utilizamos tienden a acortarse. Por el contrario, las personas que se controlan, con frecuencia alargan ambas.

Tony habla en monosílabos, y su frase más larga tiene diez palabras; la doctora Melfi utiliza a menudo palabras polisílabas y sus frases pueden llegar a tener hasta veinticinco palabras. Todas las oraciones de la doctora Melfi incluyen un sustantivo, un verbo y un predicado; Tony abrevia muchas veces el significado en frases como «Billetes», «las Bermudas» o «sigue, sigue».

**RITMO:** en una prueba deportiva el jugador que controla los tiempos suele ser el que gana. En la vida puede decirse otro tanto. Primero, observemos cómo la cadencia de *staccato* de Tony y los lánguidos ritmos de la doctora Melfi reflejan sus estados emocionales opuestos. Luego, comparemos las frenéticas frases de Tony («Entonces, de qué se trata, ¿eh? ¿Qué pasa?») con las frases lentas y largas de la doctora Melfi. Tony intenta entrar en los primeros *beats* como un bulldozer, pero, al final, la fuerza moral de la mujer controla el ritmo de la escena. Ella se toma su tiempo; él se derrumba poco a poco, para acabar retirándose derrotado.

Por último, en el capítulo nueve se dice que la repetición es enemiga de una buena escritura, y, por lo general, es cierto. Pero, como siempre, también lo contrario tiene sus momentos. Como las olas que rompen contra la orilla, los escritores usan la repetición para acrecentar la marea ascendente de rabia y frustración de Tony. Por ejemplo, repite cinco veces la palabra «vale», las dos últimas como promesa de no hacerle daño, lo que, como demuestra el clímax, si pudiera, le haría («Que te den, zorra asquerosa»).



Quien no lo haya hecho ya, que se vea la escena *online* para estudiar cómo contribuyen las características de contenido, extensión y ritmo del diálogo a canalizar las actuaciones de los actores.

En la vida real, las emociones parecen surgir del estómago y de allí, se extienden a todo el cuerpo. Por eso, los profesores de interpretación enseñan a sus alumnos a pensar con las tripas en vez de con la cabeza. Los malos actores suelen ser como títeres de sí mismos que trabajan desde la cabeza tirando de sus propias cuerdas; los buenos actores dejan que el conflicto les golpee por debajo de la cintura para entregarse al personaje.

Una interpretación en la que mande el instinto solo es posible si lo escrito, el texto y el subtexto, permite que el actor sienta el significado de las palabras en las tripas, de manera que la idea y la emoción se mezclen en un diálogo inmediato, vital y que parezca espontáneo. Gracias a que el guión de *Los Soprano* era de lo mejor de su momento, James Gandolfini pudo crear un *tour de force* visceral que le llevó a ganar múltiples premios Emmy, Screen Actors Guild y Globos de Oro.



Todos los personajes persiguen deseos secundarios en cada escena (intención de escena) para obtener un deseo general primario en el total de la historia (superintención). De todas formas, si colocáramos los argumentos que toda la vida se han contado y que recorren la gama que va de la tragedia a la farsa, podríamos constatar que los personajes dramáticos y los personajes cómicos van detrás de esos objetivos con estilos de diálogo claramente diferentes.

La razón es muy sencilla: estos dos tipos de personajes básicos tienen dos mentalidades muy diferentes. No piensan igual y, por consiguiente, no hablan de la misma manera. Escribir diálogos para uno o para otro requiere dos técnicas decididamente distintas.

El personaje dramático persigue lo que la vida le exige con cierto grado de conciencia. Tiene una flexibilidad mental que le permite retroceder unos pasos de lo que le preocupa y plantearse la reflexión «Eh, esto podría matarme». Esta clarividencia no tiene por qué acabar con su lucha, pero es consciente del riesgo que corre. Tony Soprano, por ejemplo, en medio de su ira, tiene el discernimiento suficiente para no cometer un asesinato en público.

Lo que hace que un personaje cómico sea cómico es su rigidez mental. Se dedica a perseguir ese deseo que le acucia como si no fuera capaz de ver ninguna otra posibilidad. En la escena que analizo a continuación, por ejemplo, dos psiquiatras (es decir, dos profesionales que deberían ser más sensatos) están tan cegados por la rivalidad entre hermanos que retroceden hasta el infanticidio.

En los siglos pasados, la monomanía del personaje cómico era conocida como su «humor». En 1612 el dramaturgo Ben Jonson escribió un prólogo en verso para su comedia *Cada cual según su humor*. En ella se

refería a las teorías de la psicología medieval que defienden que el cuerpo de todas las personas tiene un equilibrio único de cuatro humores (fluidos): sangre, flema, bilis amarilla y bilis negra, y que su combinación irrepetible determina el temperamento concreto de cada persona. (Desconozco por qué los antiguos no incluyeron los fluidos sexuales en su lista de humores, pero a mí desde luego me parecen muy influyentes.)

Jonson se basó en esta teoría como metáfora para el personaje cómico. En su definición, el humor queda patente:

cuando la peculiar cualidad de uno  
posee al hombre de tal manera que impregna  
todos sus afectos, espíritus y poderes  
que rigen sus apremios para que todos sigan el mismo afán.<sup>7</sup>

En mis conferencias sobre la comedia llamo a la «peculiar cualidad» de Jonson la obsesión ciega. Como se ha señalado en el capítulo once, el deseo se intensifica en el personaje cómico hasta el punto de la obsesión. Esta fijación mantiene al personaje tan centrado en su objetivo que es incapaz de desviarse de él. Todos los aspectos de su identidad son inseparables su obsesión; sin ella deja de ser cómico. La obsesión le ciega. Siente el impulso de lograr su objetivo, pero no es capaz de ver el delirio que le arrastra. Para nosotros, es un neurótico enloquecido; para él, su obsesión es lo normal.

Pensemos, por ejemplo, en el inspector Jacques Clouseau (interpretado por Peter Sellers entre otros), el protagonista de no menos de once películas de la Pantera Rosa. Sordo, mudo y ciego en su incompetencia, Clouseau se obsesiona con la perfección. Se entrega compulsivamente todas las horas del día a convertirse en el mejor detective del mundo.

Algunos protagonistas cómicos, como el Alvy Singer de Woody Allen en *Annie Hall* y el Larry David de *El Show de Larry David* (*Curb*

<sup>7</sup> Carlston, Marvin: *Theories of the Theatre*, Cornell University Press, Ithaca y Londres, 1984.

*Your Enthusiasm*), diseccionan su obsesión constantemente, fóbicamente alerta a sus neurosis. Pero de lo que no se dan cuenta es de que ese constante autoanálisis es también una obsesión ciega. Cuanto más seria e insistentemente se psicoanalizan a sí mismos estos dos sujetos, más tronchantes resultan... en todos los sentidos.

La obsesión ciega del protagonista cómico viene, por lo general, arropada por otra serie de rasgos de apariencia normal que le confieren cierta credibilidad, dan dimensión a su personalidad y hacen que parezca un ser único. Sin embargo, el arte de la comedia impone ciertas limitaciones a esas dimensiones, por la siguiente razón: los chistes requieren objetividad. La risa estalla en el momento en que dos ideas incongruentes chocan inesperadamente en el cerebro. Si no se reconoce la incoherencia al instante, el gag se desmorona sin sentido. Por lo tanto, la mente del lector/espectador debe estar intensamente concentrada y no puede sentir la menor compasión.

En el estudio de *Rockefeller Plaza* que hemos visto en el capítulo once, definía una dimensión como una contradicción sólida dentro de la naturaleza del personaje: bien una contradicción entre un rasgo exterior de la apariencia del personaje con una característica interior de su verdadera personalidad (por ejemplo: el encanto romántico de Jack Foley frente a su ética de atracador de bancos en *Un romance muy peligroso*) o una contradicción profunda dentro del mismo ser interior (por ejemplo, la ambición de Macbeth por ser rey frente a su conciencia atormentada por las acciones que emprende para serlo).

Una profunda contradicción interna (como las que hemos visto anteriormente en el caso de la doctora Melfi y Tony Soprano) arrastra al lector/espectador a una identificación empática con ese ser humano y a una preocupación compasiva por el bienestar del personaje. En el drama los sentimientos son bien aceptados, pero en la comedia la empatía y la compasión sofocan la risa.

Por esta razón, los protagonistas cómicos, casi sin excepción, tienen menos dimensiones que sus equivalentes dramáticos y prácticamente

ninguna al nivel subconsciente de conflictos internos. Las dimensiones cómicas suelen aparecer en contraste con la realidad, la persona que el personaje cree que es, frente al chiflado que nosotros sabemos que es.

Los papeles pequeños en comedia (el empollón, la diva, el deportista, la niña bien, el engreído, el bocazas, el quejica, el friki, etcétera) despliegan su obsesión ciega con una claridad meridiana, porque su monomanía es su único rasgo diferenciable. Como es fácil de suponer, escribir diálogos frescos e innovadores para estos personajes sin dimensiones puede ser un ejercicio duro. De hecho, muchas comedias fallan en esto. Con demasiada frecuencia, cuando los personajes secundarios hablan, su obsesión ciega canaliza lo que dicen mediante un argot manido y reacciones estereotipadas.

### *Frasier*

Peter Casey, David Lee y David Angell concibieron *Frasier* a partir de un personaje de reparto de la comedia de situación *Cheers* y la poblaron con un reparto de obsesivos únicos. El programa se emitió en la NBC desde 1993 hasta 2004, y ganó un récord de treinta y siete premios Emmy. Cuenta la historia de Frasier Crane (Kelsey Grammer), un psiquiatra que tiene un programa en la radio, su hermano Niles (David Hyde Pierce), y la gente con la que comparten la vida.

Frasier y Niles comparten un surtido de obsesiones ciegas. Estas se convierten en superintenciones que se entrelazan en las líneas argumentales trazando un arco a lo largo de doscientos sesenta y cuatro episodios en once temporadas que dan unidad a la serie: tanto Frasier como Niles tiene un miedo mortal a quedar en evidencia; los dos ansían un estatus social, intelectual y cultural, lo que les lleva a comportarse con pretensiones, con soberbia y con frecuencia con esnobismo; y, como todo personaje cómico que se precie, están obsesionados con el sexo.

En un episodio de la primera temporada titulado «Autor, autor», Fra-

sier y Niles han firmado un contrato con un editor para escribir un libro sobre la psicología de la rivalidad entre hermanos. Como colegas psiquiatras y hermanos, consideran que dicho libro sería un exitazo. Desgraciadamente, procrastinan la escritura del libro hasta el día anterior a que expire la fecha de entrega del contrato.

Desesperados, se encierran en una habitación de hotel donde logran, no sin grandes dificultades, redactar una frase con la que empezar el libro. Pero entonces, su temor al bochorno social les ataca sin piedad: «¿Qué va a decir la gente si fracasamos como escritores?». Este miedo les paraliza con el típico bloqueo del escritor y se pasan el resto del día y toda la noche bebiendo y comiendo todo lo que pillan en el minibar, sin escribir ni una línea.

Los cuatro primeros *beats* dan la vuelta al valor humillación/orgullo, pero su miedo no tarda mucho en dar paso a otra gran obsesión presente a lo largo de toda la serie: la envidia que se tienen mutuamente y la constante competitividad, o sea, la rivalidad entre hermanos, precisamente el tema del libro que tanto les está costando escribir. En pantalla, la escena dura tres minutos catorce segundos. Es suficiente para detonar el conflicto directo entre Frasier y Niles, dos personalidades igualmente desequilibradas.

Como en el capítulo anterior, voy a trabajar en la escena desde dos ángulos: observándola de fuera a dentro, analizaré los *beats* de acción/reacción que configuran la progresión de la escena además del cambio de signo de sus valores. Luego cambiaré el ángulo para verla desde dentro y seguir el rastro de los pasos de conducta (deseo, antagonismo, elección, acción) que trasladan las intenciones y tácticas de Frasier y Niles a un diálogo cómico expresivo.

Una vez más, la escena está impresa en negrita. Recomiendo leerla seguida y volver a leerla atendiendo a las notas.

**HABITACIÓN DE HOTEL. INTERIOR. POR LA MAÑANA TEMPRANO**  
**Mientras Niles da cabezadas delante del teclado del ordenador, Frasier descorre las cortinas.**

BEAT 1

FRASIER

(viendo la luz del día)

¡Oh, Dios mío! ¡Ha amanecido! ¡Ya es viernes!

(girándose hacia su hermano)

Niles, ¿por qué no lo admitimos? No podemos trabajar juntos. Nunca haremos el libro.

NILES

No, desde luego con esa actitud no.

ACCIÓN: Frasier hostiga a Niles para que acepte el fracaso.

REACCIÓN: Niles le echa la culpa a Frasier.

SUBTEXTO: Niles y Frasier arrancan con la misma intención de escena: los dos quieren aclarar quién tiene la culpa. Hay que decir en su defensa que Frasier está dispuesto a compartir la culpa, pero Niles, para mantener su orgullo, le echa la culpa descaradamente. Inmediatamente, se convierten en antagonistas y, durante los siguientes cuatro *beats*, eligen el insulto como táctica subyacente. Al principio, la escalada de sus insultos se disfraza con acusaciones, pero en el *beat* 6, las máscaras se desploman.

TÉCNICA: escribir comedia requiere una exageración lúcida. La distorsión desmesurada provoca la carcajada por sí misma, pero su labor principal es crear la distancia suficiente entre los personajes y el lector/espectador para que podamos juzgar sus comportamientos en comparación con lo que la sociedad considera normal y podamos encontrarlos ridículamente fuera de lugar.

Atención a la primera frase de Frasier: podía haber dicho sencillamente «Ya es de día». En cambio, clama al cielo. El diálogo cómico florece en la exageración (aunque la moderación también puede ser exagerada).

BEAT 2

FRASIER

¿Quieres dejarlo ya? Venga. La gorda ya



ha cantado. Ha caído el telón. Vámonos a casa.

**NILES**

Bueno, supongo que no debería sorprenderme que te rindas tan pronto. Después de todo, no es tu sueño. Por qué iba a serlo para el famoso señor presentador de radio.

ACCIÓN: Frasier llama idiota a Niles.

REACCIÓN: Niles llama esnob a Frasier.

SUBTEXTO: Frasier acusa a Niles de negarse a ver lo evidente. Tenemos un nombre para la gente así: idiotas. Niles, a su vez, acusa de Frasier de ser arrogante y pomposo, y de despreciar a los que son más humildes que él. Tenemos una palabra para describir a las personas así: esnobs. Sus acusaciones se han convertido en humillaciones con un toque literario.

Tanto Niles como Frasier son adictos a la cultura, por eso vemos que cuando Frasier asegura que su trabajo se ha acabado, hace referencias a la ópera y al teatro.

*BEAT 3*

**FRASIER**

¿O sea que de eso va esta pataleta? ¿Estás celoso de que sea famoso?

**NILES**

No es ninguna pataleta y no estoy celoso. ¡Lo que estoy es HARTO! Estoy harto de ser siempre el segundón. Ya sabes que yo quería ser psiquiatra, como mamá, antes de que tú lo decidieras, pero como eres mayor, llegaste el primero. Fuiste el primero en casarse; fuiste el primero en dar

**a papá el primer nieto que tanto deseaba. Para cuando llego yo a hacer algo, ya es carne masticada.**

ACCIÓN: Frasier llama a Niles niño petulante.

REACCIÓN: Niles acusa a Frasier de pasarse la vida chupando foco.

TÉCNICA: atención a la expresión «carne masticada». Su incongruencia arranca una breve carcajada, pero lo que importa es que la alusión le va como anillo al dedo al resto de la escena. Las madres de todo el mundo machacan la carne para que sus bebés la puedan comer. Toda la escena representa una elaborada metáfora tipo Benjamin Button, en la que los hermanos regresan a los días en que llevaban pañales, de manera que, llegado el clímax, Frasier pueda recrear el fallido infanticidio de Niles.

#### BEAT 4

##### FRASIER

**Estás gimoteando por algo que no podemos cambiar.**

##### NILES

**Tú no lo cambiarías, aunque pudieras. Te encanta.**

ACCIÓN: Frasier llama masoquista a Niles.

REACCIÓN: Niles llama sádico a Frasier.

SUBTEXTO: Frasier acusa a Niles de llorar sin motivo. Hay un nombre para las personas que se regodean en el sufrimiento innecesario: masoquistas. Niles, por su parte, acusa a Frasier de deleitarse en su desdicha. Hay un nombre para las personas que disfrutan de ver sufrir a otras: sádicos. Estos hermanos son psiquiatras; saben atizar golpes bajos en lugares secretos.

TÉCNICA: un gag tiene una estructura de dos partes: preparación y desenlace. La preparación despierta el interés, la energía; el desenla-

ce estalla en una carcajada. La energía cómica proviene principalmente de tres fuentes: emociones defensivas, emociones agresivas y sexo. Por eso, cuando analizamos en profundidad el subtexto cómico, las cosas pueden darnos miedo, o enfurecernos o excitarnos. Pero, por otro lado, cuanto más fuerte sea la preparación, mayor es la carcajada.

Se puede estar de acuerdo o no con la oscuridad de esta interpretación mía, pero cuando llegemos al clímax, recomiendo volver atrás y preguntarse si encaja o no.

### BEAT 5

#### FRASIER

Oh, olvídale ya, Niles.

#### NILES

No puedo olvidarlo. Me lo restriegan por la nariz todos los días. YO SOY el que pertenece a la junta de la asociación de psiquiatras; MI investigación es muy respetada en círculos académicos; cuatro de mis pacientes han sido elegidos para cargos políticos, pero es TU cara gorda la que ponen en los lados de los autobuses.

ACCIÓN: Frasier llama llorón a Niles.

REACCIÓN: Niles llama presuntuoso a Frasier.

TÉCNICA: atención a cómo preparan el gag los escritores en el *beat* 5. Usan la técnica que consiste en trivializar lo que se considera importante.

La rabia de Niles ante la injusticia da lugar a la preparación, pero él sitúa la energía en una lista de instituciones que infunden respeto: «la asociación de psiquiatras», «los círculos académicos» y «cargos políticos». Luego, la frase de remate descarga una bomba de banalidad: «tu enorme cara la que ponen en los lados de los autobuses».

SUBTEXTO: Niles se da cuenta inmediatamente de que Frasier se

siente realmente muy orgulloso de que su retrato aparezca en el transporte público. Con eso, sufre una humillación final. El valor de humillación/orgullo ha cumplido su recorrido y, ahora, un valor más profundo arraigado en la rivalidad entre hermanos entra en juego: ganar/perder.

*BEAT 6*

**FRASIER**

(indignado)

No tengo la cara gorda.

**NILES**

Por favor, no dejes de preguntarme hasta cuando vas a guardar esas nueces para el invierno.

ACCIÓN: Frasier defiende su cara.

REACCIÓN: Niles la critica.

SUBTEXTO: al llegar al *beat 6* el subtexto ha pasado al texto y los *beats* que siguen son más o menos sin filtros.

*BEAT 7*

**FRASIER**

Bueno, por lo menos no soy un escuerzo.

**NILES**

¿A quién llamas tú escuerzo, cara gorda?

**FRASIER**

A ti, ¡escuerzo!

**NILES**

¡Cara gorda!

**FRASIER**

¡Escuerzo!

**NILES**

¡Cara gorda!

**FRASIER**

**¡Escuerzo!**

**NILES**

**¡Cara gorda!**

ACCIÓN: Frasier llama feo a Niles.

REACCIÓN: Niles llama feo a Frasier.

TÉCNICA: «escuerzo», una opción de vocabulario única, define el personaje de Frasier a la perfección. Sin embargo, pierde la competición de insultos porque realmente él tiene más la cara gorda de lo que Niles es un escuerzo. Atrapado entre la espada y la pared, pasa de lo verbal a lo físico.

*BEAT 8*

**FRASIER**

**¡Retira eso!**

**NILES**

**¡Oblígame!**

ACCIÓN: Frasier cierra el puño.

REACCIÓN: Niles cierra el puño.

SUBTEXTO: con «cerrar el puño» quiero decir que se toman un momento para prepararse mental y emocionalmente para la pelea.

*BEAT 9*

**FRASIER**

**Te voy a obligar.**

**NILES**

**No veo que me obligues.**

ACCIÓN: Frasier decide dónde pegar.

REACCIÓN: Niles le reta a que le pegue.

SUBTEXTO: en este breve *beat*, los hermanos toman decisiones sobre hasta dónde llevar la pelea. Frasier decide empezar en plan suave.

*BEAT 10*

**FRASIER**

Ah, bueno, pues...

(le arranca pelos del pecho a su hermano)

... toma esto.

Miles pone cara de dolor.

ACCIÓN: Frasier ataca a Niles.

REACCIÓN: Niles prepara el contraataque.

SUBTEXTO: con esa expresión y el grito, Niles decide declarar la guerra abierta.

TÉCNICA: después de todas las fanfarronadas amenazadoras, arrancarle pelos del pecho es un recurso cómico maravilloso. Nótese cómo la repetición de formas del verbo «obligar» confiere a los actores un ritmo rápido que dinamiza la escena.

*BEAT 11*

Frasier se gira para marcharse, pero Niles cruza la habitación corriendo, salta a la espalda de Frasier y le hace una violenta llave de lucha libre.

**FRASIER**

(gritando)

¡Au! ¡Au! ¡Niles, para! ¡Somos psiquiatras, no púgiles!

ACCIÓN: Niles ataca a Frasier.

REACCIÓN: Frasier engaña a Niles.

SUBTEXTO: Frasier podía haber usado un lenguaje más sencillo: «Somos médicos, no luchadores». En cambio, para embaucar a Niles

con la vanidad, puntualiza su prestigiosa especialidad médica y usa el término de origen latino para «boxeadores». Y el truco funciona.

*BEAT 12*

**Miles suelta a Frasier.**

**FRASIER**

**No puedo creer que hayas caído tan fácil.**

**Frasier rodea a Niles y le aplica una llave brutal.**

ACCIÓN: Niles se rinde a Frasier.

REACCIÓN: Frasier ataca a Niles.

SUBTEXTO: en esa regresión a su infancia, el truco de Frasier sugiere que se han hecho esas trampas muchas veces el uno al otro.

*BEAT 13*

**Frasier tira a Niles sobre la cama, salta encima de él, la agarra por el cuello y empieza a estrangularle.**

**NILES**

**Dios mío, Dios mío. Estoy teniendo un recuerdo de la infancia. Tú te subiste a mi cuna y saltaste encima de mí.**

ACCIÓN: Frasier opta por el asesinato.

REACCIÓN: Niles retrocede aterrado.

SUBTEXTO: su reyerta ha desatado un instinto salvaje y arcaico en Frasier.

El terror de Niles le hace volver a la infancia y recuerda el día en que Frasier intentó matarle de verdad.

*BEAT 14*

**FRASIER**

**(rugiendo mientras acogota a su hermano)**

**¡¡Me robaste a mi mami!!**

**Espantado ante su comportamiento asesino, Frasier salta de la cama y sale corriendo de la habitación.**

ACCIÓN: Frasier estrangula a su hermano.

REACCIÓN: Frasier huye de la escena del crimen.

SUBTEXTO: este *beat*, tremendamente exagerado, provoca la carcajada porque despliega la energía de un impulso primario. La historia de Caín y Abel es un arquetipo fundacional en la cultura occidental. La rivalidad entre hermanos acaba en actos violentos con más frecuencia de la que nos gustaría creer. Solo hay que preguntar a cualquier padre o madre. En un drama, este último *beat* sería trágico. Pero la comedia envuelve la catástrofe en risas. «¡Me robaste a mi mami!», dicho con el frenesí de Kelsey Grammer, lleva este *beat* a la cima de manera deliciosa.

### **Progresión subtextual**

El arco de la escena no es ascendente. Más bien cae en barrena. Repasemos la siguiente lista de acciones subtextuales para percibir la espiral.

BEAT 1: Frasier hostiga a Niles para que acepte el fracaso/Niles le echa la culpa a Frasier.

BEAT 2: Frasier llama idiota a Niles/Niles llama esnob a Frasier.

BEAT 3: Frasier llama a Niles niño petulante/Niles acusa a Frasier de pasarse la vida chupando foco.

BEAT 4: Frasier llama masoquista a Niles/Niles llama sádico a Frasier.

BEAT 5: Frasier llama llorón a Niles/Niles llama presuntuoso a Frasier.



BEAT 6: Frasier defiende su cara/Niles la critica.

BEAT 7: Frasier llama feo a Niles/Niles llama feo a Frasier.

BEAT 8: Frasier cierra el puño/Niles cierra el puño.

BEAT 9: Frasier decide dónde pegar/Niles le reta a que le pegue.

BEAT 10: Frasier ataca a Niles/Niles prepara el contraataque.

BEAT 11: Niles ataca a Frasier/Frasier engaña a Niles.

BEAT 12: Niles se rinde a Frasier/Frasier ataca a Niles.

BEAT 13: Frasier opta por el asesinato/Niles retrocede aterrado.

BEAT 14: Frasier estrangula a su hermano/Frasier huye de la escena del crimen.

Los hermanos empiezan por atacar cada uno la personalidad del otro, luego se rebajan a burlarse de los defectos físicos de cada uno, siguen con los asaltos emocionales, para acabar con una violencia casi asesina: catorce *beats* de brutalidad fraternal convertida en algo desternillantemente divertido.

### **Técnica de diálogo cómico**

La risa que provoca la violencia es posible gracias a una convención que tiene siglos de antigüedad. Desde el nacimiento de la narrativa, los artistas han preservado una línea muy clara que separa el drama de la comedia mediante el control de la percepción que tiene el público del dolor: en el auténtico drama, todo el mundo resulta herido; en la comedia de verdad, nadie sufre daños. No de verdad.

Los personajes cómicos pueden retorcerse de dolor, chillar, estamparse contra las paredes o arrancarse los cabellos, pero lo hacen con un espíritu disparatado que permite al público sentarse relajado, reír y sentir con tranquilidad que no sufren daño de verdad. Porque, sin un estilo claro de comedia, los lectores y los espectadores sentirían lástima naturalmente por los personajes que sufren. Para el escritor de humor, la empatía equivale a la muerte. La compasión estrangula las carcajadas. Por lo tanto, la técnica de humor debe mantener al lector/espectador distante, crítico, insensible... a salvo del dolor.

A continuación, una breve lista de cuatro técnicas concebidas para preservar la distancia emocional y provocar la carcajada.

**1) Claridad:** no solo es la empatía la que mata la risa, también lo hacen la ambigüedad, el desconcierto y cualquier otra forma de confusión. Para que la risa esté asegurada, todo tiene que estar claro, empezando por el subtexto. Si un personaje va a hacer algo malo, el público o el lector puede que no sepan exactamente qué es lo que va a hacer, pero tienen que estar claro como el agua que va a hacer algo malo.

En el lenguaje también. Parrafadas de diálogo farragoso asfixian las carcajadas. Si uno quiere escribir comedia le conviene volver atrás y revisar los principios de estilo que se mencionan en los capítulos cinco, seis y siete. Todos los puntos contenidos en ellos son aplicables a la escritura de comedia. Es conveniente centrarse sobre todo en la economía y la claridad. Los mejores chistes siempre son los que utilizan menos palabras y las más claras.

**2) Exageración:** el diálogo humorístico prospera en el hueco que existe entre la causa y el efecto. Las dos técnicas más comunes de exageración son o inflar una cuestión de menor importancia y convertirla en algo tremendo («¡Me robaste a mi mami!»), o minimizar una cuestión de gran importancia con una frase que se la quita («El parque temático de Harry Potter está teniendo un gran éxito tanto con anglófilos como con pedófilos»). Las exageraciones cómicas adoptan una gran variedad de formas: dialecto, absurdo, lapsus, imitaciones,

fingimiento, sarcasmo... Y todo lo demás hasta llegar al parloteo y el sinsentido.

3) **Tempo:** como ya he señalado anteriormente, los chistes se basan en una estructura de dos partes: preparación y remate, es decir, el golpe. La preparación provoca emociones agresivas, defensivas o sexuales en el lector/espectador; el remate hace que esa energía explote en una carcajada. Por lo tanto, el remate debe llegar en el momento exacto en el que la carga emocional del planteamiento alcanza su punto más alto. Demasiado pronto y solo se consigue una risita floja; demasiado tarde y la respuesta es un gruñido. Y algo más, después del golpe no debe haber nada que pudiera parar la carcajada.

Estos dos ejemplos son de *Rockefeller Plaza*:

«Avery es la mujer más perfecta que se haya creado. Como una Bo Derek joven rellena de Barry Goldwater». Avery (Elizabeth Banks) y Bo Derek despiertan la energía sexual (preparación); la antítesis del sexo, Barry Goldwater, un político derechista de los años sesenta, hace que salte por los aires (golpe).

«Si cedo, ya no seré el alfa de mi casa. Antes de que me dé cuenta me hará llevar pantalones vaqueros y leer literatura.» Aquí, la dominación agresiva masculina (preparación) se ve rebajada por un acto femenino (según el punto de vista de Jack), «leer literatura» (golpe).

Nótese que los dos gags usan frases que sitúan la idea principal al final. Nada sigue inmediatamente a las palabras que rematan el chiste, lo que da al público tiempo para reír antes de tener que prestar atención al siguiente *beat*. Como reza un antiguo dicho del vodevil: no te pises las risas.

En la escena de *Frasier*, observamos que las oraciones con esa estructura contienen todas las palabras y expresiones de remate: «famoso señor presentador de radio», «carne masticada», «en los lados de los autobuses», «cara gorda», «escuerzo», «púgiles» y «mi mami».

La única frase que sitúa la palabra clave antes es una de Niles en el *beat* 6: «Por favor, no dejo de preguntarme hasta cuándo vas a guardar esas nueces para el invierno». La palabra clave es «nueces». Sospecho que

la frase «Por favor, ya llega el invierno y me pregunto hasta cuándo vas a guardar esas nueces» habría logrado arrancar una carcajada mayor, pero no podría estar seguro hasta ver al actor pronunciarla.

4) **Incongruencia:** para que funcione un chiste, la relación entre la preparación y el remate debe encender una chispa de incongruencia; dos cosas que no tienen relación chocan inesperadamente. La incongruencia que subyace en la escena de *Frasier* enfrenta a unos adultos civilizados con sus asilvestrados recuerdos de infancia. Dos psiquiatras que deberían reconocer sus obsesiones no son capaces de hacerlo y, por consiguiente, no pueden controlarlas. De hecho, hacen lo contrario; se dejan llevar por ellas. Los pasos que dan para cumplir sus deseos se convierten en lo mismo que tienen que hacer para evitar que lleguen nunca a lograrlo. Y así, representan en la realidad el libro que no son capaces de escribir.

### *Un lunar en el sol*

La obra de teatro de Lorraine Hansberry se estrenó en Nueva York el once de marzo de 1959, protagonizada por Sidney Poitier, Claudia McNeil, Ruby Dee y Louis Gossett Jr. Fue la primera obra escrita por una mujer negra que llegaba a Broadway y ganó el premio del Círculo de Críticos de Teatro de Nueva York (New York Drama Critics' Circle Award). Dos años más tarde, Hansberry la adaptó para la pantalla.

La función cuenta la historia de una familia negra que vive en un diminuto piso de la zona sur de Chicago en la década de 1950. Los Younger acaban de enterrar al patriarca de la familia, Walter, que, literalmente, se ha matado trabajando. Walter le ha dejado a su mujer, Lena, diez mil dólares del seguro de vida. Lena quiere usar un tercio del dinero para pagar la entrada de una casa; otro tercio para ayudar a su hija, Bennie, a estudiar en la facultad de medicina; y el resto para su hijo, Walter Lee.

Walter Lee y dos de sus amigos tienen la idea de abrir una tienda de licores, pero necesitan dinero en efectivo. La intención de escena de Walter domina la escena siguiente: convencer a su mujer, Ruth, para que le ayude a conseguir los diez mil dólares al completo. Ruth no confía en la aventura empresarial de su marido y sabe que Lena nunca le daría todo su dinero para ningún propósito, menos aún para una tienda de licores. La intención de escena de la mujer es contraria a la de su marido: impedir el plan de Walter.

A medida que el marido y la mujer obstaculizan sus deseos conscientes sobre el tema (fuerza antagónica), la escena se configura como un conflicto asimétrico. Walter impone la acción y los puntos de inflexión le suceden a él. Ruth hace lo que puede por evitar el conflicto.

Esta es la superficie del conflicto, pero ahondando más profundamente en la escena, ¿qué es lo que realmente quieren estos personajes? Walter Lee trabaja como chófer, un trabajo sin futuro donde los haya. Él considera que la tienda de licores le proporcionará dinero y este le traerá orgullo, independencia y la admiración de su mujer y del hijo de ambos, Travis. Walter Lee quiere: ganar respeto por sí mismo (superintención).

Lo que Walter no sabe es que su mujer está embarazada de dos meses de su segundo hijo. Dado que viven en la pobreza, ella ha considerado en secreto la posibilidad del aborto. Lo mismo que su marido, ella también trabaja para gente rica blanca, como sirvienta. Sueña con una vida decente, ingresos regulares y una casa propia. Ruth necesita desesperadamente: encontrar seguridad (superintención).

Como en ocasiones anteriores, la escena está en negrita, alternando con mis notas sobre los *beats* y las técnicas de escritura. Es mejor leer todos los fragmentos en negrita seguidos, tal como Hansberry escribió la escena. Escuchando el lenguaje en la cabeza o, mejor todavía, leyéndolo en voz alta. Atención al vocabulario con sus palabras cortas y contundentes; a la gramática reducida al mínimo y, sobre todo, a la cadencia del lenguaje de Hansberry y a cómo el ritmo de su fraseo se corresponde con el ritmo de las emociones de sus personajes. Una vez se haya tomado el pulso a cómo va la escena, hay que volver a leerla con mis comentarios.

#### Acto 1, escena 1

**La cocina del piso de los Younger. Ruth está preparando el desayuno cuando entra su marido Walter Lee.**

Creo que es muy útil pensar en las escenas como minidramas, muchas veces provocadas por un miniincidente desencadenante particular. En este caso, Walter altera el equilibrio de la mañana al sacar el tema de la tienda de licores. Sabe que a Ruth la idea no le hace ninguna gracia, así que, mientras ella hace el desayuno de mala gana, él entra en escena con una sonrisa.

**WALTER:** ¿Sabes lo que he estado pensando esta mañana en el cuarto de baño?

**RUTH:** (Le mira con asco y vuelve a lo que estaba haciendo) No.

*BEAT 1*

**ACCIÓN:** Walter la anima a charlar.

**REACCIÓN:** Ruth rechaza la oferta.

Nótese que Hansberry nunca repite un *beat* en la progresión de la escena.

**WALTER:** ¡Cómo es que siempre te esfuerzas por ser tan encantadora!

**RUTH:** ¡Qué motivos hay para ser encantadora!

*BEAT 2*

**ACCIÓN:** Walter la llama aguafiestas.

**REACCIÓN:** Ruth dice que su vida es un desastre.

**WALTER:** ¿Quieres saber lo que he estado pensando esta mañana en el cuarto de baño o no?

**RUTH:** Ya sé lo que estás pensando.

*BEAT 3*

**ACCIÓN:** Walter insiste para que le escuche.

**REACCIÓN:** Ruth descalifica su idea.

En los tres primeros *beats*, Hansberry establece rápidamente que, al

cabo de muchos años de lucha para llegar a fin de mes, son expertos en hacerse daño el uno al otro.

**WALTER:** (Sin escucharla) De lo que estuvimos hablando yo y Willy Harris anoche.

**RUTH:** (Inmediatamente, automático) Willy Harris es un bocazas y un inútil.

*BEAT 4*

**ACCIÓN:** Walter la ignora.

**REACCIÓN:** Ruth le ridiculiza.

**WALTER:** Todo el que habla conmigo tiene que ser un bocazas y un inútil, ¿verdad? ¿Y tú qué sabes de los que son unos bocazas y unos inútiles? Charlie Atkins también era «un bocazas y un inútil», ¿a que sí?, cuando quiso que me uniera a él en el negocio de la tintorería. Y ahora está ganando cien mil dólares al año. ¡Cien mil dólares al año! ¡Y sigues llamándole bocazas!

**RUTH:** (Con amargura) Oh, Walter Lee... (Se sienta a la mesa y apoya la cabeza en los brazos cruzados)

*BEAT 5*

**ACCIÓN:** Walter le echa la culpa.

**REACCIÓN:** Ruth esconde su culpabilidad.

Hansberry demuestra su maestría: esto es un ejemplo magnífico de cómo preparar una reacción futura. En este punto, ni el público ni nin-



gún otro personaje sabe que Ruth está embarazada y pensando abortar. Según va transcurriendo la escena, la primera impresión de los espectadores puede ser que tal vez haya algo de razón en las quejas de Walter, que el pesimismo de Ruth es un lastre en su vida. Pero esa es la hábil preparación de Hansberry para un futuro desenlace. Cuando se descubra el embarazo de Ruth entenderemos de golpe la verdadera razón por la que está irritable y malhumorada. Veremos al personaje, esta escena y su subtexto bajo la nueva luz de una profunda e inesperada percepción lógica del pasado.

Por lo tanto, la actriz que interpreta a Ruth tiene que transmitir el dolor y el miedo de su secreto sin descubrirlo para no estropear el descubrimiento del público cuando el clímax del primer acto devuelva los beneficios de esta preparación.

Por ejemplo, Hansberry hace que Ruth deje caer la cabeza en los brazos encima de la mesa. Parece que se debe a la frustración ante la insistencia de Walter, pero, en realidad, podría estar conteniendo las náuseas matinales. La actriz puede utilizar esta idea para trabajarla en secreto, pero no debería, por ejemplo, agarrarse el estómago y dar una pista al público.

**WALTER:** (Se levanta y se pone de pie junto a ella) Estás cansada, ¿eh? Cansada de todo. De mí, del chico, de cómo vivimos, de este cuchitril, de todo. ¿No es verdad? (Ella no levanta la mirada, no responde) Siempre tan cansada, quejándote y gruñendo, pero no eres capaz de hacer nada para evitarlo, ¿verdad? No podrías apoyarme en nada ni siquiera un minuto, ¿no?

**RUTH:** Walter, déjame en paz, por favor.

**WALTER:** Un hombre necesita una mujer que le respalde...

**RUTH: Walter..**

*BEAT 6*

**ACCIÓN:** Walter la llama egoísta.

**REACCIÓN:** Ruth se rinde.

Ruth accede a escuchar, o al menos finge que escucha. Es más fácil que batallar con el inagotable Walter. Él lo entiende como una señal de que puede llegar a algo, así que cambia su manera de hablar a un tono más suave.

**WALTER:** Mamá te escucharía. Ya sabes que a ti te presta más atención que a mí y a Bennie. Te respeta más. Todo lo que tienes que hacer es sentarte con ella una mañana mientras tomáis el café y charlas de cosas como soléis hacer y... (Se sienta al lado de ella y le hace una demostración práctica de las técnicas y tonos de voz que él cree que debería usar) Tú le das un sorbo al café, así, y le dices tan tranquila que has estado pensando en ese negocio que tanto le interesa a Walter Lee, en la tienda y todo eso, y bebes otro poco de café, como si lo que le estuvieras diciendo no fuera una cosa tan importante para ti, y sin que te des cuenta, ella te estará escuchando con atención y haciendo preguntas, y cuando yo llegue a casa, puedo contarle los detalles. Esto no es una idea descabellada, nena. Quiero decir que hemos hechos cálculos, yo y Willy y Bobo.

**RUTH:** (Fruciendo el ceño) ¿Bobo?

*BEAT 7*

**ACCIÓN:** Walter seductor.

**REACCIÓN:** Ruth se huele la tostada.

A Walter no se le pasa por la cabeza que la escenita del café que está representando ridiculiza a las mujeres. De hecho, es posible que el público no se diera cuenta y la encontrara incluso divertida porque, en 1959, el sexismo extemporáneo era un lugar común y prácticamente indetectable. Pero no para Hansberry. Esta es otra de sus excelentes preparaciones. Aquí está sembrando el sexismo de Walter para poder cosecharlo al final de la escena cuando ataque a todas las mujeres negras por su supuesta traición a los hombres negros.

**WALTER:** Sí. Verás, la tiendecita de licores que hemos pensado cuesta setenta y cinco mil y hemos calculado que la inversión inicial en el local sería de unos treinta mil, ¿sabes? Por supuesto, hay que pagar un par de cientos si no te quieres pasar la vida entera esperando a que uno de esos payasos permita que te aprueben la licencia...

**RUTH:** ¿Estás hablando de soborno?

*BEAT 8*

**ACCIÓN:** Walter se hace el hombre de negocios.

**REACCIÓN:** Ruth prevé el desastre.

**WALTER:** (Fruciendo el ceño impaciente)

No lo llames así. Lo ves, esto demuestra el conocimiento del mundo que tienen las mujeres. Nena, ¡en este mundo nada te va a salir bien a no ser que pagues a alguien!

RUTH: ¡Walter, déjame en paz!

*BEAT 9*

ACCIÓN: Walter demuestra que es un hombre de mundo.

REACCIÓN: Ruth rechaza su locura.

Ruth es una mujer de sólidos principios morales. La idea de un aborto, que en la década de 1950 era un delito grave, la reconcome por dentro. Debe estar desesperada por hablarlo con alguien, pero Hansberry lo encierra hábilmente en el subtexto.

RUTH: (Levanta la cabeza, le mira fijamente y dice con calma) Cómete los huevos, se van a enfriar.

WALTER: (Se separa de ella y retira la mirada) Ya está. Siempre igual. El hombre le dice a su mujer: tengo un sueño. Su mujer dice: Cómete los huevos. (Triste, pero con energía creciente) El hombre dice: ¡Tengo que tomar las riendas de nuestra vida, nena! Y la mujer dice: Cómete los huevos y vete a trabajar. (Con más pasión) El hombre dice: Tengo que cambiar mi vida, me estoy asfixiando, nena. Y su mujer dice: (dándose un puñetazo en los muslos con auténtica angustia) ¡Se te están enfriando los huevos!

*BEAT 10*

ACCIÓN: Ruth trata de aplacarle.

REACCIÓN: Walter la acusa de deslealtad.

**RUTH: (Con suavidad) Walter, ese dinero no es nuestro.**

**Walter queda en silencio y se aleja de ella.**

*BEAT 11*

ACCIÓN: Ruth enarbola la bandera de la moral.

REACCIÓN: Walter acepta la derrota.

PRIMER PUNTO DE INFLEXIÓN: esta escena tiene no uno, sino dos movimientos. El primer movimiento empieza con signo positivo, ya que Walter tiene la esperanza de convencer a Ruth para que le ayude a conseguir el dinero de su madre. Esgrime un argumento para hacer que Ruth se sienta culpable, asegurando que, como ella impidió su anterior oportunidad de tener un éxito comercial, ahora tiene que ayudarle. Lo que es más, como esposa suya, está moralmente obligada a apoyar la aventura de su marido. Naturalmente, al estar dispuesto a pagar sobornos, su posición «moral» queda maltrecha. Ruth acaba de demoler su argumento haciéndole recordar que no tienen ningún derecho sobre el dinero. Su difunto padre se ganó ese dinero con décadas de sudor y dolor. Es el dinero de Lena, no suyo. Sería inmoral engatusarla para quitárselo. El *beat 11* crea un punto de inflexión negativo que hace trizas la intención de escena de Walter. Sabe que no puede luchar contra esa verdad indiscutible, así que se queda callado un instante para recuperarse y atacar en una dirección diferente con una intención de escena nueva: escapar de su abrumadora sensación de fracaso.

**WALTER: (Sin escucharla, sin ni siquie-**

ra mirarla) Esta mañana me estaba mirando en el espejo y he pensado en esto. Tengo treinta y cinco años; llevo casado once de ellos y tengo un hijo que duerme en el salón (en voz muy baja) y lo único que tengo para darle son las historias sobre cómo viven los blancos ricos...

RUTH: Cómete los huevos, Walter.

WALTER: Malditos huevos... ¡Malditos sean todos los huevos del mundo!

RUTH: Pues vete a trabajar.

### BEAT 12

ACCIÓN: Walter suplica compasión.

REACCIÓN: Ruth ignora su ruego.

WALTER: (Mirándola) Lo ves... Intento hablar contigo sobre mí (sacudiendo la cabeza ante la repetición) y lo único que sabes decir es que me coma los huevos y me vaya a trabajar.

RUTH: (Cansada) Cariño, nunca dices nada nuevo. Te escucho todos los días, todas las noches y todas las mañanas y nunca dices nada nuevo. (Se encoge de hombros) ¿Que preferirías ser el señor Arnold que su chófer? Ya, yo preferiría vivir en el palacio de Buckingham.

### BEAT 13

ACCIÓN: Walter acusa a Ruth de que no le quiere.

REACCIÓN: Ruth le acusa de vivir en una fantasía.

**WALTER:** Eso es exactamente lo que falla en las mujeres de color de este mundo... no entienden que tienen que ayudar a sus hombres a mejorar y hacer que sientan que son alguien. Que pueden hacer algo.

**RUTH:** (Seca, pero con intención de hacer daño) Hay hombres de color que hacen cosas.

*BEAT 14*

ACCIÓN: Walter echa a Ruth la culpa de su fracaso.

REACCIÓN: Ruth echa a Walter la culpa de su fracaso.

SEGUNDO PUNTO DE INFLEXIÓN: después de que sus apelaciones a la lástima y culpabilidad hayan caído en saco roto, Walter prueba esta lógica: todas las mujeres negras hacen que los hombres negros sean unos fracasados. Por lo tanto, ella es culpable de su fracaso. Pero una vez más, ella desmonta su teoría, en esta ocasión con un hecho y lo que implica: algunos hombres negros logran tener éxito. Él es el responsable del fracaso de su vida. Ruth tiene razón y Walter lo sabe. Esa cruda realidad cambia el signo de la escena a un doble negativo.

**WALTER:** No será gracias a las mujeres de color.

**RUTH:** Bueno, pues como soy una mujer de color, supongo que no puedo hacer nada para cambiar.

*BEAT 15*

ACCIÓN: Walter se aferra su débil excusa.

REACCIÓN: Ruth se burla de su autoengaño.

**WALTER: (Farfullando) Somos un grupo de hombres ligados a una raza de mujeres con mentes cortas.**

**Ruth retira la mirada en silencio.**

*BEAT 16*

ACCIÓN: Walter calma su ego maltrecho.

REACCIÓN: Ruth se encierra en sus temores.

Observemos la secuencia de *beats* de Hansberry y cómo estructuró su progresión. Empieza con un miniincidente desencadenante: la desenfadada invitación de Walter a charlar, seguida de una respuesta hostil de una sola palabra: «No». Desde el *beat* 1 al 6, Hansberry acumula los *beats* de signo negativo. Cada intervención se suma al *beat* anterior añadiendo más dolor al dolor, más humillación a la humillación, poniendo su amor y sus esperanzas cada vez en mayor peligro.

*BEAT 1:* Walter la anima a charlar/Ruth rechaza la oferta.

*BEAT 2:* Walter la llama aguafiestas/Ruth dice que su vida es un desastre.

*BEAT 3:* Walter insiste para que le escuche/Ruth rechaza su idea.

*BEAT 4:* Walter la ignora/Ruth le ridiculiza.

*BEAT 5:* Walter le echa la culpa/Ruth esconde su culpabilidad.

*BEAT 6:* Walter la llama egoísta/Ruth se rinde.



Ruth cede por un instante, para escuchar lo que Walter tiene que decir.

Cuando Walter se pone a representar la escenita del café en el *beat* 7, la escena adopta un tono más ligero, casi divertido. El estado de ánimo sube hacia lo positivo y empezamos a creer que tal vez Ruth se ponga de su lado. Pero cuando él menciona a Bobo, ella reacciona con suspicacia y la escena vuelve a situarse en un signo profundamente negativo que prepara el punto de inflexión del *beat* 11.

*BEAT 7:* Walter se pone en plan seductor/Ruth se huele la tostada.

*BEAT 8:* Walter se hace el hombre de negocios/Ruth prevé el desastre.

*BEAT 9:* Walter demuestra que es un hombre de mundo/Ruth rechaza su locura.

*BEAT 10:* Ruth trata de aplacarle/Walter le acusa de deslealtad.

*BEAT 11:* Ruth enarbola la bandera de la moral /Walter acepta la derrota.

El *beat* 11 lleva al clímax la intención de Walter. Ve claramente que Ruth nunca le va a ayudar a hacerse con el dinero de su madre. Walter ha fracasado una vez más. Este *beat* le deja en silencio por un instante, y la escena pasa por un momento de calma mientras Walter se tranquiliza y prepara el segundo movimiento de la escena.

En primer lugar, tiene que sanar su ego herido. De manera que en el *beat* 12 intenta suplicar a Ruth que le comprenda, pero en los *beats* 13 y 14 se revuelve contra Ruth para culparla a ella y a todas las mujeres negras de su fracaso. Finalmente, ella le pone en su sitio soltándole la verdad.

*BEAT 12:* Walter suplica compasión/Ruth ignora su ruego.

*BEAT 13:* Walter acusa a Ruth de que no le quiere/Ruth le acusa de vivir en una fantasía.

*BEAT 14:* Walter le echa la culpa de su fracaso/Ruth le echa la culpa de su fracaso.

El *beat 14* culmina tanto el segundo movimiento como la escena cuando Ruth obliga a Walter a aceptar la responsabilidad que le corresponde por la vida de miseria que lleva.

*BEAT 15:* Walter se aferra a su débil excusa/ Ruth se burla de su autoengaño.

*BEAT 16:* Walter calma su ego maltrecho/Ruth se encierra en sus temores.

Los dos últimos *beats* son un movimiento de conclusión que relaja la tensión al retirarse ambos, Walter a su autocompasión y Ruth a los secretos temores acerca de su embarazo.

Un repaso a los verbos que se utilizan para nombrar las acciones y las reacciones de marido y mujer aclara el conflicto asimétrico de la escena:

Las acciones de Walter: invitar, insistir, culpar, seducir, demostrar, acusar; frente a las reacciones de Ruth: rechazar, descalificar, ocultar, ceder, aplacar, ignorar, retirarse.

Un muestreo de frases revela la opción de palabras y verbos que usan para llevar a cabo esas acciones.

Las acusaciones agresivas de Walter:

¿Sigues llamándole bocazas?

No haces nada para evitarlo, ¿verdad?

Un hombre necesita una mujer que le respalde.

¡Me estoy asfixiando, nena!

Las reacciones pasivas de Ruth:

Oh, Walter Lee...

Por favor, déjame en paz.

Ese dinero no es nuestro.

Supongo que no puedo hacer nada para cambiar.

El arco de la escena cambia sus valores primarios de positivo a negativo: de esperanza a desánimo, de seguridad a peligro, de éxito a fracaso, de respeto a desprecio por sí mismo. Al principio de la escena, Walter tiene la esperanza de alcanzar el éxito y, con él, recuperar el respeto por sí mismo. Ruth se aferra a su esperanza en tener seguridad. Pero los *beats* de acción/reacción en constante progresión ascendente alejan cada vez más y más a Ruth de un futuro seguro, al tiempo que alejan cada vez más a Walter de su objetivo inmediato del éxito financiero y todavía más lejos del deseo que marca su vida: el respeto por sí mismo. Aún más, como presentimos que, debajo de todas sus discusiones, esas dos personas se quieren, el clímax de la escena pone en peligro su matrimonio. La escena acaba con un signo marcadamente negativo: las esperanzas de Walter se convierten en desilusión; la seguridad de Ruth se ve amenazada.

Para apreciar el genio de Hansberry en toda su extensión, observemos que, al mismo tiempo que ejecuta la tarea inmediata de trazar el arco de la escena basándose en el cambio de sus valores, también utiliza el segundo movimiento para ir estableciendo el arco del personaje de Walter a largo plazo.

El arco de un personaje es un cambio profundo, a mejor o a peor, en la naturaleza moral, psicológica o emocional del personaje, expresado en valores como optimismo/pesimismo, madurez/inmadurez, crimen/redención, etcétera. La naturaleza interior del personaje puede cubrir un arco de lo positivo (afectuoso) a lo negativo (cruel) como hace Michael en *El padrino: Parte II*, o de lo negativo (egoísta) a lo positivo (cariñoso), como le pasa a Phil en *Atrapado en el tiempo*.

Por consiguiente, el escritor debe situar claramente al personaje en el signo positivo o negativo de los valores al principio de la historia, para que el público pueda entender y sentir el arco de su cambio. Walter es el único personaje de la obra que experimenta un cambio moral y por eso

Hansberry utiliza de manera muy ingeniosa los *beats* entre el 12 y el 16 para describir su naturaleza y la necesidad de un cambio.

En cinco *beats* de diálogo consecutivos, Hansberry expresa el deseo acuciante de Walter de obtener el respeto de sí mismo y el de la familia y expresa que no tiene ninguno de los dos. Después de cambiar el signo de la superintención de Walter a negativo (su orgullo herido) en el primer acto, Hansberry llevará a Walter a un infierno todavía más profundo de autodesprecio y desdén de su familia en el clímax del segundo acto. Finalmente, resucita a Walter cuando este toma una decisión y da un paso que le ganará el respeto perdido, además del amor y la admiración de su mujer y su familia, en el clímax de la función. El arco que recorre el personaje de Walter desde el odio por sí mismo al respeto sitúa *Un lunar en el sol* muy por encima de los dramas sociales sobre prejuicios raciales.

Ahora, vamos a coger esta excelente escena y vamos a destrozarla. Voy a demostrar cómo los mismos *beats* de diálogo podrían haber sido un lastre para su evolución:

Supongamos que Hansberry hubiera empezado la escena por sus puntos de inflexión: Walter pregunta a Ruth si le gustaría saber en qué está pensando y ella dice: «Ya lo sé. En el seguro de vida de tu padre. Walter, ¡ese dinero no es nuestro! Es de tu madre. Así que olvídale. Y además, estoy harta de oír cómo te quejas de tu desgracia y de que me echas a mí la culpa de tu fracaso. Tú, Walter, eres el responsable de todos los errores que has cometido en tu vida».

Como reacción, Walter aún podría seguir hablando de la falta de apoyo de Ruth, de las maravillas del negocio de licores, de lo fácil que resultaría convencer a su madre, de cómo odia su vida y de que la culpa de todo eso la tiene la actitud de Ruth, típica de las mujeres negras. La necesaria información acerca del dinero, sus planes, su vida y sus sentimientos hacia su mujer quedarían al descubierto. El público se enteraría de lo que necesita saber, pero se aburriría como una ostra porque se daría cuenta de que los argumentos de Walter son inútiles. Ruth ha dicho que

no, y lo ha dicho en serio. Así que, sin la menor tensión ni el menor suspenso, la escena se desmoronaría hasta no ser más que una acumulación de información.

O podría destrozarla de otra manera colocando los puntos de inflexión demasiado tarde, prolongando la escena mediante la repetición de *beats*. Walter podría hablar y hablar de todo el dinero que podría haber ganado con el negocio de la tintorería; podría cantar las alabanzas de aquellos extraordinarios hombres de negocios, Willy y Bobo; podría ensalzar el plan de la tienda de licores y describir las pieles, las joyas y la casa nueva que compraría para Ruth y para su hijo con la fortuna que iba a ganar.

Cuando por fin ella le pone en su sitio con el hecho de que el dinero de su madre no es suyo, Walter podría recitar un siglo de historia de la mujer negra como lastre del hombre negro, y seguir sin parar hasta que Ruth le mandase cerrar la boca otra vez. Repito que el público pierde interés cuando se le machaca una y otra vez con los mismos datos. Cuando por fin llegan los puntos de inflexión, no tienen la mitad del impacto que deberían, porque la información ha desgastado al público. Cuando Hansberry utiliza la repetición, como en el caso de los «huevos» de Walter (*beat 7*), es para dar al actor tres pasos para alcanzar un pico emocional, pero nada más.

O peor todavía, podría haber escrito la escena sin ningún punto de inflexión. Podría haber pergeñado tres páginas de conversación en la mesa del desayuno sobre planes de negocios, el dinero de la madre, su horrible matrimonio y el destino de los hombres negros y las mujeres negras. Pero no lo hizo así. Escribió una escena reveladora, conmovedora y dinámica que, *beat* tras *beat*, aporta dos puntos de inflexión que, a su vez, preparan toda la obra.

Como la escena que acabamos de analizar, todas las escenas funcionan, teóricamente, como preparación y como resultado de otra. Algo ha cambiado desde el último enfrentamiento entre los personajes de la escena. Por lo tanto, lo que se dice ahora es el resultado de lo que ha pasado

anteriormente. Como estos efectos permanecen en el diálogo, lo que se dice ahora prepara a su vez los efectos de futuras escenas.

Y, como en los ejemplos de *Los Soprano* y *Frasier*, la magistral creación que hizo Hansberry de Walter Lee condujo a Sidney Poitier a las nominaciones de los premios Tony, Globo de Oro y BAFTA, el premio de la Academia Británica de Cine y Televisión.

En los tres capítulos anteriores hemos analizado escenas dramatizadas que exigían a los actores manejar registros de emoción intensa basados en dolorosos puntos de inflexión. Veamos ahora una escena literaria con tonos calmados y acción contenida.

### *El gran Gatsby*

El primer capítulo de la novela de F. Scott Fitzgerald presenta al narrador de la historia, Nick Carraway, al lector. Nick ha ido a Nueva York para emprender una carrera en Wall Street. Ha alquilado una casa en West Egg, Long Island. Su vecino es Jay Gatsby, un joven fabulosamente rico que ha hecho su fortuna con el contrabando de alcohol. West Egg es una zona de gente bien, pero es mucho menos elegante que su equivalente, mucho más exclusiva, del otro lado de la bahía, East Egg. La prima de Nick, Daisy, vive en una mansión de East Egg con su acaudalado marido, Tom Buchanan, un exatleta universitario de constitución poderosa. Los Buchanan invitan a Nick a cenar y allí conoce a la señorita Jordan Baker, una estrella del tenis femenino que, como los Buchanan, es también de clase alta.

### *BEAT 1*

—Vives en West Egg —comentó despectivamente—. Yo conozco a una persona que vive allí.

—Yo no conozco absolutamente a...

—Seguro que conoces a Gatsby.

—¿Gatsby? —preguntó Daisy—. ¿Qué Gatsby?

### *BEAT 2*

Antes de que pudiera responder que era mi vecino, nos anunciaron que la cena estaba servida; encajando con gesto autoritario su robusto brazo

debajo del mío, Tom Buchanan me hizo salir de la habitación como si estuviera moviendo una ficha de damas de una casilla a otra.

Delicada, lánguidamente, con las manos apenas apoyadas en las caderas, las dos jóvenes mujeres salieron delante de nosotros a un porche de color rosado abierto al atardecer donde cuatro velas parpadeaban sobre la mesa agitadas por la brisa ligera.

### BEAT 3

—¿Por qué velas? —protestó Daisy frunciendo el ceño. Las apagó con las yemas de los dedos.

### BEAT 4

—Dentro de dos semanas será el día más largo del año. —Nos miró completamente radiante—. ¿Vosotros esperáis impacientes el día más largo del año y luego se os pasa? Yo siempre espero impaciente el día más largo del año y luego se me pasa.

### BEAT 5

—Deberíamos organizar algo —bostezó la señorita Baker sentándose a la mesa como si se estuviera metiendo en la cama.

—De acuerdo —dijo Daisy—. ¿Qué organizamos? —Se volvió hacia mí en busca de ayuda.

—¿Qué suele hacer la gente?

Antes de que pudiera responder, sus ojos se clavaron con expresión de horror en su dedo meñique.

—¡Mira! —se quejó—. Me he hecho daño.

Todos lo miramos; tenía el nudillo amoratado.



*BEAT 6*

–Has sido tú, Tom –dijo acusadoramente–. Ya sé que no querías hacerlo, pero lo hiciste.

*BEAT 7*

–Esto me pasa por casarme con un pedazo de bruto, con un espécimen enorme y voluminoso de...

–Detesto la palabra «voluminoso» –objetó Tom enfadado–, incluso en broma.

*BEAT 8*

–Voluminoso –insistió Daisy.

Así acaba la escena.

Antes de empezar el análisis, unas palabras sobre el punto de vista.

Lo primero, una definición: el **punto de vista** es el lugar del espacio global en el universo de la historia donde el escritor o el director nos sitúan para que podamos presenciar la escena. Con espacio global me refiero a los 360 grados de ángulos horizontales que rodean un sujeto, combinado con los 360 grados verticales por encima y por debajo del sujeto.

En el teatro, observamos la vida que se desarrolla en el escenario desde ese punto de vista fijo de la butaca que hemos adquirido. Tenemos delante todas las acciones y reacciones de los personajes todo el tiempo. Somos más o menos libres de mirar a un personaje o a otro en cualquier momento, pero esa es nuestra única alternativa de punto de vista, y esa opción estará enormemente influida por la puesta en escena que decida el director y por las voces y los movimientos de los actores.

En cine y televisión, vemos lo que ve la cámara. Al moverse por todo

el espacio global de la narración, controla, pero no limita estrictamente nuestro punto de vista. Porque cuando asimilamos los planos de situación, complementados con los planos de grupo, los de dos personajes y los primeros planos, etcétera, nos hacemos una composición de lugar de la vida que hay fuera de la pantalla tanto como de la que vemos en pantalla. El resultado de esto es que muchas veces imaginamos acciones y reacciones que en realidad no vemos.

La prosa ofrece al escritor una mayor libertad en cuanto a opciones de punto de vista, y, al mismo tiempo, para el lector, la prosa es el medio narrativo que más control impone. Como en otros medios, la prosa puede ver las escenas desde cualquier lugar del mundo físico, pero también añade ángulos subjetivos dentro del mundo intelectual del personaje. Una vez que el escritor toma la decisión sobre la persona del narrador (primera, tercera o la excéntrica segunda), su mirada se mueve desde ese ángulo como un foco de luz. El autor tiene nuestra percepción en su mano.

Cuando seguimos sus frases, nos lleva a donde le da la gana: a través de los lugares, tiempos y sociedades de su mundo; o a las profundidades intelectuales de un solo personaje, donde somos testigos de sus reflexiones, sus engaños y sus sueños; o todavía más abajo, al subconsciente del personaje para descubrirnos sus apetitos desnudos, las pesadillas que le aterran y los recuerdos bloqueados.

El punto de vista, si se trata con habilidad, tiene tal poder que, a no ser que nos detengamos voluntariamente, salgamos de la historia y pongamos nuestra imaginación a trabajar, nos vemos arrastrados por el relato, y solo vemos y oímos lo que el narrador quiere y nada más.

Por consiguiente, en el siguiente análisis, cuando describo la reacción de Tom Buchanan al ver cómo Daisy apaga las velas tan bruscamente, estoy imaginando la escena como podría haberla imaginado Fitzgerald antes de escribir el manuscrito definitivo. Como todos los buenos escritores, Fitzgerald seguramente le dio vueltas a la escena borrador tras borrador, añadiendo, cortando, reordenando, redactando y corrigiendo

hasta que tuvo la sensación de que estaba completa. Y lo más probable es que, según iba remodelando la escena, la imaginaba desde el punto de vista de cada uno de los personajes, a pesar de saber que, en última instancia, enfocaría su prosa desde el punto de vista de Nick.

Ahora vayamos a la escena: imagina que hubieras preparado una cena romántica a la luz de las velas y tu pareja apagara las velas abruptamente sin intercambiar una sola palabra o una mirada. ¿Cómo te sentirías? ¿Cómo reaccionarías? Seguramente Tom se sentiría ofendido. Así que, para analizar toda la intensidad del minidrama de Fitzgerald, debo recrear la escena como él la visualizó antes de escribirla e incluir las reacciones que Fitzgerald decidió no describir, sino dejar implícitas.

### **El incidente desencadenante**

Cuando arranca la escena la vida de Daisy y Tom parece satisfactoria y equilibrada. El valor de matrimonio/divorcio tiene una carga de signo positivo. Pero, secretamente, Daisy considera la vida de casada aburridísima. Su carga interior de emoción/aburrimiento está situada en su punto más bajo.

### *BEAT 1*

**ACCIÓN:** Jordan revela que Gatsby vive en West Egg.

**REACCIÓN:** Daisy oculta su sorpresa.

El *beat 1* dispara el incidente desencadenante de la novela: Daisy se entera de que Jay Gatsby se ha mudado cerca de ellos. Y, lo que es más, que Jordan y Nick le conocen. Este descubrimiento desequilibra su vida inmediatamente. La carga positiva de matrimonio/divorcio empieza a inclinarse hacia el signo negativo, mientras emergen sus sentimientos por Gatsby.

Cuando era una jovencita, Daisy se enamoró locamente de Jay Gatsby. El romance chica rica/chico pobre acabó cuando Gatsby se marchó para luchar en la Primera Guerra Mundial. Poco después de esa

ruptura, Daisy, socialmente ambiciosa, se casó con el acaudalado Tom Buchanan. En los últimos años Gatsby se ha hecho escandalosamente rico y famoso. Sin duda Daisy ha leído u oído hablar de sus hazañas. También es posible que se haya enterado de que Gatsby ha comprado una enorme finca al otro lado de la bahía. De hecho, ha comprado la casa para poder mirar desde el otro lado de la estrecha franja de agua las ventanas encendidas de la casa de ella.

Cuando Daisy pregunta «¿Qué Gatsby?» sabe perfectamente que se trata de Jay Gatsby, pero, muy sabiamente, utiliza la pregunta para ocultar su auténtica sorpresa al enterarse de que su antiguo amor es ahora prácticamente su vecino y, más aún, que su amiga le conoce y que su primo vive a su lado.

Descubrir que Gatsby se ha mudado tan cerca, no cabe duda de que arrastrado hasta West Egg para estar más cerca de ella, altera el equilibrio de su vida y despierta en ella el deseo de volver a verle. ¿Para reanudar su amor? ¿Para tener una aventura? ¿Abandonar a su marido? ¿Quién sabe hasta dónde sería capaz de llegar? La personalidad naturalmente veleidosa de Daisy no le permite hacer planes definitivos para el futuro, pero hay una cosa que está clara: su superintención es, como mínimo: ver a Jay Gatsby. Gatsby se ha convertido en su objeto de deseo.

Esto pone en juego dos valores fundamentales: matrimonio/divorcio y aburrimiento/pasión; la seguridad de su matrimonio frente a la pasión que siente por Gatsby. Para conseguir esto último, tiene que arriesgar lo primero.

La decisión de Daisy: ¿mantener la paz conyugal o declarar la guerra? Al principio de la escena, la carga del valor para el matrimonio de Daisy es positiva (antes de la cena marido y mujer están bien avenidos), pero negativa para su pasión (Gatsby está fuera de su alcance).

Más allá de ver a Gatsby, lo que Daisy quiere exactamente de él Fitzgerald lo oculta deliberadamente en el subtexto. Pero esta es la decisión de Daisy: arriesgar su matrimonio y declarar la guerra a su marido.

*BEAT 2*

ACCIÓN: se dirigen todos a la mesa preparada para la cena.

REACCIÓN: Daisy planea humillar a Tom.

El problema de Daisy es que no puede simplemente levantar el teléfono y llamar a Gatsby. Su orgullo y vanidad no se lo permiten. Y no solo eso, si su marido y la sociedad rígida y esnob en la que se mueve descubrieran que ha acosado al famoso Gatsby, el escándalo arruinaría su reputación.

Inmediatamente, instintivamente, decide montar un espectáculo ante Nick y Jordan para que uno de ellos, o los dos, le transmitan un mensaje a Gatsby, un mensaje que dice que el matrimonio Buchanan tiene problemas. Daisy toma las riendas de la escena y la lleva hasta su punto de inflexión. Su intención de escena a partir de ese momento es humillar a su marido en público. La intención de Tom, como es fácil de comprender, es evitar una humillación pública. Estos dos deseos claramente opuestos establecen los términos de antagonismo de la escena.

Tom Buchanan ha pedido al servicio de la casa que ponga la mesa con velas. Puede que lo haya hecho pensando en Daisy, o tal vez lo haya hecho pensando en añadir un toque romántico para animar a Nick y Jordan. Lo cierto es que, con el tiempo, estos dos tendrán una aventura de verano.

*BEAT 3*

ACCIÓN: Daisy desbarata el gesto romántico de su marido.

REACCIÓN: Tom disimula su irritación.

Indiferente a las razones que haya tenido Tom, cuando se acercan a la mesa, una «ceñuda» Daisy pone pegas a las velas y las apaga con sus propios dedos. Tom reacciona disimulando el daño que le está haciendo y no dice nada. La carga positiva del matrimonio decae aún más cuando el aburrimiento de Daisy va transformándose en emoción.

*BEAT 4*

ACCIÓN: Daisy saca un tema de conversación.

REACCIÓN: Daisy hace que el tema se centre en ella.

En este *beat* Daisy empieza una conversación sobre el solsticio de verano, pero antes de que nadie pueda responder a su extraña pregunta, reacciona a su propia acción y cierra el tema refiriéndose a ella misma. Las cargas de los valores matrimonio/divorcio y emoción/aburrimiento no se ven afectadas y permanecen igual que en el *beat 3*.

*BEAT 5*

ACCIÓN: Jordan y Daisy divagan en voz alta.

REACCIÓN: Daisy reclama la atención sobre su dedo.

La temporada de verano acaba de empezar y Jordan empieza el siguiente *beat* sugiriendo que organicen algún plan. Daisy se limita a continuar esa acción repitiendo dos veces la pregunta, no dirigida a su marido, sino a Nick. Pero antes de que Nick pueda contestar, monopoliza la conversación dirigiéndola inmediatamente a su dedo meñique. Las cargas de los valores matrimonio/divorcio y emoción/aburrimiento siguen en pausa.

*BEAT 6*

ACCIÓN: Daisy acusa a Tom de hacerle daño.

REACCIÓN: Tom esconde su reacción en el silencio.

Daisy se enfrenta a un dilema crítico: podría insultar a su marido (negativo), lo que podría enviar un mensaje a Gatsby (positivo), o podría proteger su matrimonio (positivo) pero perder la oportunidad de llamar la atención de Gatsby (negativo). Daisy decide acusar a su marido de amarrarle el dedo. Una vez más, Fitzgerald no le da a Tom una reacción visible, ni una palabra de protesta. La carga del valor matrimonio/divorcio se ensombrece mientras la de emoción/aburrimiento resplandece.

*BEAT 7*

ACCIÓN: Daisy insulta a su marido en público.

REACCIÓN: Tom le ordena que no le vuelva a insultar.

Entonces, con fría ironía, Daisy insulta a su marido poniendo especial énfasis en una palabra que ella sabe que detesta: voluminoso. Y finalmente, Tom protesta.

Hay que tener en cuenta que estamos hablando de personajes educados y de clase alta, por eso cuando utilizo el verbo «ordenar» para describir la reacción de Tom es porque eso es lo que está haciendo en el subtexto. Tom es demasiado comedido para decir «¡Maldita sea, Daisy, no vuelvas a utilizar la palabra “voluminoso” nunca más!». Pero bajo esa frase: «Detesto la palabra...» hay una orden indirecta.

El insulto de Daisy inclina el binomio matrimonio/divorcio claramente hacia lo negativo, mientras que, en el subtexto, la emoción por Gatsby conquista su aburrimiento.

*BEAT 8*

ACCIÓN: Daisy le ataca por segunda vez.

REACCIÓN: Tom se retira en silencio.

Daisy lleva la escena al clímax desafiando la orden de su marido y repitiendo con énfasis la palabra odiada. Como reacción, Tom vuelve a quedarse callado.

Daisy gana la lucha por el poder conyugal en seis *beats* y humilla a Tom. Este duelo entre marido y mujer, la derrota de Tom y la victoria de Daisy, no se le habrá pasado por alto a un público tan observador y sensible como Nick y la cotilla Jordan Baker. Daisy lo sabe. Ahora, ella espera que le lleven las noticias a Gatsby. Daisy ha avergonzado a su marido y ha logrado el efecto que deseaba.

Cuando Daisy elige a Gatsby ante Tom, de su matrimonio no queda nada más que el nombre, mientras su entusiasmo acerca del futuro sube al máximo.

### El diálogo frente a la descripción en literatura

Como ya se ha comentado antes, los escritores de literatura (con excepciones) tienden a mantener el diálogo dramatizado dentro de unos límites de economía, sencillez y cotidianeidad. En el original en inglés de la escena, de las 123 palabras habladas, 107 son de una sílaba, 14 de dos sílabas y solo 2 de tres sílabas. Ninguno de los personajes usa metáforas o símiles cuando habla.

Por otro lado, Fitzgerald enriquece su descripción con un lenguaje sugerente como «Tom Buchanan me hizo salir de la habitación como si estuviera moviendo una ficha de damas de una casilla a otra» o «... la señorita Baker se sentó a la mesa como si se estuviera metiendo en la cama», cuando utiliza palabras polisílabas, suelen ser adverbios que describen tonos de voz (despectivamente, acusadoramente, furiosamente) y acciones (delicadamente, lánguidamente).

La fuerza de la escena reside en las acciones de Daisy en el subtexto, acciones que Nick, limitado por su punto de vista de primera persona, no puede conocer. A cambio, Fitzgerald anima al lector a ver a través del velo de inocencia de Daisy dejando caer algunas pistas aquí y allá, como la «exigencia» de Daisy por saber «¿Qué Gatsby?».

### Punto de inflexión/clímax de la escena

La escena recorre dinámicamente un arco del matrimonio de los Buchanan que va de lo positivo a lo negativo en ocho *beats*. En el primero, su matrimonio parece respetable y fiel. Cuando llegamos al último, las acciones de Daisy descubren un matrimonio lleno de odio y falta de respeto cuando vemos que ella urde un plan para volver con Gatsby. Al mismo tiempo, cada una de las acciones negativas contra su matrimonio se convierte en un *beat* positivo para el deseo de Daisy de vivir la aventura que Gatsby aporta a su vida. La táctica de Daisy funciona: gana la batalla contra su marido y les pasa a Jordan y Nick el mensaje que deben trasladar a Gatsby.

La progresión de los ocho *beats* se configura así:



*BEAT 1:* Descubrir/ocultar.

*BEAT 2:* Caminar/organizar.

*BEAT 3:* Destruir/disimular.

*BEAT 4:* Sacar un tema/volverlo hacia ella.

*BEAT 5:* Divagar en alto/llamar la atención.

*BEAT 6:* Acusar/ocultar.

*BEAT 7:* Insultar/ordenar.

*BEAT 8:* Atacar/retirarse.

Cada uno de los *beats* supera el anterior y avanza hacia el punto de inflexión en el que Daisy desafía la orden de su marido y le humilla; es decir, todos los *beats* menos el 4 y el 5. Estos parecen crear un parón en la evolución del diálogo porque no afectan a la intención de escena de Daisy. Y efectivamente es así, porque Fitzgerald los utiliza para otro propósito, más amplio, que tiene que ver con la espina dorsal de la acción de la novela.

Atención a la pauta que se repite en los *beats* 4 y 5: Daisy hace una pregunta que abre un tema general para los demás, pero, sin la menor pausa, antes de que nadie pueda responder, dirige otra vez la atención de todos hacia ella. Fitzgerald repite esta pauta de conducta en el diálogo de Daisy a lo largo de todo el libro. De maneras que resultan divertidas, enternecedoras o misteriosas. Daisy da la vuelta constantemente a todas las conversaciones para que traten de ella. En otras palabras, Fitzgerald quiere que nos demos cuenta de que Daisy es una preciosa y encantadora narcisista.

¿Cuál es la verdadera razón por la que crea esta escena? ¿Por qué no puede desafiar a su marido, romper las normas sociales y hacerle una visita a Gatsby ella misma? ¿Por qué tiene que mandarle un mensaje velado a través de Jordan y Nick?

Porque los narcisistas llaman la atención sobre sí mismos, nunca sobre los demás. Para Daisy es crucial que Gatsby la busque. Tiene que ser Gatsby el que vaya a ella. Fitzgerald se vale de esos dos *beats*, y de muchos más en otros momentos, para expresar las líneas de acción enfrentadas que dan vida a *El gran Gatsby*: la obsesión de Gatsby por Daisy y la obsesión de Daisy por Gatsby.

**Introducción al yo**

El capítulo uno definía el diálogo como cualquier palabra que dirige cualquier personaje a cualquiera. Este tráfico de palabras discurre por tres avenidas diferentes: lo que se dice a otros, lo que se dice al lector o al público y lo que se dice a uno mismo. El capítulo que sigue se centra en estas últimas dos vías: lo que se dice directamente al lector y el diálogo interno entre las diferentes facetas del yo. Aunque el escenario y la pantalla limitan el uso de estas dos modalidades, para el novelista y el escritor de relato corto son la materia prima de la prosa en primera persona.

Cuando los personajes hablan directamente con el lector, los temas suelen girar alrededor de acontecimientos del pasado y el impacto que han tenido en ellos (por ejemplo, *El museo de la inocencia*), mientras que cuando los personajes hablan consigo mismos, el diálogo interior expresa asuntos de dinámica interna en el presente. Estas dramatizaciones del yo contra el yo aportan matices psicológicos a las profundidades de lo que no se puede decir (por ejemplo: *La señorita Else*). Una vez más, se trata de la diferencia entre decir y mostrar.

En el primer caso, el personaje con una percepción de sí mismo algo deformada nos habla de conflictos internos del pasado y describe sus efectos; en el segundo, un personaje despliega ante nosotros su psicología profunda y dramatiza sin saberlo complejas interioridades que nunca expresaría. No hace falta decir que contar y mostrar requieren dos técnicas de diálogo muy diferentes.

Una antigua convención literaria nos concede el poder divino de escuchar los pensamientos de los personajes, sabiendo todo el tiempo que no se dirige a nosotros. Y si no es a nosotros, ¿a quién se dirige? El diá-

logo es, por definición, una comunicación entre dos partes, el que habla y el que escucha. ¿Quién le está escuchando, aparte de nosotros? Si está hablando con otra parte de su yo incluida en sí mismo, su mente debe estar dividida en dos. Y si hay dos, o puede que incluso muchas, ¿cómo se divide su mente en los diferentes yoes? ¿Cuántos hay exactamente? ¿Quiénes son? ¿Cómo están conectados?

Estas palabras no son ni nuevas ni únicas para el arte de narrar historias. Hace dos mil quinientos años, Buda enseñó a sus seguidores a no prestar atención a tales divagaciones porque surgen de la falsa premisa de que el yo existe, cuando en realidad no es así. Él creía que la percepción del «yo» es una ilusión, efecto secundario de fuerzas físicas y sensoriales innumerables y en permanente transformación.

Más o menos en aquel tiempo, Sócrates defendía el punto de vista contrario. Él enseñaba a sus estudiantes que el yo no solo existe, sino que uno no puede vivir una vida plena y civilizada sin hacer todos los esfuerzos posibles para saber quién es uno. En los siglos que han transcurrido desde entonces, este debate sobre la naturaleza de la comunicación intrapersonal se ha desplazado de un extremo a otro entre estas dos teorías filosóficas y aún sigue, en el mejor de los casos, sin dirimirse.

Por otro lado, la ciencia se ha pronunciado al respecto\*. Como Sócrates, la ciencia moderna se esfuerza por conocer la naturaleza oculta de la conciencia, pero al mismo tiempo, como Buda, la intuición la lleva por otros caminos. Mientras que nuestro sexto sentido nos dice que tenemos un núcleo de conciencia localizado detrás de los ojos, las investigaciones con escáneres cerebrales informan de varios procesos mentales diferentes, en los que colaboran distintas zonas del cerebro, que contribuyen a crear esta ilusión. No existe un yo diferenciado, central, físico, que controla todo; la conciencia del «yo» es, en realidad, un efecto secundario. En las que consideramos «grandes preguntas» sobre la conciencia, ahora la neurociencia da más la razón a Buda que a Sócrates, pero sin ofrecer una conclusión clara\*\*.

\* Hood, Bruce: *The Self Illusion*, Oxford University Press, Nueva York, 2012.

\*\* Eagleman, David: *Incognito: The Secret Lives of the Brain*, Pantheon Books, Nueva York, 2011.

Aunque la ciencia no es capaz de situar la conciencia en lo físico, ni la filosofía pueda localizarla en lo metafísico, los artistas saben exactamente dónde encontrarla. Cuando un arte silba, el yo viene corriendo como un perro feliz. Para el narrador de historias, el yo asienta su hogar en las mismas regiones subjetivas donde siempre ha habitado y se ha desarrollado.

Tanto si es una ilusión como si no, la conciencia de uno mismo es la esencia de la humanidad. Si, como nos dice la ciencia, el yo no está localizado en un lóbulo concreto del cerebro, sino que surge de una combinación de orígenes, ¿qué más da? Es mi combinación y me gusta. Si, como defiende la filosofía, el inconstante yo varía y cambia de un día para otro y, por consiguiente, no se puede saber nada de él, ¿qué más da? Es mi yo variable y disfruto viendo cómo evoluciona, con un poco de suerte, a mejor.

Para los escritores que se esfuerzan por expresar la vida interior, la lógica deductiva de la filosofía y la lógica inductiva de la ciencia entorpecen la intuición estética. Ninguna de las dos hace justicia al poder interior de lo subjetivo; ninguna de las dos crea la experiencia emocional del yo que ha inspirado toda obra narrativa importante desde Homero. La narrativa no da respuestas a las «grandes preguntas»; las dramatiza.

Creo que la mejor manera de enfocar la creación de un diálogo interior es simplemente esta: tratar la mente del personaje como un espacio, un mundo poblado por una serie de personajes llamados yoes. Permitir que el paisaje de la mente se expanda como un paisaje urbano o un paisaje campestre, o un campo de batalla, una puesta en escena mental para la representación de la historia. Luego, adentrarse uno mismo en ese mundo e instalarse en el centro de la conciencia del protagonista. Desde este punto de vista, crear diálogos internos que dramaticen una respuesta a la pregunta: «¿Cómo será ser este ser humano en particular?».

Para regresar a la pregunta con la que empezamos esta introducción: cuando un personaje habla para sí, ¿quién le escucha, aparte del lector? ¿A quién está hablando? La respuesta es: al yo silencioso. Cuando escuchamos a un personaje hablar consigo mismo, instintivamente sabemos

que la otra parte, una parte callada de sí, está escuchando. De hecho, esto lo sabemos de manera tan instintiva que ni siquiera lo pensamos. No necesitamos pensarlo porque sabemos, sin pensar, que hablamos con nuestro propio yo silencioso todo el tiempo.

Da la impresión de que dentro de toda mente se asienta un núcleo del ser diferenciado y silencioso que observa, escucha, evalúa y almacena historias. Si uno medita, conoce muy bien a ese yo. Flota detrás de ti, por explicarlo de algún modo, y observa todo lo que haces, incluso la meditación. Si uno intenta meditar acerca de ese yo, inmediatamente se vuelve a esconder detrás de uno. No se puede mirar al yo que hay dentro del yo, pero uno siempre sabe que su yo silencioso está ahí y escuchando, alerta a todo lo que se le quiera contar.

Como los diálogos internos en prosa circulan entre el yo que habla y el yo silencioso, son un ejercicio reflexivo.

### **Conflicto reflexivo**

En las ciencias físicas, la reflexividad se refiere a una relación circular o bidireccional entre la causa y el efecto. Una acción da lugar a una reacción que afecta a la acción con tal rapidez que ambas parecen simultáneas. (Algunas teorías de física cuántica defienden que a un nivel subatómico causa y efecto son de hecho simultáneos.) Entonces, la acción y la reacción se entrelazan y giran como en un remolino. La causa se convierte en el efecto, el efecto se convierte en la causa, y ninguno de los dos se puede identificar claramente como tal.

En las ciencias sociales, la reflexividad se refiere a un tipo de dependencia entre individuos, o de grupos, instituciones y sociedades. Una vez que se pone en marcha la espiral de la reflexividad, ni la acción ni su reacción pueden ser identificadas como causa y efecto. Las dos se influyen de tal manera mutuamente que, aparentemente, ocurren instantáneamente sin necesitar decisiones o pensamientos siquiera.

En el arte de la narración, **el conflicto reflexivo** se refiere a aquellas batallas internas que empiezan cuando el esfuerzo que hace un personaje para resolver un dilema inherente se vuelve contra él como un bumerán. Al llevar su disyuntiva hacia el interior, su esfuerzo para solucionar su situación se convierte en una causa que solo empeora el efecto. Las propias contradicciones crean fuerzas de antagonismo todavía más complejas al convertirse las causas en efectos y los efectos en causas dando lugar a un torbellino imparabile hasta que el conflicto mismo se convierte en la razón por la que no se puede resolver.

El conflicto reflexivo se traslada al diálogo en el momento en que un personaje angustiado empieza a hablar consigo mismo. Como ya señalaba en el capítulo uno, la mente, por su propia naturaleza, puede dar un paso atrás dentro de sí misma para observarse como si fuera un elemento ajeno. Una persona se divide en dos temporalmente para desarrollar una relación, con frecuencia crítica, entre su yo central y otros aspectos o partes de su yo. Puede proyectar imágenes de su yo pasado, de su yo menos atractivo, de su mejor yo, de su yo futuro. Puede sentir la presencia de su consciente, de su subconsciente y, sobre todo, de su yo silencioso que le escucha.

A veces estas relaciones pueden no generar conflictos, como, por ejemplo, cuando nos consolamos a nosotros mismos con excusas, autoengaños, o echando la culpa a los demás. Pero la mayoría de las veces, nuestros yoes interiores se sitúan en posiciones enfrentadas en la lucha por la toma de decisiones, hacer lo que debe, sacrificarse por otro, tranquilizar a un yo con problemas... o cualquier otra de las complicadas contrariedades de la vida interior.

Los conflictos reflexivos pueden expresarse en tiempo presente o referirse indirectamente en tiempo pasado. Sobre el escenario y en la pantalla, un personaje puede representar el primero en forma de soliloquio y el segundo como un diálogo dirigido a otro personaje o hablando directamente al público. En literatura, el protagonista puede hablar con su otro

---

\* Ruesch, Jurgen, y Gregory Bateson: *Communication: The Social Matrix of Psychiatry*, W. W. Norton & Co., Nueva York, 1987.

yo y expresar sus conflictos internos en tiempo presente (*La señorita Else*) o hablar al lector y describir sus antiguos episodios de conflicto reflexivo en tiempo pasado (*El museo de la inocencia*).

### ***La señorita Else***

Arthur Schnitzler, el novelista y dramaturgo austríaco, experimento con el flujo de conciencia a lo largo de toda su carrera, empezando en 1901 con el relato corto «El teniente Gustl». En la novela corta de 1924 *La señorita Else*, invitaba a los lectores a espiar los torturados pensamientos de la protagonista de la que toma el título el libro escribiendo exclusivamente un diálogo interior en primera persona.

### **Planteamiento**

Else, una preciosa señorita vienesa de buena familia de diecinueve años que está de vacaciones con su tía en un hotel de la montaña austríaca, recibe una carta de su madre en la que le cuenta que a su padre, abogado, le han descubierto robando una suma importante de la cuenta de un cliente. Si no puede devolver el dinero robado en dos días se enfrenta a la prisión o al suicidio.

La madre de Else le pide que salve a su padre pidiéndole a Herr von Dorsday, un acaudalado marchante de arte que está alojado en el balneario, un préstamo que cubra el desfaldo. Else, sobreponiéndose a la tremenda vergüenza que le produce, le pide ayuda al anciano caballero. Este le dice que enviará los fondos para cancelar la deuda de su padre por telégrafo a la mañana siguiente, pero solo si ella le paga en moneda sexual esa misma noche.

Estos tres acontecimientos (el robo de su padre, el plan de su madre y la proposición de Dorsday) disparan el incidente desencadenante de la historia y traen el desequilibrio a la vida de Else de manera radical y negativa. Dos deseos contradictorios inundan su cabeza de inmedia-



to: salvar a sus padres y sacrificarse ella o salvarse ella y sacrificar a sus padres. Decida lo que decida, habrá de pagar un alto precio, porque cuando digo «salvarse ella», lo digo literalmente. La identidad de Else está firmemente ligada a su moralidad. Si salva a su familia, pierde su moralidad; si pierde su moralidad, pierde su identidad.

Atrapada en la doble disyuntiva de buenas acciones irreconciliables/ el menor de los dos males, la única vía que le queda a Else discurre entre sus yoes interiores. Así que, durante el resto de la tarde y noche, Else deambula sola por el hotel con la cabeza sumida en un caos de reflexiones: al principio se dice que debe ceder para salvar a su familia, y soportar el deshonor; luego se contradice y decide rechazar a Dorsday, dejando que su familia pague por su ignominia. En un momento dado intenta animarse, imaginando que rendirse a los deseos de Dorsday podría iniciar una carrera llena de lujos como amante de hombres ricos, pero entonces su conciencia la obliga a defender su moralidad y a aceptar la pobreza con honor.

Los dilemas morales de este tipo, que se desarrollan en el paisaje interior de la protagonista, con frecuencia arrastran hacia un conflicto reflexivo. Por ejemplo, cuando se va acercando el momento de reunirse con Dorsday, Else se dice a sí misma:

Qué grande es el hotel. Como un monstruoso castillo mágico iluminado. Todo es gigantesco. También las montañas. Atterradoramente gigantesco. Nunca han estado tan negras como ahora. La luna no ha salido todavía. Saldrá a tiempo para el espectáculo, el gran espectáculo en el prado, cuando Herr von Dorsday haga bailar desnuda a su esclava. ¿Qué significa Herr von Dorsday para mí? Venga, *mademoiselle* Else, ¿por qué estás tan angustiada? Estabas dispuesta a lanzarte y ser la amante de hombres desconocidos, uno tras otro. ¿Y te paralizas ante la tontería que te ha pedido Herr von Dorsday? Estabas dispuesta a venderte por un collar de perlas, por vestidos bonitos, por una villa frente al mar. ¿Y la vida de tu padre no vale tanto como eso?

### Diálogo reflexivo

Catorce pensamientos aparecen en este fragmento de diálogo interior. En los primeros siete (desde «Qué grande» hasta «no ha salido todavía») la imaginación de Else proyecta su terror y su sensación de fragilidad sobre el abrumador, inmenso y casi irreal mundo que la rodea. La palabra «mágico» pone de manifiesto el estado infantil en que se encuentra.

Luego su cerebro se aferra a la última palabra de la séptima frase, «todavía» y hace una asociación libre con una imagen de su yo futuro, desnuda y bailando a la luz de la luna. Con la pregunta retórica «¿Qué significa Herr von Dorsday para mí?» intenta restarle importancia a las implicaciones de la palabra «esclava» y fingir indiferencia.

Pero, de repente, sus pensamientos parecen trasladarse a otro yo, armado con una voz áspera y crítica. A lo largo de las siguientes cinco frases este yo crítico vapulea al yo central de Else con una serie de humillaciones tipo «muy mal si lo haces»/«muy mal si no lo haces». La voz crítica le llama hipócrita «tan preocupada» (mal si no lo haces); luego, golfa, «amante de hombres desconocidos» (mal si lo haces); luego, cobarde, «te paralizas» (mal si no lo haces); y luego, otra vez golfa, «venderte» (mal si lo haces); y, para acabar, ingrata, «la vida de tu padre» (mal si no lo haces).

La cabeza de Else da vueltas en un conflicto reflexivo: «¿Qué prefiero ser? ¿Una puta enojada o una cobarde ingrata?». Las dos opciones le espantan y no quiere ninguna de ellas, pero interrogante tras interrogante, se va paralizando hasta que la situación acaba en un atasco mental. Aviso de *spoiler*: en el clímax de la novela, el callejón sin salida en el que se encuentra Else se resuelve en un acto de exhibicionismo salvaje y una sobredosis de drogas.

Como hemos visto en ejemplos anteriores, la emoción tiende a acortar las frases, mientras que la racionalización tiende a alargarlas. Con el miedo recorriendo el cuerpo de Else, sus primeros pensamientos están expresados en frases cortas. Pero entonces el yo crítico toma las riendas y las siguientes frases son mucho más largas.

### **Escribir desde el personaje**

Cuando Arthur Schnitzler publicó *La señorita Else* era un hombre de sesenta y dos años que escribía en primera persona con la voz interior de una señorita de buena familia de diecinueve. ¿Cómo es posible eso? En primer lugar, escribía teatro además de prosa, de manera que su experiencia como dramaturgo debió ayudarle a encontrar las palabras para su personaje. Y luego, su experiencia vital. Se casó con una actriz de veintiún años cuando él tenía cuarenta y uno. De hecho, a lo largo de su vida, tuvo múltiples amoríos con mujeres jóvenes. Cada una de ellas debió ofrecerle la oportunidad de escuchar una voz fresca e imaginar la vida desde un punto de vista femenino y nuevo.

Pero yo me lo imagino así: además de talento, oficio y un oído entrenado, Schnitzler sabía actuar. Puede que no delante de un público, pero sí sentado a su mesa de trabajo y paseando por su estudio. Se transformó en ella. Escribió desde el personaje, una técnica que exploraremos en el capítulo diecinueve.

### ***El museo de la inocencia***

Orhan Pamuk publicó *El museo de la inocencia* dos años después de ganar el premio Nobel de Literatura en 2006. Trabajó incansablemente durante mucho tiempo con la novelista Maureen Freely para perfeccionar la traducción al inglés. La edición inglesa ha sido, más que el original en turco, la base más utilizada para otras traducciones (a sesenta idiomas hasta el momento), por lo que su fidelidad es indiscutible.

### **Planteamiento**

La novela de Pamuk cuenta una historia de amor a primera vista y de sus consecuencias plagadas de conflictos. Kemal, un hombre de negocios turco, ha convertido su casa de Estambul en un almacén de reliquias y recuerdos que él llama *El museo de la inocencia*. Como el Taj

Mahal, el museo es un monumento al amor. En el caso de Kemal, a nueve años apasionados con Füsün, su amante de exquisita belleza con la que se casó, y que ha fallecido.

La estrategia narrativa particular del autor sitúa a Kemal en el interior del museo, donde actúa como si fuera un guía y maestro de los objetos que expone. Entonces, Pamuk trata al lector como un visitante, permitiendo al Kemal didáctico dirigirse al lector en primera persona como si este estuviera recorriendo el museo.

Nueve años turbulentos, empapados de amor, han conducido al Kemal guía a la madurez. Pero en su memoria vive el objeto principal del museo: el yo anterior de Kemal, inmaduro y romántico hasta el exceso. Durante toda su juventud, ese yo buscó febrilmente algo que se le escapaba de las manos. Se dijo a sí mismo que estaba enamorado de Füsün y, hasta cierto punto, era verdad. Pero en lo más profundo de su ser, su verdadera obsesión fue la pasión por la pasión. Se lanzó a la conquista de ese antiguo y escurridizo ideal: la experiencia romántica trascendente y completamente satisfactoria. Füsün desempeñaba sencillamente un papel en el drama que le consumía por dentro.

Los románticos obsesivos devoran los ritos del amor: paseos en silencio a la luz de la luna, hacer el amor incansablemente, cenas con velas, champán, música clásica, poesía, puestas de sol y cosas por el estilo. Pero estos rituales fascinantes no tienen sentido sin una exquisita criatura con la que compartirlos, por eso la tragedia del hombre enamorado del amor empieza cuando se enamora de una mujer porque es preciosa, y solo por eso. En otras palabras, el joven Kemal sufría la maldición de la belleza: esa insaciable necesidad de lo sublime que convierte vivir una vida sencilla en algo insoportable.

Después de crear estos dos yoes, el Kemal guía y el Kemal romántico, el autor necesitaba dar identidad a esas dos voces y resolver tres problemas de diálogo: 1) ¿en qué tono y manera hablaría el yo guía a los visitantes?; 2) ¿cómo expresaría el yo guía el diálogo interno silencioso del yo romántico?; 3) cuando oigamos hablar al Kemal romántico, ¿qué características tendrá su voz?

En el fragmento siguiente el Kemal guía se dirige a nosotros y responde a esas preguntas:

Aquí tengo el reloj, estas cerillas en sus carteritas, porque su presencia sugiere cómo pasé los diez o quince minutos interminables que me costaba aceptar que Füsün no iba a venir aquel día. Mientras recorría las habitaciones, mirando por las ventanas, me detenía de vez en cuando y me quedaba inmóvil para escuchar el dolor que me destilaba por dentro. Escuchando el tic tac de los relojes del apartamento, mi pensamiento se concentraba en los minutos y los segundos para distraerme de la agonía. Cuando se acercaba la hora de la cita, el sentimiento «Hoy, sí, viene, ya» crecía dentro de mí, como las flores de primavera. En esos momentos deseaba que el tiempo fuera más rápido para poder reunirme con mi amada de inmediato. Pero esos minutos nos pasaban nunca. Por un instante, en un arrebató de claridad, comprendía que me estaba engañando a mí mismo, que no quería que pasara el tiempo en absoluto, porque era posible que Füsün no viniera nunca. Cuando daban las dos en punto nunca estaba seguro de si sentirme feliz porque había llegado la hora o triste porque con cada minuto que pasaba era menos probable que viniera, y la distancia entre mi amada y yo crecería como la de un pasajero que sale del puerto a bordo de un barco y la que deja en él. Así que intentaba convencerme de que tampoco habían pasado tantos minutos y con ese fin hacía pequeños montoncitos de tiempo en mi cabeza. En vez de sentir dolor cada segundo de cada minuto, ¡decidí sentirlo solo una vez cada cinco minutos! De esta manera, posponía el dolor de cinco minutos y lo sufría todo junto en el último. Pero esto tampoco servía de nada cuando ya no podía seguir negando que los primeros cinco minutos habían pasado; cuando me veía obligado a aceptar que ella no iba a venir, el dolor postergado se hundía en mí como un clavo a martillazos.

El Kemal guía empieza este fragmento en tiempo presente como si se encontrara de pie delante de una vitrina llena de reliquias de familia y

les hablara a los visitantes. Pero *El museo de la inocencia* es sobre todo un museo del tiempo; sus objetos principales son episodios de una historia de amor, extraída del tiempo y preservada en sus galerías. Por eso el Kemal guía cambia a tiempo pretérito cuando da información sobre el Kemal romántico, encerrado en un acontecimiento archivado.

El Kemal guía cita al Kemal romántico solo una vez con cuatro palabras en tiempo presente: «hoy», «sí», «viene» y «ya», pronunciadas con el ritmo entrecortado de la excitación. Aparte de esta excepción, el Kemal guía deja a la imaginación del lector/visitante los pensamientos que el diálogo interno del Kemal romántico implica entre líneas. En la sexta frase, un tercer yo, el Kemal crítico, aparece brevemente para reprender al Kemal romántico por sus infantiles autoengaños.

La relación guía/visitante es una relación ceremonial, más formal que la de profesor/estudiante. Los profesores y sus alumnos comparten la pasión por el conocimiento, pero al guía y los visitantes del museo les une una solemne veneración por el pasado. Por eso el diálogo del guía Kemal está lleno de frases líricas y melancólicas.

El fragmento está compuesto de 335 palabras repartidas en once oraciones que hacen una media de 30,45 palabras por frase. Las oraciones subordinadas llevan cada frase a un miniclímax: «el dolor que me destilaba por dentro», «distraerme de la agonía», «porque era posible que Füsün no viniera nunca», etcétera. La estructura y fluidez del fragmento también sugiere que el guía Kemal ha revivido esta escena una y otra vez, que la ha recitado muchas veces y a mucha gente, perfeccionando su disertación con cada repetición.

Aunque el Kemal guía ya no es el romántico incurable que fue en otro tiempo, la nostalgia por el romance todavía impregna su voz. Es tan poeta como guía. De manera que, con el fin de reflejar la desbordante imaginación romántica de su protagonista, Pamuk entrelaza las descripciones del guía Kemal con metáforas y símiles. Aquí y allá, el guía recurre, como suele hacer muchas veces la gente, a tópicos: imágenes edulcoradas como los pensamientos que crecen como flores de primavera en la

cabeza del Kemal romántico y la escena lacrimógena de película de serie B de un pasajero que zarpa en un barco dejando en el puerto a la persona que ama. Sin embargo, el lenguaje más personal del Kemal guía se pone tétrico y da movimiento a su dolor: el dolor líquido que fluye por todo su cuerpo y luego toma la forma de un clavo. En la imagen más impactante de todas, convierte el tiempo en una cañería para el dolor, con su grifo mental y todo, que él puede abrir y cerrar.

### **Conflicto reflexivo**

La escritura de Pamuk extrae su energía de dos fuentes de conflicto reflexivo: la tiranía del amor y la tiranía del tiempo.

La tiranía del amor: mientras está comprometido con otra mujer, el Kemal romántico conoce a Füsün, una preciosa dependienta. Alcanzado por el rayo del amor a primera vista, su vida da un giro sin control para adoptar una trayectoria dirigida a la experiencia del amor trascendental. El Kemal romántico culpa al destino, pero el destino es la excusa que esgrimimos cuando nuestro subconsciente nos arranca de las manos el timón de la vida.

El romántico incurable quiere que su amada esté a su lado cada minuto de cada hora de cada día. Sufrir su ausencia causa más sufrimiento, ya que la agonía de la soledad se alimenta de sí misma, haciendo su ausencia todavía más dolorosa. Cuanto más piensa en ello, peor se siente. Si ella finalmente decidiera hacer acto de presencia, quién sabe que giro habría dado su estado de ánimo.

La tiranía del tiempo: el reloj de la pared mide el tiempo, pero nuestro Big Ben interior no tiene manecillas. A veces las horas desaparecen en un abrir y cerrar de ojos; otras veces un minuto se prolonga más que el mes de febrero en el ártico. El Kemal romántico intenta concentrarse en el tiempo porque cree que así aliviará su tormento: «Escuchando el tic tac de los relojes del apartamento, mi pensamiento se concentraba en los minutos y los segundos para distraerme de la agonía». Pero esa concentración en el tiempo hace que este fragmento sea todavía más angustioso. Él intenta controlar el tiempo agrupándolo, fragmentándolo,

acelerándolo, ralentizándolo, pero su batalla por tomar las riendas del tiempo lo único que hace es conferir al tiempo todavía un poder mayor para torturarlo.

Esa es la naturaleza de la reflexividad: es el mismo personaje el que se la impone, y encima insiste en remover el veneno. No hace falta decir que el conflicto reflexivo ofrece al narrador unas posibilidades inagotables para el diálogo.

Una nota final: el Kemal guía refleja la pasión del Kemal romántico con una intensidad fuerte, pero obsesionada consigo mismo. Cuando Füsün no aparece, podía haber pensado: «Dios mío, ¿le habrá pasado algo?, ¿estará herida?». Pero no. En vez de eso, disecciona su dolorosa anticipación del placer hasta el microsegundo. Para el romántico, como ya hemos dicho, todo gira a su alrededor.



### Introducción: el equilibrio entre el texto y el subtexto

Todas las frases de un diálogo establecen un equilibrio entre el significado literal de las palabras dichas y los significados no expresados que el lector/espectador percibe velados por todo el subtexto.

Cuando este equilibrio se inclina de manera que una motivación menor provoca una respuesta oral desmesurada, el diálogo suena hueco y la escena parece falsa. Recordemos la definición de melodrama del capítulo seis: la expresión exagerada de necesidades insignificantes. Lo mismo que los cocineros utilizan salsas sabrosas para ocultar los alimentos en mal estado, los escritores que recurren a los trucos sensibleros para disimular un contenido rancio se arriesgan a que aparezca el tufillo agrio del melodrama.

Cuando el equilibrio que se establece consiste en que los pensamientos y los sentimientos que no se dicen se transcriben directa y completamente a lo que se dice, a esa desfachatez la llamamos escribir sin filtros. Si los significados implícito y explícito son semejantes el uno al otro, el subtexto se vuelve texto, la profundidad se desvanece, las frases suenan banales y la interpretación resulta fría.

Cuando el equilibrio favorece el contenido sobre la forma, cuando un mínimo de palabras expresa un máximo de significado, el diálogo adquiere su punto más alto de credibilidad y fuerza. Citando la famosa frase de Robert Browning, «Menos es más». Cualquier palabra que se puede eliminar debería eliminarse, sobre todo si su desaparición contribuye a mejorar el efecto de la frase. La sobriedad del lenguaje da al

---

\* Esta frase tiene su origen en el verso «Pues bien, menos es más, Lucrezia. Soy juzgado» del poema dramático de Robert Browning *Andrea del Sarto* (1855).

lector y a los espectadores una oportunidad para atisbar aún con mayor profundidad lo que no se dice y lo no se puede decir. Con muy pocas excepciones, cuando domina la moderación, el diálogo llega con más fuerza.

### *Lost in Translation*

Sofia Coppola escribió y dirigió *Lost in Translation* cuando tenía treinta y dos años. Era el cuarto de sus guiones que llegaba a la pantalla y el segundo largometraje que dirigía. La película ganó numerosos premios por todo el mundo, incluido un Óscar al Mejor Guión Original.

Coppola creció rodeada de artistas, ha viajado a Japón muchas veces y, como todos nosotros, ha ganado y perdido en el amor. O sea, que aunque sería justo suponer que la experiencia personal influyera en la narración de Coppola, sería un error tratar *Lost in Translation* como una autobiografía. Más bien, su forma de escribir expresa el pensamiento bien adiestrado y en perfecta sintonía de una artista que utiliza la ficción para expresar sus visiones de los lugares secretos de la vida.

En la escritura minimalista de Coppola, la progresión del diálogo no recurre a discusiones para utilizar las palabras como piedras lanzadas con una honda (las hostilidades conyugales de *Un lunar en el sol*) o de la manipulación para tejer una trampa con las palabras (el malicioso fingimiento de Daisy en *El gran Gatsby*.) En vez de eso, un lenguaje sutil, indirecto y parco da forma a conflictos implícitos, prácticamente invisibles, pero de sentimientos muy profundos que obsesionan a los personajes desde el pasado hasta el presente.

En la escena que vemos más adelante, Coppola se adentra en los yoes interiores y en los yoes del pasado de sus personajes simultáneamente. Los desvela ambos sin necesidad de recurrir a la toma de decisiones bajo la presión del dilema.

Las decisiones entre dos deseos irreconciliables y el menor de dos ma-

les son claramente muy definitorias del verdadero personaje, pero relativamente fáciles de dramatizar. Coppola toma otro camino: sus personajes no entran en conflicto con lo que la vida les impone, sino con el vacío de lo que la vida les niega. Esta tranquila escena engancha, mantiene el interés y da resultados sin conflicto directo, indirecto ni reflexivo.

### **Planteamiento**

La clave para crear una escena con un diálogo mínimo y un impacto máximo es su planteamiento. Si, antes de una escena, la narración ha puesto a los personajes en puntos críticos de sus vidas, el lector/espectador puede percibir sus necesidades latentes en el subtexto. Estos deseos pueden ser conscientes o no, pero el lector/espectador los conoce, los siente y espera con gran tensión a ver cómo se resuelven. Un lector/espectador bien preparado lee el equivalente a capítulos de contenido implícito en una frase o un gesto.

*Lost in Translation* perfecciona esta técnica. Las primeras escenas son un montaje cruzado que presenta un contrapunto de los dos protagonistas: Charlotte, una recién licenciada de Yale que viaja con su marido, fotógrafo, y Bob Harris, una estrella de Hollywood, maduro, famoso por sus papeles en películas de acción. Mientras se están instalando en el hotel Park Hyatt de Tokio, vemos sus diferencias de edad (de treinta años, como mínimo), fama (todo el mundo ignora a Charlotte; todo el mundo adula a Bob) y su matrimonio (ella necesita la atención de su marido; él desearía que su mujer le dejara en paz).

Ese mismo día, cada uno de ellos repara en el otro dos veces: una vez en el ascensor y más tarde en el salón. Esa noche ninguno de los dos puede dormir, así que ambos se dirigen al bar del hotel y se encuentran por casualidad.

### **Intenciones de la escena**

Cuando arranca la escena, Charlotte y Bob parecen compartir una necesidad muy sencilla: pasar el rato tomando una copa. Pero si lo que

de verdad querían era tomar una copa, podrían haber abierto el minibar. Sin embargo, un deseo inconsciente de alguien con quien hablar les ha sacado de sus habitaciones. Una vez que se ven el uno al otro, su intención de escena se convierte en: pasar el rato charlando.

### Valores de la escena

Cuando Charlotte se acerca a Bob en el bar, la tensión sube. Unas horas antes, los dos han intercambiado una sonrisa, pero supongamos que él sea un pelmazo arrogante o que descubra que ella es una fan chiflada. La pregunta «¿Debería tomarme una copa con este desconocido o beber a solas?» surge en la cabeza de ambos. Estas dudas cambian la carga de la tensión de un cómodo aislamiento a una intimidad peligrosa que abre la escena y articula sus opciones.

Sin embargo, una vez que se atreven a hablar, una necesidad más profunda e instintiva les anima a pasar de la charla a la confesión. Cuando se revelan verdades domésticas desagradables sobre ellos mismos, la intimidad se impone sobre el aislamiento. Entonces, este paso dispara otro valor diferente: perdido en la vida frente a hallado en la vida. Perdido/hallado se convierte en el valor central de la historia.

Como sugiere el título de la película, Bob y Charlotte se sienten perdidos, cada uno a su manera. Cuando empieza la escena, el valor perdido/hallado se inclina claramente del lado negativo. A lo largo de la escena no se inclina nunca del lado positivo; más bien va descendiendo hacia la desolación del *beat* 15. Por otro lado, al mismo tiempo el valor aislamiento/intimidad traza un arco hacia la luz y cuando llegamos al último *beat*, su relación alcanza una confianza inmediata y natural.

Al final de cada *beat* he anotado la carga de su valor: (+) si es positivo, (-) si es negativo, (++) para doble positivo, etcétera.

Primero hay que leer la escena (impresa en negrita) toda seguida para asimilar el tono del lenguaje minimalista que domina el diálogo. Luego, releerla con mis notas para comprobar el arco de sus *beats*, subtexto y cargas de los valores.

## PARK HYATT BAR. INT. NOCHE

Bob está solo, sentado delante de una copa.

## BEAT 1

BOB

(al camarero)

Se casó un par de veces con unas mujeres estupendas, además muy guapas, quiero decir que tú y yo nos volveríamos locos por esas mujeres, pero siempre ha habido rumores. Nunca me gustó como actor, así que nunca me importó un pito si era hetero o no.

ACCIÓN: Bob intenta impresionar al camarero.

REACCIÓN: el camarero finge estar impresionado.

Intimidación/aislamiento (-)

En vez de abrir con la consabida imagen del hombre solitario sentado a la barra de un bar, viendo su nuca, Coppola arranca la escena con un cotilleo del mundo del espectáculo. Una estrella de Hollywood contándole chismorreos a un camarero japonés le da a la soledad de Bob una peculiaridad específica y conmovedora. Este primer *beat* pulsa una nota divertida en contrapunto con el *beat* sórdido con el que se llega al clímax de la escena.

## BEAT 2

Charlotte entra en el bar. El camarero le ofrece un taburete junto a Bob.

CHARLOTTE

(al camarero)

Gracias.

(a Bob)

**Hola.**

(al camarero mientras se sienta)

**Gracias.**

ACCIÓN: el camarero le ofrece asiento.

REACCIÓN: Charlotte se acomoda.

Intimidad/aislamiento (-)

Cuando vayamos a redactar una escena debemos hacernos esta pregunta antes de decidir cualquier línea de diálogo: en este preciso instante, ¿qué posibilidades de acción tiene mi personaje? ¿Qué táctica podría elegir? ¿Cuál elige? Todas las decisiones de táctica sugieren alguna característica de la naturaleza del personaje y determinan las palabras que va a utilizar para llevarla a cabo. Repito, el diálogo es el resultado exterior de una acción interior.

Así pues, ¿cuáles son las reacciones, opciones y tácticas de Charlotte cuando entra en un bar totalmente vacío y ve a un actor famoso en el mundo entero sentado solo en un taburete? Podría sentirse intimidada y marcharse, podría no invadir su intimidad y sentarse en una mesa, o podría sentarse a una cierta distancia desde la que podrían hablar.

Cuando el camarero le ofrece el taburete, ella toma la decisión más atrevida de las tres y se acerca a Bob. Su decisión de sentarse, aun a riesgo de pasar una situación embarazosa, refleja aplomo.

*BEAT 3*

**CAMARERO**

**¿Qué le sirvo?**

**CHARLOTTE**

**Ummm... No estoy segura... mmm.**

ACCIÓN: el camarero la atiende.

REACCIÓN: Charlotte tantea si es bien recibida.

Intimidad/aislamiento (-)

De nuevo las opciones: Charlotte podría haber pedido su bebida favorita inmediatamente. Pero, nerviosa por el riesgo que está corriendo, duda y le da a Bob la ocasión de intervenir. Lo que él haga ahora le dirá a ella si en realidad es bien recibida o no.

*BEAT 4*

**BOB**

**(remedando el anuncio que ha hecho)**

**Para los momentos de relax, que sea...**

**BOB & CAMARERO**

**(a la vez)**

**¡Un momento Suntory!**

**CHARLOTTE**

**Póngame un vodka con tónica.**

**Bob la mira, impresionado**

**ACCIÓN:** Bob hace que se sienta cómoda.

**REACCIÓN:** Charlotte entra al juego.

**REACCIÓN:** Bob reafirma su decisión.

Intimidación/aislamiento (+)

La decisión de Bob de ridiculizarse a sí mismo hace que la chica se sienta bien recibida. Cuando ella pide una bebida fuerte, él le demuestra su aprobación con un gesto y su sensación de intimidación frente al aislamiento se desplaza hacia el lado positivo. Dos desconocidos que se disponen a charlar.

Que Bob se burle de sí mismo añade otra dimensión del personaje: los actores se toman muy en serio su trabajo, incluso en un anuncio, pero él decide burlarse. Optar por esta acción revela una contradicción interna entre su orgullo de artista y el desprecio por sí mismo.

## BEAT 5

CHARLOTTE

(a Bob cuando el camarero se aleja para traerle la copa)  
¿Y qué estás haciendo aquí?

BOB

Un par de cosas... Descansar de mi mujer, olvidarme del cumpleaños de mi hijo y, ah, ganar dos millones de dólares por anunciar un whiskey cuando podría estar haciendo teatro por ahí.

CHARLOTTE

(le mira incrédula)

Ah.

ACCIÓN: Charlotte invita a la conversación.

REACCIÓN: Bob le confiesa sus tres mayores fracasos en la vida.

REACCIÓN: Charlotte disimula su sorpresa.

Perdido/hallado (--)

Charlotte abre una puerta a lo desconocido. Poniéndonos en su lugar, imaginemos la reacción que tendríamos si nos sentamos junto a una estrella del cine mundial que uno cree que lleva una vida envidiable, le preguntamos cómo le va y nos dice, como si tal cosa, que su vida es un desastre. La expresión «descansar» no le dice a Charlotte si él se echa la culpa de sus problemas conyugales o se los echa a su mujer, pero resulta evidente que asume toda la culpa por olvidarse del cumpleaños de su hijo y, sobre todo, por corromper su vida creativa anteponiendo el dinero al arte.

La confesión de los fracasos de Bob no solo sorprende a Charlotte, sino que cruza una línea roja: esa distancia formal que habitualmente mantenemos entre los desconocidos y nosotros. Su transgresión pone a Charlotte en una situación algo incómoda. Ahora que el valor perdido/hallado ha entrado en la conversación, ella se pregunta si debería dar un paso de gigante hacia la intimidad y responder a su confesión con una



confesión propia. Y lo hace. La confesión de Bob da un giro a su conversación hacia las confesiones alternas.

*BEAT 6*

**BOB**

**Pero lo mejor es que el whiskey funciona.  
Ella ríe.**

ACCIÓN: Bob la tranquiliza.

REACCIÓN: Charlotte se solidariza.

Intimidad/aislamiento (+)

Este *beat* de empatía recíproca les acerca un poco más a la intimidad. La confesión de Bob en el *beat 5* incomoda a Charlotte, pero él tiene la sensibilidad suficiente para ver lo que ha hecho y arrepentirse. Rápidamente relaja el momento con un chiste. Ella a su vez se da cuenta de que está apurado y se ríe solidaria para aliviar su desazón.

*BEAT 7*

**BOB**

**¿Qué haces tú?**

**CHARLOTTE**

**Mmm, mi marido es fotógrafo, él ha venido a trabajar y, mmm, yo no tenía nada que hacer, así que me vine con él. Además, tenemos unos amigos que viven aquí.**

ACCIÓN: Bob la anima a hacer su confesión.

REACCIÓN: Charlotte se confiesa de llevar una vida personal vacía, y tal vez con problemas.

Perdido/hallado (--)

Desde el momento en que se miran a los ojos en el *beat 4* empiezan a comunicarse abierta y sinceramente. La charla de cóctel se convierte

en un *in vino veritas*. En el *beat* 5 Bob se ha atrevido a hacer una confesión íntima y ahora tienta a Charlotte para que haga lo mismo. Una vez más las decisiones: ella podía haber contestado «Ah, lo estoy pasando en grande. Mi marido está haciendo una sesión de fotos y yo estoy disfrutando de la compañía de unos viejos amigos». En cambio, sus frases tibias y pasivas sugieren una verdad poco halagüeña de su vida marital. Bob capta su subtexto de infelicidad.

*BEAT* 8

**Bob le da fuego.**

**BOB**

**¿Cuánto tiempo lleváis casados?**

**CHARLOTTE**

**Oh, gracias.**

**(pausa)**

**Dos años.**

**BOB**

**Veinticinco largos años.**

**ACCIÓN:** Bob prepara el ataque.

**REACCIÓN:** Charlotte se prepara para recibirlo.

**REACCIÓN:** Bob se lanza.

Intimidación/aislamiento (--)

Charlotte acaba de confesar que su vida conyugal es insatisfactoria, de manera que Bob no puede resistirse a insinuarse a esta preciosa joven lamentándose de su propia vida conyugal insatisfactoria.

Nótese cómo estructura Coppola la estrategia del hombre maduro: este reacciona a su propia acción. Le pregunta a Charlotte cuánto tiempo lleva casada, a sabiendas de que, diga el número que diga, no podrá superar un cuarto de siglo de insatisfacción.

Nótese también la elección de Charlotte. Cuando él le enciende el cigarrillo, ella ve venir la insinuación y podría haberla rechazado respon-

diendo: «Dos años maravillosos», o más agresivamente, con una pregunta a su vez, «¿Por qué lo preguntas?». En cambio, lo deja pasar.

Pero no nos equivoquemos. Se trata de una proposición sexual. Es difícil de decir cómo de seria. Bob podría estar cumpliendo sencillamente un ritual masculino, pero cuando un fulano de edad mediana se lamenta de un matrimonio interminable y algo menos que feliz a una joven en un bar, espera algo más que inspirar lástima.

La insinuación de Bob podría alejar a Charlotte, pero ella se acerca más:

*BEAT 9*

**CHARLOTTE**

**Probablemente estés pasando la crisis de la mediana edad.**

**(pausa)**

**¿Ya te has comprado un Porsche?**

**BOB**

**(divertido)**

**Pues mira, estaba pensando en comprarme un Porsche.**

**ACCIÓN:** Charlotte tira por tierra su insinuación.

**REACCIÓN:** Bob alaba su ingenio.

Intimidad/aislamiento (+)

Charlotte sabe que hay poco entusiasmo en sus insinuaciones, en el mejor de los casos, y por eso le toma el pelo con la edad para decirle «No» con un toque de amabilidad. Él reconoce su ingenio con generosidad.

*BEAT 10*

**CHARLOTTE**

**Veinticinco años... eso es, eh... vaya, es impresionante.**

BOB

Bueno, calcula, uno se pasa dormido un tercio de su vida. Eso se carga ocho años de matrimonio directamente. O sea que, bueno, ahora son como dieciséis años y la cosa cambia, y, bueno, eres como un adolescente... en el matrimonio... puedes conducir, pero puedes... algunas veces tienes accidentes.

CHARLOTTE

(se ríe)

Sí...

ACCIÓN: Charlotte le ofrece un resquicio de esperanza.

REACCIÓN: Bob confiesa las dificultades de su matrimonio.

REACCIÓN: Charlotte alaba su ingenio.

Perdido/hallado (--)

Por escenas anteriores sabemos que Charlotte tiene dudas sobre su marido y el futuro juntos. Cuando intenta decir algo bonito del matrimonio de Bob, él le recuerda una realidad que ella conoce bien por su propia experiencia: las relaciones rara vez cumplen las expectativas de nuestros sueños. Bob suaviza esa cruda verdad con una aguda comparación del matrimonio con la manera de conducir de los adolescentes, pero su cínica respuesta no da ninguna esperanza. A pesar de todo, Charlotte ríe para reconocer su perspicacia.

Nótese que en los *beats* 4, 5, 8 y 10 se dan tres pasos en vez de los dos habituales. Normalmente, a una acción/reacción le sigue inmediatamente una acción nueva. En cambio, estos *beats* constan de acción/reacción/reacción. Cuando una reacción provoca otra reacción suele ser señal de una conexión particularmente profunda entre los personajes, de una sensación de intimidad mayor.

Como dijo el ganador de un Óscar Philip Yordan: «No lastres el

guión con diálogos interminables y largas parrafadas. No todas las preguntas requieren una respuesta. Siempre que puedas expresar una emoción con un gesto, hazlo. Cada vez que plantees una pregunta, deja que flote antes de darle una réplica. O, mejor aún, a lo mejor el personaje no puede responder; a lo mejor no conoce la respuesta. Esto permite que la respuesta no pronunciada flote en el aire».

*BEAT 11*

**BOB**

**Y tú ¿qué haces?**

**CHARLOTTE**

**Mmmm, todavía no estoy segura, la verdad.  
Acabo de licenciarme la primavera pasada.**

**BOB**

**¿Y qué has estudiado?**

**CHARLOTTE**

**Filosofía.**

**BOB**

**Bien, hay una pasta gansa en ese chanchullo.**

**CHARLOTTE**

**(ríe avergonzada)**

**Sí... bueno, mmm, por el momento es sin afán  
de lucro.**

**ACCIÓN:** Bob la invita a compartir su historia personal.

**REACCIÓN:** Charlotte confiesa un futuro poco prometedor.

**Perdido/hallado** (--)

Después de hacerle su segunda confesión en el *beat* 10, Bob anima otra vez a Charlotte, quien le confiesa que, como su vida personal, su vida profesional va a la deriva.

*BEAT 12*

**BOB**

**(ríe)**

**Bueno, seguro que se te ocurrirá algo.**

**CHARLOTTE**

**(ríe)**

**Sí...**

ACCIÓN: Bob le da falsas esperanzas.

REACCIÓN: Charlotte se ríe de la idea.

Intimidad/aislamiento (+)

Perdido/hallado (-)

Bob, más escéptico, ofrece esperanza con un toque de ironía. La risa de Charlotte le da a entender que lo ha cogido y, entonces, le pincha con:

*BEAT 13*

**CHARLOTTE**

**Espero que tu Porsche funcione**

**Bob asiente con la cabeza.**

ACCIÓN: Charlotte se apunta a dar falsas esperanzas.

REACCIÓN: Bob indica que también él lo pillá.

Intimidad/aislamiento (++)

Perdido/hallado (-)

Los dos lo entienden: son dos personas infelices y no se van a engañar. Compartir esta cruda realidad les acerca todavía más.

*BEAT 14*

**CHARLOTTE**

**(levantando la copa)**

**Brindo por eso.**

**BOB**

**Brindo por eso. Kam pai.**

**ACCIÓN:** Charlotte celebra su victoria sobre el autoengaño.

**REACCIÓN:** Bob se une a la celebración.

Intimidación/aislamiento (+++)

Este animado gesto prepara el punto de inflexión pesimista que remata la escena.

*BEAT 15*

**Una pausa larga.**

**CHARLOTTE**

**Ojalá pudiera dormir.**

**BOB**

**Lo mismo digo.**

**Otra larga pausa.**

**ACCIÓN:** Charlotte confiesa que se siente perdida dentro de sí misma.

**REACCIÓN:** Bob confiesa que también él se siente perdido.

Perdido/hallado (---)

Intimidación/aislamiento (++++)

Las frases «Ojalá pudiera dormir» y «Lo mismo digo» entrañan un subtexto de sufrimiento de lo más conmovedor que puedo recordar.

El sueño restaura la cordura. Sin él, la existencia se convierte en un reloj enloquecido y ruidoso. Cuando uno da vueltas en la cama sin poder dormir, los pensamientos se agolpan obsesivamente y mandan preocupaciones y miedos a la cabeza, donde giran y giran sin parar. Charlotte y Bob no pueden dormir. ¿Por qué no? ¿*Jet lag*? ¿Pensamientos obsesivos?

Mi lectura del subtexto me dice que su insomnio tiene una causa más profunda. Como nos revelan sus confesiones, se sienten fuera de sus matrimonios, a la deriva en sus vidas profesionales y náufragos en sí mismos. Dentro de ellos se ha abierto un espacio vacío que ni la familia

ni el trabajo pueden llenar. Charlotte y Bob han perdido su propósito en la vida.

### Personaje y diálogo

Como sugiere el título de la película, los coprotagonistas no son capaces de convertir su sensación de vacío en plenitud; no pueden imaginar su futuro; no pueden dar sentido al absurdo de la vida. En tiempos más románticos, a Charlotte y a Bob se les habría conocido como «almas perdidas».

Es de señalar cómo el estilo de Coppola evita los combates verbales y prefiere los comportamientos casuales y espontáneos para sugerir batallas personales que se libran detrás de una sonrisa. Y luego, condensa un inmenso contenido en unas cuantas palabras breves y sencillas: «Bueno, seguro que se te ocurrirá algo» y «Sí, espero que tu Porsche funcione». ¿Cómo lo hace?

Lo primero, perspectiva histórica. Como en la escena de *El museo de la inocencia*, Coppola podía haber hecho que sus personajes relataran sus conflictos pasados con todo detalle y explícitamente. En cambio, mantiene los dramas implícitos y fuera de la pantalla. Bob y Charlotte narran tres historias cada uno: matrimonio, carrera y vida privada. Acaban cada una de sus narraciones con una pérdida y lo hacen con una soberbia economía de lenguaje. Bob: «descansar de mi mujer/anunciar un whiskey en vez de hacer teatro». Charlotte «ha venido a trabajar y yo no tenía nada que hacer». Cada uno cuenta su triste historia con un encanto, un ingenio y un sentido del humor que nos llevan más allá de su fachada de personas escépticas, hasta sus constantes conflictos internos.

Segundo, la pausa para el subtexto. Bob y Charlotte empiezan sus frases con coletillas como «Bien...», «Bueno...», «Sí...», añadiendo una pequeña pausa para pensar antes de casi todo lo que dicen. Además, los actores espacian sus palabras con momentos de reflexión vocalizados como «Oh...», «Ah...», «Mmm...», además de otras reacciones no verbalizadas de risa, gestos, miradas, pausas con contacto visual y pausas



con la mirada perdida en el vacío. Estos titubeos, cortos o largos, detienen las palabras que van a salir del personaje e invitan al espectador a su interior. Una pequeña pausa da espacio al pensamiento.

Tercero, las identidades naturalistas de los personajes. En muchas de sus frases, Bob Harris, un famoso actor de películas de acción, habla desde el personaje. Líneas como «Nunca me importó un pito si era hetero o no», «se te ocurrirá algo», «una buena pasta en ese chanchullo» y «el whiskey funciona» las podría haber dicho cualquiera de los personajes de tipo duro que interpreta. En esta situación, impregnan su personalidad.

El vocabulario de Charlotte, en claro contraste con el de Bob, consiste en verbos pasivos y sustantivos generales, sin el menor adjetivo, adverbio o superlativo que pudiera añadir algo de color: «Espero», «Ojalá pudiera» y «No estoy segura», que dice dos veces. Su tono es agradable, pero su vocabulario es un reflejo de su vida carente de color y movimiento.

### **Progresión de valores y diálogo**

Una vez que separamos la actividad hablada de las acciones que realizan los personajes, la estructura de la escena aparece con toda claridad y observamos que las variaciones en los valores impulsan el diálogo desde el primero hasta el último *beat*.

Coppola diseñó su escena como una espiral descendente que reconstruye su valor negativo tres veces seguidas. La basa en una serie de confesiones imprecisas que van arrastrando la sensación de pérdida de mal en peor.

Primero, Bob confiesa que es un fracaso como marido y como padre, y que en su vida personal sale adelante engañándose a sí mismo (mal). Charlotte confiesa que ella va detrás de un marido que da más importancia a su trabajo que a ella (mal). Bob confiesa que es un vendido. Que debería estar trabajando como actor serio, y no promocionando una bebida alcohólica (peor). Charlotte admite que no tiene carrera profesional y ni siquiera tiene planes en ese sentido, y por eso su vida fuera del matrimonio no tiene ni propósito ni sentido (peor). Y entonces, el

último *beat* los sitúa a los dos al nivel más bajo. Ambos confiesan que no pueden dormir (lo peor).

Al estructurar la escena a base de confesiones, Coppola les quita las máscaras a los personajes, de manera que se pueden ver el uno al otro tal y como realmente son. Estas almas perdidas confiesan para mostrarse. Para hacerse ver.

¿Por qué estas confesiones parecen graduales y no producto del azar? Para empezar, Bob y Charlotte viven vidas paralelas: los dos han fracasado en todas las áreas de la vida. Y Coppola ordena sus confesiones para que alternen en orden descendente. ¿Cuál es peor? ¿Una pérdida personal en tus relaciones privadas o una pérdida profesional en la vida laboral?

El fracaso profesional. ¿Por qué? Porque el fracaso en las relaciones es una pérdida compartida. Ninguna de las partes es totalmente inocente, ni completamente culpable. Cuando una relación fracasa, uno puede aligerar su peso de culpa descargándolo sobre su pareja.

Por el contrario, cuando uno pierde en la carrera que ha elegido, sabe que la culpa es solo suya. Podemos poner excusas y culpar al «sistema» o a la mala suerte, pero en lo más profundo de nuestro corazón sabemos que si perdemos en ese empeño, se deberá a nuestra falta de disciplina, de talento, de conocimiento, de juicio o de trabajo duro... Los baches más frecuentes en el desastre profesional.

Pero, entonces, ¿el fracaso profesional es siempre peor que el fracaso de una relación? ¿Perder un trabajo significa más que romper un matrimonio? La clave de la escena del bar es la progresión que describe hacia la pérdida de identidad. O sea que la pregunta que plantea no es sobre obtener o perder un trabajo; trata de ganar o perder la propia identidad.

Si, por ejemplo, una mujer estuviera casada y trabajara como dependiente en el Walmart, la ruptura de la relación seguramente resultaría peor que el despido del trabajo, porque lo más probable es que esa mujer identifique más su identidad con el matrimonio que con su empleo.

Pero ninguno de los personajes de la película se identifica con su relación conyugal. Bob y Charlotte basan sus identidades en su vocación de artistas. Por consiguiente, tanto para Bob como para Charlotte, el fracaso profesional es mucho peor que el fracaso sentimental. Charlotte ni siquiera ha hecho el esfuerzo de dar nombre a su ambición, y mucho menos de emprender una carrera profesional. A lo largo de la película hace alguna alusión a su deseo de dedicarse a escribir, pero hasta el momento no ha escrito nada. ¿Quién tiene la culpa de eso, salvo la misma Charlotte? Bob es rico, famoso y con trabajo, pero decide malgastar el tiempo y el talento haciendo el tonto en un anuncio de licor. Y otra vez, ¿quién tiene la culpa de eso más que Bob?

Coppola hurga en la llaga con la siguiente pregunta: ¿qué es peor? ¿El fracaso profesional o la pérdida del yo? La pérdida del yo. ¿Por qué? Porque, si lo deseamos, podemos decidir que la carrera, la fama, la fortuna e incluso los logros creativos son pasajeros y engañosos. Podríamos huir del territorio de lo público. Muy bien, pero tenemos que vivir en algún sitio. Si no conseguimos encontrar nuestro lugar en las relaciones personales, si no podemos obtener la autoestima en los logros profesionales, ¿qué nos queda? Tenemos que mirar hacia dentro y encontrar una vida con valores en nuestro interior.

El dilema que late en el corazón de *Lost in Translation* se basa en una crisis existencial. Bob y Charlotte no tienen motivos aparentes para no ser felices. Son personas bien educadas, con la vida resuelta, bien casadas y rodeadas de amigos, una legión de fans en el caso de Bob. No, Bob y Charlotte no están solos; están perdidos.

La diferencia es esta: estás solo cuando tienes algo que compartir, pero no tienes nadie con quien compartirlo. Estás perdido cuando no tienes nada que compartir, vives con quien vives. Por supuesto, uno puede estar solo y además perdido, pero, de esas dos cosas, estar perdido produce un dolor más insoportable.

A continuación, derallo *beat a beat* los verbos de acción/reacción con las cargas de valor que provocan. En general, las cargas positivas de aisla-

miento/intimidación alternan con las cargas negativas de perdido/hallado para describir la escena dinámicamente sin repeticiones:

*BEAT 1:* Impresionar/fingir.

Intimidación/aislamiento (-)

*BEAT 2:* Le ofrece asiento/se acomoda.

Intimidación/aislamiento (-)

*BEAT 3:* La atiende/ella tantea.

Intimidación/aislamiento (-)

*BEAT 4:* Hace que se sienta cómoda/ entra en el juego/la apoya.

Intimidación/aislamiento (+)

*BEAT 5:* Invita/confiesa/disimula.

Perdido/hallado (--)

*BEAT 6:* Tranquiliza/solidariza.

Intimidación/aislamiento (+)

*BEAT 7:* Anima/confiesa.

Perdido/hallado (--)

*BEAT 8:* Prepara ataque/prepara/se lanza.

Intimidad/aislamiento (--)

*BEAT 9*: Tira por tierra/alaba.

Intimidad/aislamiento (+)

*BEAT 10*: Ofrece esperanza/confiesa/alaba.

Perdido/hallado (--)

*BEAT 11*: Invita/confiesa.

Perdido/hallado (--)

*BEAT 12*: Da falsas esperanzas/ríe.

Perdido/hallado (-)

*BEAT 13*: Da falsas esperanzas/lo pilla.

Intimidad/aislamiento (++)

*BEAT 14*: Celebra/celebra.

Intimidad/aislamiento (+++)

*BEAT 15*: Confiesa/confiesa.

Perdido/hallado (---)

Intimidad/aislamiento (++++)

Las pérdidas personales que se confiesan en los *beats* 5, 7, 10, 11, 12 y 13 se superan unas a otras en cuanto al daño que infligen en sus vidas. Desde el *beat* 10 al 12, las confesiones de los personajes se vuelven mucho más sinceras y mucho más dolorosas. Cuando Charlotte y Bob brindan por el desastre en los *beats* 13 y 14, su recién estrenada intimidad parece subir un poco los ánimos por un instante, pero da un giro radical con la tremenda ironía del *beat* 15.

En la pausa que hacen después de su tercera y más dolorosa confesión («Ojalá pudiera dormir»/«Lo mismo digo»), ambos se reconocen de repente como almas gemelas. Su deseo más inmediato se descubre en el *beat* 15 al tiempo que sus vidas pasan del aislamiento (-) a la intimidad (++++). Con ironía, por supuesto: no pueden dormir (--), pero pueden hablar (++); son almas perdidas (---) que han conectado con una semejante (++++).

Cuando repasamos los verbos que definen sus acciones, notamos que Charlotte y Bob se reflejan el uno en el otro. Cuando dos personas se sientan en un bar e imitan inconscientemente las posturas y los gestos del otro, haciéndose eco así de las acciones subtextuales mutuas, conectan con un nivel de intimidad que puede que ellos mismos no sean capaces de reconocer.

La escena culmina con una sensación general de ironía positiva y un destello de esperanza. Esta escena, tranquila pero sorprendentemente dinámica, recorre un arco del encuentro casual a la posibilidad del amor, pasando por la sordidez de la pérdida. El último *beat* crea un fuerte suspense para el resto de la película; ahora que Bob y Charlotte han unido sus fuerzas, ¿encontrarán su lugar en la vida?

### Escuchar

Para dominar la técnica de decir poco y expresar mucho, primero hay que entrenar el ojo para escudriñar en las profundidades de lo que no se dice y lo que no se puede decir, dentro de la gente que nos rodea, y luego entrenar el oído para escuchar lo que se dice. A William Goldman, tal vez el mejor escritor de diálogos de toda la historia del cine, muchas veces le han adulado diciendo que tiene «el mejor oído de Hollywood». Sin embargo, cuando uno lo piensa, la expresión «buen oído para el diálogo» suena un poco rara.

La frase sugiere una imagen de escritor con dotes de reportero o de escribano que se sube a los autobuses para escuchar las conversaciones de la gente que le rodea, y que luego escribe lo que dicen a toda prisa y con una gran fidelidad. Bien, pues yo conozco a William Goldman y ha pasado mucho tiempo desde la última vez que se paseó por Nueva York en autobús. Pero, donde quiera que se encuentre, Goldman escucha a la manera de los escritores, con profundidad, y así escucha mucho más de lo que dicen las palabras.

Escuchad la vida. Ya desde la infancia, el futuro escritor escucha activamente las voces del mundo real: sus ritmos, sus tonos y sus jergas. En cualquier sitio donde se esté, espíad de vez en cuando a la gente, tomando notas mentales, o apuntando frases con giros interesantes y lo que implican.

Hablar es hacer. Por eso, como William Goldman, debemos escuchar lo que dice la gente a dos niveles: el textual y el subtextual, lo que dicen versus los que hacen. Escuchar las palabras que eligen y su gramática, su manera de moldear el habla. Escuchar de qué modo las personas

usan las palabras, no para revelar, sino para ocultar sus acciones. Cuando uno percibe lo que no se dice, descubre las tácticas sutiles que pone en práctica la gente. Y escuchar todavía con mayor atención lo que no se puede decir, los impulsos y deseos que se mueven por debajo de la conciencia y motivan las acciones. Escuchar para descubrir las estrategias, el habla como estratagema social. Escuchar cómo utiliza una persona las palabras para provocar la reacción de otra de manera que satisfaga los deseos del que habla.

Cuando pegamos el oído a la pared de la sociedad, no tardamos en aprender que, aunque el diálogo es mucho más económico que el habla, es el habla la que construye el vocabulario. Nuestro mundo, regido por Internet, fragua maravillosas palabras nuevas cada minuto. Términos como «tuit», «hashtag» o «selfi» los ha inspirado la tecnología. Pero nombres compuestos divertidos como pagafantas, soplagaitas o cantamañanas nacen del amor natural que sentimos por el habla. Hay que escuchar estas palabras que se pronuncian en nuestro entorno, o inventárselas, y luego ponerlas a trabajar en nuestra narración.

Segundo, hay que leer lo bueno y reescribir lo malo. Los escritores trabajadores pasan la mayor parte del tiempo que no están escribiendo con las narices metidas en algún libro. Leen novelas y obras de teatro, guiones de cine y de televisión. Ven y escuchan diálogos representados en el escenario y en la pantalla, grande y pequeña. Desarrollan el oído para el diálogo como consecuencia de todas las historias que han leído y visto, sazonado con todas las conversaciones en vivo que han pasado por sus vidas.

Los diálogos de Quentin Tarantino consiguen un espectacular equilibrio entre un sonido natural y una alta expresividad. Nunca nadie ha hablado como hablan los personajes de Tarantino en el mundo real, pero el público se cree su cháchara como si se hubiera grabado en la calle. El diálogo poético de Tennessee Williams fluye como el vino de una jarra. Nadie puede compararse con el novelista Elmore Leonard a la hora de crear réplicas ingeniosas entre personajes de los bajos fondos.



Los diálogos de estos reconocidos escritores entran por los oídos como conversaciones cotidianas, y al mismo tiempo, definen personajes auténticos con voces únicas.

Si, por otro lado, te encuentras leyendo un guión o un libro mal escrito, no desprecies al autor y arrojes el libro lejos. Repásalo y vuelve a escribirlo. Tacha sus palabras y sustitúyelas por las tuyas. Reescribir malos diálogos es la manera más rápida y eficiente que conozco de entrenar el talento.

### **Escribir el personaje**

Las escenas pueden imaginarse desde dos posibles ángulos: de fuera a dentro o de dentro a fuera.

Cuando un autor escribe de fuera a dentro, es como si fuera el único espectador de la vida de sus personajes, y, sentado en una butaca central de la fila diez, observara el trabajo de su propia imaginación, viendo las escenas y escuchando los diálogos. Si se le da rienda suelta a la improvisación, esta técnica puede generar variaciones ilimitadas de todos los posibles acontecimientos. El escritor elige entre estas posibilidades, las tantea mediante el método de prueba y error hasta que encuentra una secuencia ideal de *beats* que configuran la escena en torno al punto de inflexión hasta llegar a él.

Este método objetivo, por muy abierto y elástico que pueda parecer, corre el riesgo de resultar superficial. Si el escritor se sitúa siempre fuera, si siempre imagina a sus personajes «allá lejos», sus percepciones pueden ser frívolas y perder el contacto con las corrientes emocionales que recorren las vidas interiores de los personajes, que les impulsan a actuar y, desde la acción, a hablar. La consecuencia de esto es que su diálogo será víctima de múltiples fallos de contenido y de forma.

Por eso, el escritor también trabaja de dentro a fuera. Se sitúa en el centro del ser de su personaje, en ese núcleo irreductible de humanidad

que responde al nombre de «yo». Desde este ángulo interior, ve la vida a través de los ojos del personaje; experimenta sus acontecimientos imaginarios.

En otras palabras, el escritor es el primer actor que interpreta el personaje. Los escritores son improvisadores que se meten en todos sus personajes, hombre, mujer, niño o bestia, para darles forma desde dentro hacia fuera. Se convierten en sus personajes, vivos en el presente, y luchan por conseguir lo que desean, despertando emociones y necesidades, realizando una acción tras otra contra las fuerzas que se oponen a sus deseos. Siente lo que siente su personaje, su pulso late al mismo tiempo que el corazón del personaje. Yo llamo a este método subjetivo de creación de diálogo **escribir desde el personaje**.

Para escribir desde el personaje hay que recurrir al concepto del legendario maestro de interpretación Konstantín Stanislavski del «si mágico». No te preguntes «Si mi personaje estuviera en esta situación, ¿qué haría él?», porque eso te sitúa mirando al papel, pero fuera de él. No te preguntes «Si me encontrara en esta situación, ¿qué haría yo?», porque tú no eres el personaje. Lo que tú pudieras sentir, hacer o decir en cualquier situación puede tener poco o nada que ver con los comportamientos de tu personaje. Pregúntate más bien «Si yo fuera mi personaje en esta situación, ¿qué haría?». Que la creación surja de tu propio ser, pero no como tú mismo, sino como el personaje.

De hecho, cuando repasamos la trayectoria de dramaturgos famosos, desde Aristófanes a Harold Pinter, pasando por Shakespeare y Molière, descubrimos que todos ellos fueron actores en sus comienzos. La interpretación tal vez sea la mejor preparación para escribir diálogos, incluso para los escritores de literatura.

En la biografía de su padre, Mamie Dickens se describe mientras observa trabajar a su padre, Charles Dickens:

Yo estaba tumbada en el sofá esforzándome en mantener el más absoluto silencio, mientras mi padre escribía en su mesa de trabajo, imparable y a

toda velocidad, cuando, de repente, saltó de su silla y se acercó corriendo a un espejo que colgaba cerca y en el que pude ver el reflejo de algunas contorsiones faciales extraordinarias que se puso a hacer. Regresó a toda prisa a su escritorio, escribió furiosamente durante unos instantes y luego volvió a acercarse al espejo. Allí repitió la pantomima facial y luego se volvió y, evidentemente sin verme, empezó a hablar muy rápido en voz baja. Sin embargo, esto no duró mucho y regresó una vez más al escritorio, donde se quedó escribiendo en silencio hasta la hora del almuerzo. Para mí fue una experiencia de lo más curiosa de la que, hasta muchos años más tarde, no pude apreciar todo el significado. Entonces comprendí que se había metido por completo, y con toda la intensidad de su naturaleza, dentro del personaje que estaba creando y que, en aquel momento, no solo había perdido de vista todo lo que le rodeaba, sino que se había convertido tanto en acción como en imaginación, en la creación de su pluma.<sup>\*</sup>

Para conseguir que tu personaje hable de una manera que sea fiel a su naturaleza, haz lo que hizo Dickens: intérpreta. Deja que sus pensamientos inunden tu mente y luego construye su lenguaje atendiendo a todas las peculiaridades de su vocabulario, gramática, sintaxis, dicción, tropos, fraseo, fonética, expresiones y ritmo. Presta mucha atención a los detalles verbales y crea una voz única en el mundo que enganche el oído de los espectadores y permanezca en la memoria.

Si, después de todo eso, te sigues encontrando atrapado en los tópicos, tengo otra sugerencia. Apaga el ordenador y apúntate a unas clases de improvisación. Si eres capaz de inventar diálogo de pie delante de una clase, desde luego eres capaz de crearlo sentado a solas delante de tu escritorio.

Una vez que hayamos creado una escena de dentro a fuera, imágnenla de fuera a dentro. Para dominar plenamente el oficio, hay que alternar la visualización de las escenas desde los dos ángulos. Por último,

---

\* Dickens, Mamie: *Charles Dickens*, Nabu Press, Charleston, Carolina del Sur, 2012.

siéntate como si fueras un lector o un espectador que se enfrenta a la escena por primera vez y déjate llevar por ella.

Desarrolla tus habilidades como escritor de diálogo manejando las palabras como acciones internas que se convierten en actividades externas y durante esas horas en las que el trabajo fluye suavemente de la imaginación a la página, cuando sientes que las palabras son las adecuadas, no te pares a analizar. Sigue adelante. Pero si tus escenas chocan con tus sentidos, si la confusión asfixia la creatividad, ¿qué se puede hacer? Hazte preguntas.

### **Preguntas clave**

Durante la creación del diálogo es natural que las dudas se agolpen en la cabeza. ¿Para qué sentido escribo? ¿Para el ojo o para el oído? Un exceso de descripciones puede llevar a un retrato estático; demasiado diálogo puede acabar en una declamación monótona. ¿Cuánto es demasiado? ¿Y demasiado poco?

Debates sobre la estructura y el propósito: ¿qué aporta esta frase a mi personaje? ¿Y al *beat*? ¿A la escena? ¿A mi historia? Como la Justicia, con los ojos vendados y provista de una espada en una mano y una balanza en la otra, todo autor evalúa el equilibrio de la imagen frente a la palabra, de la palabra frente al silencio, en cada escena que juzga.

La creatividad no consiste en conocer las respuestas correctas, sino en hacer las preguntas más atrevidas. Para llevar a la práctica creativa tu recién estrenado conocimiento de la escena y el diálogo, he preparado una lista de preguntas que sirven para guiar tu escritura y reescritura hasta la máxima profundidad y amplitud que tu talento pueda alcanzar. Cada vez que te encuentres bloqueado, ponte de nuevo en marcha planteándote las preguntas siguientes desde todos los puntos de vista del personaje.

Las respuestas a estas preguntas dan lugar al subtexto que hace posible un diálogo con fuerza:

**Deseos sociales:** ¿qué conjunto de deseos sociales rodean la situación del personaje en la vida y sus relaciones con otros personajes? ¿Cómo limitan o controlan sus opciones de acción y su uso del lenguaje? ¿Qué acciones no puede llevar a cabo, al menos por el momento? ¿Qué palabras no puede utilizar, al menos por ahora?

**Objetos de deseo:** ¿qué se dice el personaje a sí mismo que necesita para restaurar el equilibrio en su vida? Analizando el subtexto, ¿tiene también un deseo subconsciente? Si lo tiene, ¿cómo se contradicen estos dos deseos?

**Superintención:** ¿qué necesidad anima al personaje a lo largo de toda la espina dorsal de la acción? ¿Es solo consciente o existe otro deseo de su subconsciente que se opone? ¿Es él su peor enemigo?

**Intenciones de escena:** en este momento, ¿cuál es la intención del personaje en esta escena? ¿Qué aparenta querer? Para personajes complejos y multidimensionales también hay que preguntarse: ¿qué quiere de verdad? ¿Cuál es la intención subconsciente de la escena? ¿Su intención de escena es un paso en la consecución de su superintención? En otras palabras, ¿tiene sentido esta escena a la luz de todo el arco de la historia?

**Motivación:** ¿por qué quiere este personaje lo que quiere?

**Impulso de escena:** ¿qué impulsa esta escena y hace que ocurra?

**Fuerzas antagónicas:** ¿cuáles son las fuentes de conflicto en la escena? ¿Vienen del interior del personaje? ¿De otros personajes? ¿Del entorno?

**Valores de la escena:** ¿qué valor de la vida del personaje está en juego en esta escena? ¿Cuál es la carga inicial de ese valor? ¿Y la carga final?

**Subtexto:** más allá de lo que el personaje parece estar haciendo, ¿qué está haciendo en realidad? ¿Qué tácticas podría utilizar el personaje para conseguir su intención de escena?

**Beats:** ¿qué acción específica realiza el personaje en el subtexto de cada línea? ¿qué reacciones puede provocar dicha acción? ¿En qué lado del *beat* juega esta frase? ¿Es una acción o una reacción?

**Progresión:** ¿cómo hacen los *beats* que avance la escena? ¿Cada uno de ellos supera al anterior?

**Tácticas:** con estas palabras, dichas de esta manera, ¿qué táctica está adoptando el personaje? ¿Qué efecto está intentando provocar?

**Punto de inflexión:** ¿cómo se mueven los valores de la escena en los parámetros positivo/negativo? ¿Dónde está el punto de inflexión de la escena? ¿En qué *beat* de conducta exacto cambia el valor a su carga final?

**Personaje real:** ¿cómo descubren la verdad sobre mi personaje las decisiones de acción en esta escena?

**Progresión de escena:** ¿cómo hace avanzar mi historia esta escena?

Estas preguntas llevan al paso final:

**Texto:** de cara al exterior, ¿qué diría mi personaje con el fin de obtener lo que quiere? ¿Qué palabras y frases utilizaría el personaje que le ayuden a llevar a cabo sus tácticas, acciones y reacciones?

**Información:** ¿qué datos históricos, sociales y biográficos contiene esta frase? ¿Están dramatizados de manera invisible o narrados explícitamente? ¿Se conocen demasiado pronto, demasiado tarde o en el momento justo?

**Identidad del personaje:** ¿los estilos verbales de los personajes se ajustan a sus particulares personalidades, trayectorias y rasgos de identidad?

Plantea y responde estas preguntas en cada *beat*. Cuando hayas escrito la mitad de la escena, pregúntatelas y respóndelas otra vez. Cuando hayas acabado de escribir la escena, hazte las preguntas y respóndelas por tercera vez. Las mejores preguntas dan lugar a las mejores respuestas.

## Últimas palabras

La técnica de escribir desde el personaje puede parecer, al principio, abrumadora. Pero lo hemos hecho toda la vida de manera instintiva. Después de cada enfrentamiento que hayamos tenido con otra persona, ¿qué hemos hecho? Repasar la escena en la imaginación, recrearla y reescribirla tal como tenía que haber sido. Nos metemos dentro de

nuestra propia cabeza y de la cabeza del antagonista, y reinventamos con la imaginación el conflicto *beat a beat*. Y apostaría algo a que esas nuevas versiones de tu vida son siempre intensas y efectivas. Para escribir un diálogo, esencialmente se hace lo mismo que hacemos cuando reescribimos nuestra vida.

Para crear un diálogo específico de un personaje es necesario acumular conocimiento acerca del comportamiento humano a través de la observación atenta de la gente que nos rodea y mediante la lectura tanto de ficción como de no ficción. Al final, sin embargo, la base de todo buen personaje tiene sus raíces en el conocimiento de uno mismo. Como dijo Antón Chéjov: «Todo lo que sé de la naturaleza humana lo he aprendido de mí mismo».

En último caso, uno encuentra sus personajes dentro de sí; sus palabras en la propia imaginación. Pregúntate el «si mágico»: «Si yo fuera este personaje en estas circunstancias, ¿qué haría?, ¿qué diría?». Luego, espera una respuesta sincera, porque siempre es la correcta. Tú harías y dirías lo que es humano.

Cuanto más se penetra en los misterios de la propia humanidad, más capaz es uno de entender la humanidad de los demás y sus formas únicas de expresarla. A medida que crezca la conciencia de ti mismo, descubrirás que puedes ser muchas personas. Puedes crearlas, interpretarlas y hablar con sus voces.

«Here's looking at you, kid».





## Índice analítico y onomástico

---

- A propósito de Schmidt* (película), 214
- Aburrimiento, 170-172
- Acción, 67-70, 238  
frente a actividad, 75-77  
tres tipos, 67-68
- Acción física, 68, 122-123
- Acción mental, 67-68
- Acción verbal, 68-69
- Acción/aventuras, género, 91, 156
- Actividad frente a acción, 75-77
- Actuaciones unipersonales, 32-33
- Adaptación de un medio a otro, 111
- Adaptation (El ladrón de orquídeas)* (película), 34
- Adjetivos, 174, 195
- Adverbios, 174, 195
- Agamenón* (obra de teatro), 188
- Agnes de Dios* (obra de teatro), 176-179
- Agosto* (película), 160
- Al límite* (película), 60
- Albee, Edward, 54-59
- Alguien voló sobre el nido del cuco* (Kesey), 103
- Allen, Woody, 35, 61, 67, 150-151, 262-263
- Amélie* (película), 35
- Amor perdurable* (McEwan), 73
- Annie Hall* (película), 35, 61, 262-263
- Antígona* (obra de teatro), 188
- Año del pensamiento mágico, El* (obra de teatro),  
33
- Aparte, 24, 32-33  
en *House of Cards*, 60, 84-85
- Aquí está el vendedor de hielo* (obra de teatro), 88
- Aristóteles, 116, 164
- Arquetipos, 92, 156-157, 188, 274
- Arte* (obra de teatro), 113-115
- Asesinato en la catedral* (obra de teatro), 88, 130
- Atrapado en el tiempo* (película), 293
- Austin, J. L., 24
- Autenticidad, 127, 129-131
- Autobiografías, 33, 324
- «Autor, autor» (episodio de *Frasier*), 239-240,  
264-278
- Bacall, Lauren, 93-94
- Balas sobre Broadway* (película), 150-151
- Banks, Iain, 40
- Barnes, Julian, 104
- Barry Lyndon* (película), 35
- Beat*, 236-237, 239-241  
definición, 236  
en *El gran Gatsby*, 297-308  
en *Frasier*, 264-278  
en *Los Soprano*, 243-259  
en *Lost in Translation*, 324-344  
en *Un lunar en el sol*, 279-296  
preguntas clave, 351  
repetidos, 169-172, 180

- Beckett, Samuel, 32, 61, 166-167
- Bergman, Ingmar, 35, 122-123
- Bestias del sur salvaje* (película), 92
- Blue Jasmine* (película), 67
- Bodas de sangre* (obra de teatro), 89-90
- Bogart, Humphrey, 93-94
- Bowen, Elizabeth, 68
- Brackett, Leigh, 93
- Breaking Bad* (serie de televisión), 82-84, 92, 166
- Breton, André, 87
- Browning, Robert, 323-324
- Buda, 310
- Butor, Michel, 40
- Butterworth, Jez, 87
- Cada cual según su humor* (obra de teatro), 261-262
- Cadena perpetua* (película), 72
- Canción de piedra, Una* (Banks), 40
- Cantante calva, La* (obra de teatro), 87
- Caracterización, 65-67
  - contradicción, 211-212
  - definición, 65-66
  - funciones, 66-67
  - preguntas clave, 352
  - y cultura, 196-198
  - y locución, 194-196
  - y vocabulario, 191-192
- Casablanca* (película), 17, 69, 139
- Caso de Thomas Crown, El* (película), 206
- Casos de estudio
  - El gran Gatsby*, 297-308
  - El museo de la inocencia*, 317-322
  - Entre copas*, 197, 213-220
  - Frasier*, 264-278
  - Julio César*, 197, 199-203
  - La señorita Else*, 314-317
  - Los Soprano*, 243-259
  - Lost in Translation*, 324-344
  - Tú ganas, Jack*, 197, 203-208
  - Rockefeller Plaza*, 197, 208-213
  - Un lunar en el sol*, 279-296
- Celosía, La* (Robbe-Grillet), 38-39
- Chandler, Raymond, 93
- Chandor, J. C., 81
- Charada* (película), 206
- Chatarra, 151-152
- Chéjov, Antón, 353
- Cien años de soledad* (García Márquez), 59
- Cinco pasos del comportamiento, 237-239
  - en *Los Soprano*, 243-256
- Cine de terror, 92, 156
- Circunloquios, 148
- Claridad, 148, 276
- Clark, Bob, 60
- Clases de improvisación, 349
- Clímax, 112
  - en *El gran Gatsby*, 306-308
  - en *El imperio contraataca*, 53
  - en *Frasier*, 268-269
  - en *Juego de tronos*, 137
  - en *Los Soprano*, 256, 258
  - en ¿Quién teme a Virginia Woolf?, 59

- en *Un lunar en el sol*, 283, 291, 293-294  
 puntos de inflexión, 235-236  
*Clybourne Park* (obra de teatro), 41-42  
 Colbert, Stephen, 33  
*Colinas como elefantes blancos* (Hemingway), 38  
*Cómo conocí a vuestra madre* (serie de televisión), 34  
*Como gustéis* (obra de teatro), 71  
*Company* (musical), 87  
 Comportamiento  
   acción frente a actividad, 75-77  
   cinco pasos, 237-239  
   en *Los Soprano*, 243-256  
   excusas que sustituyen a la motivación, 133-135  
   niveles de credibilidad, 129-131  
   preguntas clave, 351-352  
*Comulgantes. Los* (película), 35  
 Conciencia, 27-28, 310-311  
 Confesiones, 53-59  
   en *El imperio contraataca*, 52-53  
   en *Entre copas*, 214-220  
   en ¿Quién teme a Virginia Woolf?, 54-59  
   en *Trampa 22*, 49-52  
   historia previa, 54-59  
 Conflicto. Véase también Fuerzas antagónicas  
   asimétrico, 240, 279-296  
   equilibrado, 239, 243-259  
   físico, 232  
   indirecto, 240, 297-308  
   interior, 232  
   mínimo, 240, 323-344  
   social, 232  
 Conflicto cómico, 239-240, 261-278  
   en *Frasier*, 264-278  
 Conflicto complejo, 81-86  
   en *Breaking Bad*, 82-84  
   en *House of Cards*, 84-85  
 Conflicto personal, 82, 232  
   en *Breaking Bad*, 82-84  
   en *House of Cards*, 84-85  
 Conflicto reflexivo, 240, 309-322  
   definición, 312-314  
   en *El museo de la inocencia*, 317-322  
   en *La señorita Else*, 314-317  
 Conocimiento del personaje, 194-195  
 Conrad, Joseph, 37, 100  
 Contar frente a mostrar, 47-49, 309  
 Contenido, 71-79  
   acción frente a actividad, 75-77  
   lo que no se dice, 16, 72-73  
   lo que no se puede decir, 16, 74-75  
   lo que se dice, 16, 71-72  
   texto y subtexto, 77-79  
 Contradicción, 211-212  
 Convencer, como función de la caracterización, 66-67  
 Convención «como si», 86-90, 142-143  
 Conversación  
   con demasiada información, 132  
   demasiado emotiva, 131-132  
   demasiado perceptiva, 132-133  
   frente a diálogo, 129-130  
   vacía, 131

- Coppola, Sofia, 120, 324-344
- Corazón de las tinieblas, El* (Conrad), 37
- Correcciones, Las* (Franzen), 39, 42-43
- «Crimedia», 93
- Cuando todo está perdido* (película), 81-82, 91
- Cultura y caracterización, 196-198, 229-231
- Culturas de contexto alto, 229-230
- Culturas de contexto bajo, 229-231
- Dama de hierro, La* (película), 93
- David, Larry, 262-263
- De Niro, Robert, 96
- Deadwood* (serie de televisión), 92, 182
- Decisión de Sophie, La* (película), 92-93
- Del revés* (película), 157
- Del Toro, Guillermo, 130
- Derechos, 95
- Descendientes, Los* (película), 214
- Descripción frente a diálogo, 45, 306
- Deseo, 225-231, 237-238, 262-264
  - de poder, 133-134
  - intención de escena, 228
  - motivación, 227-228
  - objeto, 226
  - preguntas clave, 351
  - superintención, 226-227
- Deseos sociales, 228-231
  - definición, 228-229
  - en *Julio César*, 202
  - preguntas clave, 351
- Diablo viste de Prada, El* (película), 72-73
- Diálogo
  - creación. Véase Casos de estudio: Diálogo
  - específico del personaje
    - defensa, 15-18
    - definición, 23-25, 77
    - en cine, 31, 34-36, 90-96
    - en teatro, 31-34, 86-90
    - en televisión, 31, 34-36, 96-97
    - etimología, 24
    - frente a conversación, 129-130
    - frente a descripción, 306
    - funciones, 45-70
    - historia/escena/diálogo, 223-241
    - modos, 23-31
    - neutro, 141
    - sensorial, 191, 193-194
    - uso del término, 77
    - y los principales medios, 31-41
  - Diálogo dramatizado, 25, 102
    - en cine, 34
    - en narrativa, 41
    - en teatro, 32
  - Diálogo en narrativa, 31, 36-41, 97-106
    - frente a descripción, 306
    - narración sin personaje, 98-101
    - puntos de vista, 36-40
    - voz del personaje, 101-106
  - Diálogo específico del personaje, 16-18, 187-198
    - casos de estudio. Véase Casos de estudio
    - cultura y caracterización, 196-198
    - limitaciones creativas, 192-194
    - locución y caracterización, 194-196
    - principio del, 196

- vocabulario y caracterización, 191-192
- Diálogo indirecto, 41-43, 104  
 definición, 41  
 en *Clybourne Park*, 41-42  
 en *El sentido de un final*, 104  
 en *House of Cards*, 60  
 en *Las correcciones*, 42-43  
 en *The Widow Predicament*, 99, 104
- Diálogo interior, 25-26, 105-106, 309-312  
 definición, 101  
 en *El doctor Glas*, 26-31  
 en *Lolita*, 105  
 en *The Knocking*, 105-106  
 la falacia del monólogo, 158-160
- Diálogo narrado, 25-26  
 en cine, 34-35  
 en *El doctor Glas*, 26-31  
 en narrativa, 41  
 en teatro, 32-33
- Dickens, Charles, 61-62, 348-349
- Dickens, Mamie, 348-349
- Dios salvaje, Un* (obra de teatro), 88-89
- Doctor Glas, El* (Söderberg), 26-31
- Documentales, 151
- Dolores Claiborne* (King), 97-98
- Dominar el oficio, 345-353  
 escribir desde el personaje, 347-350, 352-353  
 preguntas clave, 350-352
- Dosificar la información, 46-47, 277-278
- «Drama», 76-77
- Duólogo, 23, 101, 160-164
- Eco, Umberto, 37
- Economía, 120, 175, 323-324
- Edipo rey* (obra de teatro), 188
- Election* (película), 214
- Electra* (obra de teatro), 188
- Elements of Style, The* (Strunk y White), 120
- Eliot, T. S., 88, 130
- Ellison, Ralph, 62
- Empatía, 38, 52, 112
- Entre copas* (película), 197, 213-220
- Escasez, 120, 175, 323-324
- Escenas imperfectas, 179-181
- Escribir desde el personaje, 347-350, 352-353
- Escribir sin filtros, 153-158  
 en *Entre copas*, 218-219
- Escuchar, 345-347
- Espartaco* (película), 92
- Esperando a Godot* (obra de teatro), 166-167
- Espina dorsal de la acción, 233-234
- Esquilo, 188
- Esticomitía, 188
- Estructura de frases, 111-119  
 frase acumulativa, 116-117  
 frase con suspense, 112-115  
 frase equilibrada, 117-118  
 frases imperfectas, 173-179  
 mixta, 118-119
- Estructura de la historia, 223-239  
*beats*, 236-237  
 cinco pasos del comportamiento, 237-239  
 deseo, 225-231  
 espina dorsal de la acción, 233-234

- fuerzas antagónicas, 231-232
- incidente desencadenante, 224
- progresión de la escena, 236
- progresión de la historia, 234-235
- puntos de inflexión, 235-236
- valores de la historia, 224-225
- Eugenides, Jeffrey, 37
- Evening's Frost, An* (obra de teatro), 34
- Exageración, 156-157
  - en *Frasier*, 266-268, 276-277
- Exceso de conocimiento, 132
- Exceso de percepción, 132-133
- Exceso emocional, 131-132
- Excusas que sustituyen a la motivación, 133-135
- Exhibicionismo, 142-143
- Expresión, 233-234, 238-239
- Expresividad. Véase Contenido; Forma; Técnicas
- Falacia del monólogo, 158-160
- Fallos de contenido, 153-167
  - duólogo, 160-164
  - escribir sin filtros, 153-158
  - falacia del monólogo, 158-160
  - triólogo, 165-167
- Fallos de credibilidad, 129-137
  - diálogo vacío, 131
  - exceso de conocimiento, 132
  - exceso de emotividad, 131-132
  - exceso de percepción, 132-133
  - excusas que sustituyen a la motivación, 133-135
  - lo increíble, 129-131
  - melodrama, 135-137
- Fallos de estructura, 169-183
  - escenas fragmentadas, 181-182
  - escenas imperfectas, 179-181
  - frases imperfectas, 173-179
  - repetición, 169-173
  - trampa de la paráfrasis, 183
- Fallos de lenguaje, 139-152
  - anteponer el lenguaje expresivo a la imitación, 151
  - anteponer la voz activa a la pasiva, 149
  - anteponer las frases directas a los circunloquios, 148
  - anteponer lo concreto a lo abstracto, 144
  - anteponer lo familiar a lo exótico, 144
  - anteponer los parlamentos cortos a los largos, 149-151
  - anteponer palabras cortas a palabras largas, 144-147
  - eliminar la chatarra, 151-152
  - lenguaje árido, 143-144
  - lenguaje neutro, 141
  - lenguaje ostentoso, 141-143
  - tópicos, 139-140
- Farsa, 43, 87, 261
- Faulkner, William, 93
- Fey, Tina, 208-213
- Fitzgerald, F. Scott, 297-308
- Flujo de conciencia, 41, 81, 100-101, 314
  - definición, 101
- Forma del diálogo, 81-106

- en cine, 90-96
- en narrativa, 97-106
- en teatro, 86-90
- en televisión, 96-97
- y conflicto, 81-86
- Forrest Gump* (película), 96
- Fowles, John, 61
- Franzen, Jonathan, 42-43
- Frase acumulativa, 116-117, 175
- Frase con suspense, 112-115, 175
  - convertida en frase acumulativa, 116-117
  - en *Arte*, 113-115
- Frase equilibrada, 117-118, 175
- Frase periódica, 112-113
  - en *Arte*, 113-115
- Frases directas, 148
- Frases imperfectas, 173-179
- Frasier* (serie de televisión), 264-278
- Freely, Maureen, 317
- Frost, Robert, 34
- Fuerzas antagónicas, 231-233, 237-239
  - definición, 231-232
  - niveles de conflicto, 231-234
  - preguntas clave, 351
- Funciones del diálogo, 45-70
  - acción, 67-70
  - caracterización, 65-67
  - información, 45-65
- Furth, George, 87
- Furthman, Jules, 93
- Gag, preparación/desenlace, 268-269
- García Lorca, Federico, 89-90
- Gilligan, Vince, 166
- Gladiator* (película), 161-164
- Glee* (serie de televisión), 92
- Goldman, William, 345-346
- Gran Gatsby, El* (Fitzgerald), 297-308
- Gran Hotel Budapest, El* (película), 92
- Gran Lebowski, El* (película), 34
- Graves, Robert, 130
- Grupo salvaje* (película), 136
- Guerra de las galaxias, La* (películas), 52-53, 63
- Guerra y paz* (obra de teatro), 34
- Hamlet, 33
- Hanks, Tom, 96
- Hansberry, Lorraine, 279-296
- Helado, 76
- Heller, Joseph, 50-52
- Hemingway, Ernest, 38, 99
- Hijos de la medianoche* (Rushdie), 166
- Historia de dos ciudades* (Dickens), 61-62
- Historia previa, 54-59
  - definición, 54
  - en *Lost in Translation*, 338
  - en ¿Quién teme a Virginia Woolf?, 54-59
- Historias de Navidad* (película), 60
- Historias miméticas, 157-158
- Historias simbólicas, 157
- Hitler, Adolf, 79
- Hoffa* (película), 92
- Hombre invisible, El* (Ellison), 62
- Homero, 38, 187, 311

- House of Cards* (serie de televisión), 35, 60, 84-85
- I Am My Own Wife* (obra de teatro), 33
- Idioma inglés, 144-146
- Iliada* (Homero), 187
- Imitación, 151
- Imperio contraataca, El* (película), 52-53
- Imperio de los sentidos, El* (película), 136
- Improvisación, 94-96, 122-123, 151
- Impulso de escena, preguntas clave, 351
- Impulso narrativo, 49-52, 127
- Incidente desencadenante, 224  
definición, 224  
en *El gran Gatsby*, 301-302  
y deseo, 225-226, 233
- Incongruencia, en el diálogo cómico, 268, 278
- Individualizar, como función de la caracterización, 67
- Infiltrados* (película), 92
- Información, 45-65  
como munición, 52-53  
definición, 45  
directa, 59-63  
forzada, 63-65  
impulso narrativo, 49-52  
mostrar frente a contar, 47-49  
preguntas clave, 352  
ritmo y tempo, 46-47
- Intención de escena, 228, 238  
definición, 228
- en *Frasier*, 266
- en *Lost in Translation*, 325-326
- en *Un lunar en el sol*, 279-280, 287, 291
- preguntas clave, 351
- Intriga, como función de la caracterización, 66
- Ionesco, Eugène, 87, 130
- Ironía, 18, 36, 38, 61, 157, 205, 255-256, 305, 336, 344
- Jonson, Ben, 261-262
- Joyce, James, 141-142
- Juego de tronos* (serie de televisión), 92, 136-137
- Juicio estético, 130-131
- Julio César* (obra de teatro), 197, 199-203
- Justificación y motivación, 133-135
- Justified* (serie de televisión), 92, 147
- Kennedy, William, 165-166
- Kesey, Ken, 103
- King, Stephen, 97-98
- Kipling, Rudyard, 102-103
- Knocking, The (Means)*, 105-106
- Laberinto del fauno, El* (película), 130
- Legs Diamond* (Kennedy), 165-166
- Lenguaje árido, 143-144
- Lenguaje concreto, 144
- Lenguaje exótico, 144
- Lenguaje expresivo, 15, 151
- Lenguaje familiar, 144
- Lenguaje ostentoso, 141-143



- Lenguaje sugerente, 107-109  
 realismo estilizado, 91-92
- Leonard, Elmore, 197, 203-208, 346
- Letras de hip-hop, 202
- Ley de reducción de repeticiones, 171-172
- Libre asociación, 59, 106, 316
- Limitaciones creativas, 192-194
- Little Night Music, A* (musical), 136
- Lo increíble, 129-131
- Lo que no se dice, 16, 72-73, 77-78, 153-154, 345-346
- Lo que no se puede decir, 16, 74-75, 77-78, 153-154, 345-346
- Lo que se dice, 16, 71-72, 77, 153-154, 345-346
- Locución directa, 65, 102-103, 309  
 en *Un sueño americano*, 110-111
- Locución y caracterización, 194-196
- Lolita* (Nabokov), 105
- Lost in Translation* (película), 120, 324-344
- Louis C. K., 33
- Lovely Bones, The* (película), 37
- Lucas, George, 52-53
- Luces de neón* (McInerney), 40
- Lunar en el sol, Un* (obra de teatro), 279-296
- Macbeth* (obra de teatro), 17, 69, 263
- Matrix* (película), 92
- McInerney, Jay, 40*
- Me llamo Earl* (serie de televisión), 35
- Means, David, 99, 101, 104-106, 109-110
- Mejor imposible* (película), 92
- Melodrama, 135-137, 323
- Melville, Herman, 17, 69
- Memento* (película), 34, 41
- «Menos es más», 323-324
- Mi cena con André* (película), 91
- Mi lucha* (Hitler), 79
- 1984* (Orwell), 134
- Moby Dick* (Melville), 17, 69
- Modificación, La* (Butor), 40
- Monólogo, 25-26, 59  
 definición, 77  
 uso del término, 77
- Mostrar frente a contar, 47-49, 309
- Motivación, 131, 227-228  
 excusas que sustituyen a la motivación, 133-135  
 preguntas clave, 351  
 y melodrama, 135-137
- Mujer del teniente francés, La* (Fowles), 61
- Munición, la información como, 52-53, 65
- Museo de la inocencia, El* (Pamuk), 317-322
- Musicales, 90, 92, 130
- Nabokov, Vladímir, 101, 105
- Naranja mecánica, La* (película), 34-35
- Narración en contrapunto, 33-36, 61-63
- Narración en primera persona, 36-37, 41, 102, 104-105
- Narración sin personaje, 98-101
- Nebraska* (película), 214
- Newton, Isaac, 158, 236
- Nieves del Kilimanjaro, Las* (Hemingway), 38

- No realismo, 92, 156-158
- Nombre de la rosa. El* (Eco), 37
- Normas sociales, 228-231
- Norris, Bruce, 41-42
- Novia cadáver, La* (película), 92
- Nuestra ciudad* (obra de teatro), 34
- O'Neill, Eugene, 87-88
- O'Rowe, Mark, 87
- Objeto de deseo, 226-228, 235, 237-238  
     espina dorsal de la acción, 233-234  
     fuerzas antagonicas, 231-232  
     preguntas clave, 351
- Obras de un solo personaje, 32-33
- Obstáculos estéticos, 192-194
- Odisea* (Homero), 187
- Orwell, George, 134, 147
- Oshima, Nagisa, 136
- Otelo* (obra de teatro), 136
- Padrino, El* (película), 230
- Padrino: Parte II, El* (película), 293
- Palabras cortas, 144-147
- Palabras largas, 144-147
- Palabrotas, 109, 182
- Pamuk, Orhan, 317-322
- Paráfrasis, trampa de la, 183
- Paralenguaje, 109-110, 122
- Parlamentos breves, 149-151
- Parlamentos largos, 149-151
- Pausa, 120-121
- Payne, Alexander, 213-220
- Peckinpah, Sam, 136
- Personaje. Véase también Personaje real  
     cinco pasos del comportamiento, 237-239  
     contenido del diálogo, 71-79  
     diálogo específico. Véase Diálogo específico del personaje  
     escribir desde el personaje, 347-350, 352-353  
     fallos de credibilidad, 129-137  
     forma del diálogo, 81-106  
     funciones del diálogo, 45-70  
     técnica del diálogo, 107-123
- Personaje real, 65-67  
     contradicciones, 211-212  
     definición, 66  
     en *Breaking Bad*, 82  
     en *Los Soprano*, 263  
     en *Lost in Translation*, 324-325  
     en *Rockefeller Plaza*, 208, 211, 263
- Personajes extremos, 92-96
- Personalidad del personaje, 195-196
- Pez llamado Wanda, Un* (película), 63
- Pi, fe en el caos* (película), 34, 41
- Pickett, Rex, 213-214, 220
- Pielmeier, John, 176-178
- Pies a destiempo, 175-179
- Piratas del Caribe* (película), 92
- Piscator, Erwin, 34
- Pizzolatto, Nic, 118-119, 188-190
- Play* (obra de teatro), 61
- Poe, Edgar Allan, 62
- Poética* (Aristóteles), 164

- Postales desde el filo* (película), 93
- Práctica creativa, 350-352
- Preguntar «por qué», 227
- Preguntar «qué», 227
- Presupuestos y diálogos en televisión, 96-97
- Primera persona, 24, 36-37, 97-98
- Principio de Libre Elección, 66
- Progresión de la escena, 180-181, 236
- preguntas clave, 351-352
- Progresión de la historia, 234-235
- en *Lost in Translation*, 339-341
- preguntas clave, 352
- Progresión subtextual
- en *Frasier*, 274-275
- en *Los Soprano*, 256-259
- Pulp Fiction* (película), 92
- Punto de vista, 36-40
- en *El gran Gatsby*, 299-301
- Puntos de inflexión, 235-236
- en *El gran Gatsby*, 306-308
- en *Un lunar en el sol*, 287-295
- preguntas clave, 352
- «¡Que viene el lobo!», 121
- ¿Quién teme a Virginia Woolf? (*obra de teatro*), 54-59
- Railroad Incident, August 1995* (Means), 109-110
- Reade, Charles, 47
- Realismo estilizado, 91-92
- Reflexividad, 312, 322
- Relato directo, 59-63
- contrapunto, 61-63
- velocidad, 59-60
- Repetición, 169-173
- en *Los Soprano*, 258
- Repeticiones accidentales, 169-170
- Retórica* (Aristóteles), 116
- Retrato del artista adolescente* (Joyce), 141-142
- Rey se muere, El* (obra de teatro), 130
- Reza, Yasmína, 88-89, 113-115
- Ricardo III* (obra de teatro), 134-135
- Rigidez mental del personaje cómico, 261-264
- Ritmo, 46-47, 59-60
- Rivalidad fraternal en *Frasier*, 264-278
- Robbe-Grillet, Alain, 39
- Rockefeller Plaza* (serie de televisión), 197, 208-213, 263, 277
- Romance muy peligroso, Un* (película), 197, 263
- Rushdie, Salman, 166
- Ruth, una chica sorprendente* (película), 214
- S'il vous plait* (obra de teatro), 87
- Schnitzler, Arthur, 240, 314-317
- Scorsese, Martin, 60
- Sebold, Alice, 37
- Segunda persona, 39-41
- Seinfeld* (serie de televisión), 17, 69-70, 182
- Senda tenebrosa, La* (película), 206
- Sentido de un final, El* (Barnes), 104
- Señor de los anillos, El* (película), 92, 157
- Señora Dalloway, La* (Woolf), 81, 100-101
- Señorita Else, La* (Schnitzler), 314-317
- Sexismo, 284-285

- Shakespeare, William, 17, 19, 32, 62, 71, 87-88, 134-136, 197, 199-203, 227-228, 348
- Show de Garry Shandling, El* (serie de televisión), 35
- Show de Larry David, El* (serie de televisión), 262-263
- Significado a destiempo, 175
- Significado confuso, 174
- Silencio, 121-123
- Silencio, El* (película), 122-123
- Sintaxis, 130, 211, 213
- Sócrates, 132, 310
- Söderberg, Hjalmar, 26-31
- Sófocles, 188
- Soliloquio, 24, 32-33
- Sondheim, Stephen, 87, 136
- Soprano, Los* (serie de televisión), 182, 243-259
- Stand-up*, comedia, 33
- Stanislavski, Konstantín, 348
- Streep, Meryl, 92-93, 160
- Strunk Jr., William, 120
- Subtexto, 77-79, 323-324
  - definición, 77
  - diálogo sin filtros, 153-158
  - en el diálogo indirecto, 99
  - en *Lost in Translation*, 326-339
  - en *Tú ganas, Jack*, 206-207
  - escuchar, 345-346
  - preguntas clave, 351
- Sueño americano, Un* (Mailer), 110-111
- Sueño eterno, El* (película), 93-94
- Superintención, 226-227
- en *Breaking Bad*, 166
- en *El gran Gatsby*, 302
- en *Frasier*, 264-266
- en *Un lunar en el sol*, 280-294
- preguntas clave, 351
- Talento argumental, 187-188
- Talento literario, 187-188
- Tarantino, Quentin, 346
- Taxi Driver* (película), 96
- Taylor, Jim, 213-220
- Teatro del absurdo, 87, 130, 156
- Técnicas, 107-123
  - de diálogo cómico, 275-278
  - economía, 120
  - estructura de frases, 111-119
  - lenguaje sugerente, 107-109
  - mixta, 118-119
  - paralenguaje, 109-110
  - pausa, 120-121
  - silencio, 121-123
- Tempo, 46-47, 277-278
- Tercera persona, 37-39, 98-99, 101, 104
  - objetiva, 38-39
  - subjetiva, 39
- Texto, 77-79, 323-324
  - definición, 77
  - diálogo sin filtros, 153-158
  - escuchar, 345-347
  - preguntas clave, 352
- Thelma y Louise* (película), 91
- Todos los hombres del rey* (Warren), 102

- Tolstói, Lev, 34
- Tom Jones* (película), 36
- Tópicos, 139-140, 205-206, 349
- Trampa 22* (Heller), 49-52
- Tranvía llamado deseo, Un* (obra de teatro), 107-108
- Tres días del cóndor, Los* (película), 197, 205-208
- 300* (película), 92
- Triólogo, 23, 165-167
  - en *Entre copas*, 218-220
  - en *True Detective*, 188-190
- Tropos, 89-90, 108-109
- True Detective* (serie de televisión), 118-119, 188-190
- Tú ganas, Jack* (Leonard), 197, 203-208
- Última cinta de Krapp, *La* (obra de teatro), 32
- Valores centrales, 224-225
- Valores de la escena, 224-225
  - en *Lost in Translation*, 326-338
  - preguntas clave, 351
- Valores de la historia, 224-225
- Velocidad de narración, 59-60
- Verbos genéricos, 194-195
- Verbos modales, 195-196, 211
- Verosimilitud, 109, 141, 171
- Virgenes suicidas, Las* (Eugenides), 37
- Vocabulario
  - abstracto, 144
  - fallos. Véase Fallos de lenguaje
  - monosílabo, 109, 146, 201, 258, 338
  - polisílabo, 109, 143-147, 194, 306
  - y caracterización, 191-192
- Voz, 24, 190, 195
  - activa frente a pasiva, 149
  - e imagen, 31
  - narrador en tercera persona, 37-39
- Voz del personaje, 101-106
  - diálogo dramatizado, 102
  - diálogo indirecto, 104
  - diálogo interior, 105-106
  - en *La señorita Else*, 317
  - locución directa, 102-103
- Warren, Robert Penn, 102
- White, E. B., 120
- Widow Predicament, The* (Means), 99, 104
- Wilder, Thornton, 34
- Williams, Tennessee, 33, 107-108, 227-228, 346
- Wire: Bajo escucha, The* (serie de televisión), 92, 182
- Woolf, Virginia, 81, 100-101
- Y tu mamá también* (película), 35, 61
- Yo, 309-312
- Yo silencioso, 311-313
- Yo, Claudio* (Graves), 130
- Yordan, Philip, 334-335
- Yost, Graham, 147
- Zoo de cristal, El* (obra de teatro), 33

Robert McKee, uno de los profesores de guión más prestigiosos del mundo, vuelve con un libro magistral donde nos recuerda que es la voz, el diálogo entre personajes, lo que los hace humanos, lo que consigue que parezcan vivos y creíbles. Cualquier fallo en su concepción, en el fondo o en la forma, por falta de naturalidad, por exageración o por cualquiera de los muchos motivos que el autor señala con ejemplos, puede entorpecer, o arruinar del todo, una obra. *El diálogo* se dirige tanto al escritor de narrativa como al dramaturgo y al guionista de cine, vídeo y cualquiera de los nuevos formatos que llegan hoy a la pantalla. Partiendo de una amplia experiencia, ofrece también estudios de casos concretos muy útiles en un sentido práctico para profesionales y aficionados.

*El guión. Story* es ya un clásico de la enseñanza de la escritura de guiones en todo mundo. *El diálogo*, acogido con idéntico entusiasmo, va por el mismo camino.

Escribir diálogos es un arte, y siempre supone un desafío. La mirada de McKee en *El diálogo* es una gran herramienta para los escritores.

JOHN LASSETER

Director creativo de Pixar y Walt Disney Animation Studios

El gurú de los gurús.

PETER JACKSON



23,00 €

Traducción de Manu Berástegui