

4. LA ESTRUCTURA DE LAS HISTORIAS: LA PROPUESTA DE ROBERT MCKEE

A lo largo de este trabajo hemos definido al cine como algo comercial, sin alejarlo de sus pretensiones. Discutimos a grandes rasgos el proceso de producción de una película. Hemos analizado los elementos de la narrativa que comparte el cine con la literatura, las herramientas de las que hace uso para contar algo visualmente. Estudiamos al género cinematográfico desde sus raíces literarias, su función diferenciadora de un producto, así como su rol en los juegos del productor, el crítico y su funcionalidad para con el público; vimos los procesos a través de los cuales un género se vuelve tal, gracias al reconocimiento de la industria y el público; dos elementos dónde uno vende y otro compra. Todo esto destinado hacia el éxito comercial del espectáculo cinematográfico.

Con estos antecedentes, nos es posible finalmente abordar el tema de la estructura en las historias propuesta por Robert Mckee, teoría que representa la base del análisis que ofrecemos más adelante.

Robert Mckee expone en su libro *Story* las herramientas que el considera necesarias para la creación de historias funcionales y sobre todo de calidad. Su teoría y sus enseñanzas le han dado a Hollywood en conjunto 18 premios de la Academia, 107 EMMY's, 19 premios del Gremio de Escritores de Estados Unidos, 16 del Gremio de Directores y cientos de nominaciones más. Grandes escritores recurren a su libro y a sus enseñanzas para desarrollar las más exitosas historias tanto de cine como de televisión, como *Air force One* (Avión presidencial, Petersen,1997), *E.R* (serie de televisión), *Erin Brockovich*, (Soderbergh,2000) *Forrest Gump* (Zemeckis,1994), *Friends* (serie de televisión), *A Time To Kill* (Tiempo para matar, Schumacher,1996), *Leaving Las Vegas*, (Abandonando las Vegas, Figgis,1995) *Saving Private Ryan*,(Rescatando al soldado Ryan, Spielberg,1998), *The Truman Show* (Historia de una vida, Weir,1998) y *Sleepless in Seattle*,(Sintonía de amor, Ephron,1993), entre cientos mas.

Lo más relevante es que su teoría es sobre la *forma*, no sobre *fórmulas*, ofreciendo los componentes que distinguen una historia de calidad, sobre los miles de historias del resto o del montón. En su teoría veremos la descomposición del film en todas sus partes, desde el *beat*, hasta el acto, para analizar el desarrollo de las historias y cómo logran funcionar en pantalla.

Un buen guión, augura una buena película, eso lo hemos mencionado desde el principio. Para ello, un buen escritor necesita buen conocimiento de la sociedad, la naturaleza y las emociones humanas, así como gran imaginación y pensamiento analítico. La falta de progresión, la falsa motivación, personajes redundantes, subtextos vacíos, hoyos o saltos son la raíz de malos textos.

4.1 Antecedentes y panorama previo sobre las historias; la importancia de una buena estructura

Empecemos este apartado con la pregunta que Aristóteles se planteó en el libro *Ética*. “¿Cómo debe un ser humano guiar su vida? Esto trasladado a un plano no existencialista, sino sobre historias, nos ofrece una visión general sobre la construcción de las mismas ¿Cómo hemos de guiar las vidas de los personajes en nuestras historias?

La cantidad de historias (o guiones) que vemos, presenciamos u oímos diariamente es abrumadora. Pensemos tan solo en todos los programas de televisión: cómicos, telenovelas, noticieros; radio, cine, internet, chismes. Son historias que nos son contadas. Todas ellas son una sucesión de vida.

Las historias cambian precisamente como la vida misma, fluyen como tal y pasan de serias a cómicas, con significados o banales y todo es guiado por los eventos que muchas veces no podemos controlar a pesar de que nos esforcemos por ello. Las historias que nosotros creamos sí las podemos controlar y es precisamente ese poder el que hay que cuidar, eligiendo correctamente los eventos que harán de la nuestra, una buena historia en pantalla.

Basaremos el análisis presente en el libro *Story* de Robert Mckee y por ello veremos los elementos y conceptos que propone para la creación de buenas historias.

Robert Mckee explica que el ser entretenido significa estar inmerso en la ceremonia de la historia en un final satisfactorio emocional e intelectualmente. Del mismo modo, para el público, el entretenimiento es el ritual de sentarse en la oscuridad, concentrándose en la pantalla para poder experimentar el significado de la historia y con esa perspectiva, crecimiento de emociones fuertes o dolorosas, y según se profundiza el significado, ser llevado a la última satisfacción de esas emociones (12;1997)

Sin importar lo complejo, lo trivial o profundo, incluso fantástico o verosímil de una historia, todas ellas entretienen cuando ofrecen algo nuevo, un modelo de “vida” con un significado afectivo. Lo que buscamos para eso es calidad en lo que contamos y se nos narra dado el abrumador bombardeo de historias tan grande que existe. Sólo las historias buenas prevalecen y consiguen un lugar en el público. No son las películas de las que abandonamos la sala, cambiamos de canal o cerramos el libro. Mckee menciona a Aristóteles nuevamente al explicar que cuando el contar historias está mal hecho, el resultado es decadencia.

En este contexto, la decadencia en la narrativa se disfraza de espectáculo, grandes efectos especiales que pretenden ocultar la carencia de una historia inteligente y llamar la atención con “luces”. No estamos diciendo que los efectos especiales sean malos. Al contrario, son muy buenos cuando contribuyen al desarrollo de la historia y son sutiles pero importantes. Ejemplos de esto, tanto en lo sutil como en lo espectacular, y en la contribución a la historia encontramos a *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994), que logró una escena en la que Tom Hanks saluda al presidente Kennedy, o la amputación de las piernas de Gary Sinise, *Titanic* (Cameron, 1997), que aunque no deja de ser espectacular, reconstruye a detalle el hundimiento del barco, en lo trágico y lo artístico de los modelos, o *Secondhand Lions* (McCanlies, 2003), que digitalmente recrea escenarios, detalle que es imperceptible a la vista y que por lo mismo es sutil y espectacular.

Se escriben miles de historias... se realizan decenas. Todo depende de su funcionalidad y calidad en la escritura, de si es o no atractiva y que su estructura sea coherente. Mckee menciona que en Estados Unidos, cientos de miles de guiones se crean cada año, pero sólo unos pocos son de calidad, por varias razones, pero sobre todo “porque los escritores se aceleran a la máquina de escribir sin saber primero su oficio” (15,1997).

Escribir es conocer. Conocer es aplicar. La escritura de un guión es igual de complicada que la de una sinfonía menciona McKee y señala que es necesario conocer las notas y sus reglas. No por haber escuchado miles de obras se puede parar alguien frente a un instrumento y tocarlo o componer para él. Lo mismo sucede con un guión. Si así fuera, nos veríamos envueltos en una ola de clichés y fórmulas tan repetitivas como aburridas.

Un obstáculo traído a mención por Mckee para el desarrollo de historias, y que consideraremos importante por su impacto social, es la decadencia de valores. La dualidad de lo positivo y negativo en la vida es el alma del arte de escribir, pues los escritores forman sus historias alrededor de lo que vale la pena para vivir. (17;1997). Sin embargo este autor menciona que la sociedad enfrenta una falta de valores hacia lo positivo. Esta erosión, explica, trae consigo erosión en las historias.

Finalmente, es por el público. Ellos son los que tienen el poder de demandar mejores historias, guiones más inteligentes, géneros mejor contruidos y películas que satisfagan las necesidades de entretenimiento con originalidad de una sociedad en ocasiones enajenada y en otras, carente de opciones. Es por ellos que criticamos, pedimos y creamos guiones de calidad.

Una vez planteada la necesidad y los problemas de las buenas historias, veamos los conceptos que McKee propone para la estructuración de un buen guión.

4.2 Los elementos estructurales que propone Robert McKee

Empecemos con señalar, que el escritor de historias seleccionará sólo unos momentos para entregarnos una vida entera, esto es la historia que se quiere contar, que a manera de narración corresponde a una estructura, por lo que:

Estructura es una selección de eventos de la vida de los personajes que se arreglan en una secuencia estratégica, para provocar emociones específicas y expresar una visión específica de la vida (33,1997).

De este concepto obtenemos otro, un **evento** es todo aquello que crea un cambio significativo en la situación del personaje. Se expresa y se experimenta en términos de valor y se consigue a través del conflicto (no una casualidad). Así mismo, notaremos que los **valores de la historia** son las cualidades humanas universales que cambian de positivo a negativo, o viceversa, de un momento a otro (34,1997).

McKee también explica que normalmente se escogen 40 o 60 eventos, o como se llaman normalmente, **escenas**. Esto es, una acción parte del conflicto, en un tiempo y espacio más o menos continuo que cambia las condiciones de valor en la vida de un personaje, o al menos un valor con cierto grado de percepción, idealmente, cada escena es un evento en la historia. (35,1997). Un test que propone McKee para verificar si una serie de eventos, aunque se desarrollen en diferentes lugares son una sola escena es preguntarse si pudieron ser escritos en una sola unidad de tiempo y espacio.

Algo importante que McKee también hace notar es que si la condición de valor no cambia en la escena, no pasa nada significativo y probablemente esa escena sea expositiva, y da información sobre personajes, el ambiente o la historia. Sin embargo si esa es la justificación de la escena, McKee explica que un buen escritor la eliminaría y movería esa información a otro lado de la película.

El siguiente elemento es el **beat**. Un beat es un intercambio de conducta en acción-reacción. Beat por beat, estos intercambios forman los giros de las escenas. El beat es el elemento más pequeño de la estructura (37,1997).

Los beats forman escenas, las escenas crean **secuencias**, generalmente de dos a cinco escenas, que culminan con mayor impacto que cualquier escena previa (38,1997). Una verdadera escena como mencionamos cambia las condiciones de valor de los personajes pero entre evento y evento el valor puede diferir. Las escenas pueden tener un valor menor aunque significativo, sin embargo la escena culminante de una secuencia tiene un cambio más fuerte y significativo.

Un **acto** lo define McKee como una serie de secuencias que llegan a una escena climática que causa un cambio mayor de valores, más poderoso en su impacto que cualquier secuencia previa o escena (41,1997).

La diferencia entre una escena básica, una escena que representa el clímax de una secuencia, y una escena que posee el clímax de un acto es el grado de cambio o el grado de impacto que ese cambio tiene para bien o para mal en el personaje.

La **historia** se define como el conjunto de actos. Esto es simplemente el evento mayor, pues si hemos hablado de los cambios de valor, basta con revisar el cambio que se da en los personajes desde el inicio hasta el final de una película. Este cambio es absoluto e irreversible (42,1997).

Algunos puntos o cambios logrados por las escenas, actos o secuencias se pueden deshacer, y pueden ser reversibles, todo depende del escritor y sus decisiones, sin embargo el cambio generado por la historia no puede cambiar.

Finalmente como parte de la construcción de historias, presentamos **el triángulo de la historia**. Para presentar este argumento, McKee define primero al **plot**, como un término exacto que nombra la consistencia interna del patrón de eventos que se mueven por

tiempo y forma para crear y diseñar la historia (43,1997). En adelante podemos llamarla trama.

La trama, es navegar a través de la historia, confrontando docenas de posibilidades a escoger y seleccionar el mejor camino. La trama es la elección de los eventos y su diseño en el tiempo. El plot incluye el que, cómo y en dónde de la historia. Los eventos pues se deben seleccionar y sus caminos esparcirse en el tiempo, en este sentido, asegura McKee, todas las historias están “tramadas” (plotted).

El triángulo de la historia, ahora sí, es el que expone las posibilidades de acomodar las acciones del plot. En la punta se encuentra la construcción clásica, es decir, la historia construida alrededor de un protagonista activo que pelea contra una fuerza antagonista para conseguir sus objetivos, en tiempo continuo, en una realidad consistente, conectada casualmente por la realidad ficticia, con un final cerrado de cambio absoluto e irreversible (43,1997). Esto constituye el “*archiplot*” o architrama.

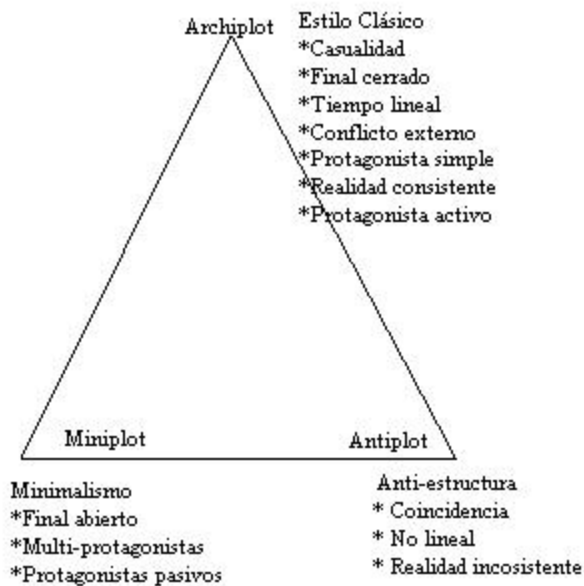
En la esquina izquierda del triángulo se encuentra el minimalismo, es decir cuando el escritor comenzó con los elementos clásicos pero decidió reducirlos. O sea, comprime las características principales del archiplot y forma el “*miniplot*” o minitrama.

El *miniplot* significa simpleza y economía, mientras retiene lo suficiente del estilo clásico para que el público quede satisfecho (46,1997).

En la esquina derecha se encuentra el *antiplot*. Éste consiste en la reversa del método clásico, contradiciendo las formas tradicionales. Algunos ejemplos serían *El perro andaluz* (Buñuel, 1928) o *Koyaanisqatsi* (Reggio,1983).

A continuación presentamos el esquema del triángulo de las historias:

Figura 4. Triángulo de las historias. (McKee,45;1997)



4.3 La estructura y el género

En el capítulo tres tocamos el tema del género. Ahora lo retomaremos inclinándonos más a la línea del género como guía temática. Son tantas las historias que se nos presentan, que era necesario agruparlas según los elementos que comparten. Aristóteles, como vimos previamente fue quien empezó con esta agrupación, pero el tema se fue haciendo cada vez más complejo. McKee señala por ejemplo a personajes como Metz que redujo las películas a ocho posibilidades llamadas “sintagmas” o Norman Friedman quien agrupó los géneros por estructura y valores (80,1997).

Sin embargo un comentario que nos hace incluir el texto de McKee sobre este tema, es que señala que mientras los que estudian pelean sistemas y clasificaciones, es el público el experto sobre los géneros, por lo que ha aprendido con la experiencia de ir al cine. Al mismo tiempo, esto representa el reto para los escritores de satisfacer las expectativas del público, sino además guiarlos a momentos nuevos e inesperados, para no aburrirlos.

Los géneros en cine, señala McKee han desarrollado un sistema de subgéneros, que ha evolucionado de la práctica, no de la teoría, y que explica diferencias entre temas,

eventos y valores. La lista del sistema empleado por los escritores se presenta a continuación (80,1997), pero debe mencionarse antes que no hay ninguna lista definitiva ni completa, pues los géneros se mezclan o cruzan creando nuevos, cómo se dijo antes, el género no es estático.

1. Historia de amor: en donde el subgénero de salvación de amigos (*buddy salvation*) substituye esa amistad por amor romántico (*romantic love*).
2. Película de horror: dividido en tres subgéneros, *uncanny* en dónde la fuente de horror es impresionante pero sujeta a explicación racional, como seres del espacio, monstruos creados con ciencia o maniáticos; *supernatural*, donde la fuente de horror es un fenómeno irracional; *super-uncanny*, en donde la audiencia permanece preguntándose entre las dos posibilidades anteriores.
3. Épica Moderna: el individuo contra el estado
4. *Western*
5. Guerra: aunque sea lugar para otros subgéneros, el género de guerra es específicamente sobre el combate. Sus subgéneros principales son pro-guerra o anti-guerra
6. Tramas de maduración: crecimiento o maduración del personaje
7. Tramas de redención: en donde hay un cambio moral de malo a bueno
8. Tramas de castigo: en donde el bueno se vuelve malo y es castigado
9. Tramas de prueba: en donde se enfrenta la voluntad contra la tentación
10. Tramas de educación: en donde ocurre un cambio profundo en la perspectiva de la vida, la gente o el sí mismo del protagonista, de lo negativo a lo positivo
11. Tramas de desilusión: un cambio profundo de lo positivo a lo negativo en la perspectiva de algo del protagonista
12. Comedia: con sus subgéneros *parodia*, *sátira*, *sitcom*, *romántica*, *screwball*, *farsa*, *negra*. Todas difiriendo en el enfoque del ataque cómico y el grado de ridiculez
13. Crimen: que varía según la perspectiva de quién ve el crimen: *misterio de asesinato*, *caper*, *detectives*, *gángster*, *thriller o venganza*, *de corte*, *periodístico*, *espionaje*, *drama de prisión o cine negro*.

14. Drama social: identifica un problema en la sociedad y en su trama demuestra una cura. De este tipo existe el drama doméstico, cine de mujeres, drama político (corrupción), ecología, drama médico, o drama psicológico.
15. Acción y aventura: a veces toma aspectos de otros géneros como guerra o dramas políticos para usarlos de motivación. Algunas veces incorpora ideas como el destino, autoridad o espiritualidad.
16. Drama histórico
17. Biográficos: hace énfasis en una persona, no una era, pero no debe ser una simple crónica, debe resaltar los hechos interesantes de la vida de alguien y luego colocarse en algún otro género como drama de corte, épica moderna o tramas de castigo.
18. Docu-drama: se centra en lo reciente y no en el pasado
19. Mockumental: pretende estar basado en hechos, actúa como un documental o biografía pero es pura ficción. Algunas veces satiriza instituciones hipócritas.
20. Musical: descendiente de la ópera, este género presenta una realidad en donde sus personajes cantan y bailan sus historias. Todo género puede ser musical y todos pueden ser satirizados en la comedia musical.
21. Ciencia ficción: presenta futuros hipotéticos que regularmente son escenarios de irregularidades tecnológicas, tiranía o caos.
22. Deportivos: son fuente para tramas que demuestran cambios en los personajes, sea de maduración, redención, educación, castigo, etc.
23. Fantasía: en donde el escritor puede jugar con el tiempo, espacio, la naturaleza y lo sobrenatural. Generalmente se mezcla con acción, amor, o maduración
24. Animación: que puede ofrecer cualquier género posible, presentado con dibujos o imágenes en movimiento. Normalmente se dirige a un público infantil
25. Film de arte: la noción *avant-garde* de escribir fuera de los géneros es inocente. Nadie escribe en el vacío, después de tantos años de historias no hay nada tan diferente que no tenga similitud con algo previo. El film de arte se cataloga en dos subgéneros, minimalista y antiestructural, cada uno con sus convenciones y elementos formales. Sin embargo el film de arte retoma géneros básicos como la historia de amor y el drama político.

Ahora bien, lo que nos incumbe es la relación entre la estructura y el género. McKee señala que cada género impone convenciones en el diseño de las historias, esto es valores de cambio convencionales en el clímax, convencionalidades en los escenarios, en los eventos y en los roles de los personajes (86,1997) La elección de un género pues, delimita las elecciones de lo que es posible dentro de una historia.

Cada género, afirma McKee, tiene convenciones únicas aunque en algunos casos sean flexibles y en otros casos sean demasiado rígidos. Por ejemplo, el caso de la comedia, con tantos subgéneros, cada uno tiene sus convenciones particulares aunque el género raíz tiene una convención que la diferencia del drama. “nadie sale lastimado” (87,1997). Esto no es que no les pase nada, pero en comedia, sin importar lo grave del golpe, no se debe enfatizar el dolor y que el personaje debe seguir adelante.

Finalmente, para la buena escritura de un guión, McKee asegura que nunca hay que asumir que porque hayamos visto películas de un género determinado, lo conozcamos del todo. Este autor sugiere leer todo lo posible e investigar, y lo más importante, lograr un autodescubrimiento. “para anticipar las anticipaciones de la audiencia, debes dominar el género y sus convenciones” (89,1997). El marketing, como señalamos previamente es un elemento importante en toda producción pero significa un riesgo para los escritores. Los encargados de marketing se encargan de generar expectativas. Ya antes habíamos comentado que desde el título hasta el póster y los anuncios en televisión, el público comienza a esperar algo en particular de cada película. El chiste con la estructura, es darles lo que se les promete.

4.4 El diseño de la historia; cinco elementos: incidente detonador, progreso, crisis, clímax y resolución.

Una historia, según McKee se diseña con cinco partes: Un incidente que “incita” que es la causa primaria a todo lo que sigue, complicaciones progresivas, crisis, clímax y resolución. A continuación explicaremos estos elementos.

Para comenzar una historia se deben plantear muchas cosas que aunque no están en el guión, deben ser percibidas por el público. Tales cosas son una vida para los personajes, sus trabajos, biografías; reglas del mundo en el que viven que puede ser creado especialmente para muchas historias; rituales y costumbres; valores del mundo en el que son creados; un diseño de personajes con funciones y reacciones propias que contrastan entre sí; atmósferas y escenarios coherentes, y miles de detalles más -muchos obtenidos con la investigación- que dan verosimilitud, credibilidad y originalidad a los guiones.

La autenticidad, explica McKee, se trata de un mundo consistente internamente, fiel a sí mismo en su totalidad, profundidad y detalles. (186;1997). Este mismo autor cita a Aristóteles quien mencionó que para los propósitos de la historia, una imposibilidad convincente es mejor que una posibilidad inconvincente. Señalemos como lo hace McKee, que la autenticidad no tiene nada que ver con “realidad”, pues una historia que sucede en un mundo completamente inventado, puede ser auténtica si se planean todos los elementos listados anteriormente.

Como primer elemento mencionamos el “incidente que incita”, en adelante lo llamaremos **incidente detonador** (por cacofonía y traducción). La pregunta que McKee plantea para empezar es ¿Cómo pongo mi historia en acción? ¿En dónde pongo el evento crucial?. El incidente detonador altera radicalmente el balance de las fuerzas en la vida del o de los protagonistas (189,1997). El cambio puede ser negativo o positivo, pero incita a tomar más medidas y acciones por parte de los involucrados. Este incidente detonador es un evento solo, que puede pasarle directamente al protagonista o ser causado por el protagonista, y dada las miles naturalezas de los mismos, cualquier reacción de su parte es posible. ¿Qué es lo que detonan? El deseo de restaurar el balance en sus vidas. Cuando queda planteado el evento detonador, surge la columna (o espina) de la historia. McKee también la llama superobjetivo (194;1997). Esto se refiere precisamente al deseo profundo y el esfuerzo del protagonista de restablecer el orden en su existencia.

En situaciones más complejas, McKee presenta la idea de que a ciertos personajes, el evento detonador provocará un deseo consciente y otro inconsciente. Estos personajes

luchan internamente pues sus dos deseos están en conflicto. El deseo inconsciente es el superobjetivo, pues es más durable y sus raíces llegan a lo más profundo del personaje.

El resultado del evento detonador y el superobjetivo nos dan la travesía (*Quest*). En palabras de McKee, “para bien o para mal, un evento arroja la vida de un personaje fuera de balance, despertando en él el deseo consciente o inconsciente de lo que cree restaurará el balance, enviándolo a una travesía por su objetivo, en contra de las fuerzas antagónicas (internas, personales o externas) y puede lograrlo o no”. (197,1997).

El incidente detonador de la trama central debe aparecer en pantalla, no fuera de ésta en la historia que no vemos. El incidente detonador es el gancho que atraparé al público y los hará deseosos de una respuesta. El primero debe ocurrir dentro del primer 25 por ciento de película. Algunas veces, si no se coloca justo al principio, lo que sucede antes es el planteamiento de subplots. Esto se debe a que en ciertas historias es necesario atrapar al público emocional y racionalmente, a través del planteamiento de situaciones alrededor de la principal, que logren este efecto. Hay que tener cuidado, pues si el incidente detonador principal se presenta muy rápido el público se puede confundir, si por el contrario llega muy tarde, se pueden aburrir. Es necesario saber construir estos eventos para que sean creíbles y para atrapar al público.

Lo que sigue es el progreso de **las complicaciones**. El personaje no puede restaurar la paz en su vida sin tomar acción. McKee explica que una historia no debe refugiarse en acciones de menos calidad o magnitud, sino moverse progresivamente hacia delante, a una acción final en donde el público no pueda imaginar otra (209,1997).

La única forma de poder seguir y mantener el curso de la película es investigar. Si se acaban las ideas se cae en la repetitividad y no hay progreso en la historia. Al respecto McKee habla de la “ley del conflicto”, y señala que “cuando un personaje sale de un evento detonador, entra a un mundo gobernado por la ley del conflicto, esto es, “nada se mueve hacia delante en la historia excepto a través del conflicto”. (210;1997). Esta ley es el alma

de la historia. El autor expone que una historia es una metáfora de la vida y para estar viva, debe estar en un conflicto perpetuo. (211;1997).

Dos conceptos pudieran confundirse: complicación y complejidad. La complicación, según McKee es el conflicto en un solo nivel sea interno (prosas, o corrientes de conciencia), personal (telenovelas) o extra personal (aventuras, acción y farsas). La complejidad se logra cuando el conflicto actúa en esos tres niveles, frecuentemente al mismo tiempo.

Retomando ahora la idea del acto (beats que hacen escenas, escenas que forman secuencias, secuencias que logran actos, cada uno con su impacto determinado), señalemos que una historia se puede contar en un acto, tal vez dos, siendo historias relativamente cortas, pero cuando una historia quiere lograr cierta magnitud, esto es sólo fundamento, no una fórmula. McKee explica, como vimos en el capítulo tres referente al guión, que contamos de 25 a 30 minutos (o páginas) para establecer conflicto, 70-90 para hacer un nudo o segundo acto, y 20 para el desenlace. Sin embargo no todas las obras constan de tres actos. Puede haber más, e incluso líneas paralelas de desarrollo para subplots (subtramas).

Los subplots o más actos se incluyen cuando el incidente detonador es mostrado muy al principio. Esto para retener al espectador y no aburrirlo. McKee señala que los subplots tienen su propia estructura, aunque sea breve. Por otro lado cabe señalarse que no todas las películas necesitan subplots, sin embargo tendrían que aumentar sus actos, algunos tanto que cada 20 minutos hay un giro mayor, como *Raiders of the lost ark* (cazadores del arca perdida, Spielberg, 1981) que tiene siete actos (220,1997).

Hay unas consideraciones que McKee presenta, empezando con que la multiplicación de clímax puede provocar clichés, en segundo lugar, la multiplicación de actos reduce el impacto de los clímax y resulta en repetitividad (222,1997).

Un factor importante es el ritmo. El dinamismo de la historia depende de la alternancia de sus cambios de valores. Si el segundo acto termina negativo, el tercer acto y

final de la película debe culminar en positivo para el personaje (o viceversa), de lo contrario la fuerza del acto seguido (el segundo en presentarse) es menor.

Por otro lado, encontramos la diferencia entre subtramas y tramas múltiples. Las subtramas se utilizan bajo la trama central para contrastar y enriquecer su contenido, ofrecen variantes del tema. En las tramas múltiples no hay una columna central para unificar estructuralmente la historia; en cambio, hay varias tramas cruzadas o conectadas por un motivo común.

McKee ofrece los siguientes preceptos para el uso de subtramas:

- Deben usarse para contradecir la idea que controla la trama central y con ello enriquecer la película con ironía o contraste
- Para resonar con la idea controladora de la trama central y enriquecer la película con variaciones
- Se usan cuando el incidente detonador de la trama central tiene que retrasarse, y se usan para abrir la historia.
- Para complicar la trama central

Continuando con los cinco elementos, el escritor se enfrenta al caso de **la crisis**, esto según McKee significa *decisión*. En cada escena se tienen que tomar decisiones que llevan de una acción a otra, pero la Crisis, de acuerdo con este autor es la decisión más importante (303,1997) y se presenta cuando el personaje ha llegado al final y no hay más acciones que tomar, salvo una última opción.

La crisis, expone McKee, debe ser un verdadero dilema, una elección entre dos situaciones que lleve al protagonista al menor de los males. El dilema confronta al protagonista quien debe tomar una decisión en el último esfuerzo de alcanzar sus objetivos (304,1997). La escena que contenga el dilema y la crisis debe mostrar el valor más importante de toda la historia. La colocación de la crisis depende de la longitud de la acción que lleve al clímax. Hay casos raros en que la decisión de la crisis sigue a la acción

detonante y luego todo es pura acción (pensando en James Bond, por ejemplo), sin embargo el riesgo que se corre con esto es caer en la repetición.

El cuarto elemento es **el clímax**. Este debe estar lleno de significado, entendiendo esto no como violencia y explosiones sino una revolución de valores de positivo a negativo o viceversa. Un cambio que sea absoluto e irreversible (309,1997).

Cuando se concibe el clímax, las historias se escriben al revés, partiendo de ese punto hacia atrás, para construir todo aquello que nos lleve a ese punto tan importante. McKee señala que la vida fluye de causa a efecto, pero la creatividad fluye de efecto a causa (310,1997).

Finalmente, llega **la resolución**, que es el material que queda después del clímax y tiene tres posibles usos. Primero puede aportar el final de los subplots si es que la naturaleza de la historia no dio oportunidad a terminarlos antes, sin embargo lo más importante ya se ha resuelto y la atención del público se puede perder; un segundo uso es mostrar los efectos del clímax. El tercer y último uso es lo que McKee llama una cortina lenta, es decir una línea de descripción que le permita al público recuperarse de la emoción del clímax y dejar la sala en paz.

Como ultimo elemento a considerar, hablaremos brevemente de “los hoyos”, pues éstos provocan que la historia pierda credibilidad. McKee explica que gracias a los hoyos, en vez de motivación, se pierde lógica, un eslabón perdido en la relación causa-efecto. Muchas veces, mientras el escritor concibe su historia y se da cuenta de un hoyo, puede tratar de unir la cadena con una escena nueva, muchas veces es un diálogo lo que hace falta, sin embargo puede ser molesta e irrelevante.

Respecto a la reacción del público pueden pasar dos cosas; la primera es que llegado el momento del hoyo, no se tenga suficiente información como para que el público se dé cuenta de algo ilógico, o puede ser que la narración sea tan ágil que no se cuestionen nada y pase desapercibido. Sin embargo después de ver la película, en un momento trivial pueden

surgir las preguntas. Lo mejor sugiere McKee, es enfrentar la situación desde el guión y solucionarla lo mejor posible.

Hemos llegado al final del sustento teórico. Ya que conocemos los elementos estructurales de Robert McKee, veremos el análisis de las películas seleccionadas: *Down with love* y *Ladies' night*.