

# Los puntos de no retorno

## Fragmentos de El guion, de Robert McKee

El segundo elemento del diseño de cinco partes se compone de las complicaciones progresivas: ese gran cuerpo de la historia que nos arrastra y que se extiende desde el incidente incitador hasta la crisis/clímax del acto final.

Complicar significa hacer que la vida resulte difícil para los personajes. Complicar progresivamente significa generar cada vez más conflictos a los personajes, obligándoles a enfrentarse a fuerzas antagonistas mayores, creando una sucesión de acontecimientos que supera puntos sin retorno.

### Los puntos sin retorno

El incidente incitador lanza al protagonista a la búsqueda de un objeto del deseo consciente o inconsciente que restaurará el equilibrio en su vida.

Para comenzar a perseguir su deseo, llevará a cabo la mínima acción conservadora con el fin de provocar una respuesta positiva de su realidad.

El efecto de su acción consistirá en despertar las fuerzas del antagonismo desde niveles de conflicto internos, personales o sociales/medioambientales que bloqueen su deseo y abran un abismo entre las expectativas y el resultado.

Cuando se abre un abismo el público se da cuenta de que se trata de un punto sin retorno. Los esfuerzos mínimos no funcionarán.

El personaje no podrá restaurar el equilibrio de su vida llevando a cabo acciones menores.

Toda acción que sea como el primer esfuerzo del personaje, toda acción de calidad y magnitud menor, deberá ser eliminada de la historia.

Al darse cuenta de que se encuentra en una situación de riesgo, el protagonista utilizará una mayor fuerza de voluntad y capacidad para luchar contra ese abismo y llevar a cabo una segunda acción, mayor y más difícil.

El público ahora percibe que se encuentra en un segundo punto sin retorno. Las acciones moderadas, como la segunda elegida por el protagonista, no tendrán éxito. Todas las acciones de esa magnitud y calidad deberán ser eliminadas.

En una situación de mayor peligro aún, el personaje se deberá adaptar a esas nuevas circunstancias y llevar a cabo una acción que le exija todavía más voluntad y capacidades personales, con la esperanza y el deseo de que se produzca una reacción útil o manejable en su mundo

Pero una vez más se abre un abismo al reaccionar fuerzas antagonistas más poderosas ante esa tercera acción.

El público reconoce que se trata de un cuarto punto sin retorno.

Las acciones más extremas no otorgarán al protagonista aquello que ansía, por lo que también deberemos dejar de tenerlas en cuenta.

Las progresiones se crean utilizando cada vez mayores capacidades de nuestros protagonistas, mayor voluntad, colocándolos en situaciones de mayor riesgo cada vez, superando de forma constante puntos sin retorno en términos de la magnitud o de la calidad de las acciones realizadas.

Las historias no deben retroceder a acciones de menor calidad o magnitud, sino que deben progresar hacia una acción final más allá de la cual el público no se pueda imaginar otra.

Si analizamos con detenimiento las flojas barrigas que cuelgan sobre los cinturones de tantas películas, descubriremos que es ahí donde se han reblandecido la imaginación y la perspicacia del guionista. No ha conseguido construir progresiones, por lo que el efecto que ha producido ha sido ralentizar la historia.

A mitad del segundo acto ha dado a sus personajes acciones menores y del tipo que ya han llevado a cabo en el primero; no se trata de las mismas acciones, sino de un tamaño o clase similares: mínimas, conservadoras y ya triviales.

Al mirar la pantalla nuestro instinto nos dice que esas acciones no han dado al personaje lo que quería en el primer acto, por lo que tampoco se lo darán en el segundo.

El guionista se ha dedicado a reciclar la historia y a meterse en arenas movedizas.

La única manera de hacer que la corriente cinematográfica fluya y crezca es la investigación; la imaginación, la memoria y los hechos.

### **La ley de los conflictos**

Cuando el protagonista sale del incidente incitador entra en un mundo gobernado por la ley de los conflictos. Usemos el ingenio: En una historia nada avanza si no es a través de conflictos.

Y la tarea más complicada para el artista temporal es mantener nuestro interés, conseguir nuestra concentración ininterrumpida y entonces transportarnos en el tiempo sin que seamos conscientes del transcurrir del tiempo.

Siempre que haya conflictos que entretengan nuestros pensamientos y sentimientos viajaremos por las horas sin ser conscientes del viaje.

Pero cuando el conflicto desaparece, también lo hacemos nosotros.

El interés pictórico de la fotografía agradable a la vista o los placeres orales de una bella partitura tal vez nos entretengan brevemente, pero si se evita el conflicto durante demasiado tiempo, nuestras miradas se apartarán de la pantalla.

La ley de los conflictos es algo más que un mero principio estético; es el alma de toda historia. Toda historia es una metáfora de la vida, y estar vivo significa estar en un conflicto aparentemente perpetuo.

La esencia de la realidad es la escasez, una carencia universal y eterna.

Si hay algo que nos ha enseñado la historia es que, aunque por fin se limpie la pesadilla tóxica, se ofrezca un hogar a los sin techo y el mundo utilice exclusivamente la energía solar, cada uno de nosotros seguirá hundido hasta las orejas en el barro.

Los guionistas que se encuentran en esos extremos son incapaces de darse cuenta de que, aunque cambie la calidad de los conflictos al pasar de un nivel a otro, la cantidad de conflictos en la vida permanece constante, siempre falta algo.

Por ejemplo, si conseguimos satisfacer nuestros deseos externos y encontramos nuestra armonía con el mundo, en breve la ordenada serenidad se convierte en aburrimiento. La «escasez» de Sartre es la ausencia del propio conflicto.

El aburrimiento es el conflicto interno que sufrimos cuando perdemos el deseo, cuando carecemos de carencias.

Se ha eliminado entre las clases educadas de las naciones industrializadas la lucha por la supervivencia física. Esta seguridad del mundo exterior nos da tiempo para reflexionar acerca del mundo interior.

Una vez resguardados, vestidos, alimentados y medicados, tomamos aliento y nos damos cuenta conscientemente de lo incompletos que somos como seres humanos. Queremos algo más que simple comodidad física. De todas las cosas posibles, queremos felicidad, y así comienzan las guerras de la vida interior.

Si como escritores descubrimos que los conflictos de la mente, del cuerpo, de las emociones y del alma no nos interesan, podemos mirar hacia el Tercer Mundo y ver cómo vive el resto de la humanidad. La mayoría sufre existencias breves y dolorosas, plagadas de enfermedades y hambre, aterrorizadas por tiranías o violencia sin ley, sin esperanzas de que la vida vaya a ser diferente para sus hijos.

Si la profundidad y la amplitud del conflicto de la vida interior y del mundo en general no nos llegan, probemos con esto: la muerte. La muerte es como un tren de mercancías del futuro que se dirige hacia nosotros, recortando las horas, segundo a segundo, entre el hoy y el entonces. Si hemos de vivir con algún sentido de satisfacción, deberemos superar las fuerzas antagonistas de la vida antes de que llegue el tren.

La vida trata de las preguntas definitivas sobre cómo alcanzar el amor y la valía de uno mismo, trata de llevar la serenidad al caos interno, de las desmesuradas desigualdades sociales que existen en todo aquello que nos rodea, del tiempo que se acaba.

Las complicaciones frente a las complejidades.

Para complicar una historia el guionista aumenta progresivamente el conflicto hasta el final del relato.

Eso ya es difícil de por sí. Pero si llevamos la historia desde las meras complicaciones hasta las verdaderas complejidades, la tarea se multiplica en progresión geométrica.

El conflicto, como hemos visto, puede deberse a uno, dos o los tres niveles de antagonismo.

Desde la película de terror a la de acción/aventura y a la farsa, los héroes de acción se enfrentan a conflictos sólo en el nivel extrapersonal.

### **COMPLICACIÓN: CONFLICTOS EN UN SOLO NIVEL**

CONFLICTO INTERNO - corriente de conciencia

CONFLICTO PERSONAL - culebrón

CONFLICTO EXTRAPERSONAL - acción/aventura, farsa

Las historias que son complicadas sólo en el nivel del conflicto personal se conocen como culebrones, una combinación abierta de drama doméstico e historia de amor en la que cada personaje de la historia tiene una relación íntima con los demás personajes -una multitud de parientes, de amigos y de amantes-, y todos necesitan decorados que los acojan: salones, dormitorios, oficinas, clubes nocturnos, hospitales.

Los personajes de los culebrones no tienen conflictos internos o extrapersonales. Sufren cuando no consiguen lo que desean, pero dado que son buenas personas o malas personas, pocas veces se enfrentan a verdaderos dilemas internos.

Las historias que sólo se complican en el nivel del conflicto interno no son películas, son obras de teatro o novelas convencionales. Son obras de prosa dentro del género de la corriente de conciencia, una verbalización del fluir de pensamientos y sentimientos. (*Nota de Miguel: como nosotros escribimos novelas no tenemos esa limitación y sí podemos hacer argumentos únicamente con conflictos internos*).

A no ser que nuestra ambición sea escribir géneros de acción, culebrones o prosa de corriente de conciencia, mi consejo para la mayoría de los guionistas es que diseñen historias relativamente simples pero complejas. «Relativamente simples» no significa simplistas.

Y en lugar de saltar en el tiempo, en el espacio, y de persona a persona, debemos disciplinarnos para contar con un reparto y un mundo razonablemente limitados que nos permitan concentrarnos en crear una rica complejidad.