



CINE

# Guion de aventura

Tramas de forja heroica

Antonio Sánchez-Escalonilla

# Guion de aventura

Tramas de  
forja heroica

Antonio Sánchez-Escalonilla

Primera edición en esta presentación: septiembre de 2019  
Edición anterior: 2002

© 2002, Antonio Sánchez-Escalonilla García-Rico

Derechos exclusivos de edición en español:

© Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

Editorial Ariel es un sello editorial de Planeta, S. A.

[www.ariel.es](http://www.ariel.es)

ISBN: 978-84-344-3129-4

Depósito legal: B. 14.420-2019

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. <b>Caballeros, dragones y princesas cautivas</b> .....	9
--	---

### PRIMERA PARTE

#### LA CREACIÓN DEL HÉROE: ENTRE EL MITO Y LA AVENTURA

CAPÍTULO 1. <b>Proteger y Servir</b> .....	17
1.1. Virtudes, poderes y superpoderes. Los cuatro rasgos del héroe ...	22
1.1.1. Fortaleza, valor y audacia. El Discurso de Agincourt .....	22
1.1.2. Justicia. El compromiso del héroe .....	25
1.1.3. Dominio de sí. La templanza en los hombres de acción ...	30
1.1.4. Prudencia: sabiduría práctica y entrenamiento de <i>jedis</i> ...	33
CAPÍTULO 2. <b>Las huellas del mito</b> .....	39
2.1. Valedores de la humanidad .....	42
2.1.1. Fundadores de pueblos y dinastías .....	42
2.1.2. Magos y adivinos .....	44
2.1.3. Vencedores de monstruos .....	45
2.2. Autores y testigos de hechos maravillosos .....	48
2.2.1. Visitantes de los infiernos .....	50
2.3. Campeones y guerreros .....	54
CAPÍTULO 3. <b>Las siete misiones del héroe</b> .....	57
3.1. Búsqueda .....	60
3.2. Aventura .....	62
3.3. Rescate .....	64
3.4. Persecución .....	67
3.5. Huida .....	70
3.6. Venganza .....	72
3.7. Enigma .....	74
CAPÍTULO 4. <b>Viajes interiores</b> .....	79
4.1. La metamorfosis del héroe .....	81
4.1.1. Purificación .....	82
4.1.2. Madurez y <i>Bildungsroman</i> .....	84
4.1.3. Héroes heridos: la superación del trauma .....	87
4.1.4. El descubrimiento de la propia identidad .....	90
4.2. La ascensión del Héroe Desvalido .....	92
4.3. El sacrificio .....	96
4.4. El Héroe Mesianico y el triunfo a través de la muerte .....	98

## SEGUNDA PARTE

## LA FORJA DEL HÉROE: EL VIAJE DE FRODO

INTRODUCCIÓN. <b>La fascinación por los cuentos de hadas</b> .....	107
<b>I. Hacia el Primer Umbral: <i>De la Comarca al Bosque Viejo</i></b> .....	121
1. Mundo Ordinario .....	125
1.1. <i>Toy Story</i> : el cuarto de Andy como Mundo Ordinario .....	128
1.2. <i>Matrix</i> : un <i>hacker</i> enfrentado con su jefe .....	128
1.3. Eliot Ness: un agente del Tesoro con modales puritanos .....	130
2. Llamada a la Aventura .....	133
2.1. <i>El Protegido</i> : un mensaje en el parabrisas .....	136
2.2. <i>Matrix</i> : «Sigue al conejo blanco» .....	138
2.3. <i>Los Intocables de Eliot Ness</i> : un juramento de sangre .....	139
3. Aparición del Sabio Anciano .....	143
3.1. Yoda: un maestro reticente .....	146
3.2. Morfeo: la pasión por el discípulo .....	148
3.3. Malcolm Crowe: el maestro como guía en los infiernos .....	149
<b>II. A través del espejo: <i>El salto al Mundo Especial</i></b> .....	153
4. Entrada en el Mundo Especial .....	157
4.1. Umbrales ocultos y explícitos .....	159
4.2. Portales hacia Fantasía .....	159
4.3. <i>Matrix</i> : siguiendo los pasos de Alicia y Dorita .....	161
4.4. <i>Los Intocables de Eliot Ness</i> : una puerta a un mundo de problemas .....	163
4.5. <i>El Protegido</i> : cuando el maestro atraviesa el umbral .....	165
5. Instrucción del Candidato .....	167
5.1. Neo, Luke y David: tres aprendices y una misma historia interior .....	171
6. Primeras Heridas .....	175
<b>III. Descenso a los infiernos: <i>Frodo en el antro de Ella-Laraña</i></b> .....	181
7. Visita al Oráculo .....	185
7.1. El resurgir de las dudas .....	189
8. Descenso a los Infiernos .....	193
8.1. Infierno como enfrentamiento con la muerte .....	194
8.2. El rescate del Hades .....	198
8.3. Infierno como purificación del héroe .....	200
9. Desaparición del Sabio Anciano .....	203
<b>IV. Renacimiento del héroe: <i>La subida al Monte del Destino</i></b> .....	209
10. Salida de los Infiernos .....	213
11. Prueba Suprema y Resurrección del héroe .....	219
11.1. «Eres lo que tú elijas ser» .....	220
11.2. Renacimiento de Neo como el <i>elegido</i> .....	223
11.3. David Dunne sobrevive a su «kriptonita» .....	225
11.4. Darth Vader ante el precipicio: «Yo soy tu padre» .....	227
12. Regreso al Hogar .....	229
12.1. Viajes sin retorno .....	231
12.2. El Cuento Más Grande .....	233

TERCERA PARTE

PARADIGMAS DE *EL VIAJE DE FRODO*

1. <i>El Señor de los Anillos</i> .....	237
2. <i>El Imperio contraataca</i> .....	238
3. <i>El Protegido</i> .....	239
4. <i>Matrix</i> .....	240
5. <i>Los Intocables de Eliot Ness</i> .....	241
6. <i>Toy Story</i> .....	242
<i>Notas</i> .....	243
<i>Bibliografía</i> .....	247
<i>Índice de héroes</i> .....	249
<i>Índice de películas</i> .....	251
<i>Índice de obras literarias</i> .....	253
<i>Índice onomástico</i> .....	254

## CAPÍTULO 1

### PROTEGER Y SERVIR

Echemos un vistazo a esta lista de personajes:

Andy Dufresne en *Cadena perpetua*  
Ángela en *Tesis*  
Batman  
William Wallace en *Braveheart*  
Willow  
Ethan Edwards en *Centauros del desierto*  
La profesora ciega de *El milagro de Anna Sullivan*  
Luke Skywalker en *La guerra de las galaxias*  
Goku  
El marshall Will Kane en *Solo ante el peligro*  
Ripley en *Alien*  
El capitán Miller en *Salvar al soldado Ryan*  
James Bond  
Eric Liddle en *Carros de Fuego*  
Rocky Balboa  
Clarice Starling en *El silencio de los corderos*  
El sheriff Woody en *Toy Story*  
Elliott en *E.T., el Extraterrestre*  
Pikachu  
Terminator, en la segunda parte  
Eliot Ness  
Indiana Jones  
Harry *el Sucio*

A primera vista, esta selección de protagonistas exclusivamente cinematográficos parece tan variada como caótica. Esta sensación aumentará de modo considerable si prolongamos la lista con nuevos personajes, procedentes esta vez de la tradición histórica y literaria —si bien muchos de sus relatos han sido adaptados al cine—:

Hércules  
 Don Quijote de la Mancha  
 Helen Prejean en *Pena de muerte*  
 Enrique V, según William Shakespeare  
 Dorita en *El Mago de Oz*  
 Jim Hawkins en *La isla del tesoro*  
 Arturo Pendragón  
 Pippi Langstrumpf  
 Gilgamesh  
 Edipo de Tebas  
 El Cid Campeador  
 Juana de Arco  
 Cyrano de Bergerac  
 Robin Hood  
 Teseo  
 Tom Sawyer  
 Matilda  
 Atticus Finch en *Matar a un ruiseñor*  
 Frodo Bolsón en *El Señor de los Anillos*  
 Sir Thomas Moro  
 Harry Potter

Entre los cuarenta y cuatro personajes mencionados se encuentran ocho niños prodigio, seis caballeros con espada, cuatro sheriffs, tres profesores (uno de ellos, metido a aventurero en ratos libres), tres reyes, dos abogados, dos policías, dos gigantes, dos superhéroes, dos aprendices de mago (uno de ellos mide 1 metro 10 y es padre de familia), dos pilotos espaciales, un boxeador, una monja, un empleado de banca, una estudiante de Doctorado, un agente secreto, un *hobbit* de la Comarca, un atleta, un joven príncipe y una rata eléctrica.

Pese a integrar una selección tan variopinta, estos protagonistas tienen algo en común: todos ellos son héroes.

Todos ellos tienen como divisa *Proteger y Servir*, el lema del Departamento de Policía de Los Ángeles que también han adoptado otros cuerpos policiales del mundo. Puede parecer una extravagancia, pero en este breve lema se resume la mejor definición de la condición del héroe y el sentido de su vocación, con una precisión que supera cualquier erudición filológica o antropológica. Por encima de procedencias, culturas, ambientes y profesiones, ¿qué es un héroe? Ante todo, un protector y un servidor. La etimología de la palabra *héroe* nos remonta hasta una raíz indoeuropea acreditada en persa antiguo y en griego, de donde procede la voz que nos interesa, y cuyo significado está relacionado con los términos «guardián, servidor, protector, hombre o mujer valerosos».

Este servicio de los héroes implica una protección que siempre beneficia a otros, incluso en perjuicio de los propios intereses, de la seguridad personal o de la misma vida. Hoy día resulta digna de elogio la disposi-



ción de los héroes cinematográficos o novelescos para el sacrificio y la autoinmolación, tal como sucede en los ejemplos de William Wallace, Guido Orefice o Ripley. Sin embargo, los héroes mitológicos de la Edad Antigua no entienden la muerte de esa manera. El concepto de sacrificio como hazaña meritoria definitiva aparece con la cultura cristiana y, hasta ese momento, la desaparición del héroe está más bien ligada a un destino trágico, a una caída en desgracia o a un castigo de los dioses. Veamos dos casos.

Edipo, el vencedor de la esfinge, es coronado como rey de Tebas tras matar a su padre y casarse con su madre, Yocasta, sin sospechar nada. Cuando años más tarde descubra lo sucedido, se arrancará los ojos con el alfiler de su fíbula y vagará errante para penar su desdicha. Héctor, el bravo guerrero troyano de la *Ilíada*, muere en la batalla a manos de Aquiles quien a su vez, poseído de una cólera funesta, amarra el cadáver a su carro y lo arrastra una y otra vez alrededor de las murallas de Troya.

Los héroes de la antigüedad, antecesores e inspiradores de los actuales, se distinguían más bien por sus hazañas y por sus alardes de valor y astucia, más que por una disposición altruista de servicio. Todos ellos estaban emparentados con los dioses y esta condición semidivina les situaba en una esfera por encima de los simples mortales. Un griego del siglo VIII a.C. no hubiera entendido un sacrificio como el realizado por Terminator, cuando decide sumergirse libremente en el estanque de la fundición, para destruir el chip que lleva dentro y acabar con la amenaza de Skynet. El héroe antiguo era absoluto y no estaba sometido a ninguna ley, siempre y cuando no interfiriera en asuntos de dioses, lo cual podía traer su ruina. Hera se convertirá en la pesadilla de Hércules. Ulises irá todavía más lejos y se enfrentará con todo el Olimpo, mientras recorre el Mediterráneo para regresar a su patria.

Esta ausencia de códigos morales para unos héroes semidivinos convertía en irreprochables acciones tan inhumanas como la ira de Aquiles contra el cadáver de Héctor, o los propios ataques de locura de Hércules —que termina asesinando a su esposa Megara y a sus hijos—, por no hablar de la terrible decisión de Agamenón, rey de Micenas, que manda sacrificar a su hija Ifigenia para que la flota aquea pueda zarpar hacia Troya.

En ocasiones, los protagonistas son héroes absolutos que transgreden todo tipo de códigos éticos en sus hazañas. Así sucede con los vengadores que hacen gala de una saña inusitada contra sus enemigos. Recordemos a Cameron Poe (Nicholas Cage) en *Con-Air*, quien termina con el malvado Cyrus después de tirotearlo, despeñarlo, electrocutarlo y, finalmente, decapitarlo... Mencionemos también a Johnny Rambo y los 76 vietnamitas masacrados con sus propias manos... A Jean-Claude Van Damne y sus sangrientas luchas de kickboxing... O a Chuck Norris, el vengador por excelencia, en cualquiera de sus películas.

El mundo de los superhéroes de cómic también pertenece a esta élite de héroes absolutos. Si bien es cierto que, en principio, todos ellos ponen sus poderes al servicio de los indefensos mortales, su altruismo se

descompensa a veces con una superioridad ilimitada que les exime de cualquier norma. Resulta curioso que casi todos los superhéroes infantiles de factura *manga y anime*, como los protagonistas de *Pokemon*, *Digimon* o *Bola de Dragón*, siempre presenten su rostro más agresivo para resaltar su eficacia destructora... por el bien de la humanidad. *Proteger y Servir* es la divisa del héroe en aventuras, *thrillers*, ciencia-ficción y melodramas, pero si se hace a cualquier precio entonces el héroe en cuestión se aproxima peligrosamente al terreno del villano.

Todo héroe lleva a cabo sus hazañas de protección y servicio en favor de un ideal, que siempre se concreta en personas cercanas o en un grupo social. El rey Arturo Pendragón de Camelot y los Caballeros de la Mesa Redonda se aventuran en un mundo mágico en busca del santo Grial, que habrá de sanar la tierra enferma de Inglaterra. En *Cadena perpetua*, Andy Dufresne lucha por hacer más digna la reclusión de los presos de Shawshank, un penal donde impera un sistema de reinserción tan inútil como e inhumano. En *E.T., el Extraterrestre*, Elliott es capaz de renunciar al único amigo que tiene, un alienígena con poderes prodigiosos, con tal de que pueda regresar con los suyos. Y en *Centauros del desierto*, un excombatiente de la guerra de secesión llamado Ethan Edwards emprende una dura y larga búsqueda por tierras salvajes para liberar a una niña secuestrada por los comanches.

El lema tradicional *Proteger y Servir* es el tema central de *Toy Story*, un guion protagonizado por dos héroes en continuo conflicto: Woody y Buzz Lightyear. En el planteamiento de la historia, el sheriff Woody es presentado como el juguete favorito de un niño llamado Andy, cuya fiesta de cumpleaños está a punto de celebrarse. La noticia provoca un pánico tremendo entre los juguetes que habitan en el cuarto del niño, pues la llegada de nuevos inquilinos puede acarrear la sustitución y envío inmediato a un mercadillo. Woody es un sheriff y, como representante de la autoridad local, se encarga de velar por la calma y el orden en la habitación. Su condición de juguete favorito refuerza su autoridad ante los demás habitantes del cuarto.

WOODY

¡Vamos, chicos! Cada Navidad y cumpleaños pasamos por esto.

REX

¿Y si regalan a Andy otro dinosaurio, uno más grande? No sé si podría soportar una sustitución.

WOODY

¡Eh, escuchad! Nadie va a ser sustituido.

(en tono cálido)

Es de Andy de quien se trata. No importa cuánto juegue con nosotros. Lo que importa es que estemos aquí cuando Andy nos necesite. Para eso nos hicieron, ¿no?¹

Woody intenta trasladar a los demás juguetes un ideal heroico de servicio que, sin embargo, no están en condiciones de entender muy bien. El arranque dramático de *Toy Story* se produce cuando, precisamente, el sheriff sea sustituido ese mismo día por Buzz Lightyear, un guardián espacial que no sospecha que es un juguete. Como Woody, él también se mueve por un ideal heroico de servicio, pero su labor de protección se dirige a toda la galaxia: el Mando Estelar le ha destinado al cuadrante Gamma para evitar que el Emperador Zurg culmine «la construcción de un arma definitiva, capaz de destruir un planeta entero».

En toda su aventura, la experiencia más oscura del guardián espacial sucederá cuando compruebe que, en efecto, no es más que un «juguete guay». Buzz sufre una depresión causada por una crisis de identidad: la buena causa de su lucha heroica se ha desvanecido y la vida ya no tiene sentido para él, hasta el punto de resultarle indiferentes el cuarto de Andy y el cuarto infernal de Sid, el niño que disfruta torturando a los juguetes. Es entonces cuando Woody le recuerda el motivo de su existencia y consigue que el guardián espacial supere la tremenda crisis que le aflige:

WOODY

¡Oh, Buzz! Has sufrido una buena caída. Debes pensar las cosas con más claridad.

BUZZ LIGHTYEAR

No, Woody. Por primera vez empiezo a pensar con claridad. Tenías razón todo el tiempo. No soy un guardián espacial. Sólo soy un juguete. Un estúpido e insignificante juguete.

WOODY

¡Eh, espera un momento! Ser un juguete es mucho mejor que ser un guardián espacial. En serio. Mira, en esa casa hay un niño que piensa que eres el mejor, y no porque seas un guardián espacial sino porque eres un juguete. ¡Su juguete!²

En cuanto Buzz Lightyear comprenda que su auténtica dimensión heroica consiste en proteger la ilusión de Andy, la crisis interior desaparece para siempre. Pues hasta aquel momento, el horizonte heroico del héroe se limitaba a un mundo de ensueño, poderoso pero irreal.

### 1.1. Virtudes, poderes y superpoderes. Los cuatro rasgos del héroe

La protección y el servicio no exigen del héroe unas habilidades sobrehumanas excepcionales, que lo eleven a una categoría celeste, como los semidioses de la antigüedad. Si fuera así, sería imposible considerar heroicos a personajes como Atticus Finch, Sir Thomas Moro, Elliott o Andy Dufresne: todos ellos sufren la desgracia en su experiencia y, si bien se sobrepone a ella, su éxito no es apoteósico en el sentido triunfal del término.

Según los clásicos, las cualidades de los héroes se concentran en cuatro virtudes: *sabiduría, justicia, fortaleza y autodominio*. Cuatro rasgos que predisponen a la aventura y que pueden cultivarse a lo largo de un viaje iniciático. De todo héroe se espera un comportamiento acorde con estas virtudes, que Aristóteles define en el libro segundo de la *Retórica*. Un texto que, junto con la *Poética*, es considerado por los guionistas norteamericanos como el primer manual para la creación de guiones cinematográficos, pese a datar del siglo IV a.C.

De estas cuatro virtudes depende la identificación del espectador con el héroe —todo espectador se reconoce a sí mismo en los personajes— y la credibilidad del propio personaje y de la historia en su conjunto. Un espectador sabe que nunca realizará hechizos como Harry Potter ni se pondrá al frente de un escuadrón de rescate en la segunda guerra mundial, pero quizás comparta con el primero el deseo de averiguar su auténtica misión en la vida. O, como el capitán Miller, considere la suprema dignidad de cada individuo mientras busca con él al soldado Ryan entre las vanguardias aliadas.

#### 1.1.1. FORTALEZA, VALOR Y AUDACIA. EL DISCURSO DE AGINCOURT

La *fortaleza* es una cualidad indispensable para afrontar los peligros, resistir el dolor y acometer los problemas. No sólo debe entenderse como mero vigor físico, sino también como prueba de tenacidad interior.

En palabras de Aristóteles, la fortaleza es la virtud «por la que se ponen en práctica bellas acciones en los peligros»<sup>3</sup>. Audacia, perseverancia y grandeza de ánimo son rasgos que acompañan a la fortaleza, junto con una salud mental que no tiene por qué venir avalada por una vitalidad puramente física. Los héroes enérgicos siempre resultan atractivos, en especial cuando atraviesan los escollos de la aventura y las circunstancias se ponen en contra. Gracias a las demostraciones de fortaleza un líder es ca-

paz de elevar la moral de sus compañeros, pues se trata de una virtud que, además de ejercitarse, también puede prestarse. Así lo entendió William Shakespeare cuando escribió *Enrique V* y así lo recogen también los directores de cine que han adaptado el drama, cuyo famoso Discurso de Agincourt es, sin duda, uno de los momentos más memorables.

Al amanecer del día de San Crispín, poco antes de entrar en combate, el joven rey inglés reúne a unas tropas desmoralizadas por la inferioridad numérica frente a los franceses —cinco contra uno—. Enrique V transmite a sus hombres, en tono ejemplar, una grandeza de ánimo que no le ha abandonado en ningún momento y que resultará vital para la victoria:

## WESTMORELAND

¡Ojalá tuviéramos aquí siquiera  
diez mil ingleses como éstos, de  
los que han quedado en Inglaterra!

## REY ENRIQUE

¿Quién desea eso? ¿Vos,  
Westmoreland? No, mi buen primo.  
Si estamos destinados a morir,  
nuestro país no tiene necesidad de  
perder más hombres. Y si debemos  
vivir, cuantos menos seamos más  
grande será para cada uno la  
parte de honor. ¡Por Dios, no  
pidáis un hombre más, os lo  
ruego! No querría exponerme a  
perder un honor tan grande. Antes  
bien, proclamad a todo mi ejército  
que quien no vaya con corazón a  
esta lucha tiene licencia para  
retirarse. Se le dará un pasaporte  
y llenaremos su bolsa para el  
viaje. No querríamos morir en  
compañía de un hombre que temiera  
morir como compañero nuestro.

Según la adaptación de Shakespeare escrita y realizada por Kenneth Branagh, las palabras del rey comienzan a embriagar el ánimo de unos ingleses temerosos ante el riesgo de la muerte. El guion ya ha presentado al protagonista como un joven monarca que en su reciente juventud solía entregarse a los placeres de una vida frívola, en absoluto ejemplar para sus futuros súbditos. En cambio, tras acceder al trono, Enrique V cambia de vida y el drama lo muestra como un héroe ejemplar, honesto y audaz, capaz de arrastrar con su ejemplo a un ejército mermado. Branagh concluye así el discurso de la batalla de Agincourt:

## REY ENRIQUE

Esta historia la enseñará el buen  
 hombre a su hijo, y desde este  
 día hasta el fin del mundo la  
 fiesta de San Crispín nunca  
 llegará sin que a ella vaya  
 asociado nuestro recuerdo. El  
 recuerdo de nuestro pequeño  
 ejército, de nuestro feliz  
 ejército. El que vierta hoy su  
 sangre conmigo será mi hermano.  
 Por muy vil que sea, esta jornada  
 lo ennoblecerá. Y los caballeros  
 que permanecieron en Inglaterra se  
 maldecirán por no haber estado  
 aquí, y tendrán su nobleza en  
 bajo precio cuando escuchen hablar  
 a uno de los que hayan combatido  
 con nosotros el día de  
 San Crispín.<sup>4</sup>

El ejercicio de la fortaleza es indispensable para realizar con destreza las hazañas a que está llamado el héroe, que casi siempre desbordan sus posibilidades. Esta desproporción entre las aptitudes del protagonista y la misión propuesta resulta vital para el interés del guion, por eso se suele hacer hincapié en los defectos del héroe al inicio del relato. Por otro lado, la inferioridad o inaptitud del protagonista para la aventura comienzan a superarse con la aparición de un maestro, indispensable en toda forja heroica. Sobre este arquetipo, denominado *sabio anciano*, recae la responsabilidad de formar las cualidades heroicas de su aprendiz, y no sólo de las que atañen a la fortaleza, el valor o la magnanimidad.

A no ser que se trate de tipos solitarios como Superman, Shane en *Raíces Profundas* o el mencionado Andy Dufresne, un héroe siempre necesita el apoyo de un secundario de confianza, un *compañero fiel* que le preste ayuda en momentos decisivos, cuando la sola fortaleza del héroe resulta insuficiente. El propio Shakespeare situó junto al Rey Enrique a su tío, el Duque de Exeter, durante las negociaciones con Francia y las luchas en territorio enemigo. En el clímax de *La guerra de las galaxias*, Luke Skywalker recibe la ayuda inesperada y decisiva de Han Solo cuando, durante la penosa persecución de la Estrella de la Muerte, Darth Vader está a punto de derribar su caza.

El *compañero fiel* viene a ser un *protector del protector*, tarea que quizás no resulte tan gloriosa como la del propio héroe, pero no por ello deja de ser honrosa e indispensable. La ayuda que Sam Gamyi presta a Frodo Bolsón en *El Señor de los Anillos* es un excelente ejemplo de lealtad y auxilio en una forja heroica. Sam se ha unido a la peligrosa misión de su amo en el último momento y de modo casual. Es un *hobbit* de pocas luces, dedicado a la jardinería, con un perfil sencillo e ingenuo, pero en nin-

gún momento se separa de Frodo. Su ayuda resultará vital en el momento culminante del viaje, cuando al protagonista le fallen las fuerzas y se sienta incapaz de destruir el Anillo de Sauron, cuya carga maligna se hace insoportable para el héroe. J. R. R. Tolkien relata así la penosa ascensión de Sam y Frodo al Monte del Destino, en tierras de Mordor:

—¡Venga, señor Frodo! —llamó—. No puedo llevarlo por usted, pero puedo llevarlo a usted junto con él. ¡Vamos, querido señor Frodo! Sam lo llevará a babuchas. Usted le dice por dónde, y él irá.

Frodo se le colgó a la espalda, echándole los brazos alrededor del cuello y apretando firmemente las piernas; y Sam se enderezó tambaleándose; y entonces notó sorprendido que la carga era ligera. Había temido que las fuerzas le alcanzaran a duras penas para alzar al amo, y que por añadidura tendrían que compartir el peso terrible y abrumador del Anillo maldito. O Frodo estaba consumido por los largos sufrimientos, la herida del puñal, la mordedura venenosa, las penas, y el miedo y las largas caminatas a la intemperie, o él, Sam, era capaz de un último esfuerzo: lo cierto es que levantó a Frodo con la misma facilidad con que llevaba a horcadas a algún *hobbit* niño cuando retozaba en los prados o los henares de la Comarca. Respiró hondo y se puso en camino.<sup>5</sup>

### 1.1.2. JUSTICIA. EL COMPROMISO DEL HÉROE

Casi resulta un tópico referirse al carácter justiciero del héroe. Se supone que la causa defendida por todo aventurero es justa y legítima, y que su sentido de la honestidad le empujará a proteger a quienes sufren el abuso y la crueldad. *Westerns* como *Los Siete Magníficos* y *El hombre que mató a Liberty Valance* presentan a héroes entregados a la defensa de víctimas, aldeanos de una tierra salvaje, sin recursos y sin el valor suficientes para enfrentarse a los bandidos que les hostigan. La defensa de la justicia resulta evidente en los guiones de superhéroes, libertadores de pueblos oprimidos, abogados y rebeldes. Pero también suele ser la reivindicación más habitual de antihéroes, aventureros políticamente incorrectos o líderes antisistema, como sucede en *Thelma y Louise*, *Bonnie and Clyde* o *Dos hombres y un destino*.

En el comienzo de su forja, un héroe puede carecer de la sabiduría y el valor necesarios para la misión que se le presenta. Esto suele ser habitual, pues, precisamente, el viaje heroico supone una iniciación en estas virtudes. Sin embargo, la causa justa y una implicación sin condiciones en la aventura resultan indispensables para comenzar a hablar de un comportamiento heroico. En el planteamiento de *Acción Civil*, el abogado protagonista asume la defensa de los habitantes de un pueblo norteamericano, cuyo río ha sido contaminado por unos vertidos tóxicos cancerígenos. En un principio, el abogado acepta el caso como un reto puramente profesional y no parece muy afectado por el aspecto humano. Este distanciamiento del problema dificultará su éxito en el juicio. Cuando el

abogado se comprometa realmente en la causa, la eficacia de su acción comenzará a dar resultados, y su egoísmo inicial terminará por ceder ante su creciente dimensión heroica.

Justicia implica compromiso. En las primeras escenas de *La Lista de Schindler*, nadie duda del valor ni de la sagacidad del protagonista. Oskar Schindler se presenta en la Polonia de finales de 1939 como un hombre de negocios audaz, pero dispuesto a enriquecerse con una industria de calderos que se mantiene con mano de obra gratuita: judíos condenados por el régimen nazi. A medida que avance el guion, un protagonista que se encuentra en las antípodas del héroe pondrá su fortaleza y su prudencia al servicio del rescate de judíos. Y en cuanto asuma el compromiso con esta causa, la transformación de Schindler en un protagonista heroico propiciará el vuelco dramático en el guion. Stephen Zaillian relata el clímax de esta conversión radical durante una de las escenas finales, en la cual los trabajadores judíos funden un anillo con el oro de una muela y se lo entregan a su patrón como muestra de agradecimiento.

Stern se adelanta y coloca un anillo en la mano de Schindler. Es una alianza de oro, parecido a un anillo de bodas. Schindler descubre una inscripción en el interior.

STERN

Es hebreo. Dice «Quien salva una vida, salva al mundo entero.»

Schindler se coloca el anillo en un dedo, lo contempla un momento y asiente agradecido. Entonces parece abstraerse.

SCHINDLER

(para sí mismo)

Podía haber conseguido más...

Stern no escucha con claridad. Schindler se aparta de él, del coche y de los trabajadores.

SCHINDLER

(para sí mismo)

Podía haber conseguido más... Si hubiera... No sé, si hubiera... Podía haber conseguido más...

STERN

Oskar, hay dos mil personas que están vivas gracias a ti. Miralas.

No puede.

SCHINDLER

Si hubiera conseguido más



## PROTEGER Y SERVIR

27

dinero... He despilfarrado mucho dinero, usted no tiene ni idea. Si sólo hubiera...

STERN

Existirán generaciones enteras por lo que usted ha hecho.

SCHINDLER

No hice lo suficiente.

STERN

Hizo bastante.

Schindler se retira de él, con lágrimas en los ojos. Stern también. La mirada del rostro de Schindler, que recorre los semblantes de los trabajadores, es una mirada de disculpa, de alguien que suplica perdón por no haber hecho bastante.

SCHINDLER

Este coche. Goeth hubiera comprado este coche. ¿Por qué me quedé con él? Diez personas, eso es, hubiera conseguido diez más.

(mira alrededor)

Esta insignia...

Se arranca la elaborada Hakenkreuz, la esvástica que lleva en la solapa, y la sostiene ante Stern con gesto patético.

SCHINDLER

Dos personas. Es de oro. Dos personas más. Me hubiera dado dos más por ella. Una como mínimo. Una persona más. Una más. Una persona, Stern. Por esto. Una más. Hubiera conseguido una persona más que no pude obtener.<sup>6</sup>

La justicia es una cualidad exigente, pues requiere honestidad, integridad y ejemplaridad, virtudes siempre atractivas e indispensables. A menudo, la justicia de los héroes se pone a prueba con la fidelidad a un compromiso.

En *El Protegido*, M. Night Shyamalan relata la historia de un hombre corriente llamado David que no sospecha los poderes sobrehumanos con que está dotado. Todo el guion está construido sobre la estructura de una forja heroica y resulta revelador que, en la escena de presentación del protagonista, el director lo muestre como un tipo capaz de engañar a su esposa en cuanto se le presenta la ocasión. En efecto, su matrimonio se vie-

ne abajo y las dudas de infidelidad lo convierten en un tipo vulnerable. Shyamalan entiende que un héroe auténtico debe mostrar una capacidad de compromiso sin fisuras, que le permita comportarse de modo irreprochable ante los ojos de un niño. Al término del guion, cuando la forja heroica se haya consumado, David también será capaz de mantener su compromiso de fidelidad con su esposa. Es decir, la justicia no sólo pertenece al ámbito de la misión del héroe como mera causa justa: también debe contarse entre sus principios íntimos, como muestra de honestidad y firmeza ante los compromisos asumidos.

En la primera aparición de David, Shyamalan introduce todos estos elementos, incluida la mirada infantil. El protagonista viaja en un tren con destino a Filadelfia, tras realizar una entrevista de trabajo en otra ciudad. La niña que ocupa el asiento delantero le mira con simpatía. En una de las paradas, una mujer joven de aspecto increíble se sienta al lado de David. Nuestro héroe se fija en ella... y al momento se desprende de su anillo de casado, con toda discreción. Enseguida entabla con ella una conversación de circunstancias, con el único objeto de llamar su atención.

DAVID

¿Representa a alguien en  
Filadelfia?

MUJER

Tengo una reunión con un jugador  
de la Universidad de Temple. Juega  
de cornerback. ¿Le gusta el  
fútbol?

Pausa.

DAVID

En realidad no.

MUJER

Es un chico que mide metro  
noventa y pesa unos cien kilos.  
Corre los cincuenta en menos de  
seis segundos. Debe de ser un  
dios.

Pausa. David estudia la excitación en su ojos.

OTRO NUEVO Y VIOLENTO ESTAMPIDO. David espera a que pase el tren de la vía opuesta. La mujer vuelve a su revista.  
Pausa.

PROTEGER Y SERVIR

29

DAVID

Me llamo David Dunne.

La mujer le mira.

MUJER

Kelly.

Y regresa a su revista.

Silencio.

DAVID

¿Cuánto tiempo piensa estar en  
Filadelfia?

KELLY mira por encima de su ejemplar de *Sports Illustrated*. Sus impresionantes ojos azules se clavan en David. Pausa.

Levanta la mano. Luce un anillo de diamantes en un dedo.

KELLY

(con suavidad)

Estoy casada.

DAVID

(falsa excitación)

Estupendo.

Pausa.

KELLY

Lo siento.

DAVID

(falsa confusión)

¿Qué quiere decir?

Un silencio incómodo.

DAVID

Me ha entendido mal.

La mujer mira a David. Después baja los ojos. Pausa.  
Cierra la revista.

KELLY

Creo que me sentaré en otro  
sitio.

Kelly se levanta. Se apoya en un cabezal para guardar el

equilibrio, mientras el tren trepida. Se dirige luego al fondo del vagón.

David se queda solo. Se siente como ahogado, pero sin agua.

De pronto advierte una mirada. Alza los ojos. La niña pequeña le espía entre los dos asientos.

David se apoya contra la ventana para evitar la mirada de la niña. Su mano rebusca en el abrigo y saca su alianza. Se la pone de nuevo.<sup>7</sup>

### 1.1.3. DOMINIO DE SÍ. LA TEMPLANZA EN LOS HOMBRES DE ACCIÓN

En *El libro de las virtudes*, William Bennett explica que «en la autodisciplina uno es “discípulo” de sí mismo. Uno es su propio maestro, entrenador y preceptor. Es una relación extraña, paradójica y complicada. La incapacidad de dominar arrebatos, apetitos, pasiones e impulsos causa mucha infelicidad y angustia».<sup>8</sup>

La autodisciplina, también conocida como templanza, autocontrol o dominio de sí, es una disposición clave para el candidato a héroe. No se entiende que alguien llamado a proteger y servir, por encima de peligros y amenazas, se encuentre esclavizado por sus propios deseos y pasiones. Entre los síntomas de una personalidad destemplada se encuentran las explosiones de ira, el ensañamiento contra el enemigo, los abusos del alcohol y de las drogas, el ánimo de lucro desmedido, la incontinencia verbal, la ceguera vengativa o el seguimiento del impulso sexual a cualquier precio. El dominio de sí se ejercita con una negación deliberada de los placeres, incluso de los lícitos, que se ve recompensada con una voluntad de hierro (fortaleza) y con una capacidad para discernir lo justo y tomar decisiones acertadas (prudencia), sin el influjo de la pasión.

Uno de los fracasos más clamorosos en una forja heroica está protagonizado por el agente Mills en *Seven*, y se debe precisamente a su incapacidad para dominar su temperamento iracundo. Desde el principio del guion se advierte en Mills una tendencia al apasionamiento que será aprovechada en su perjuicio por John Doe, el peligroso asesino que busca. Mills discute continuamente con su compañero, el veterano Somerset. No escucha sus consejos ni sus puntos de vista, ni admite que le lleven la contraria. Estos síntomas de destemplanza y voluntad voluble se pondrán terriblemente de manifiesto cuando, en el momento del clímax, Mills dispare contra Doe para vengar la muerte de su esposa, buscándose la ruina. El joven agente cae en la trampa del asesino, quien conoce perfectamente su punto débil: su falta de autocontrol.

De igual modo, los enemigos de Don Corleone aprovechan el temperamento explosivo de Santino para tenderle una emboscada y acabar con

él. Desde las primeras escenas de *El Padrino*, Francis Coppola y Mario Puzo muestran al hijo mayor de Vito Corleone como un personaje pasional y mujeriego, incapaz de mantener la boca cerrada y siempre listo para repartir puñetazos ante la más mínima amenaza. Su cuñado, Carlo, está vendido a las bandas rivales y maltrata habitualmente a su hermana Connie para crear un precedente: la predisposición violenta de Sonny contra Carlo. Llegado el momento oportuno, el esposo de Connie sólo tiene que golpearla una vez más para inflamar la ira de Santino y obligarle a efectuar un recorrido concreto, desde la casa del Don en Staten Island hasta el barrio donde viven Carlo y Connie. En el trayecto, Sonny será ametrallado cruelmente cuando se detenga en el peaje de una autopista. La chispa se prendió con una llamada telefónica:

INT. COCINA DEL DON - DÍA (PRIMAVERA DE 1946)

En cocina del Mall, MAMA no puede entender los susurros y ha pasado el teléfono a SONNY.

SONNY

¿Sí, Connie?

CONNIE (O.S.)

Sonny, manda un coche para que me lleve a casa. Ya te lo explicaré más tarde. No es nada Sonny, no vengas. Envía a Tom. Por favor, Sonny, no es nada. Sólo quiero ir a casa.

El rostro de Sonny se enciende.

SONNY

(controla su voz)

Espérame ahí. Tú sólo espera ahí.

Cuelga el teléfono y permanece inmóvil por un instante.

SONNY

(conteniéndose)

Ese hijo de perra. Ese hijo de perra...

Hagen entra en el cuarto. Sabe que algo está pasando, pero no se puede inmiscuir en ello.<sup>9</sup>

Escenas después, Don Vito reconoce ante su hijo Michael que ni Fredo ni Santino eran capaces para liderar la familia tras su muerte. Fredo es débil y de tendencia depresiva. Santino decidido y valeroso, pero le perdieron finalmente sus impulsos.

Si bien la templanza es virtud imprescindible para la protección y el servicio, el dominio de sí no es garantía de heroicidad, pues desligada de la justicia puede convertir a un héroe en un villano sanguinario. Así sucede con los perfiles temperamentales de numerosos personajes crueles. El autocontrol es uno de los atractivos de Antonio Salieri en *Amadeus*, del comandante alemán de *Enemigo a las puertas* o del propio hermano de Santino, Michael Corleone. Todos ellos son capaces de urdir sus oscuros planes de venganza sin que sus víctimas sospechen en ellos el menor signo de pasión emocional.

En ocasiones, los guionistas desean imprimir a sus héroes un toque de simpatía mundana que los acerquen al común de los mortales y, en su deseo por subrayar su condición de *hombres de acción*, les conceden algunas licencias en su autodomínio. La inclinación a la bebida, la audacia seductora, el uso de lenguaje desgarrado, la debilidad por las armas, el amor a la velocidad... son algunos rasgos de contrabandistas, tipos duros, agentes o *cowboys*. Estas licencias, frecuentes en *westerns* y guiones clásicos de aventuras, suelen emplearse como claves que indican la transformación de un personaje inmaduro en un héroe. En otros casos, los guionistas utilizan estas claves para distinguir al héroe dentro de su grupo de compañeros.

George Lucas, por ejemplo, sitúa a Han Solo junto a Luke Skywalker para prestarle la fortaleza que el joven aspirante a *jedi* aún no tiene. En *La guerra de las galaxias* los dos personajes se encuentran en el mismo bando, luchan contra los soldados imperiales al servicio de una rebelión justa, y ponen a prueba su sabiduría práctica (su prudencia) tanto en el rescate de Leia como en la defensa del Halcón Milenario frente a las cazas de Darth Vader. En principio, parece que Han Solo tiene el mismo derecho que Luke a ser llamado héroe. Sin embargo, Lucas deja muy claro que el contrabandista espacial sigue motivaciones muy diferentes a las del granjero de Tatooine: Han se ha metido en la aventura por dinero y sólo persigue el cobro de una recompensa. Han Solo es el típico hombre de acción capaz de disparar más rápido contra un enviado de Jabba, cargar en solitario contra un comando de guardias de asalto y lanzar su nave al hiperespacio en un instante. Pero sólo es un mercenario que se vende al mejor postor y Luke sabrá emplear su inclinación por el dinero para atraerlo a su causa.

Nada tienen que ver las licencias que se concedían en la aventura clásica con el prototipo del héroe posmoderno de finales del siglo xx, en el que precisamente se subraya la satisfacción del deseo como síntoma de independencia y liberación. La divisa de estos aventureros parece ser: *El héroe siempre se sale con la suya*. El éxito a cualquier precio en todos los terrenos a menudo se identifica con el trinfo en la venganza, en el instinto o en la huida hacia uno mismo. Desaparece entonces el lema intemporal *Proteger y Servir*, y el protagonista queda encasillando en el esquema de los *héroes absolutos* de la antigüedad, siempre dominados por la pasión, tan próximos al *superhombre* de Nietzsche. Sin el autodomínio, un

héroe llamado a proteger y servir resulta inverosímil y acaba pareciéndose a caricaturas humanas como Conan *el bárbaro*, el Rey Escorpión o cualquier prototipo de Terminator T-800.

#### 1.1.4. PRUDENCIA: SABIDURÍA PRÁCTICA Y ENTRENAMIENTO DE *JEDIS*

La prudencia es la cualidad del héroe que integra las otras tres virtudes clásicas: valor, justicia y autodominio. Pero prudencia entendida como sabiduría práctica, y no como mera cautela. En su sentido original, prudencia significa ver más allá, contar con el futuro antes de tomar una decisión.

Por desgracia, el candidato a héroe desconoce lo que le aguarda a lo largo de su forja. Esta inexperiencia se suple con la mencionada figura del sabio anciano, personaje insustituible en los viajes iniciáticos. El sabio anciano es un héroe que *conoce el camino* y su sabiduría le otorga un papel privilegiado como mentor y entrenador. Casi todos los maestros imparten lecciones prácticas sobre las técnicas requeridas por la misión. Morfeo enseña artes marciales a Neo en *Matrix*. Obi Wan Kenobi ayuda a Luke en el manejo del sable láser. En *En busca de Bobby Fischer*, Pandolfini revela al pequeño Josh los secretos del ajedrez. Sin embargo, estas enseñanzas prácticas guardan una relación directa con la madurez interior del héroe y no sólo con el ejercicio físico o la destreza técnica. Mientras lucha con su discípulo, Morfeo intenta que Neo aprenda a manejarse en un mundo virtual. Ben Kenobi obliga a Luke a entrenar con un casco de visera opaca para que se habitúe a contar con sus intuiciones, pues sólo de ese modo podrá hacer un uso correcto de la Fuerza. Con un manotazo, Pandolfini barre las fichas del tablero de ajedrez para ayudar a Josh a resolver una jugada que termina en jaque mate. Pero las enseñanzas del viejo maestro exigen a Josh que odie a sus contrincantes si de veras desea llegar a ser un campeón de ajedrez. Toda instrucción, en el terreno que sea, termina por influir en la madurez interior de la personalidad y en la educación de la conciencia.

El crecimiento en sabiduría implica el desarrollo del sentido de la justicia, del autodominio y del valor. Estas cuatro virtudes están relacionadas entre sí de modo estrecho, como ya se ha visto, de manera que unas son condición para el ejercicio de las otras. Dado que el héroe siempre se ve obligado a tomar decisiones —muchas veces en cuestión de segundos—, el control de las emociones siempre suele presentarse como prueba que certifica una forja heroica. Tomemos de nuevo un ejemplo de la Trilogía de Lucas. En *El Imperio contraataca*, Luke viaja al planeta Dagobah y se pone en manos de Yoda, el viejo maestro de *jedis*, para confiarle su entrenamiento. El joven parece firme en la justicia de su causa y su valor se acrecienta a pasos agigantados. Sin embargo, una vacilación en el dominio de sus pasiones podría ser fatal para él, pues existen precedentes en su familia y el camino al Reverso Tenebroso es más corto de lo que ima-

gina. Al cabo de varias sesiones de entrenamiento junto a Yoda, Luke llega ante la entrada de una gruta.

Se vuelve y ve un gran árbol muerto, oscuro, sumergido unos palmos dentro del agua. En uno de sus costados, las raíces gigantescas y retorcidas forman una gruta negra y ominosa. Luke se fija en el árbol y comienza a temblar.

LUKE

Hay algo siniestro ahí adentro.

Yoda se sienta en una larga raíz y remueve la suciedad con su bastón.

LUKE

Siento frío, muerte.

YODA

Ese lugar... es poderoso gracias al lado oscuro de la Fuerza. Dominio del mal es. Adentro debes ir.

LUKE

¿Qué hay en su interior?

YODA

Sólo lo que lledes contigo.

Luke mira con recelo entre el árbol y Yoda. Comienza a ceñirse el cinturón de su sable láser.

YODA

Tus armas... no las necesitarás.

Luke echa un largo vistazo al árbol, y sacude su cabeza: «no». Yoda se encoge de hombros. Luke se encarama para apartar unas lianas colgantes y penetra en el árbol.

INT. DAGOBAH – CUEVA DEL ÁRBOL

Luke camina en una oscuridad casi completa, dentro de la húmeda y estrecha cueva. Incluso un niño se abriría camino con dificultad dentro del pasadizo. Luke mantiene su espada de luz al frente, ve un lagarto que se arrastra junto a una de las paredes de la gruta y una serpiente enroscada en las ramas de un árbol. Luke da un profundo suspiro y se interna todavía más en la cueva.

El espacio se agranda a su alrededor, pero puede sentirlo



más que verlo. Su espada arroja la única luz existente, mientras escudriña la oscuridad. Todo está muy tranquilo.

¡Entonces se escucha un SISEO! Darth Vader surge en la oscuridad, iluminada por su propio sable láser, que acaba de encender. Inmediatamente, se arroja sobre Luke con el sable en alto. Alcanza al chico en pocos segundos, pero Luke se aparta con facilidad y hiere a Vader con su espada.

Vader ha sido decapitado. Su cabeza, metida en el casco, vuela sobre los hombros mientras el cuerpo desaparece en la oscuridad. Los golpes metálicos del casco llenan la cueva. La cabeza de Vader cae y golpea el suelo hasta detenerse. Queda inmóvil por un instante, y entonces se resquebraja verticalmente. El casco negro y la máscara de respiración caen para revelar... el rostro de Luke.

A través de la atmósfera, Luke se estremece con lo que ve. Sus ojos se agrandan por el terror. La cabeza decapitada se desvanece, como en una visión.

EXT. DAGOBAH - CUEVA - ANOCHECER

Mientras tanto, Yoda permanece sentado sobre la raíz, apoyado tranquilamente sobre su bastón.<sup>10</sup>

Luke no ha superado la prueba, pese a los prudentes consejos de Yoda. Su propio pánico le ha traicionado y, tal como enseña el maestro de *jedis*, el miedo es el camino más corto hacia el Reverso Tenebroso de la Fuerza. Por eso, Luke comprueba horrorizado que se ha decapitado a sí mismo tras dejarse dominar por los impulsos: el autocontrol es un síntoma de prudencia y sabiduría. Yoda cree que Luke aún se encuentra muy lejos de ser un  *Jedi*  y desaprueba su marcha precipitada de Dagobah, de donde huye para ayudar a sus amigos.

### *Sabiduría y tema del guion*

Todos los personajes heroicos se parecen entre sí, tanto si protagonizan forjas épicas como Billy Elliott, Neo y Harry Potter, como si son héroes previamente forjados como Gandhi, Enrique V o James Bond. Sus cualidades son semejantes y su lema, *Proteger y Servir*, es el mismo. Sus historias también se desenvuelven según una tipología de cánones dramáticos, que estudiaremos en el capítulo próximo —entre ellas se encuentra la propia forja de héroe.

¿Qué distingue entonces cada aventura en particular?

Al crear su ficción, el guionista no sólo construye una estructura argumental más o menos emocionante: también plantea una o varias propuestas de reflexión denominados *temas*. Estas ideas dan vida a la trama,

y se encuentran presentes en los conflictos que afectan a los personajes en particular y a sus relaciones entre sí. En ocasiones, cuando se pide a un guionista que explique de qué trata su guion, el autor no comienza a resumir el argumento, la *trama*, sino los *temas* y reflexiones que discurren a través de los conflictos dramáticos.

*Billy Elliott*, por ejemplo, no trata simplemente sobre los problemas que afectan a un muchacho inglés de los 80 en su ilusión por convertirse en bailarín de ballet. Si sólo fuera así, la película relataría la misma historia que *Karate Kid* o *En busca de Bobby Fischer*. Estudiando las principales relaciones entre los personajes del guion —también denominadas subtramas—, y considerando la historia interior del propio Billy, enseguida aparece la palabra lucha. El padre del muchacho, amante del boxeo, no entiende la atracción de su hijo hacia el ballet, pues piensa que los chicos deben pelear. Él mismo lucha junto a los mineros en una huelga que le está llevando a la ruina. Por otro lado, la relación de aprendizaje que el chico desarrolla con su maestra de baile —doblemente fracasada en sus ilusiones profesionales y en su matrimonio— tampoco resulta fácil. En cuanto a la historia personal de Billy, su conflicto interior viene marcado por la frustración de su deseo. Todos estos conflictos se resolverán en cuanto su padre entienda que la mejor lucha que puede librar es aquella que beneficie a su hijo. Por eso abandona la huelga. El tema de *Billy Elliott* es una reflexión sobre los motivos que hacen digna una lucha, y que están relacionados con el sacrificio y con el bien familiar. Hasta la propia palabra huelga en inglés (*strike*) se emplea en la película con doble sentido.

En las historias protagonizadas por héroes, los temas de reflexión discurren a través de la sabiduría que se encierra tras una relación de aprendizaje. Y esto obliga a que las enseñanzas del viaje iniciático vayan más allá de la pura técnica (ballet, hockey, artes marciales o magia). El conflicto que enfrenta al héroe con su maestro es la mejor herramienta estructural del guionista para plantear sus reflexiones y exponer sus ideas más profundas. En *El Imperio contraataca*, Lawrence Kasdan enfrenta a Yoda con Luke Skywalker para entablar una discusión sobre los impulsos y el dominio de sí ante los peligros. En *El silencio de los corderos*, el doctor Hannibal Lecter instruye a Clarice Starling, aspirante a agente del FBI, sobre la importancia de conocer los propios traumas y debilidades para lograr la estabilidad personal: Lecter es maestro pero también médico de la protagonista, y desea ayudarla para que los corderos de su conciencia callen para siempre. Precisamente, será el estudio de los traumas la clave que permita la detención de Buffalo Bill, el asesino del *thriller*.

Cuando el héroe ya está forjado, el guionista lo propone como modelo ante personajes secundarios. En estos casos, la historia interior del protagonista no presenta un conflicto demasiado abrupto: más bien, la crisis interna se da en los demás personajes de su entorno. Es lo que sucede con un héroe maduro como Forrest Gump, que se presenta estable y maduro ante Jenny y el Teniente Dan. De hecho, la condición heroica del corredor de Alabama consiste en prestar su fortaleza vital a dos personajes débiles.

Estudiemos dos ejemplos en los que el tema se revela a través de las enseñanzas del protagonista. Los casos proceden de dos guiones en los que el héroe se revela como un personaje previamente forjado.

- *Matar a un ruiseñor*

Atticus Finch, el abogado de *Matar a un ruiseñor*, se esfuerza por educar a sus hijos en medio de una sociedad difícil, que les ofrece un ambiente radicalmente opuesto a sus valores. La trama se desarrolla en torno a una causa perdida: la defensa de Tom Robinson, un negro acusado injustamente de violación en un estado sudista durante los años de la Gran Depresión. Pese a la hostilidad del brutal padre de la joven, Atticus intenta comportarse como un ciudadano ejemplar ante los habitantes del pueblo. Pero ante todo, trata de mostrarse como un padre ejemplar para Scout y Jem. Todas sus lecciones sobre la honradez y el respeto a los demás pueden venirse abajo en uno de los momentos de mayor intensidad emocional del guion. La escena sucede cuando Atticus visita a la esposa de Tom, que acaba de morir tras ser declarado culpable al cabo de un juicio injusto. El abogado comunica a la mujer la terrible noticia y Jem, que apenas llega a los doce años, observa desde el interior de un automóvil cómo su padre sale de la casa de Tom. El padre de la joven se acerca a Atticus y le escupe en el rostro.

Atticus soporta la mirada de su agresor. Jem sabe que su padre es capaz de matar un perro rabioso de un solo disparo, y que no le costaría nada terminar con el tipo que tiene enfrente. Un simple gesto de violencia y todas las enseñanzas de honestidad impartidas a su hijo se esfumarán para siempre. Ante su hijo, Atticus contiene la ira y se limpia el rostro con un pañuelo. Hasta ese momento, sabemos que el protagonista es un personaje justo (defiende una causa legítima), valeroso (experto tirador y trabajador infatigable) y sabio (sabe argumentar su difícil posición ante sus hijos). Con esta demostración de autodominio, sus enseñanzas se refuerzan poderosamente. Horton Foote, que adaptó la novela *Matar a un ruiseñor*, escrita por Harper Lee, pone de manifiesto el tema del guion a través de la relación de Atticus con Jem y Scout: la honestidad ejemplar ante los hijos como único remedio para cambiar una sociedad inhumana.

- *Cadena perpetua*

Contra lo que pueda parecer, el guion de Frank Darabont no es una trama de evasión carcelaria. En todo caso, eso sólo se podría decir de los últimos diez minutos de película. Fundamentalmente, *Cadena perpetua* es una historia de amistad entre Red y Andy. El primero es un recluso desengañado de la vida que controla el mercado negro del penal de Shawshank. El segundo, un banquero que acaba de ser condenado a prisión de por vida.

El heroísmo de Andy se perfila desde el momento en que se advierte

su interés por humanizar las condiciones de los reclusos: intenta dotar la biblioteca, lucha para que un joven preso obtenga el graduado escolar, trata de mitigar la brutalidad de los guardias... A través de la subtrama de amistad (que también es una relación de aprendizaje), Andy intenta que Red abandone su actitud pragmática y cínica. Respecto a los demás reclusos, el protagonista trata de ofrecerles la auténtica redención de sus delitos, que el sistema penitenciario no puede ofrecerles, y que pasa necesariamente por la esperanza. Incluso en situaciones límite de degeneración moral. Andy protege y sirve, sobre todo, a través de su ejemplo de integridad.

La historia interior de Red traza un giro radical que afecta a su personalidad y, cuando termine el guion, el recluso se habrá convertido en un personaje nuevo. De las enseñanzas de Andy se desprende la importancia de la esperanza para sobreponerse al dolor y a la propia miseria moral. Darabont resume en este principio el tema de su historia.

Tras su fuga, Andy se lo recordará al propio Red por medio del mensaje que le ha dejado en un lugar secreto:

Red se inclina en el suelo y al fin resuelve el misterio, al contemplar el objeto enterrado bajo la roca. Está sorprendido. Es un sobre envuelto en un plástico. Hay una sola palabra escrita en él: «Red».

Red extrae el sobre y lo alza. Lo observa, algo temeroso de abrirlo. Pero al fin lo abre. Dentro hay otro sobre pequeño y una carta. Red comienza a leerla.

ANDY (V.O.)

Querido Red: Si estás leyendo esto, es que lo has conseguido. Y si has llegado tan lejos, tal vez querrás ir un poco más allá todavía. Recuerdas el nombre de la ciudad, ¿no es así? Me gustaría contar con un buen hombre para poner en marcha mi proyecto. Mantendré un ojo abierto y el ajedrez preparado.

(pausa)

Recuerda, Red. La esperanza es una buena cosa, quizás la mejor de todas, y las buenas cosas nunca mueren. Espero que este mensaje llegue a ti, y que te encuentre en buen momento. Tu amigo, Andy.

En este momento, las lágrimas caen por las mejillas de Red. Abre el otro sobre y encuentra un fajo de billetes nuevos de cincuenta dólares. Veinte billetes. Mil dólares.<sup>11</sup>