Eugene Vale

TÉCNICAS DEL GUIÓN PARA CINE Y TELEVISIÓN

Lectulandia

Jamás tantos productores, directores y guionistas había respaldado y alabado de tal modo un libro sobre escribir para el cine y la televisión como lo han hecho con *Técnicas del guión para cine y televisión* de Eugene Vale.

Escrito por un realizador premiado, este libro ofrece un análisis exhaustivo de los elementos complejos e interconectados de la realización de películas. Se detallan minuciosamente la forma básica de una película, la construcción dramática del argumento y la naturaleza esencial de la verdadera historia para la pantalla. Se traza cada paso en la tarea del guionista, desde la elección del material, pasando por la sinopsis, el tratamiento, la continuidad y el argumento hasta llegar al guión final.

Lectulandia

Eugene Vale

Técnicas del guión para cine y televisión

ePub r1.0
minicaja 13.12.13

Título original: *The Technique of Screen & Television Writing*
Eugene Vale, 1982
Traducción: Miguel Wald
Retoque de portada: minicaja

Editor digital: minicaja
ePub base r1.0

más libros en lectulandia.com

NOTA INTRODUCTORIA

La extrema complejidad del hecho fílmico, donde se unen o contraponen los objetivos y las necesidades más diversas, determina que las publicaciones respectivas transiten igualmente objetivos y necesidades complejas y a menudo confusas para quienes desean ver con claridad cualquiera de los aspectos de la creación, la técnica o la industria cinematográficas y de televisión.

Es común, por ejemplo, que los relatos cinematográficos se desdibujen con la acumulación de fechas y nombres, que el análisis de las realizaciones abunde en datos subjetivos o antojadizos, que las consideraciones acerca del guión se presten a generalizaciones o terminologías diversas, más aptas para pregonar la cultura de sus autores que para iluminar el entendimiento del lector.

Y cuando se trata de las técnicas del guión, las contingencias de la anécdota impiden discernir con claridad el manejo de cada uno de los aspectos estructurales del relato, la interrelación de hechos y personajes, la raíz de los conflictos que llevan a la culminación y al desenlace.

Este libro de Eugene Vale une las virtudes de la claridad expositiva al rigor en el análisis de cada uno de los aspectos de la narración cinematográfica desde un punto de vista específico, desmenuzando la manera en que las acciones caracterizan a los personajes, sus motivaciones, sus objetivos, la noción de conflictos y lo que Stanislavsky llamaría «superobjetivo».

No es fácil encontrar textos «útiles» en estas áreas de la creación. Este libro es uno de ellos y permitirá enriquecer el conocimiento de quienes se interesan en el guión, estudiantes, analistas y espectadores.

Algunas precisiones con respecto a la versión castellana. Los títulos de películas citados por el autor se han transcrito precedidos por los títulos con que fueron exhibidas en la Argentina, ante la imposibilidad de citar todas las variantes a las que la distribución cinematográfica se presta y que establece títulos diferentes aun en países del mismo idioma.

El autor expone una redacción del guión que debe tomarse como una de las formas posibles. Otra, por ejemplo, es la clásica que divide la página redactada en dos columnas verticales: la izquierda, correspondiente a la descripción de la imagen, y la derecha, a la de los sonidos y diálogos correspondientes.

El sentido que se da en el texto a la palabra «drama» no debe simplificarse como la referencia a un evento trágico, sino a la que el mismo Vale define cuando habla de la construcción dramática como la representación de los incidentes de la vida real según la forma específica del cine y también los efectos de esa representación sobre

el espectador.

SIMON FELDMAN

INTRODUCCIÓN

EL ESTIMULANTE NUEVO MEDIO

En el siglo XX se inventó una nueva forma de narración. Mediante una ingeniosa combinación de pequeñas piezas metálicas, cintas de celuloide, vidrio en forma de lentes y cables eléctricos, se logró un adelanto tecnológico que llegaría a tener un increíble efecto sobre las mentes de millones de personas.

En comparación con otras formas artísticas, el origen de la película es singular. A diferencia de las exhibiciones teatrales medievales que se realizaban en las escalinatas de las catedrales, o de las comedias de Molière, representadas en el palacio real, las películas surgieron en primitivas salas de entretenimiento. El cine nació cerca de una galería de tiro al blanco y creció en la vecindad de un bar. A su alrededor, practicaban sus antiquísimos trucos acróbatas y vendedores de tarjetas sexuales, hechiceros y encantadores de serpientes, payasos y hombres forzudos.

Desde su nacimiento debió enfrentarse a muchos obstáculos. Necesitó todo el vigor de su fuerte naturaleza para sobrevivir.

Y el cine hizo mucho más que meramente sobrevivir. A causa de su bajo origen, y seguramente sólo por eso, fue al principio ignorado o despreciado por la elite cultivada que tenía a mano todas las demás formas de arte. Pero al poco tiempo ya no pudo ser ignorado. La risa en los cines baratos creció y creció llenando el ambiente. El cine se abrió camino con la fuerza elemental de una avalancha. En términos numéricos, pronto alcanzó el público más grande de todos los tiempos. En realidad, en la joven generación actual, el cine ha reemplazado ampliamente a la novela como la forma de relato en este siglo.

Y a lo largo del camino, cosechó un fruto aún mayor: la televisión. Este descendiente no sólo captó aun más espectadores, sino que los convocó simultáneamente por toda la nación. En tanto que las películas cinematográficas viajaban gradualmente por territorios dispersos, un espectáculo de televisión podía ser visto en una hora por cincuenta millones de personas.

Hay otras diferencias entre el cine y la televisión, que también examinaremos en este libro. Pero, en esencia, ambos son tan similares en sus técnicas que son intercambiables en la mayoría de sus aspectos. Esto es más real desde que la duración de los *shows* de televisión se incrementó de 30 minutos a 1 hora y de 90 minutos a 2 horas; es decir, a la duración promedio de una película argumental. Para diferenciar las películas hechas directamente para las redes de televisión de las hechas para las salas cinematográficas, la jerga de Hollywood las describe como *películas de TV (TV*

movies) o *películas de cine (movie-movies)*. Sin embargo, esta diferenciación va disminuyendo, ya que películas de ficción, hechas para la venta a las cadenas de televisión, se realizan para ambas pantallas, la grande y la pequeña, y con actores que tienen atracción televisiva.

Más allá de esto, la televisión ha extendido con éxito la duración de las miniseries de 6 a 12 horas, que se proyectan en noches sucesivas. Comúnmente se las llama «tele series».

Pero a pesar de todas estas innovaciones, el cine y la televisión son sólo canales adicionales para la antigua comunicación entre el narrador y sus oyentes.

Desde los tiempos prehistóricos, cuando el primitivo cazador describía su cacería ante el fuego, la profunda necesidad humana de participar en las experiencias ajenas hizo reunir a las gentes en torno del narrador. Los primeros hombres solamente conocían sus propias vidas y las de los pocos de su clan, que eran prácticamente iguales. Gradualmente, esta visión se fue ampliando: pueblos que tenían distintas experiencias vitales empezaron a encontrarse.

Deseosos de información sobre los otros, comenzaron a contar relatos. Escuchando las narraciones de los extraños, el individuo, limitado en lo temporal y en lo espacial, pudo enriquecer su propia experiencia. El deseo de vivir otra vida, o de superar los límites de la propia, creció en él.

Casi desde sus inicios, se diversificó esta necesidad de ampliar el radio de una visión personal a un dominio aun mayor de existencia, ya que se comprobó que la palabra hablada no era el único modo de intercambiar información.

La figura de barro de un jefe tribal también podía implicar un contenido significativo, y los espléndidos mamuts pintados en las paredes de las cuevas por nuestros remotos ancestros tienen, aun hoy, el poder de evocar acontecimientos largamente olvidados por el espectador contemporáneo.

A medida que se fueron desarrollando nuevos modos de expresión, sus distintas características se fueron haciendo más evidentes. Se descubrió que cada forma artística tenía sus dificultades y posibilidades, cada una imponía demandas sobre su contenido y ejecución. La tragedia griega, dramatizando el asesinato de Agamenón, logró prolongar el suspenso en la sucesividad del lenguaje, pero el escultor tuvo que lograr la tensión en las figuras simultáneas y congeladas de la soberbia estatua de Laocoonte.

A lo largo de los siglos, los creadores fueron perfeccionando, explorando y expandiendo los requerimientos de cada forma de arte. Grandes pensadores, desde Aristóteles hasta George Bernard Shaw, examinaron las potencialidades y limitaciones dramáticas. Por un lado, se reconocía que cienos relatos se adaptaban mejor a un medio específico y, por el otro, que la narración debía efectuarse de formas distintas en los distintos medios.

No es fácil explorar los requerimientos únicos de la forma fílmica. Podría decirse que son mucho más complejos que los del teatro. Sin embargo, a los dramaturgos griegos Esquilo, Sófocles y Eurípides les llevó muchos años desarrollar la obra desde el simple coro hasta su forma más elevada, y sólo algún tiempo después Aristóteles formuló sus principios dramáticos.

Comparado con el lento desarrollo de la obra teatral, el cine ha dado pasos enormes desde su invención. En los primeros decenios, un grupo de trabajadores entusiastas se conmovía ante cada nuevo descubrimiento sobre la naturaleza de este nuevo arte. Exploraron las posibilidades de expresión inherentes al decorado, al accesorio y al objeto; descubrieron el primer plano, el carro o «travelling», inventaron la película sonora. La mayoría de estos descubrimientos concernía a la forma de la película, en tanto que el modo real de escribirla permanecía en un estado de continuo desarrollo.

Los conceptos dramáticos que surgieron de la nueva forma no están en absoluto petrificados; los mejores creadores del cine siguen en la búsqueda, y experimentan. En realidad, lo que hace tan estimulante a este nuevo medio es que no ha llegado a su forma final, sino que aún continúa progresando.

Mientras el niño travieso que el cine representaba llegaba a su mayoría de edad, el teatro legítimo y la novela, descendientes de nobles antepasados con una sagrada tradición, declinaban marcadamente. En la actualidad, el vigoroso advenedizo y los empobrecidos aristócratas parecen haberse encontrado en un mismo nivel; si continúan en sus direcciones contrarias, el recién llegado pronto los sobrepasará.

Es mucho más sorprendente, por ello, que durante largo tiempo el joven titán careció de la necesaria confianza en sí mismo como para creer en su propia creatividad; seguramente se podía haber esperado que esta vital y muy bien dotada industria atrajera o desarrollara sus propios narradores durante su floreciente crecimiento, pero en lugar de ir directamente a los autores o dramaturgos cuyos originales se publicaban o representaban con éxito en Broadway, la industria cinematográfica adquiría de segunda mano su literatura; en lugar de confiar en material directamente concebido para la pantalla, el medio más poderoso, influyente y rico que el mundo ha conocido adaptó libros y obras. Paradójicamente, el gigante de celuloide prefirió pararse sobre pies de papel prestado.

Esa timidez incongruente fue más desconcertante porque tales transferencias de contenido de una forma a otra son únicas en la historia de la creatividad jamás un compositor compró y adaptó una estatua como material básico una sinfonía, ni un poeta halló ventajoso desarrollar una épica de la pintura ¿Por qué, entonces, la industria cinematográfica, con fuentes tan amplias como para empequeñecer las de los Mecenas y Medici del pasado, insistió en comprar sus copias a sus mucho menos opulentos hermanos? Ciertamente no se puede hallar la respuesta en el desdén de los

mayores talentos a dedicarse a un medio que llega a enormes auditorios. La inmensa variedad que el film entrega a la imaginación creativa es maravillosamente estimulante y los escuadrones de técnicos que provee superan las mayores esperanzas de cualquier arquitecto renacentista. Pero el costo resultante es lo que impide el entusiasmo de los creadores más fértiles.

Financistas y banqueros, habituados a exámenes intensos y profundos de balances, se desconciertan ante las impredecibles características de semejante producto: de dos películas que cuestan cada una 10 millones de dólares, una puede llegar a reportar un beneficio de 10 veces esa cantidad y la otra a perder la mitad de la inversión.

Es natural que en una industria que se encuentra afectada por muchos factores volátiles, la búsqueda de posiciones seguras haya llevado a la confianza fútil en los éxitos ya acreditados. Para justificar la resistencia a material fílmico original, se daban excusas como la seguridad derivada del trabajo probado y prevendido. Ante un examen cuidadoso, estos dos argumentos se muestran insuficientes.

La «experimentación» en un medio diferente es poco válida como para inspirar confianza. Un motor que puede haber demostrado su excelencia en un Volkswagen fallará totalmente en un ómnibus Greyhound. Del mismo modo, las disecciones psicológicas de una novela popular o el confinamiento estático de un drama cortesano (aunque con éxito en sus propios medios) no garantizan el mismo éxito en la gran pantalla de cinerama o en cualquier película. Como siempre, entonces, las seguridades que busca a tientas esta industria, permanentemente amenazada de riesgo, se disuelven a la luz de la realidad. Y sus ventajas ilusorias ya no pesan más que las de los originales para la pantalla, como para excluirlos de consideración.

Muchas de las películas que han resultado más redituables han probado que el film basado en originales escritos directamente para la pantalla puede tener tanto éxito como los híbridos adaptados, incluso entre las producciones de alto costo. Considerando el predominio de películas basadas en material de otras fuentes, el record de los originales es en verdad muy bueno.

En todo caso, la disminuida provisión hallada en otros medios obliga a una mayor responsabilidad en los originales para la pantalla. La cantidad de producciones en Broadway, desde más de 200 en la década de 1920, se ha reducido sustancialmente. Y los materiales no elaborados provistos por los libros, aunque no se ha reducido su cantidad, tienen menos temas a emplear, dada la abundancia de las «antinovelas» no anecdóticas.

Ahora que el gigante de celuloide está empezando a confiar en su propia imaginación, el material escrito directamente para la pantalla tiene un mercado más amplio, y el gran número de episodios televisivos demanda originales para alimentar el hambre voraz de las cadenas. Como resultado, la creatividad a la que no se apeló

antes se verá atraída hacia estos medios increíblemente importantes, que logran audiencias de cientos de millones.

Precisamente porque el producto completo se destina a tales multitudes, las dificultades de producción y las inseguridades acerca de la recepción por parte del público causan una inseguridad persistente entre los ejecutivos, que pasan sus vidas trabajando con material que es más difícil de atrapar que el mercurio y más impredecible que el tiempo. De este modo, la industria se ve afligida por un incongruente complejo de inferioridad, a pesar de las fortunas invertidas en publicidad jactanciosa.

En un momento de debilidad, un productor admitirá que las razones del éxito o fracaso de muchas películas son un misterio para él. Los ejecutivos 14 pueden presentar cifras para probar que una pésima película ganó mucho dinero y que otra que había obtenido la aceptación general «agoniza en las salas de barrio». Ante un cuestionario insistente, sin embargo, un director de estudio puede aceptar que algunas películas que ganan el consenso general también tienen éxito en las salas de barrio.

En consecuencia, el secreto del éxito no radica en algunas apreciaciones superficiales de bueno o malo, sino en la dinámica interna del relato. Una película que parece pésima puede ocultar algunos secretos que la lleven al éxito, y una película en apariencia maravillosa puede tener algunas deficiencias invisibles que contribuyan a su fracaso. Confundidos y preocupados, algunos productores se han resignado a que el éxito de una película sea cuestión de suerte.

Consideran al cine un juego más riesgoso que la ruleta. Muchos escritores y directores están igualmente desconcertados por el extraño comportamiento de su labor. El tratamiento de una obra que se lee con facilidad puede presentar dificultades insuperables en su adaptación como guión. Una escena que se lee fácilmente puede verse muy mal al ser filmada. Es fácil comprender, entonces, al escritor de guiones que se abalanza sobre su productor, exclamando entusiasmado: «¡Tengo una idea! Es una gran idea, y si no le gusta… no es exactamente lo que pienso».

¿Cuál es, entonces, la respuesta al enigma del éxito? ¿Se la puede descubrir con la experiencia? Al ser la película una nueva forma de arte, progresó mediante métodos experimentales. La industria se hizo camino a tientas. Cada película representó una votación: el público puso su voto afirmativo o negatiyo y la industria descartó o desarrolló técnicas según sus éxitos. Pero este pre-procedimiento de ensayo y error no pudo iluminar adecuadamente los procesos internos del medio cinematográfico, pues existen muchísimas otras variables implicadas en la aceptación de una película por parte del público.

¿Cómo podemos aprender a mirar a través de la superficie y ver lo que pasa debajo?

Cuando uno lee las obras dramáticas de Shakespeare, encuentra una cantidad de

palabras sobre papel blanco. Estas palabras fueron ordenadas de un cierto modo hace cuatro siglos. Hoy todavía tienen el casi increíble poder de hacernos llorar en ciertas partes y reír en otras. Por haber sido ordenadas de modo que contienen estímulos emocionales, producen el efecto de hacernos sentir simpatía u odio, de llenarnos de pena u horror. Si semejante comunicación puede establecerse luego de cientos de años, si generaciones y generaciones de auditorios de distintas clases de gente pueden experimentar las mismas emociones, seguramente habrá leyes y reglas que posibiliten tan sorprendente hecho Y si hay leyes y reglas, es probable que haya artesanos que las dominen. De hecho, cuando consideramos las creaciones de algunos de los mejores guionistas y directores, vemos que tienen una «trayectoria» muy consistente. Esta constancia prueba que ellos no son meramente «afortunados», ni tampoco su éxito puede explicarse sólo por su talento. No; la calidad invariable de su obra también es el resultado de un profundo conocimiento del cine y la televisión.

Con frecuencia se pregunta si es posible aprender a escribir. La respuesta tiene dos partes: el talento es requisito previo, pero la persona talentosa puede y debe aprender a escribir. En realidad, el grado de talento que uno posee no puede determinarse hasta que la pericia favorece su expresión.

Pongámonos a explorar la misteriosa dinámica de estos fascinantes medios, y en nuestro camino podremos escuchar el consejo dado por el magistral Delacroix a un brillante joven pintor: «Primero aprenda a ser un artesano; no le impedirá ser un genio».

PARTE I

LA FORMA

En los primeros tiempos de la invención del cine, una sensación de júbilo hizo suponer que esta forma libre de narrar era un arte de ilimitada libertad.

Se podía ir a todas partes con la cámara; se podían traer vías férreas a la pantalla, filmar batallas, barcos, minas de carbón; hacer películas largas o cortas; adaptar novelas, obras de teatro y cuentos, epopeyas y dramas. En escasas oportunidades se reconocía que el cine podía tener su propia forma, imponiendo sus propias restricciones artísticas a la imaginación del creador.

Al igual que un libro sobre la escritura de obras de teatro tiende a ser una complicación de hechos (hechos que se fueron resumiendo durante cientos de años de reunir y analizar obras), un libro sobre cómo escribir guiones debe ocuparse de «encontrar» los hechos. Uno de ellos mira hacia el pasado, y el otro hacia el futuro. El método apropiado es, entonces, una investigación pragmática. En consecuencia, nos proponemos empezar desde el principio e ir procediendo sistemáticamente a través de todo el material. Descartamos todos los aforismos y pensamientos fragmentarios. No daremos nada por sentado, aún cuando haga ya mucho tiempo que se lo esté practicando. En lugar de hacer afirmaciones sobre la base de la experiencia trataremos de hacer deducciones y probarlas. Además, nos abstendremos de exponer teorías estéticas.

No es propósito de este libro explicar *qué* escribir sino *cómo* hacerlo. Nos referimos al contenido del relato sólo hasta donde esté limitado o condicionado por las características del cine. Los intentos de «recetar» teorías artísticas generales suelen fracasar ya que probablemente son opiniones personales, sujetas a los variables humores del tiempo; además, frustran la imaginación creativa del escritor. De hecho, no se busca inhibición alguna mediante la exploración de las leyes dramáticas que dominan este medio tan fluido. Para iluminarlas con mayor claridad, podemos enfatizar una regla específica sin enumerar en cada caso las posibles excepciones que la libertad creativa le permite al escritor individual y luego de definir un término no seguiremos repitiendo continuamente todas sus aplicaciones o requisitos. Por ejemplo: narrar significa más que desarrollar una mera trama. Una obra de Chejov desarrolla un relato sobre sus personajes sin necesidad de «lanzarlos» a través de una serie de incidentes con suspenso.

Del mismo modo, cada realizador puede dar a su guión un estilo distinto según su propia visión artística; pero cada uno de esos tratamientos contendrá el esqueleto de una construcción dramática. Si bien es cierto que muchos escritores experimentados crean sin pensar en alguna teoría, ello no significa que su obra no incluya los elementos de la estructura. Alguien que quiera aprender un idioma debe aprender su gramática; alguien que sabe un idioma lo habla de acuerdo con lo indicado por su gramática aunque no sea consciente de ello. Y el dramaturgo experimentado puede romper de hecho las reglas de una gramática para caracterizar, por ejemplo, el

diálogo de un campesino iletrado. No hay duda de que innovadores como Ingmar Bergman, Fellini, Kurosawa y Buñuel tienen un sólido basamento en las técnicas fundamentales aunque elijan descartar algunas de ellas para lograr efectos originales.

¿De qué modo, entonces, difiere el guión de otras formas de expresión?

Suponga usted que su mente ha sido estimulada por un relato atrayente que casi exige que se la convierta en película. ¿Cómo se las arregla usted para organizar los contenidos todavía informes en la mejor adaptación posible a este nuevo medio?

Para aprender cómo lo han hecho otros, usted podría ir al cine de su barrio. Y mientras ve cómo se desarrolla la película, observe no sólo sus propias reacciones sino también perciba que los espectadores a su alrededor están respondiendo a lo que ven en la pantalla.

El escritor del guión puede haber deseado que usted experimente suspenso, o tristeza, o compasión, o puede haber intentado hacerlo reír. Usted puede conformarse sin saber inmediatamente por qué. Pero a veces usted puede reír en una escena que se supone triste o aburrirse en una secuencia alegre. Además usted puede tener muchísimas reacciones no buscadas por el escritor.

Puede sentir que la película no lo conmueve, pueden interesarle algunas partes o puede cansarse mucho hacia el final de una película que en realidad es corta.

Y luego de irse del cinematágrafo, puede tener una amplia variedad de sentimientos, desde la satisfacción hasta la insatisfacción, desde la tensión hasta la relajación, desde la alegría hasta la depresión. Puede sentir que lo han estafado o embaucado. Puede pensar que fue echado antes de que su interés se extinguiera. Puede tener la impresión de estar frustrado.

¿Por qué fracasó el escritor causando las reacciones no deseadas? ¿Y tuvo éxito en otros aspectos de pura casualidad?

Usted puede estar tentado de llegar a la conclusión, junto con muchos realizadores experimentados, de que esas películas ingobernables son creaciones absolutamente impredecibles e incalculables. La verdad es lo contrario. En los próximos capítulos trataremos de analizar los motivos de ciertas reacciones del espectador. Encontraremos que las provocan determinadas causas y que estas causas tienen siempre los mismos efectos. La constancia de este comportamiento puede generalizarse en leyes dramáticas.

Al volver a casa luego del cinematógrafo usted está ansioso por sentarse frente a su máquina de escribir porque ciertamente puede hacerlo mejor que el escritor de la malísima película de vaqueros que acaba de ver. Así que ajusta la hoja en blanco en la máquina, totalmente lista para escribir FUNDIDO DE APERTURA en el rincón superior izquierdo. Pero antes de tipear las primeras letras, duda al elegir la mejor escena inicial. Quizá ninguna de las que le vienen a la mente le resulte lo suñcientemente buena como para retenerla. O quizá varias posibilidades le gusten por

igual. Entre tanto, la duda se prolonga más de lo que usted esperaba y la página sigue en blanco. Afila un lápiz, luego dos. Revisa la cinta de la máquina, que se encuentra en inmejorables condiciones. De repente, lo inspira el recuerdo de una gran película que una vez poco a poco la comparación con su propio comienzo lo va dejando más dubitativo que antes y la página sigue en blanco.

En vez de sentirse abatido, sea amable con usted mismo: permítase un recreo, no trate de arrojarse directamente hacia la obra total. Considere la película completa que acaba de ver el resultado de muchos pasos intermedios.

Después de todo, usted no intentaría saltar al piso más alto de un rascacielos; es más probable que usted entre al edificio, cruce el pasillo y luego suba piso por piso, ya sea por ascensor o a pie. Intentar el salto no lo llevaría a ninguna parte; la escalada laboriosa y lenta con seguridad lo llevará a lo más alto.

Usted puede permitir que la idea madure si no exige demasiado de usted mismo desde el comienzo. Lo desarrollará por pasos, desde la sinopsis hasta el guión y a cada etapa progresiva tendrá oportunidad de darle forma y perfeccionarla. El paso de un bosquejo al siguiente ya no estará fuera de sus posibilicdades.

Ahora puede dar rienda suelta a su imaginación, ya que no existe el temor de que sus primeros conceptos sufran la crítica áspera. Luego habrá mucho tiempo para mejorar y suprimir partes. De hecho, cuanto más se acerque su trabajo a la forma final, más entrarán en juego sus facultades críticas y ganarán con respecto a la invención espontánea que usted permitió que fluyera por sobre los diques en los primeros pasos.

La mayoría de los grandes artistas balancearon sus energías creativas con una capacidad de autocrítica destacable. Sin ella, sus mejores proyectos se ni disipado. Pero durante el proceso creativo la critica no debe ser demasiado severa muy pronto. Si se libera simultáneamente el reflejo inhibitorio, a menudo por temor a la desaprobación o el ridículo, tendrá un efecto de ahogo.

Así que permítase a usted mismo el goce de las fantasías e imágenes iniciales, sabiendo perfectamente que luego tendrá que darles forma o corregirlas. Y, de repente, el papel blanco de su máquina de escribir ya no estará en blanco.

En vez de escribir FUNDIDO DE APERTURA, usted puede anotar: «Lo que tengo en mente es el relato de un niño con problemas que se dirige a…». ¿Pura hacer qué?

Como en un juego de palabras cruzadas, usted lo completará con su propia respuesta. Y de cada respuesta verá que surgen nuevas preguntas. Al resolver las exigencias de claridad, no sólo ganará peso la idea esquemática del relato con lo que empezó, sino que terminará con más material del que puede usar. Sin embargo, es más fácil de encarar el exceso de material que el pavoroso vuelo de la página en blanco.

Aquí está, entonces, la trama de este libro: Una persona quiere saber cómo escribir un guión. Y la primera pregunta que hace es: «¿Qué es una película?».

DEFINICIONES

¿Qué es una película?

La película es básicamente una historia contada a un auditorio mediante una serie de imágenes en movimiento.

Esta definición nos permite distinguir tres elementos:

1. El relato, es decir, lo que se cuenta.
2. El público, es decir, a quién se le cuenta.
3. La serie de imágenes en movimiento, es decir, los medios a través de los cuales el relato es contado.

La novela o la obra teatral también hacen relatos. ¿En qué se distinguen de la película?

Durante años esta diferencia fue un problema muy discutido. Puesto que las tres pueden contar los mismos relatos, la variación no puede estar en lo contado. Ni tampoco puede deberse al auditorio la diferencia, porque el ser humano al que se le hace la narración puede ser el mismo en los tres casos. En consecuencia, la diferencia debe estar en la forma. Pero ya que la manera en que se presenta el relato difiere, no todos los temas se pueden narrar de todas las formas.

Nuestra tarea inicial es entonces comenzar modestamente con un examen de las características físicas, pues ellas determinan los medios por los que la película se expresa a sí misma. De estos medios de expresión podemos pasar a la forma en que la película puede contar su relato y a los efectos que esta forma tiene sobre el auditorio. Y para terminar podemos investigar la calidad del tema de ese relato con respecto a sus posibilidades de expresión y al público al que está dirigido.

Estas consideraciones nos llevan a dividir este libro en tres partes. La primera parte es «la forma». Su propósito es investigar las características físicas del cine en relación con sus medios de expresión. La segunda parte, «el relato», investiga el contenido del material de la narración y la aplicación práctica de todos nuestros hallazgos al guión de la película. Y la tercera parte, «la costrucción dramática», que no sólo examina el modo en que se deberían representar los incidentes de la vida real según la forma específica del cine, sino también los efectos de esta representación sobre el espectador.

1. EL LENGUAJE DEL CINE Y LA TELEVISIÓN

El único propósito de cualquier idioma es decir algo. Se pueden desarrollar de modo artístico el estilo, el ritmo, la belleza en el ordenamiento de las palabras; sin embargo el idioma nunca es autosuficiente sino que está al servicio de lo que se dice.

En consecuencia el lenguaje cinematográfico no debe juzgarse sólo por sus valores estéticos sino también por el servicio que presta a la narración. El lenguaje cinematográfico no es el objetivo final; el objetivo final es el relato.

El mejor uso posible del lenguaje cinematográfico no es el juego artístico con los medios del cine sino el relato del contenido de la mejor manera posible.

Todos los otros esfuerzos pueden compararse a la interesante, aunque sin sentido, combinación de palabras de Gertrude Stein o al balbuceo de un idiota cuyas palabras no tienen sentido y, por lo tanto, no son lenguaje.

Investigaremos el lenguaje cinematográfico desde el punto de vista de su expresividad. Su belleza radica en el perfecto cumplimiento de su labor.

EL ESPACIO

Si tuviéramos que considerar la cinta de celuloide ignorando los hechos posteriores relacionados con las películas, hallaríamos que tiene una longitud definida. Podríamos pensar en desenrollar los rollos de películas y extender la cinta de celuloide en dos kilómetros y medio de camino. De esto deducimos el conceptos de espacio. Pues dentro de esta longitud limitada tenemos que contar la trama de la película. Podríamos pensar en ir recorriendo ida y vuelta el camino para ubicar nuestras escenas, acontecimientos, clímax y solución.

La palabra «espacio» es apropiada para la película, ya que su longitud puede en verdad medirse con el metro. La novela no conoce la concepción de espacio en este sentido. Su historia puede contarse con menos limitación física. El autor puede terminar su trabajo cuando siente que lo ha dicho todo del mejor modo posible. Pero el teatro conoce la poderosa restricción que el espacio pone a su relato, porque la obra tiene un tiempo definido de representación.

Exceptuando unas pocas películas extensas proyectadas con un intervalo, la forma del cine nos limita a una longitud promedio de entre 2.000 y 3.000 metros de película desarrollados de 80 a 120 minutos. Si bien esto representa una variedad mayor que la permitida por los períodos exactos de la televisión (30, 60, 90,120 minutos, menos las asignaciones para los comerciales publicitarios), la limitación de espacio en el cine

afecta de muchas formas a los aspectos creativos.

Ya sea nuestra historia corta o larga, ya queramos terminarla antes o después, no podemos ajustar la duración de la película a la duración del relato, sino que debemos ajustar la duración del relato al espacio disponible. Así que el espacio se convierte en el primer factor determinante de nuestra elección del material narrado.

Además, el espacio nos impone una de las exigencias esenciales del cine: la economía al contar determinado relato. No importa cuánto esté dispuesto a gastar un productor en la realización de una película, sus escritores están forzados a economizar palabras porque el espacio que se les otorga sigue siendo limitado. Pueden concebir decorados costosos pero su literatura debe continuar siendo económica, porque los límites de tiempo no son tan variables como los costos.

De modo que el escritor tendrá que planear con sumo cuidado sus dos o tres kilómetros de espacio. Cuanto más tenga para contar, más ahorrativo debe ser en el uso del metraje dentro del cual debe completar su relato.

La concepción del espacio no sólo concierne al escritor del guión sino que también afecta al espectador. Por necesidad, toda la película se desarrollará en una sola oportunidad ante el espectador y de forma ininterrumpida. El espectador no puede tener una pausa para descansar. Así que el relato debe ser tal que el espectador no se canse pese al hecho de tener que absorberlo en su integridad. Ni tampoco puede el espectador detenerse a considerar algunos pasajes si para él no están claros: la trama se desenvuelve inexorablemente. Ni puede «releer» ciertos pasajes que presentan dificultades de comprensión.

LA PELÍCULA

En los comienzos, la película consistía en una cinta de celuloide en la que se registraba la fotografía. Ésta era la película muda. Con la invención del cine sonoro, se agregó una segunda banda, paralela a la primera. Esta banda registraba el sonido.

Juntas relatan la película al auditorio. Juntas contienen los medios de expresión. Para encontrarlos podemos preguntar qué vemos en la película y qué oímos en el sonido.

Es bueno que el cine mudo se haya inventado antes que el sonoro. El que los cineastas pioneros tuvieran que progresar sin sonido nos enseñó que podíamos progresar sin la ayuda del diálogo. Ayudado por unas pocas leyendas, el cine de los comienzos pudo hacer inteligible un relato… silenciosamente.

En consecuencia los medios de expresión que yacen en la cinta filmada alcanzan la expresividad suficiente para narrar. Esto es mucho más sorprendente si pensamos en lo difícil que se nos haría entender una obra teatral sin diálogo.

La cámara registra decorados, accesorios, objetos y actores; y estos elementos se pueden mostrar bajo luces diversas. Exceptuando algunas leyendas, la película muda no tenía otra forma de expresión; por lo tanto estos elementos eran capaces de revelar la información suficiente.

Los mismos elementos existen en la novela y en el teatro, pero no son capaces de revelar suficiente información. La explicación es que la novela no puede representarlos pictóricamente. Y en el teatro la cantidad de estos elementos es menor que en el cine. Por ejemplo: la cámara nos muestra muchos más escenarios de los que vemos en la obra teatral. La diferencia numérica es tan considerable que el decorado se convierte en una parte autónoma que se debe estudiar por separado. Dado el mayor número de decorados en el cine, también tenemos un mayor número de accesorios. Además el primer plano, mediante la ampliación del detalle, da al decorado una importancia mayor que en el teatro. También los objetos se ven en acción: un tren que pasa, un avión que se estrella o un río que desborda. El escenario teatral presenta las acciones de los hombres, en tanto que el cine presenta acciones de hombres y de objetos. E inclusive el actor gana importancia en el cine: primero porque se lo puede ver en acciones y reacciones irrepresentables en el teatro; y segundo porque el primer plano revela con claridad su expresión, que apenas es visible para el espectador de teatro que se encuentra separado del actor por una cierta distancia.

Aunque el decorado, el accesorio, el objeto y el actor existen en la novela y en el teatro, todos ganan nuevo valor e importancia en el cine debido a su forma específica. La diferencia es tan grande que aun novelistas y dramaturgos experimentados deben examinar con cuidado sus nuevas posibilidades para la presentación de información antes de adaptar su material para la pantalla.

EL DECORADO

Por «decorado» entendemos comúnmente las paredes de una habitación. Pero en el cine debemos ampliar esta concepción.

Debemos definir al decorado como cualquier clase de ambiente o trasfondo. Puede ser una sala de estar, una cadena de montañas o los espacios amplios y abiertos.

La importancia del decorado resulta de su conexión con el sitio o lugar. El decorado puede revelar que estamos en un sauna, una biblioteca o un dormitorio. Por eso nos da una importante cantidad de datos. Aun más, el decorado de una sala de estar puede ser lujoso o sencillo, feo o hermoso, antiguo o moderno. Puede de ese modo revelar riqueza, buen gusto e inclusive sugerir cuándo se lo construyó.

EL ACCESORIO

El accesorio puede ser parte del decorado o del actor. En ambos casos revela una caracterización. Si vemos verduras en canastos, el decorado está caracterizado como mercado. Si vemos vestidos de noche expuestos en una vitrina, el comercio está caracterizado como de venta de ropa femenina. La calidad de los vestidos puede caracterizar al negocio como formal o para jóvenes.

Si los accesorios son parte del actor, ayudan a caracterizar su personalidad. Un hombre que usa anteojos los necesita para ver mejor. O los puede usar para ocultar su identidad. (Pero esa es una contradicción y representa un efecto específico).

Hay decorados que se relacionan con ciertas acciones. Si vemos a un hombre con una caña de pescar por la calle deducimos que va de pesca. Una pelota de tenis conlleva la caracterización de un jugador de tenis o de la intención de jugar tenis. (Probablemente el accesorio simple más famoso que contenía una caracterización era el rompecabezas en *El ciudadano*: revelaba el aburrimiento en la vida que llevaban los Kane).

Es tentador decir que el accesorio en el cine toma el lugar del adjetivo en la novela. El novelista puede decir «una mujer elegante». El guionista puede mostrarla en un abrigo de visón. El novelista puede decir «un cuarto desordenado». El guionista puede mostrar latas vacías en el suelo.

EL OBJETO

La diferencia entre objeto y accesorio no debe definirse con demasiada estrictez. Ambos son cosas sin vida, pero podemos decir que el objeto tiene la posibilidad de la acción. Podemos considerar un automóvil, un aeroplano, una embarcación, un volcán, un torrente y hasta una nube de lluvia como objetos capaces de acción. Esta potencialidad es importante. Es suficiente para nosotros ver que un hombre toma una pistola de su cajón para entender su intención de matar a alguien.

Pero más allá de esto se le puede adjudicar carga dramática y hasta emocional a un objeto. Por ejemplo: un oficial de policía pierde su arma a manos de un asesino, por su propia culpa. Subsecuentemente, su compañero es asesinado con esa misma arma. La identidad del arma motiva poderosamente el sentimiento de culpa del oficial.

EL ACTOR

El aspecto del actor ya revela una caracterización. Puede parecer un villano o una persona amable, un intelectual o un débil mental. Más allá de esta caracterización constante, el actor puede expresar humores cambiantes y momentáneos, por ejemplo furia, pena, resignación, sumisión, amor, celos o fatiga. A veces tales expresiones nos hacen entender un hecho que sucedió antes o una intención que el actor está por llevar a cabo. A veces puede ser suficiente mostrar la reacción del actor. Un primer plano de un hombre que ve a su rival besar a la heroína es suficiente para exponer un conflicto dramático de importancia. Si su expresión de pena se torna resignada, sabemos que piensa renunciar a la mujer. Si se torna celosa, sabemos que piensa luchar por ella.

Aunque el vestuario de un actor podría considerarse un accesorio, se lo debe mencionar aquí por todo lo que agrega a la caracterización. Consideremos la información que implica un guardapolvo de médico, un uniforme de la Cruz Roja, uno del Ejército de Salvación. Pero el traje de civil también provee información: puede ser caro, elegante, descuidado, pobre, sucio o mal hecho; puede ser de noche, deportivo o de trabajo; puede ser moderno o de moda.

Además, un vestido elegante puede estar roto, un saco desabotonado, un cuello abierto. Junto con otros datos, tal vestido puede resumir todo un suceso.

LA ILUMINACIÓN

La iluminación puede decirnos si amanece, si es pleno día, el crepúsculo o la noche. Las distintas horas del día tienen distintos efectos sobre nosotros, como veremos en el capítulo sobre el tiempo.

Un cambio en la iluminación puede indicar que se ha abierto una puerta o un postigo de ventana. Puede indicar que se ha encendido una luz; puede indicar que se acerca un automóvil con las luces encendidas o que un reflector «seguidor» se dirige a una persona.

La iluminación es de máxima importancia para transmitir el carácter de una película. Pero sólo puede revelar una cantidad limitada de información directa del relato.

SONIDO

No deberíamos considerar la invención del cine sonoro como una revolución importante, sino, simplemente, como un agregado a los medios de expresión ya existentes. La función vital del sonido, eclipsando todas sus otras aplicaciones, radica

en el diálogo.

EL DIÁLOGO

La posibilidad de dejar hablar a los actores pareció igualar al cine y al teatro. Pero el dialogo tiene en el cine papel y valores distintos.

Uno puede leer diálogo de una obra teatral y entender toda la acción sin necesidad de otras explicaciones. Pero uno no podría limitarse a leer el diálogo de un guión si quisiera entender los hechos. La diferencia es que el diálogo en el teatro es el principal medio de expresión, en tanto que en el cine comparte su papel como fuente de información con todos los otros elementos que fueron mencionados antes y que aún se deben investigar.

Esto hace surgir la pregunta de cuán grande debería ser la parte del diálogo al hacer el relato. Poco después de que se abriera este nuevo campo hubo grandes disputas entre los realizadores en lo que respecta al uso del diálogo. Se invocaron ambos extremos: máxima limitación del diálogo o pleno uso de él, como en el teatro.

La gente habla en la vida real y por lo tanto debe hablar en el cine. No tendría sentido desdeñar el uso del diálogo. Pero se lo debe ubicar en su lugar dentro del marco general.

Dos consideraciones nos ayudarán a determinar su función. Debemos comprender que el diálogo es definitivamente el modo más fácil de exponer hechos. Es la fuente de información más sencilla para el escritor perezoso. Por ello está tentado a exagerar su uso y descuidar los otros elementos. Esto lo lleva a un extremo.

Y como extremo que es, se lo debe evitar. Aunque el diálogo es el modo más simple para un escritor de transmitir hechos, no es el modo más fácil para que el espectador los reciba. La palabra hablada es difícil de absorber. Cada orador y cada oyente de discursos públicos y cada alumno de escuela sabe cuán cansador es escuchar una larga alocución. El poder de concentración pronto se diluye. El diálogo es más interesante que la alocución larga, en tanto dos personas están hablando; cuanto más rápido cambia el diálogo de uno al otro, mejor se evita la monotonía. Pero aun así, la capacidad de absorber por el oído es limitada. Por eso, aunque es una tentadora forma de exponer la información de parte del escritor, también es peligrosa, porque el auditorio puede cansarse y rehusarse a entender.

Una imagen vale lo que mil palabras. Es una peculiaridad de la mente humana moderna la fascinación por el efecto visual en tanto crece el cansancio de oír. Las impresiones que recibimos por el ojo tienen un poder casi hipnótico sobre nosotros. Es fácil para un espectador irse durante una alocución, y también hacerlo durante una representación teatral, pero es difícil sacarlo de una sala de cine aunque la película

sea mala.

Por esta razón puede ser sensato que el escritor dependa más de las fuentes visuales de información que del diálogo. Demóstenes, que tartamudeaba, aprendió a hablar poniendo guijarros en su boca. El escritor que quiera aprender a usar el diálogo en el cine debe tratar de hacer el relato comprensible sin palabras. Así aprenderá a manejar hasta su máxima posibilidad los otros medios de expresión. Luego puede imponerse a sí mismo esta regla: se debe usar el diálogo cuando todos los otros medios de expresión hayan sido agotados y ya no puedan contribuir. El diálogo debe ser el último recurso. Entonces estará en su debido lugar. Además, hay una consideración muy práctica que impone máxima economía de diálogo: Los auditorios de países extranjeros en los que se hablen otros idiomas se aburrirán con las películas exageradamente habladas.

EL RUIDO AMBIENTE

El diálogo no es la única función del sonido. Hay otra a la que podemos llamar «ruido ambiente». Cualquier clase de acción se acompaña con alguna clase de ruido. No sería posible disparar una pistola en la pantalla sin oír el ruido del disparo. No sería posible ver un tren sin oír el ruido de las ruedas sobre los rieles. Esto no es en sí interesante porque es obvio; podemos deducir la acción que lo produce. El ruido de un disparo es lo suficientemente distintivo; no necesitamos ver el arma. El ruido de los vagones de un tren es suficiente para hacernos sentir que está pasando un tren sin mostrarlo. El ruido no sólo acompaña a la película sino que tiene vida e importancia propias.

Debemos tener en cuenta que el campo de la imagen es limitado. Sin embargo el sonido, al ser independiente, puede y debe proporcionar información más allá de ese campo. En este sentido es valioso el ruido: nos dice más de lo que podemos ver. Para dar un ejemplo simple: una actriz camina del escenario a su camarín. Sólo se ve el corredor por el que ella camina. Pero oímos el ruido del aplauso. Este ruido implica un público entusiasmado. El ruido disminuye y vuelve a aumentar a intervalos. ¿Qué otra cosa podría exponer que el subir y bajar del telón? Nuestro propósito inmediato es mostrar a la actriz yendo a su camarín. Pero sin perder tiempo ni realizar esfuerzos especiales podemos proporcionar una gran cantidad de información: indicamos que hay un auditorio en el teatro, que está entusiasmado, que la actriz tiene éxito; la comprensión de que el telón sube y baja contribuye a caracterizar el escenario y el teatro. Podemos agregar nuevos elementos si mostramos la reacción de la actriz ante este ruido: agradecida por el aplauso, cansada de él, triunfante.

Así, el sonido resulta valioso para ayudar a la historia sin quitarle espacios. Ayuda

a la acción sin demorarla ni obstaculizarla.

En «¡Quiero vivir!» (*I want to live*), Robert Wise probó su uso magistral del medio fílmico mediante el manejo del ruido extrañamente expresivo. Después de que Barbara Graham ha sido condenada, el periodista que la había acompañado abandona la penitenciaría. Mirando hacia atrás, expresa su ira hacia la sociedad cerrando su posibilidad de audición. De repente todos los ruidos de la calle han cesado y el auditorio ya no oye el *click* de la puerta del automóvil al cerrarse ni el motor que arranca.

Una de las funciones más importantes del ruido ambiente es la de la conexión. Las escenas se pueden cortar en distintas tomas pero el sonido permanece continuo. Mientras nuestros ojos se posan sobre distintos objetos nuestros oídos siempre oirán los mismos ruidos. Si la lente representa el elemento divisor, el micrófono representa el principio de conexión. Por ejemplo: en la tienda de un sastre podemos tener diez tomas, cada una mostrando algo distinto. Pero el ruido de la máquina de coser será continuo. El diálogo es un excelente medio de enlace. No importa qué actor esté en la pantalla, el diálogo continúa.

Ningún montajista cambiará de una toma a la otra al terminar la linea del diálogo. Pondrá el final de la alocución sobre el rostro de la otra persona. Si no lo hiciera, provocaría una interrupción en la acción. También sabe que es peligroso cambiar de toma cuando hay silencio.

Se puede cortar y cambiar con libertad la cinta de celuloide que contiene la película. Pero la banda de sonido debe tratarse con delicadeza, ya que es continua.

MÚSICA DE FONDO

Una parte integrante de la banda de sonido, aunque no del relato, es la música de fondo. Raras veces se consulta a los compositores para cine cuando se escribe una película. En cambio, se les presenta la película terminada y con la exigencia de componer música que se adapte al relato, procedimiento que no siempre les agrada.

El espectador común de cine absorbe la música de fondo de manera inconsciente, sin prestar mayor atención a lo que oye. Al dejar la sala puede ni siquiera recordar el tema principal a menos que un actor lo destaque interpretándolo, como lo hace el pianista en *Casablanca*.

No obstante, la música de fondo contribuye sustancialmente a la presentación del relato. Aunque su presencia apenas penetra el inconsciente del espectador, su ausencia, a veces, se puede sentir profundamente.

Hace algunos años, la rama de compositores de la Academy of Motion Picture Arts & Sciencies[1] ensayó el siguiente experimento: se mostraban secuencias de

varias películas: 1) con su música de fondo; 2) sin ella; 3) la música de fondo se pasaba sola luego. El efecto fue sorprendente: al pasarlas sin música de fondo algunas secuencias perdieron gran parte de su significación y expresividad; cuando se hizo oír al auditorio sólo la banda sonora, éste comprendió el contenido del relato aun cuando nada veía.

De modo que también se puede considerar que la música de fondo es una fuente de información en el cine. Pero esta información no es directa como la del ruido o la imagen. Podríamos decir que expresa información en una tercera dimensión, es decir, emoción y carácter.

En este sentido, tiene un poder cercano a la revelación, si no de los pensamientos, por lo menos del sentimiento de los actores, superando así una de las carencias cruciales de la forma cinematográfica. En «Butch Cassidy» (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*), la música de Burt Bacharach contribuyó de hecho a la caracterización de los personajes principales.

En «Rebeca» (*Rebecca*), Joan Fontaine camina por los cuartos que una vez fueron habitados por la anterior Sra. De Winter. Esta secuencia muda, antes de que se le agregara la música, no era expresiva; pero después de montar la película, la adición de melodías obsesionantes, misteriosas, terroríficas, dio por resultado un efecto sugestivo.

La expresión de la emoción y el carácter mediante la música es tan fuerte que puede de hecho proporcionar información sobre el relato. Las películas mediocres abusan con frecuencia de esto. Un trémolo dulce, almibarado de violín indica o delata que de inmediato seguirá una escena de amor. Un hombre se acerca a una casa, caminando sin ninguna premonición, pero el auditorio está informado de que algo horrible va a suceder por un *crescendo* salvaje, furioso, de la música de fondo. Si estas instancias no revelan las emociones del actor o del auditorio, sino las del director, son equivocadas.

Ahora dos ejemplos correctos: una mujer entra a su casa y encuentra una carta sobre el escritorio. Al abrirla ve que es de su marido, que murió en la guerra. Antes de que el auditorio conozca el contenido de la carta, unos pocos acordes agudos acentúan el sentimiento de sorpresa y conmoción. O bien, un hombre le dice a la mujer que lo ama que se casará con una muchacha. La cámara se acerca para mostrar las reacciones de ella. Al mismo tiempo la música se expande a un poderoso *crescendo*, tanto que ahoga el diálogo del hombre, que en este punto ya no es importante. De este modo el *crescendo* de la música de fondo tiene el mismo efecto que el primer plano de la cámara, de intensificar la emoción.

Otra función de la música de fondo es la de influir enlazando una serie de tomas e incluso de escenas. Por esta razón, una secuencia entera de tomas cortas o de tomas normales inconexas puede basarse en un fuerte tema melódico, dejándolas fluir, por

así decirlo, en una corriente continua de música. Podemos recordar que el cambio de toma a toma representa una escisión, en tanto que el sonido es ininterrumpido.

A veces una composición clásica se integra activamente al filme, como lo está la pieza de Mozart en toda *Elvira Madigan*. Pero habitualmente, la música de fondo no tiene vida independiente sino que se la compone para servir al relato. Por eso los efectos de orquestación son más útiles que el material melódico. El mismo auditorio que gusta de las armonías de Beethoven o Schubert en la sala de conciertos, sentiría que le molestan si se las usara como música de fondo. La música moderna, con su tendencia a los poemas tonales, y la música programática se adaptan mejor a la tarea de servir al relato. La música abstracta de Johan Sebastian Bach, completa en sí misma, no podría usarse para complementar los contenidos de una escena, en tanto que «El mar» o «Claro de luna» de Debussy, tocados en una sala de conciertos, evocan escenas e imágenes en nuestra mente.

Los méritos de la música para una película los determinan más sus servicios funcionales que su calidad como pieza de concierto. A pesar de ello, muchos de los grandes compositores contemporáneos han escrito música para películas.

2. LAS FUENTES DE INFORMACIÓN

Ya hemos visto cómo cada elemento revela información. Podemos proceder a investigar ahora la multitud de informaciones que se puede expresar mediante la combinación de elementos.

COMBINACIÓN

No hace falta decir que hay una infinita variedad de combinaciones de la información, y no podemos esperar clasificarlas. Pero podemos esclarecer varios principios que nos ayudarán a aprender el uso de tales fuentes de información. Inclusive un viejo y experimentado escritor de literatura debe aprender desde el comienzo el método de expresión en el cine.

La única comparación que podemos hacer es con el dibujo animado. Tenemos allí una combinación de elementos similar, con el propósito de contarnos algo. Puede haber decorado, accesorios, objetos, la expresión del actor y por debajo una línea que se puede considerar equivalente del diálogo.

Se debe entender del siguiente modo a la combinación de elementos: un decorado, por ejemplo, puede revelar el «lugar». Varios accesorios en conexión con el decorado pueden expresar características tales como belleza o pobreza, lujo o suciedad. La acción de un actor puede revelar su relación con el decorado. Por ejemplo: un hombre que está dormido en un cuarto revela que es muy probable que sea el suyo. Un hombre que ofrece de beber a otra gente en una sala de estar demuestra que esa es su casa.

Habiendo efectuado así una relación entre elementos, la combinación empieza a revelar nueva información. Si sabemos que una gran mansión pertenece a cierto personaje, sabemos que él es rico. Si mostramos las ruinas carbonizadas de una casa sólo se expresa que la casa se ha quemado. Pero si mostramos la expresión de un actor examinando la ruinas, entendemos que es su casa o la de un amigo. Estos elementos proporcionan información sobre los otros.

Si se exponen a la vez las distintas fuentes de información, la combinación resulta simultánea. Pero la combinación también puede ser consecutiva; es decir, un hecho puede combinarse con otro que se expuso antes o que se expondrá más tarde.

Una vez que se ha dado la información, es válida durante todo el relato o hasta que otra información la altere. Si nos enteramos de que una casa pertenece a un dentista, seguiremos pensándolo hasta que se nos informe que la vendió, alquiló o

que fue destruida.

Debido a la constancia de la información, reunimos una determinada cantidad de conocimiento durante el transcurso de la narración. Este conocimiento, intensificado por información previa, puede agregar nuevo significado a la nueva información. O la nueva información se puede agregar al conocimiento previo. Por ejemplo: vemos a un hombre entrando a un auto. Si ya sabemos que quiere tomar un avión, deducimos que irá hasta el aeropuerto. O para dar un ejemplo del proceso inverso: vemos a un hombre sacando una pistola de una gaveta. No sabemos a quién quiere matar. Luego lo vemos entrar a la casa de su enemigo. Ahora entendemos para qué tomó el arma.

Además, la constancia de información puede seguir representando para nosotros una combinación de elementos a pesar de que sólo veamos uno de ellos. Si sabemos que un niño siempre jugaba con cierto juguete, la presencia del juguete en un lugar extraño indicará que el niño está o ha estado allí. Si está muerto, el objeto aún puede representar al niño para su madre. Cuando una nueva información releva a la primera de su validez, entendemos que ha habido un cambio. Por ejemplo: vemos un campo y luego una casa en su lugar. O una pareja joven se muda a una casa nueva. Hay una gran cama doble en su cuarto.

Luego vemos dos camas gemelas en lugar de la otra. Aún más tarde, sólo hay una. El desarrollo, implícito en este cambio, es el debilitamiento de su amor y su separación final. O un hombre le habla a su mujer durante el desayuno.

Años más tarde, él lee el diario. O un hombre entra a un auto que está frente a su casa. En la escena siguiente sale del auto pero ahora está frente a un banco.

El cambio de lugar implica la acción. El novelista podría haber expresado esta acción mediante una frase simple: «Manejó de su casa al banco». El guionista debe emplear la manifestación visual de un cambio de decorados.

Los medios de expresión a disposición del novelista son más sencillos. El guionista se encuentra muy entorpecido por las dificultades del lenguaje cinematográfico. Debe buscar constantemente nuevas combinaciones para expresar los desarrollos de su historia. Sólo con el uso más intenso de todos los medios expresivos podrá lograr su objetivo. No olvidemos que el cine requiere una obra mucho más rica, completa y variada que la obra teatral. No con respecto a su contenido sino con respecto a la cantidad de información proporcionada. Hay más incidentes, más acciones laterales, más lugares, más protagonistas, más partiquinos. Para cumplir con estas exigencias debemos proporcionar más información. Con la excepción del diálogo, el cine no posee medios de expresión directos o fáciles. Así que debemos estudiar cuidadosamente el significado, propósito, caracterización, potencialidad del decorado, accesorios, objetos, actor, iluminación, sonido.

DUPLICACIÓN

Los maestros de escuela dicen a sus alumnos que nunca deben repetir algo al escribir. Puede ser que tengan razón en lo que hace a la escritura elemental.

Pero a medida que aumentan las dificultades de comprensión, la repetición se va haciendo muy útil.

En la obra teatral se permite la repetición porque no es fácil que el auditorio entienda la obra. Un viejo axioma de la escena establece: Cuente a su auditorio tres veces cada factor importante si quiere asegurarse de que lo entenderán. Lo mismo es cierto también para la oratoria. Todos los grandes oradores, empezando por Demóstenes, Cicerón y Marco Antonio en el *Julio César* de Shakespeare, han aplicado la repetición en sus monólogos para facilitar la comprensión.

El cine tiene una forma de reiteración que no se puede llamar repetición.

Por tener distintos medios de expresión, cada uno de los cuales puede expresar lo mismo de una manera diferente, debería llamársela duplicación en lugar de repetición.

La duplicación es el uso de distintos medios en la película para expresar lo mismo. Al principio podríamos resistirnos a usarla por pensar que es una pérdida de espacio, una grave violación de la exigencia de economía. Pero hay poderosos motivos que defienden la duplicación.

La fatiga de la atención concentrada durante todo el paso de la película es considerable. A veces nuestros oídos no comprenden ciertas partes del diálogo, a veces nuestros ojos se cansan, y otras tenemos dificultades para seguir y comprender la trama. En todos estos casos agradeceremos la reiteración de ciertos hechos mediante la duplicación, que también se puede usar para hacernos recordar información que se nos había dado antes. El auditorio puede olvidar hechos aunque hayan sido claramente establecidos al comienzo. Si estos hechos tienen la suficiente importancia, puede ser aconsejable volver a traerlos o recordarlos al auditorio en toda la película. Si hiciéramos eso mediante un único medio de expresión tendríamos repetición, con sus efectos de aburrimiento y desperdicio de espacio. Pero al expresar lo mismo de distintas formas tenemos duplicación con su agradable efecto de variación.

Esta reminiscencia por duplicación de la información requiere un cuidadoso manejo, porque se le debe recordar al espectador los factores correctos en el momento preciso. Por ejemplo: si se ha establecido que un hombre tiene un carácter brutal, puede ser un recordatorio correcto duplicar esta información sobre su brutalidad justo antes de que su esposa le pida un favor. Si hay una escena de amor entre una niña rica y un joven pobre, puede usted hacerle recordar al auditorio la

juventud y la belleza; o cuando hay una escena de disputa entre ellos se puede refrescar el contraste entre pobreza y riqueza. La reminiscencia pertinente de los hechos puede mejorar considerablemente la fuerza de la escena.

También se puede usar la duplicación para elaborar cierta información.

Cualquiera que haya visto cine en pequeñas salas de barrio sabe que hay espectadores que de pronto exclaman: «Mira, ahora está enojado», cuando el actor pone una cara de enojo como para atemorizar a un toro. «Ahora se ríe», cuando el actor sacude su cabeza riendo. Aun cuando su deseo de entender en su totalidad las implicancias de una situación es absurdo en tales casos extremos, debemos considerar seriamente otros ejemplos menos obvios. Debemos tener en cuenta que la película avanza con rapidez y el espectador tiene poco tiempo para detenerse a pensar hasta el fin lo que se le está contando. Por ejemplo: la palabra «riqueza» sola no es expresiva. Aun el novelista a veces estimula nuestra imaginación elaborando la palabra. Puede enumerar lo que la riqueza significa: buena comida, hermosas ropas, mayordomos, comodidad.

Del mismo modo, si el guionista sólo nos muestra que cierto artista es admirado, no significa mucho para nosotros, en especial porque no tenemos tiempo para forzar nuestra imaginación hasta comprender lo que esta palabra implica.

Sería aconsejable expresar esta admiración en unos pocos «toques» o incidentes.

Por supuesto, la duplicación también se puede tornar un elemento peligroso. Si un hombre llega de la calle todo mojado y alguien pregunta: «¿Está lloviendo?», la duplicación es una idiotez. Si una persona está sangrando y el escritor escribe el diálogo: «¿Estás lastimado, querido?», la pregunta no tiene mucho sentido.

Sin embargo, la pregunta podría haber sido significativa en el papel porque el escritor sólo tuvo en cuenta un medio de expresión descuidando la exposición visual de los hechos.

COORDINACIÓN

Ningún otro arte tiene tantos medios de expresión como el cine. La escultura sólo cuenta con la forma plástica, la música con el sonido, la pintura con el color y la línea, la novela con la palabra. Aun el teatro, que se acerca al cine en este aspecto, tiene primariamente sólo diálogo. Por eso se puede entender una obra con sólo leer el diálogo, en tanto que el guión de una película no tendrá sentido si sólo se considera su diálogo. De hecho, leer el guión de una película que busca usar todos los medios de expresión a su alcance requiere experiencia y concentración.

El dramaturgo es el creador primario en el teatro porque su escritura, o su diálogo, es prácticamente el único medio esencial de expresión. Productor, director y

actor son en esencia sus asistentes. Pero en el cine, en tanto el diálogo representa sólo una parte de la creación final, el uso de muchos medios de expresión distintos exige la imposición de un coordinador que guía, dirige y elige el uso correcto.

En general el director es el coordinador. De algún modo él es tanto el arreglador que orquesta la obra del escritor como el director que le da vida.

Pero no hay límites precisos entre la creación del escritor y la del director.

Muchos «toques de director» famosos fueron inventados por el escritor y se los puede encontrar en el guión. Inversamente, muchos guiones que sólo llevan el nombre del escritor contienen las sugerencias e invenciones creativas del director. Lo ideal sería que lo captado por el celuloide fuera el resultado de un esfuerzo de colaboración. Y aunque hay mucha rivalidad en cuanto a la importancia relativa del guionista y el director, ninguno de ellos puede esperar una película de éxito sin las mejores contribuciones del otro. En los bosquejos finales de un guión a menudo se reúnen para discutir el uso más efectivo de los medios de expresión. A veces se debe suprimir una alocución porque el director siente que un primer plano del actor haría superfluas las palabras. A veces se puede agregar una línea de diálogo para cubrir a un actor que cruza el decorado.

Hay ocasiones en que en ese momento se descubren errores que surgen de una yuxtaposición no intencional. Ya que cada elemento revela información errónea o contradictoria. Por ejemplo: nos sorprendería ver a un hombre que se nos presentó como profesor de biología trabajando en una cafetería. Lo mismo podría suceder con un repartidor de periódicos realizando su tarea desde un Rolls-Royce, un nadador zambulléndose en una piscina vacía, un hombre en una silla de ruedas colocado en la línea de partida de una carrera de automóviles veloces.

Si tal contradicción de información es un error inadvertido, es sencillamente absurdo. Pero también se lo puede usar para obtener un efecto cómico, por ejemplo mostrando la piscina seca sólo después de que el nadador haya iniciado su zambullida. Pero si la paradoja visual se basa en alguna causa específica que no se nos ha hecho explícita, es necesario que se la explique: la bicicleta del repartidor se rompió y un cliente le prestó su Rolls-Royce para que terminara su recorrido.

Desafortunadamente muchas películas están llenas de contradicciones informativas que a veces producen confusión y van en detrimento de los valores de una escena. De todos modos no se debe confundir la contradicción con el contraste, que es uno de los efectos importantes en la combinación simultánea de la información. En una toma famosa de la película «M, el vampiro de Düsseldorf» (*M*), dirigida por Fritz Lang, una madre cuyo hijo no ha regresado de la escuela grita el nombre de su niño mientras baja las escaleras. La toma muestra la escalera; oímos el grito de la madre; la escalera silenciosa representa la no llegada del niño a la casa. Ésta es coordinación efectiva. Si hubiéramos visto llorar a la madre y sólo después la

escalera en silencio, el efecto habría sido más débil.

Hablando prácticamente, siempre habrá un hecho principal que dé un propósito a la toma o a la escena. Pero a la vez podemos usar otras fuentes de información para agregar más información. No debería satisfacernos la sola expresión del propósito principal sino que deberíamos tratar de realizar desarrollos menores o proporcionar información menos importante en el mismo espacio. Por ejemplo: el decorado expone algunos objetos de un comercio. Varios accesorios indican que se trata de una casa de empeños. Entra un joven.

Sus ropas denuncian que está sin dinero. Lleva una guitarra. La ternura COI que la sostiene revela sus sentimientos hacia el instrumento. En ese momento empleamos el diálogo: dice que necesita dinero porque su compañero está enfermo. Aún no nos satisface la explotación de esta escena. Mostramos cómo el hombre detrás del mostrador cuenta dinero mientras escucha. Esta acción lateral adicional delata su avaricia. Así triplicamos y cuadruplicamos el contenido en el mismo espacio. Podemos esparcir información en cantidades sobre cada trozo de película.

Para concluir este capítulo sobre los varios medios de expresión, se debe aclarar que estas fuentes de información no deben confundirse con los simbolismos. El simbolismo es una forma de coordinación pictórica muy dudosa. La diferencia se podría establecer del siguiente modo: mostrar una niña inocente con un lirio es simbolismo. La comprensión de que el lirio representa la inocencia es un proceso complicado para el cual el espectador común nunca tiene tiempo. Mostrar a la niña con un simple vestido blanco y trenzas sería una correcta expresión de hechos. La comprensión es subconsciente. Mostrar a un jugador de fútbol y en la toma siguiente a una topadora sería simbolismo. Pero mostrar a un jugador de fútbol reaccionando frente a una publicidad de topadoras podría ser una revelación correcta de sus pensamientos.

3. AMPLIACIÓN Y COMPOSICIÓN

Hasta ahora hemos considerado a la cinta de celuloide en su integridad.

Sin embargo, a medida que avanzamos vemos que el espacio de una película se subdivide en unidades más pequeñas que a su vez consisten en partes aun menores que se forman uniendo entidades pequeñísimas. Esta división del total del espacio conlleva el peligro de que las pequeñas unidades queden aisladas. En consecuencia debemos buscar los medios para conectar las partes divididas.

Pero todavía no estamos preparados para examinar la subdivisión y conexión de la estructura del relato. Nos limitaremos a la investigación de la subdivisión puramente técnica y mecánica de la cinta de celuloide. Y hallamos aquí que la entidad más pequeña es el fotograma. Hay 52 fotogramas por metro, lo que significa que toda la película consta de más o menos 120.000 a 170.000 fotogramas si se trata de películas de 35 milímetros. Si tomamos en nuestras manos la cinta de celuloide nos damos cuenta de que cada uno de estos fotogramas es distinto del otro. Cada fotograma sucesivo muestra un progreso respecto del anterior. Aunque esta sea una característica puramente técnica, nos enseña que la narración debe progresar sin cesar e inexorablemente, del mismo modo que los fotogramas.

Una cantidad indefinida de fotogramas forma una toma. Una toma se define por el cambio de posición de la cámara. En tanto no varíe la posición de la cámara, permanecemos en la misma toma aunque puedan cambiar las cosas que se fotografían. Y no bien se cambia la posición de la cámara, tenemos una nueva toma aunque la cosa enfocada en la nueva posición sea la misma.

El número de fotogramas por metro se determina en forma mecánica. Pero el metraje de película en una toma es indefinido. Aun más, depende de nosotros mismos a qué distancia colocar la cámara, en qué dirección enfocar y en qué momento terminar la toma. Debemos investigar los principios que guiarán estas decisiones.

Primero es necesario entender que el campo de la cámara es limitado. La lente fotográfica recorta un determinado segmento del total. Ésta es una diferencia vital en comparación con el teatro. Aunque el teatro es limitado en sus posibilidades de representación, exhibe esos hechos en su totalidad. Se nos muestra simultánea y completamente todo lo que sucede en cierta habitación o en cierto decorado. Pero el cine puede mostrarnos partes de la habitación o del decorado. La cámara, que recorta determinado campo, no nos muestra el total sino sólo parte de él. Una toma muestra una sección determinada y la toma siguiente puede mostrar otra sección.

Se puede responder de la siguiente forma a la pregunta sobre qué sección se debe mostrar: ya que la cámara escoge una parte del total, debe escoger la parte que sea

importante. Por lo tanto el cine no nos da una representación realista de los hechos, como el teatro, sino una selectiva: sólo se nos muestran aquellas cosas que el creador juzga importantes.

Y ya que no podemos ver el total y decidir por nosotros mismos qué es importante, el creador de cine debe elegir por nosotros y mostrarnos lo que considera importante. Es como si él dijera: «Mire aquí, esta expresión, esta acción o este objeto es esencial». Es como si señalara varios elementos destacándolos para que otorguen un significado especial al relato. Puede además enfatizarlos ordenándolos en el espacio de forma tal que los objetos en el primer plano parezcan desproporcionadamente mayores que los del fondo. Esto se debe a la distorsión de la lente. Una broma común de los fotógrafos aficionados que toman instantáneas de sus amigos cuando están durmiendo, es colocar la cámara a sus pies, que aparecen entonces mucho mayores que sus cabezas.

En el cine se puede usar la distorsión de la cámara para dar énfasis. Por ejemplo: un vaso de licor en el primer plano que, aunque pequeño en la realidad, llenará la mitad de la pantalla. En el fondo un borracho habitual se verá pequeño en comparación con el vaso que ejerce tal poder sobre él.

Ya que el director de cine tiene este poder para seleccionar lo esencial, el espectador da por sentado que todo lo que él dice es importante. Pero de aquí también podemos obtener resultados equivocados si el director muestra un sector que en verdad no es importante. A diferencia del público de teatro, que automáticamente se concentra en ciertas partes del escenario, el espectador de cine no tratará de decidir por sí mismo qué es lo importante sino que confiará en la selección del director.

Y siendo éste el principio que guía el manejo de la cámara debemos preguntar: ¿qué es importante?

Mostrar qué es lo importante significa mostrar elementos que revelen información. Sabiendo que el actor no es la única fuente de información no debemos limitarnos a él. Si un arma es importante debemos mostrarla; si lo es un neumático desinflado, debemos mostrarlo; si lo importante es un decorado rústico, debemos mostrarlo; si son los ojos del actor, debemos mostrarlos.

Según el tamaño del elemento importante, debemos acercarnos o alejarnos con la cámara para adaptar el campo visual al tamaño del elemento que estamos enfocando.

Y ya que muchos elementos pueden ser expresivos, varios de ellos pueden ser importantes a la vez. Entonces se los debe combinar en una toma. El hecho de que se combinen elementos en una toma, aunque sean de valor contrastante o distinto, los enlaza; podemos llamar a esto la composición de varios medios de expresión en la misma tona. Contraria a la concepción de la composición en la pintura, la concepción de la composición en cine no es una cuestión tanto estética como funcional. Es principalmente la combinación de varios elementos que revelan información.

A medida que la historia avanza el interés se desliza de un actor al otro, del decorado al objeto, del accesorio al actor o de una combinación de elementos a otra. No será posible que la misma toma muestre todo lo que es importante durante demasiado tiempo. De modo que debemos cambiar su posición. El manejo suave de la cámara significa el seguimiento continuo de los desplazamientos de nuestro interés. Si demoramos una toma cuando el interés ya ha avanzado, el espectador se sentirá molesto. Si queremos ver cierta acción y en cambio se nos muestra la expresión del actor nos sentiremos molestos. A veces la acción es menos importante que la reacción. A veces la expresión del actor que está hablando es menos importante que la expresión del que escucha.

Si no mostramos los elementos que le interesan al espectador y que son importantes, damos la sensación de ocultar algo. Esto puede ser sólo un error o el director puede ganar un nuevo efecto haciendo uso del campo visual limitado. Por ejemplo: podemos entender que algo está pasando por la reacción de uno de los actores. Pero si no se nos muestra de inmediato eso que está sucediendo, al sustraer del campo visual este elemento importante despertamos curiosidad. Luego este factor se puede revelar como la entrada de otra persona, un arma que apunta amenazadoramente al actor o un incendio que acaba de comenzar.

Este ocultamiento de objetivos excluyéndolos del campo visual es de sumo interés con respecto al sonido. Podemos mostrar u ocultar el instrumento que origina un sonido. Podemos ocultar a la persona que originó un ruido al abrir una puerta, u ocultar o mostrar a la persona que disparó un arma.

Se debe comparar la cámara con un par de ojos. En general son los ojos del que cuenta el relato. Si éste es el caso, se los debe ubicar donde puedan ver y así mostrarnos las cosas esenciales. Pero a veces el que hace el relato se puede identificar con uno de sus actores. Es decir que puede entrar a hurtadillas en el alma de una de sus personas y mirar el mundo a través de los ojos de este actor. Luego puede deslizarse al alma de otro actor y mirar desde allí.

Supongamos que mostramos a un hombre entrando en una habitación en la que se ve una horrible escena de devastación. La cámara nos muestra luego la escena desde el punto de vista del actor. O si hay un diálogo entre un actor sentado en una silla y otro parado frente a él, se puede realizar una toma hacia arriba, como vería el actor sentado al otro, o una toma distinta hacia abajo, representando la visión del actor parado. Pero también se puede enfocar a ambos actores desde un costado; en ese caso la toma sería vista según los ojos del que efectúa el relato.

Al comienzo de este capítulo se dijo que el coordinador de cine podía elegir la clase y longitud de sus tomas. Sin embargo, no es totalmente libre en su elección. Debe adaptarla a las exigencias del relato según los principios que se han delineado en estas páginas. Muchos directores se han permitido hacer tomas brillantes. Pero no

importa cuán perfectas e interesantes sean desde un punto de vista técnico, son más desventajosas que beneficiosas para la historia.

En la película «Ciudadano Kane» (*Citizen Kane*), hay una toma en la que la cámara enfoca a través del techo de un club nocturno. Desde un punto de vista técnico la toma está hermosamente realizada; desde el punto de vista de la trama la toma no tiene sentido ni significado. Pero en la misma película hay una toma cuya composición brillante se ha hecho famosa; hay un vaso con veneno en el primer plano; en el centro una mujer agoniza como resultado del veneno y en el fondo está la puerta por la que entra Kane, que es la razón por la que rila ha intentado suicidarse.

Técnicamente hablando, las distintas clases de tomas se clasifican de la siguiente forma:

PRIMER PLANO (*Close-up*): toma a corta distancia.

PLANO MEDIO CORTO (*Close shot*): posición a mitad del camino entre medio y primer plano.

PLANO CERCANO DOBLE (*Tight two shot*): cabezas de dos personajes.

PLANO CERCANO TRIPLE (*Three shot*): grupo de tres actores.

PLANO MEDIO (*Médium close shot* o *médium close*): una de las designaciones más frecuentes en un guión.

PLANO AMÉRICANO (*Médium long shot* o *médium shot*): a mitad de camino entre un plano total y un plano medio.

PLANO GENERAL LEJANO (*Long shot*): toma entera y general de un decorado o paisaje completo.

PLANO TOTAL: (*Fullshot*): toma que incluye a los personajes de cuerpo entero.

CARRO (*Moving shot, dolly shot, trucking shot* o *traveling shot*): toma en la que la cámara se mueve, en general junto con el sujeto.

ALEJAMIENTO: (*Dolly basck* o *pull back*): la cámara se aleja del actor o del objeto.

ACERCAMIENTO (*Dolly in*): la cámara se mueve hacia el actor o el objeto.

CONTRAPLANO o CONTRACUADRO (*Reverse angle*): toma hecha enfocando la miara en la dirección opuesta a su posición anterior.

TOMA SUBJETIVA (*Point-of-view shot* o *P.O.V.*): la cámara enfoca según el campo visual del actor.

PANORAMICA (*Pan*): lento deslizamiento de la cámara alrededor de su eje para

una vista panorámica.

PANORAMICA HACIA ARRIBA o HACIA ABAJO (*Pan down* o *up*): la cámara sube o baja junto con el sujeto.

PANORAMICA Y ACERCAMIENTO (*Pan to*): dirección de la cámara para seguir un movimiento a través de un decorado o para dar una visión panorámica del decorado y luego enfocar al personaje.

TOMA DE ARCHIVO (*Stock shot*): toma filmada con anterioridad.

PROYECCIÓN FRONTAL (*Front proyection*): Toma en que se filma la escena real con otra proyectada como fondo.

CUADRO COMPUESTO (*Split-screen*): imágenes de dos o más cámaras filmadas o transmitidas simultáneamente en un fotograma.

ZOOM (*Zoom*): cambio de una longitud focal de la lente de plano lejano a plano cercano o viceversa.

INSERTO o DETALLE (*Insert*): usualmente en un primer plano de objeto insertado para explicar un segmento de la acción.

Cada tipo de toma puede mostrarnos un ensamble de hechos distinto para revelar información. El plano general lejano nos puede mostrar el total de factores, el decorado completo, toda la gente y sus acciones. Pero se los ve desde lejos, de modo que los detalles no tienen claridad.

El plano total nos acerca más. Todavía puede reunir todos los factores del decorado, objetos, accesorios, actores y sus acciones.

El plano americano no muestra el total sino sólo una acción. Sólo exhibe parte del decorado; no muestra a todas las personas sino sólo a algunas. En el momento en que perdemos la representación del total la cámara apunta a ciertas partes como si estuviera diciendo: esto es lo importante. El total es sencillamente una imitación de la vida. Pero en esta etapa empieza a trabajar el principio de selección. Podemos ensamblar factores de distinto significado.

Por ejemplo: un jinete, su caballo, un jugador y la línea de meta en el fondo.

O un policía, un bandido y un cerrojo roto.

El plano medio corto apunta al detalle. Puede ser parte del decorado, como el agujero de bala en una pared, o inclusive parte de un objeto, como un neumático desinflado, o un accesorio, como una carta o el nervioso golpeteo de los dedos de un actor.

Aún más cercano es el semi primer plano o plano cercano doble. Se lo usa cuando se quieren mostrar los rostros de dos personas. Y por fin tenemos el primer plano. Aquí llevamos la expresión de un actor a la última fila de espectadores de la sala de

cine más grande, hecho que ha popularizado al cine como un arte democrático. El teatro real exhibe la expresión del actor sólo para los asientos más caros.

El propósito de un carro o «traveling» es seguir el deslizamiento de nuestro interés sin interrupción, es decir, sin cambiar de una toma a otra, esto confina el uso del carro a casos en los que en verdad tenemos un desplazamiento del interés que la cámara puede seguir.

Puede significar que la expresión del rostro de un actor se hace de repente más interesante que el grupo de gente o el decorado del fondo. Puede significar que el interés se desplaza de un objeto simple al decorado entero. O que el interés permanece en una persona que se mueve. En ese caso la cámara puede moverse con ella. Pero en cualquier caso el movimiento de la cámara debe depender de los acontecimientos del relato y no de la imaginación del director.

En el mismo principio rige el uso de la toma panorámica. No deberíamos pasar de un objeto a otro a menos que hubiera una razón para ello. Podemos desear pasar de un grupo de gente a otro. O el director puede creer necesario mostrar el decorado mediante una toma panorámica. Para este propósito puede hacer que un actor cruce el ambiente y seguirlo con la cámara, mostrando de esta forma el decorado. Pero el cruce del actor debe tener significado. A veces la caminata en sí es importante. La forma de caminar de Charles Laughton como *Enrique VIII* representaba una caracterización definida. El peligro de una panorámica, como el de un carro, es que son lentos. Es mucho más rápido pasar de una toma a otra. Así que sólo se los debe usar si en realidad siguen un desplazamiento de interés.

Se debe comprender que cada toma es una cosa en si en tanto que el relato representa un flujo continuo. La división en tomas tiende a cortar la narración, aunque deseamos obtener una continuidad fluida.

Hay motivos para que el cambio de una toma a otra no deba ser demasiado grande. Si empezamos con un plano general lejano mostrando a alguien que entra a una habitación, no debemos seguir con un primer plano. El cambio es tan grande que dificulta la conexión. En cambio debemos aproximar la cámara en dos o tres tomas de acercamiento. Así, proporcionamos un sentimiento de acción intensificada (que de paso corresponde al desarrollo de la mayoría de las escenas: crecen en intensidad). El proceso inverso tiene el efecto de devolvernos del detalle al ambiente. Proporciona el sentimiento de las circunstancias en las que ha sucedido una escena.

La acción contribuye a un conexión fluida. Apenas nos damos cuenta que hemos visto dos tomas distintas si la primera muestra el comienzo de una acción y la siguiente su continuación. Una persona que empieza a levantarse de una silla en una toma y termina esta acción en la siguiente representa un excelente enlace. Inclusive el encendido de un cigarrillo conectará dos tomas. La razón es la anticipación que lleva a nuestra percepción fluida al completamiento de la acción. La anticipación trabaja

aun más fuertemente al conectar dos tomas si no hay acción. Es suficiente que una persona mire en cierta dirección. Anticipamos que algo ha sucedido allí y que la próxima toma mostrará este acontecimiento.

Ya que una toma sigue a otra, los siguientes recursos son los que se emplean pura la demarcación:

FUNDIDO DE APERTURA (*fade-in*): la lenta aparición de la imagen en la pantalla. La mayoría de las películas empiezan con un fundido de apertura de negro. En el curso del filme generalmente se los usa también para indicar el fin de una secuencia, división similar a los capítulos de una novela.

FUNDIDO DE NEGRO (*fade-out*): la lenta desaparición de una imagen al final de una secuencia o de la película.

SOBREIMPRESIÓN o FUNDIDO ENCADENADO (*dissolve to*): una mezcla gradual de una escena y la siguiente, usada cuando tiene lugar un período de tiempo o cambio de lugar decisivo. La división que crea este recurso es menos marcada que la del fundido de negro y no indica una interrupción del flujo de hechos.

FUNDIDO RÁPIDO A (*wipe to*): rápido reemplazo de una escena por otra en transición. CORTE A (*cut to*): un cambio directo de una escena a la siguiente. Al ser tan rápida la transición no se pierde tiempo. Pero también significa que no ha transcurrido tiempo. Por eso no sería apropiado este recurso para mostrar cómo un hombre camina hasta la puerta y luego cortar a una toma en la que la abra, porque habría necesitado varios segundos para atravesar la habitación. Pero sería correcto hacerlo empezar abriendo la puerta y cortar a una toma inversa en la que completara la acción.

COMPAGINACIÓN o MONTAJE (*montage*): es casi imposible dar una definición concisa de montaje. Hay demasiadas opiniones diferentes sobre su uso. Pudovkin decía que el cine no fue arte hasta que se inventó el montaje. Eisenstein concebía a toda la película como un montaje. Los rusos lo usaron mucho para la yuxtaposición simbólica. En Hollywood al montaje se lo usa primariamente para comprimir desarrollos demasiado extensos en escenas totalmente argumentales. En la totalidad, las tomas elegidas para el montaje deben ser expresivas como para proveer información y además deben adaptarse al estilo de la película: incidentes graciosos en una comedia, emotivos en una historia de amor, emocionantes en una película de acción. El montaje es una ayuda para el desarrollo del relato pero no tiene fuerza dramática propia. Las escenas pasan con tanta rapidez que el espectador no tiene tiempo para hincarles los dientes.

El empleo de estos recursos técnicos no es tanto labor del escritor como del

montajista o compaginador. Aunque la mera mención de estos nombres inspira una admiración temerosa al novicio que cree que el dominio de estos términos lo convertirá en guionista, son de importancia menor para el conocimiento de la técnica del guión.

EXT. o INT. denotan que la escena tiene lugar en un decorado exterior o interior. Aunque se puede filmar dentro de un estudio en el que se ha construido un jardín o un balcón, la diferenciación es primariamente significativa para el cineasta.

DÍA O NOCHE, sin ninguna forma intermedia como amanecer o crepúsculo, son de uso arcaico. El guionista, en los pasajes descriptivos, indica los matices bajo los encabezamientos de toma.

El siguiente texto ejemplificando un guión para cine y uno para TV demuestran que los aspectos externos se han vuelto idénticos:

HURRICANE CARLA (TV)

FUNDIDO DE APERTURA

1. INT. GUARDIA COSTERA, «CENTRO DE BÚSQUEDA Y RESCATE» - PLANO TOTAL - DÍA:

Una habitación funcional, con un equipo de radio de onda corta, teletipos, mapas, instrumentos. Hay una tensa actividad. Una teletipo suena constantemente. Uno de los TELÉFONOS SUENA. El subteniente

WINSLOW, 29 años, levanta el auricular.

Sub. WINSLOW: Guardia Costera, Miami… Correcto, almirante. Es demasiado pronto para determinar la dirección precisa, pero está tomando velocidad. (*pasa la teletipo al alférez*) Sí, señor. Ya hemos advertido a todas las embarcaciones en el estrecho de Florida.

LA CÁMARA PANORAMIZA al operador de radio, BOB PERKINS, 34 años, que entra en contacto con un barco.

BOB: Yate «Magnolia», aquí Guardia Costera, Miami, cambio.

2. EXT. YATE DE LUJO «MAGNOLIA» - PLANO GENERAL LEJANO - DÍA.

Pese el acercamiento del huracán, el hermoso y elegante yate de 150 metros está aún bajo un cielo soleado. Desde lejos, el costoso yate de placer no parece mayor que una conchilla en la inmensidad del mar, una minúscula burbuja que atraviesa las aguas remolineando de horizonte a horizonte.

VOZ DE BOB (*filtro*): «Magnolia», ¿me escuchan?, cambio.

3. INT. YATE, CABINA DE RADIO - PLANO MEDIO - GARY - DÍA.

Bajo la insignia «MAGNOLIA» VEMOS A GARY junto al equipo de onda corta, su rostro ojeroso refleja tensión.

GARY: «Magnolia». Adelante, Bob.

VOZ DE BOB (*filtro*): Se acerca un huracán a 12 millas por hora.

120. PRIMER PLANO - INSPECTOR.

INSPECTOR: Es más fácil para usted, coronel, proteger una fortaleza. No tiene que patrullar toda una ciudad.

VOZ DEL CORONEL (*fuera de escena, off*): ¿Canceló usted todos los permisos?

121. PRIMER PLANO - INSPECTOR.

INSPECTOR: Aun así no tengo suficientes hombres para proteger cada edificio.

122. PLANO MEDIO PANORÁMICO - CORONEL, CAPITÁN E INSPECTOR.

Mientras la señal de «TODO LISTO» resuena y reverbera en las laderas, salen de su refugio.

CORONEL (*entrecierra los ojos al sol*): No se atreverá a colocar las bombas a plena luz.

INSPECTOR: Si espera hasta que oscurezca. (*gravemente*) tampoco nos da mucho tiempo.

CORONEL: No… es cierto… (*avanza enérgicamente*) Sería más sencillo tratar de… de… (*disminuye*) de encontrar una aguja en un pajar.

123. PLANO CERCANO TRIPLE - INSPECTOR, CAPITÁN, CORONEL.

INSPECTOR: Quizás el capitán pueda obligarlo a actuar antes de la medianoche. El chantajista puede esperar hasta que su plazo haya terminado. (*al coronel*) y el capitán prometió hacerlo caer.

4. LA ESCENA

La escena es la subdivisión que sigue al espacio total de la película. Su longitud no está determinada por necesidades físicas sino sólo por las exigencias del relato. Se puede componer de muchas tomas o sólo de una o dos.

El relato es un flujo ininterrumpido de acontecimientos. Pero las escenas de una película sólo representan ciertos hechos de esta corriente continua. Debemos pensar que una película es una narración de la cual se cuentan ciertos hechos y no se cuentan otros. Los que se cuentan están contenidos en las escenas, los no contados suceden entre escena y escena.

La escena se puede definir como una sección del total del relato, en la que ocurren ciertos acontecimientos. Todos ocurren en un determinado lugar y en un tiempo determinado. De modo que espacio y tiempo son elementos de importancia mayor en el cine.

El novelista no se encuentra sujeto al espacio ni al tiempo: puede retroceder y avanzar en una frase; o al describir los pensamientos de uno de sus personajes puede llevarnos a muchos lugares sin definir una escena.

El teatro, en cambio, está íntimamente ligado a la concepción de la escena. Pero su número de escenas es tan limitado que tiempo y espacio no tienen una gran influencia. Demos por supuesto que el teatro clásico tiene entre tres y cinco escenas y que la película promedio tiene alrededor de treinta: de inmediato vemos que tiempo y espacio ganan nueva importancia en el cine ya que sus efectos se multiplican.

Una escena en el cine no está limitada por las acciones de su contenido, ni por sus entradas y salidas de actores, sino por un cambio de lugar o un período de tiempo.

Con respecto al tiempo, deberíamos considerar sus dos aspectos en el cine: el tiempo transcurrido en una escena y el lapso entre escenas. El tiempo que transcurre en una escena es idéntico al tiempo real, pero el lapso entre escenas es indefinido.

En vista de la nueva significación del tiempo y el espacio en el cine, examinaremos cada factor por separado.

ESPACIO

El importante papel que tiene el espacio en el cine es resultado del hecho que la cámara puede ir a cualquier lugar del mundo. Sin retardo puede mostrar una escena en África seguida por otra en Asia. Puede mostrar una escena en un aeroplano y la siguiente en una mina de carbón bajo la tierra.

El teatro está limitado en este aspecto. No puede ir a los lugares donde suceden ciertos acontecimientos, sino que debe intentar llevar estos acontecimientos a lugares donde se los pueda representar sobre el escenario. La cantidad está limitada por las restricciones técnicas y las dificultades de desplazamiento de la escenografía. Dado que no puede ir a los lugares donde es probable encontrar a cierta gente sino que debe forzar a este gente a aparecer en una cantidad limitada de decorados, sus entradas y salidas tanto como la línea total del relato a menudo parecen artificiales.

El cine es libre en este sentido. Pero nuestra alegría por estas inmensas posibilidades pronto se opaca ante la pregunta: ¿a dónde debemos ir con la cámara?

Como en la decisión sobre la elección de tomas, podemos decir que debemos ir a aquellos lugares donde ocurra algo importante. Si no lo nacemos, puede resultar molesto hacer referencia a algún hecho importante que ha ocurrido en otro lugar sin mostrarlo en realidad. Ésta es una diferencia vital entre el cine y el teatro. Muy a menudo ciertos hechos (por ejemplo una disputa entre dos oponentes) pueden darse sin necesidad de un lugar definido.

En ese caso el escritor se enfrenta al problema de elegir el lugar correcto para este acontecimiento.

La libertad para ir a cualquier lugar da como resultado la exigencia de realizar la mejor elección. Debemos comprender que hay ciertas características conectadas con el lugar. Estas características afectan a los eventos que allí ocurren. En consecuencia la elección correcta del lugar significa que estas características se suman a los hechos; una elección de lugar indiferente significa que ellas no tienen relación con los hechos, y una incorrecta elección del lugar significa que los contradicen. De hecho, encontramos elecciones de lugar indiferentes en la mayoría de las películas mediocres e incorrectas en las películas malas. El buen cine, por su parte, hace de las correctas elecciones de lugar una contribución esencial a los valores del relato.

En «Nacida ayer» (*Born Yesterday*), William Holden comienza a enseñarle a Judy Holliday las obras de la democracia. La obra teatral sólo podría dramatizar sus esfuerzos mediante diálogos y accesorios, los libros que él le dio para leer. Pero al comenzar la película el hábil maestro George Cukor mostró realmente a la pareja entre los monumentos de la democracia, tales como la estatua de Lincoln y la cúpula del Capitolio. Así representó visualmente la lección. Sin embargo George Cukor me expresó que para no interrumpir la cohesión de un drama, la obra teatral debe conservar desde el principio un equilibrio apropiado.

Las características del espacio son:

• el *tipo* (por ejemplo: oficina, choza, hospital)

• la *clase* (lleno, nuevo o económico)

• el *propósito* (museo de arte: para exhibir obras pictóricas; fábrica: para manufacturar mercaderías; presidio: para encarcelar gente)

• la *relación con una o más personas* (A quiere comprar cierta casa; B espera en la biblioteca de su enemigo; el vestidor de la heroína)

• la *ubicación* (restaurante en una localidad veraniega; cabana en el desierto; cuarto de hotel en San Francisco)

Cada una de estas características puede afectar en mucho a una escena.

El tipo de lugar puede influir sobre la acción. Por ejemplo: la amputación de una pierna a bordo de un pequeño bote.

La clase de lugar puede caracterizar a los propietarios: moblaje de mal gusto, que indicaría riqueza recientemente adquirida.

Con respecto a la determinación del lugar encontramos que una conferencia de negocios debe realizarse en una oficina y que el trabajo debe hacerse en una fábrica. Pero más allá de esto la determinación del lugar no tiene efecto sobre el espectador. Durante mucho tiempo se pensó que la inserción de escenas en un club nocturno ayudaría a entretener al espectador de cine. Es real que el propósito de un club nocturno es entretener a sus clientes. Pero no es lógico sacar la conclusión de que una escena en un club nocturno tendrá el mismo efecto sobre el espectador de cine.

La contradicción entre la determinación del lugar y el hecho es a menudo divertida. Supongamos que dos personas tratan de hablar de negocios en un tren subterráneo repleto de gente. El propósito del subterráneo es llevar a la gente a su destino, no otorgar privacidad. Esta contradicción puede dar como resultado muchos incidentes divertidos, ya que los dos hombres de negocios están tratando de que no los molesten mientras los demás pasajeros interfieren su conversación. Otra contradicción: una vaca en una cocina, en lugar de estar en el establo.

La relación entre un lugar y una persona puede poner toda una escena balo una luz distinta. Por ejemplo: un detective bebe algo en un bar. Si sabemos que este bar pertenece a un bandido la escena cobra significado.

La ubicación puede ser importante no sólo en sí misma sino también en relación con la ubicación de otro lugar. El amante puede estar en Nueva York y su novia en San Francisco o pueden vivir en casas contiguas. Si un hombre se desplaza de un lugar a otro la ubicación de los dos lugares nos permite comprender la distancia que hay entre ellos y en consecuencia la hora aproximada a la que podemos esperar su llegada. Esto puede ser importante ya que esto puede tratarse de una hora, una semana o un mes.

Conociendo estos factores sobre el espacio debemos aprender a aplicarlos en el relato.

Elijamos un lugar para la siguiente escena: un hombre informa al padre de una joven que su hija se acaba de fugar con alguien a quien el padre desprecia.

Elección de lugar indiferente: la oficina del padre. El lugar no tiene relación con la escena. Como consecuencia la escena dependerá enteramente del diálogo.

Elección de lugar correcta: la calle frente a la casa del padre. El hombre llama al padre a la ventana y le informa que su hija ya no está en la casa. En toda la escena, la casa, de la que ha huido la hija, permanece como mudo testigo (*Otelo*, Acto I).

Aquí hay otro ejemplo: se le informa a un padre que el conductor que atropelló a su hijo con el automóvil y huyó es su vecino. Esta información puede recibirla:

a) en el departamento de policía, donde se acentuará el aspecto de procesamiento criminal.

b) en el hospital, donde el niño está siendo sometido a cirugía de urgencia enfatizándose de este modo el impacto emocional en el padre.

c) en el patio trasero de su casa, desde donde a través del cerco ve a los hijos de su vecino jugando alegremente mientras su propio hijo agoniza.

En todos los casos el diálogo puede ser el mismo. Sin embargo proyectará un contenido diferente. Inclusive se puede mostrar el padre de espaldas a la cámara; el espectador entenderá de todos modos los pensamientos que pasan por su mente. Su rostro no necesita expresar sus emociones: gran parte del peso no recaerá sobre el actor sino sobre el lugar.

Sabemos que el teatro tiene telones, seguidores, decorados, asientos. Sabemos que el salón de entrada de un hotel tiene un mostrador de informaciones, cabinas telefónicas, varias salidas y ascensores. Si se elige correctamente el lugar para la acción de una escena estos accesorios u objetos pueden ser utilizados activamente en la escena. El beneficio es doble: primero, ganamos material agregado para la escena, y segundo, logramos una realización más vivida del lugar si los accesorios u objetos son típicos. Dijo Goethe: «El sentimiento vivido de las circunstancias y la facultad de expresarlo; esto es lo que hace al poeta».

La famosa escena del barbero en *El gran dictador* de Charlie Chaplin representó tanto una correcta elección de lugar como una plena explotación de sus valores. El barbero es una necesidad muy humana que contrasta con los modales presuntuosos y sobrehumanos de los dictadores. Habiendo ubicado la escena en este lugar Charlie Chaplin hizo uso del hecho de que las sillas del barbero pueden enroscarse cada vez más hacia arriba. Así obtuvo un efecto casi filosófico para su trama.

Es obvio que la realización y el sentimiento del lugar dependen más de la explotación de los factores a él asociados que del realismo con que se construye el decorado. Sin embargo este realismo es necesario porque la cámara ha destruido el «símbolo sustituto» del teatro. En siglos anteriores era suficiente colgar un telón del escenario para representar una pared; una silla podía representar una fuente; un banco, una cama. La imaginación del espectador transformaría en realidad estos símbolos. Desde el cine esperamos más realismo porque el ojo preciso de la cámara nos da una representación fotográfica del mundo.

Pero no debemos sacar la conclusión de que los decorados muy elaborados ayudan a realzar los valores dramáticos del cine. Por el contrario, atraen la atención y nos distraen de la historia. Ellos solos no son interesantes porque no tienen vida. Sólo interesan en tanto caracterizan a los seres humanos que viven o actúan en ellos.

Algunos lugares tienen atmósfera y otros no. Artistas como Ingmar Bergman han evocado con maravilloso éxito el clima de un ambiente. Capturar la atmósfera de un lugar va más allá de la mera técnica: tales conceptos son demasiado volátiles para definirlos. Pero de cualquier modo se puede comprobar que un lugar usado o frecuentado por un grupo o clase caracterizado de gente puede tener atmósfera o carecer de ella. Por ejemplo: un lugar que vende utensilios para pescadores que lo han sido durante toda su vida tiene atmósfera. Pero si sólo es parte de una gran tienda y vende utensilios a empresarios que van de pesca los domingos es probable que no tenga atmósfera.

TIEMPO

En el examen del espacio nos guiaban las apariciones concretas y los hechos materiales. Pero ahora debemos estudiar un elemento que es completamente abstracto. El tiempo es invisible y esto ha llevado a muchos guionistas a pensar que se lo puede desatender. Pero el tiempo, aunque invisible y abstracto, tiene muchas maneras concretas de ayudar o dañar a la narración fílmica.

La diferencia fundamental entre el espacio y el tiempo es que el espacio se mantiene más o menos igual, en tanto que el tiempo nunca permanece igual, ni siquiera durante un segundo. El dormitorio es el mismo luego de un día o una semana pero el tiempo ha avanzado a cada minuto. Ya que el lugar en general permanece constante durante toda la película, representa un principio de conexión en tanto que el tiempo, que siempre avanza, representa el movimiento y cambio hacia adelante.

Por otra parte podemos tener muchos lugares distintos separados por distancias. No importa cuán grande sea la distancia entre los lugares, el tiempo es el mismo para todos ellos en un momento dado. El período de una hora es el mismo en todos estos lugares distintos. Y ya que el tiempo es idéntico para las distintas ubicaciones, representa un excelente medio para ligar lugares dispersos.

Esto significa que una acción que ocurre en un determinado momento en un lugar puede estar en relación con un hecho que sucede al mismo tiempo en otro lugar. El medio de conexión es la identidad del tiempo. Por ejemplo: una esposa flirtea con un joven aviador en su casa mientras su marido recita Hamlet en el teatro.

El tiempo transcurrido permanentemente y su movimiento es siempre hacia adelante. El novelista puede describir con libertad hechos que sucedieron en el

pasado o que sucederán en el futuro. Pero se supone que las escenas de una película representan un movimiento hacia adelante.

Este flujo se puede alterar con el uso de tomas sobre el pasado (*flashbacks*) y ahora también por la relativamente actual innovación de tomas sobre el futuro (*flashforvards*). Una exposición rápida debería marcar el regreso o salto en el tiempo. Ambos deber ser manejados con habilidad para no confundir al auditorio. Las tomas sobre el pasado prolongadas tienden a retardar la progresión dramática; el salto de tiempo inmotivado probablemente desconcierte al espectador, rompiendo así la ilusión de su participación en la vida de los personajes. La pérdida resultante no se compensará con la admiración por los brillantes efectos en la pantalla.

El tiempo total representado por el relato en cine es ilimitado. Puede variar de dos horas a doscientos años. Pero se debe comprender que dentro de cada escena un segundo de tiempo transcurrido representa un segundo del tiempo real. Una escena que dura cinco minutos representa cinco minutos del tiempo real. En otras palabras, una película que cubre en dos horas un período de 200 años sólo nos muestra dos de los miles de horas contenidas en este largo espacio de tiempo. El resto está contenido en el lapso entre escenas.

En tanto que el tiempo transcurrido en una escena es idéntico al tiempo real, en la fracción de segundo necesaria para pasar de una escena a otra podemos incluir un período de cinco o diez años.

Esto significa que una escena que dura demasiado parecerá lenta porque así lo parecerá el flujo ininterrumpido de tiempo en comparación con los períodos que podemos atravesar en el lapso entre escenas. El guionista puede interrumpir una escena interponiendo otra y luego volver a la primera. Pero debe comprender que entre tanto el tiempo ha avanzado. No puede retomar la primera escena donde la había dejado, sino que debe tomarla en un momento posterior que como mínimo represente el tiempo que pasó en la escena interpuesta. Puede ser incluso más largo, ya que no se determina el tiempo que pasó entre las escenas.

La longitud del lapso transcurrido entre escenas tiene efecto sobre el relato. Uno de los efectos esenciales del paso del tiempo sobre nuestras mentes es el hecho de que nos hace olvidar. Cura las heridas, nos hace sonreír ante las iras pasadas. Una hora después de haber sido insultados aún estamos furiosos.

Un año más tarde podemos haber olvidado por completo el incidente. Si dos escenas están separadas por un lapso de un día, todos los hechos de la primera todavía están representados clara y vívidamente en la mente del espectador tanto como en las de los actores. Si ha pasado un año durante el cambio de una escena a la otra, los hechos están todavía muy presentes en la mente del espectador porque para él ha pasado sólo un segundo, pero no así en las mentes de los personajes representados en la historia. Para ellos el largo lapso ha borrado el efecto

momentáneo de furia, alegría o tristeza. Sólo las emociones y situaciones fundamentales pueden sobrevivir a un largo período de tiempo.

Una película con largos períodos de tiempo entre escenas se torna épica en lugar de dramática. Sólo esporádicamente puede hacerse dramática, es decir, en aquellos grupos de escenas que no estén separados por largos intervalos temporales.

Hemos hablado de la determinación de un lugar, pero con respecto al tiempo deberíamos hablar de su uso habitual. Las 24 horas del día se dividen en ciertas secciones que habitualmente se usan de un modo determinado. El día se usa para trabajar y otras actividades normales, el anochecer para descanso y placer, la noche para dormir. Esta rutina es universal para toda la humanidad. Así que conforma una base excelente para los efectos dramáticos, en especial si se la contradice.

Por ejemplo: un hombre está dormido en su cama por la noche. Su acción es normal. Pero si un hombre está durmiendo durante el día su acción contrasta con el uso habitual del tiempo. Esta discrepancia puede indicar que trabaja en horario nocturno o que se retrasó durante la noche por algo especial.

Otro ejemplo: un hombre quiere informarle a otro novedades de suma importancia. Si hace su visita durante horas de oficina nada hay que muestre la importancia específica porque la hora es normal para tales propósitos. Si el escritor quiere destacar la importancia del mensaje, tendrá que hacerlo mediante el diálogo solamente. Pero el escritor experimentado elegirá la noche como momento apropiado. Si el hombre irrumpe en una casa por la noche y despierta al otro, debe tener un mensaje muy importante. De lo contrario no habría sido necesario perturbar el sueño del otro. No necesitamos ni una palabra de diálogo para destacar la importancia del mensaje.

Un empleado sentado en su oficina durante el día representa una acción normal. El mismo empleado en la misma oficina por la noche representa una discrepancia. Algo anda mal: o se está poniendo al día con su trabajo o quiere falsificar unas cifras o está tratando de confundir a una computadora, como Peter Ustinov en «La máquina de hacer millones» (guión de Ira Wallach y Peter Ustinov).

Una escena de celos puede tener lugar en cualquier momento no definido.

Pero si la mujer celosa se queda despierta la mayor parte de la noche hasta que el hombre regresa de alguna parte no explicada, el tiempo se agrega pesadamente a la pelea.

Todas las acciones requieren tiempo. Todos los desarrollos necesitan cierta cantidad de tiempo. Todos los logros implican un cierto lapso. Hornear una torta o hervir agua requieren cierta cantidad de tiempo. Y si uno encuentra el agua hirviendo sabe que se debe haber estado calentando durante algún tiempo. La medida del tiempo contenido en una acción depende de la clase de acción. Algunas requieren más, otras menos. Esto significa que uno puede suponer cuánto tiempo ha pasado si

ve la consumación de una acción.

En un guión mío un pedido de auxilio llamaba a varios barcos a socorrer a un bote pesquero. El límite de tiempo estaba definido por el bote que se hundía. El tiempo requerido para llegar hasta los sobrevivientes podía ser mayor que el disponible. El suspenso estaba contenido en esta pregunta: ¿llegará a tiempo para salvar a los náufragos alguno de los barcos?

Casi todas las películas de acción contienen este problema: ¿llegará a tiempo el héroe para salvarlo todo? Por ejemplo: un saboteador quiere volar una represa, Debe colocar la dinamita y preparar la explosión. El protagonista debe llegar a la represa. ¿Qué acción demandará menos tiempo? El mismo problema existe cuando un tren corre hacia un puente minado mientras un empleado del ferrocarril se lanza a correr por los rieles para advertir al maquinista. O cuando un jinete que se ha retrasado corre al establo mientras los otros ya están montados y Listos para partir.

Así, el tiempo tiene efectos muy poderosos sobre el relato.

EXPOSICIÓN DEL LUGAR

Cada escena ocurre en cierto lugar y en cierto momento. De esto podemos deducir la regla de que el espectador debe conocer el espacio y el tiempo de una escena.

La omisión de esta exposición impediría nuestra comprensión de la escena, ya que ignoraríamos dos factores que son vitales. También estaríamos privados de todas las ventajas con que espacio y tiempo pueden contribuir a la escena si no fuéramos capaces de reconocerlos.

De modo que la exposición del espacio y del tiempo se torna un problema esencial para el cine. El novelista puede con pocas palabras identificar el lugar donde algo sucede. Por ejemplo: «Fue al museo». «Durmió en la casa de Juan». El teatro no cuenta con medios directos para exponer el espacio y el tiempo en sus escenas. Pero el programa nos informa exactamente dónde y a qué hora sucede cada escena. «Acto 1. El comedor en la casa del señor Clayton. Acto 2. Unas horas más tarde. Acto 3. Salón de belleza de Evelyn».

A excepción de los títulos, apenas usados en la actualidad, el cine carece incluso de esta primitiva forma de exposición. Más aun, encontramos que la película promedio tiene alrededor de treinta escenas comparadas con las tres, cuatro o cinco de la obra teatral. Es obvio que cualquier clase de exposición ocupa lugar. Si tenemos que exponer el espacio y el tiempo para alrededor de treinta escenas, el espacio disponible para la película empieza a consumirse ante nuestros ojos. Es natural que muchos escritores, en su desesperación o por falta de conocimiento de las exigencias del cine, descuiden la exposición del espacio y el tiempo.

Investiguemos, entonces, la forma de exposición. Se nos puede brindar la información por anticipado, al comienzo de la escena o más tarde en el curso de la misma. Cada uno de estos métodos es practicable en tanto conozcamos el efecto de este sentido del tiempo sobre el relato y el espectador.

En el primer caso se prepara por anticipado el lugar donde ha de ocurrir cierta escena. Cuando llegamos en verdad a esta escena ya sabemos dónde está ocurriendo. Por ejemplo: un hombre le dice a otro: «Vamos a la casa de Juan». El efecto de preparación del espacio sobre el espectador es el de despertar el interés. Los espectadores esperan que se les muestre un lugar para el que se los ha preparado.

Se pueden usar varios métodos para exponer el lugar al comienzo de una escena. En la mayoría de los casos es fácil identificar el decorado. Todo lo que el director tiene que hacer es mostrar el decorado completo en un plano general al comienzo de la escena. Si un accesorio o un objeto son lo bastante típicos, se los puede usar para exponer un lugar. Un menú puede identificar a un restaurante. Una fotografía con una inscripción puede identificar la casa de un amigo. Instrumentos quirúrgicos pueden identificar un hospital. Tal identificación es especialmente útil si por razones económicas sólo se construye parte del decorado.

También se puede exponer el lugar mediante el diálogo, el ruido ambiente o mediante las acciones de una persona.

Todas estas fuentes de información pueden cooperar en la tarea de exponer el espacio. Es inclusive probable que deban hacerlo pues la cámara no puede concentrarse indefinidamente sobre un accesorio o un objeto, sino que se desliza de decorado a actor o de actor a accesorio y así sucesivamente. Esto es especialmente importante porque nuestra plena comprensión del espacio no depende del conocimiento de un solo factor sino del de varios. De modo que el decorado puede exponer el lugar, por ejemplo, una sala. Luego un accesorio como por ejemplo un precioso busto de mármol puede exponer la clase de lugar, en este caso una sala señorial; el comportamiento de un actor, tal como ofrecer de beber, puede explicar que la sala es parte de su casa. Si es necesario, se puede agregar diálogo.

Pero no es necesario exponer todos los factores acerca del espacio a la vez, ni hacerlo al comienzo. El factor esencial es la clase de lugar porque revela a la vez su propósito. La información restante puede darse cuando sea conveniente.

Esto quiere decir que podemos dar uno o dos factores con la preparación del lugar. Más tarde podemos sumarle otros exponiéndolos al comienzo de la escena y completar los detalles en el curso de la misma.

Pero el descuido total de la necesidad de exponer el espacio puede tener efectos negativos. No importa cuán interesante sea la acción de una escena, nuestra comprensión se verá obstruida hasta que sepamos dónde estamos. Si nos damos cuenta o no, despierta nuestra curiosidad. Nos preguntamos: ¿dónde estamos? El

escritor puede crear esta curiosidad reteniendo la información sobre el lugar al comienzo, pero sólo con la condición de darla más tarde.

En la película «Cabalgata», se empleó un recurso muy efectivo. Hay una escena de amor en un barco. Los jóvenes están en cubierta haciendo planes para el futuro. Al final de la escena se van, y puede verse un salvavidas que estaba detrás de ellos. La inscripción en el salvavidas es «Titanic». Esta exposición del espacio tuvo un efecto aniquilador.

EXPOSICIÓN DEL TIEMPO

Es suficiente identificar una vez un lugar, porque el lugar permanece igual. Si varias escenas ocurren en el mismo lugar en el curso del relato, sólo se hace necesario identificar el lugar la primera vez. Las veces siguientes será fácil reconocerlo. Esto significa que cada vez nos enfrentamos menos a la necesidad de exponer el lugar a medida que nos acercamos al fin de una película en tanto reaparezcan los mismos lugares. La ventaja de aquí derivada es que nuestra concentración no se divide durante la acción porque no nos distrae la exposición o la falta de exposición del lugar.

No es así con respecto al tiempo. El tiempo, que siempre cambia, debe exponerse constantemente.

La necesidad de una exposición precisa del tiempo es menos severa que la del lugar. Excepto en las tomas durante el pasado indicadas específicamente, damos por supuesto que cada escena consecutiva tiene lugar más tarde que la anterior. Nuestra única pregunta es: ¿cuánto tiempo más tarde?

Se puede responder de dos formas diferentes: exponemos el momento de la primera escena y el de la segunda en forma separada y así definimos el lapso entre ellas, o exponemos el momento de la primera escena y la longitud del lapso transcurrido antes de la segunda. Es obvio que así queda expuesto el momento en el que ocurre la segunda.

De esta manera obtenemos una relación ininterrumpida del tiempo para todas las escenas de una película.

En vista de este hecho necesitamos un punto de partida: debemos conocer el momento de la primera escena. Las modas, ropas, decorados, accesorios, ayudarán a revelar el año en que tienen lugar los primeros hechos. Si es una película histórica los trajes nos informarán acerca del período. A menudo ayuda hacer referencia a un hecho que representa un hito definido en el correr del tiempo a través de los siglos. Por ejemplo, la invención del automóvil o las guerras mundiales.

El tiempo, que es invisible y abstracto, sólo se puede exponer por medio de sus

manifestaciones prácticas.

Ya que una acción o un desarrollo siempre contienen cierta medida temporal, se puede representar el lapso por el resultado o el progreso de la acción o desarrollo. Tanto el resultado como el progreso de una acción o desarrollo son fáciles de mostrar en el cine. Al hacerlo, estamos exponiendo el tiempo.

Podemos considerar un desarrollo al cambio de día a noche o de noche a mañana. Lo mismo si se trata de un cambio de estación. Una escena en primavera y otra en otoño expondrán un lapso de por lo menos seis meses.

La evaluación del tiempo es en gran parte un proceso inconsciente. Para entender el lapso que se expone mediante una acción debemos conocer la medida de tiempo necesaria para la acción. Si un hombre dice: «iré a casa después de escribir esta carta», sabemos que no podrá haber pasado demasiado tiempo cuando llegue a su casa. Pero si un compositor dice: «estoy esperando una idea», carecemos de posibilidades de evaluar el tiempo necesario porque no sabemos cuánto necesitará.

Es importante reconocer la conexión entre tiempo y acción como un medio de exposición deseado, tanto como una consecuencia no deseada. Si sabemos que un hombre necesita una hora para llegar a su oficina no lo podemos hacer aparecer allí antes, aunque pudiera resultarnos conveniente desde el punto de vista del relato. No podemos hacer que alguien llame a un doctor y que éste aparezca en la misma escena; deberíamos interponer un período de tiempo y ubicar la llegada en la segunda escena. Esto es en particular interesante si tenemos dos acciones, cada una de las cuales expone una medida de tiempo distinta. No sería posible que dos hombres llegaran a un mismo lugar a la misma hora si hubiera implícitos dos puntos de partida distintos. Cosas como éstas a menudo representan, por descuido, serios obstáculos para la construcción del relato, y con frecuencia dan como resultado situaciones absurdas en realidad.

Si en lugar del lapso entre escenas queremos exponer el tiempo de la escena siguiente de manera expresa y directa lo podemos hacer por medio del diálogo.

La forma es semejante a la información sobre el espacio. Ya se puede preparar por anticipado el tiempo de esta escena, ya exponerlo al comienzo, ya ocultarlo hasta más tarde en la escena.

EL RITMO DEL PERÍODO DE TIEMPO ENTRE ESCENAS

En ciertos casos una acción o desarrollo que tengan lugar entre escenas nos darán una idea aproximada del lapso transcurrido. Pero hay muchos casos en los que no se menciona que haya tenido lugar una acción o desarrollo durante el cambio de una escena a otra. Quisiéramos buscar modos y medios para ubicar estos lapsos que no

son definidos en relación con los que de alguna forma hemos expuesto.

El tiempo de la primera escena y el de la última determinan el lapso total de la película. Puede ser un período de 24 horas o de varios años. Las 30 escenas se dispersan dentro de este lapso total.

Podemos representar el lapso total del relato de una película como una línea recta:

```
x_____________________________________________x
```

En esta línea podemos indicar con «x» las escenas. El espacio entre estas «x» representa el lapso entre escenas. Si fueran muy irregulares, se lastimaría nuestro sentido estético, así como nuestra comprensión se vería confundida si las escenas de la película se sucedieran a intervalos absolutamente irregulares:

```
X  x  x   x   x   xx  x x   x  x   xx   x xx x   X
```

En cambio se nos sugiere la idea de un cierto esquema. Esto no significa que en un relato que se extiende sobre un período de 30 años los intervalos entre escenas deban ser de un año cada uno. Hay distintos esquemas a seguir, y son resultado natural de la narración y de la longitud de tiempo que ésta abarca. Si el tiempo total es un período de unos pocos días puede resultar conveniente emplear un esquema de intervalos regulares. Si el período es largo podemos establecer varios bloques de escenas con intervalos iguales entre los Moques e intervalos iguales entre las escenas dentro de un bloque. Otro esquema podría incluir intervalos crecientes con regularidad entre las escenas, O puede comenzar con largos intervalos que van disminuyendo también con regularidad. Podemos incluso usar dos esquemas distintos en la misma película.

Aquí hay algunas representaciones gráficas de tales esquemas:

```
X       X        X        X        X        X
XXXX      XXXX      XXXX      XXXX      XXXX
X       X        X        X        X        X
X       X      X      X      X        X      X
XXXXX   XXX    X     X     X     XX      XX
```

Es obvio que todos estos ejemplos no agotan las posibilidades de esquemas, pero contemplan la diferencia entre el ordenamiento irregular y la impresión estética resultante de los esquemas.

Es imprescindible emplear alguna clase de ritmo para guiar la imaginación del espectador. Si él se acostumbra a determinado esquema en el primer cuarto de la película anticipará el lapso entre escenas durante el resto de la misma. Su comprensión se deslizará con suavidad.

Si el autor no establece este ritmo se enfrentará a un dilema: o emplea tanto

espacio en la exposición específica del tiempo para cada escena que ya no le queda suficiente para otras cosas, o descuida la necesidad de exponer el tiempo y sumerge así al espectador en la más absoluta confusión.

Mirando hacia atrás en nuestras propias vidas hallamos que los eventos salientes tuvieron lugar siguiendo cierto ritmo de tiempo. Hechos como el nacimiento, los primeros esfuerzos por hablar, el primer día de clases, la graduación, el primer trabajo, el casamiento, el primer hijo, dividieron el tiempo en nuestras vidas siguiendo cierto esquema. Si consideramos en medidas de tiempo a los intervalos entre estos hechos veremos que los intervalos al comienzo son mucho más breves y que van aumentando gradualmente. Los intervalos más largos están en la segunda mitad de nuestras vidas y la muerte es el hecho final.

5. SELECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Hemos aprendido por qué medios el cine revela información. Podemos ahora proceder a investigar la función de la información.

Es necesario entender que un relato es una serie de ítem de información.

El que cuenta el relato informa al oyente sobre personas y hechos.

A causa de las diferencias en sus formas, la novela, la obra teatral y el cine manejan de distinta manera su información. Aunque es difícil deducir reglas para las novelas, ya que hay tantas clases distintas, se puede decir con certeza que la novela tiene la posibilidad de dar toda la información con respecto a un relato. Esto significa que la novela puede, y con frecuencia lo hace, contarnos todo sobre sus personajes; nos puede informar sobre ellos, sus historias personales, sus pensamientos, sus acciones. Algunas novelas nos dan hasta una descripción del período, el trasfondo, la historia, las costumbres. Uno recuerda el gigantesco fresco pintado por una novela como «Lo que el viento se llevó».

En cuanto al teatro, es sólo en el diálogo donde el dramaturgo tiene cierta posibilidad de seleccionar la información que quiere transmitir al espectador: puede hacer que sus actores hablen de cosas que han ocurrido o que ocurrirán.

Pero no puede retener información sobre los hechos que ocurren en el curso de la escena que se representa.

La información del cine, en cambio, es totalmente selectiva. Por supuesto, hasta cierto punto también la novela y el teatro seleccionan la información.

Pero la selección tiene un papel más importante en el guión de cine.

Hemos visto que la cámara recorta ciertas secciones del total, seleccionando de este modo cierta información. Hemos visto que el cine no representa la totalidad de un relato sino sólo ciertas escenas: selecciona partes del relato entero. De entre la riqueza de hechos el cine elige algunos que se deben decir, otros que deben quedar implícitos y otros que se dejan sin mencionar. Siendo así, debemos aprender qué seleccionar.

Se debe comprender que la primera selección de información sólo es libre en parte: no sólo depende del juicio del escritor sino que también está determinada por los requerimientos del relato. Casí cualquier información que el escritor decida dar requerirá información adicional que podríamos describir como la necesidad de explicación. De modo que el escritor debe proporcionar suficientes factores como para dar al espectador una comprensión total del relato. Debe evitar la incertidumbre o vaguedad sobre los factores necesarios.

Dijo Aristóteles: «En tanto la trama sea inteligible en toda su extensión, cuanto

más larga sea la narración más hermosa será por su magnitud». Es obvio que si el escritor procura semejante magnitud tendrá que contar sobre más personas y hechos que si escribe un relato vacío. Sin embargo el cine le permite hacer esto, ya que no requiere información plena; mediante una selección experta, puede efectuar una narración complicada con la misma cantidad de información de la que está mal seleccionada.

Para elegir la información correcta el escritor del guión debe conocer primero la información completa sobre todos los personajes y hechos principales.

Aunque en su forma final el relato se cuente sólo en parte, el escritor no lo puede concebir así. Si lo hiciera podría elegir la información incorrecta. Su selección sería defectuosa.

Ya que el escritor de guiones no puede dar toda la información pertinente a un relato, debe elegir la que sea importante. No hay regla general para definir qué es lo importante. Varía de un relato a otro. Si se trata de un hombre que abandona a su esposa, puede ser importante saber que él no quiere pasarle dinero para su manutención, y no que a él le gusta jugar tenis. Pero en otro caso la caracterización como jugador de tenis puede ser de importancia vital. Si uno solicita empleo en una empresa de aviación deberá completar un formulario distinto al que deberá completar si abre una nueva cuenta bancaria, porque la gerencia de la empresa y el banco se interesan por distintos aspectos de una persona.

Al reducir la información total a aquella importante, el buen escritor puede hacer un relato en una cantidad de espacio menor que aquel que no es capaz de seleccionar los hechos esenciales.

Un escritor de guiones puede dar muy poca información, la cantidad de información necesaria o demasiada información con respecto a un hecho. Veremos que la cantidad correcta no es igual a la cantidad necesaria para entender una escena. Para explotar los valores de una situación no sólo debemos hacerla comprensible sino también más efectiva.

Supongamos que tenemos una escena en la que un marido informa a su esposa que quiere obtener el divorcio. Él dice que va a ver a su abogado. Sale de la habitación. Aunque el significado de esta escena es claro —lo que puede haber llevado al escritor a creer que ha dado suficiente información— la escena no es interesante. Tenemos muy poca información.

Pero supongamos que el relato nos ha dado más información sobre esta escena. Con anterioridad podemos habernos enterado de que la esposa quiere mucho a su marido. La escena cobra fuerza. Si sabemos que el marido la deja por otra mujer se introduce el sentimiento de celos. Si sabemos que la deja sin dinero para su manutención, nos molestamos ante su actitud. Si sabemos que ella está por tener un hijo sentimos pena por ella. Si sabemos que ella se casó con él contra la voluntad de

sus padres y abandonó su seguridad para estar con él nos compadecemos de ella. En el primer caso, en el que carecemos de información adicional, la escena nos deja indiferentes. Pero en el segundo caso se despiertan nuestras emociones. Sin embargo, la escena real se puede representar del mismo modo. Se pueden usar las mismas palabras, la misma acción, los mismos actores. La escena puede ser perfectamente comprensible sin toda la información adicional. Pero el espectador que posea (oda la otra información antes de ver la escena se impresionará mucho más que aquel que no la posea.

Consideremos otro ejemplo: una escena muda que de por sí es clara. Un hombre pierde 1.000 dólares en una sala de juego. Nada especial hay de interesante en esta escena. Si el hombre es millonario, bien puede perder el dinero; pero si sabemos que es pobre y que ha perdido su último dólar, surge el drama. Si sabemos que los 1.000 dólares eran para pagar una operación para salvar la vida de su hijo enfermo, se nos revela la tragedia en una escena aunque no se hable ni una palabra. Estemos seguros de esto: no es la pérdida de los 1.000 dólares lo que hace interesante a esta escena. Es la información relacionada con esta acción la que le da interés.

Tampoco es siempre necesario tener mucha información para cambiar y mejorar el efecto de una escena. A veces una palabra simple como «único» puede tener un valor dramático de importancia. Por ejemplo: una joven es asesinada en un automóvil. Unos amigos llevan la noticia a su madre. Si se nos dice que la niña era su hija nos sentimos muy apenados. Pero cuánto mayor resulta la tragedia si se nos dice que la víctima era su «única» hija.

De aquí podemos sacar la conclusión de que un relato que revela muy poca información no puede resultar interesante, conmovedor o dramático. Pero el exceso de información tiene iguales efectos negativos. Demasiada información sobre un hecho impide que éste sea inteligible. Arruina el efecto dramático.

Una vez hallada la cantidad de información correcta podemos pasar a la pregunta siguiente: ¿en qué momento del relato se debe dar cierta información?

Al comienzo de la película no sabemos nada. En el curso del relato se va acumulando información hasta que al final lo sabemos todo. O por lo menos deberíamos conocer todos los hechos esenciales.

Se puede acumular la información porque aceptamos cada factor como constante hasta que una nueva información específica libera a la anterior de su validez. Esta constancia de la información tiene dos resultados: por un lado la tarea de información es mucho mayor al comienzo del relato que hacia el final.

Como comenzamos desde cero, estamos deseosos de dar tanta información como sea posible en el comienzo. Porque el espectador es incapaz de emocionarse hasta haber acumulado cierta riqueza de conocimientos.

En consecuencia, la primera parte de cada relato se dedica a la exposición de

hechos que preparan las situaciones dramáticas que deben seguir. No es tarea fácil proporcionar toda la información primaria sin hacer que la película sea lenta o aburrida. El escritor experimentado es aquel que es capaz de solucionar con éxito este problema. Por suerte para muchos malos escritores, el espectador empieza con buena voluntad, lo que ayuda a superar el tedioso «1er. acto».

El segundo efecto de la constancia de información se podría describir de esta manera: aun cuando cierta información puede no ser necesaria hasta mucho más tarde en el relato, se la puede dar antes, ya que seguirá siendo válida hasta que se la necesite. Profesionalmente se llama a esto el «sembrado» de información. La ventaja es que se puede sembrar la información donde resulte conveniente y recoger el fruto en un momento posterior. Por ejemplo se puede establecer que un hombre se vuelve dañino cuando está alcoholizado. Si mostramos cómo otro hombre lo induce a beber en un momento posterior, comprendemos el peligro en que se encuentra el segundo hombre y así cosechamos el fruto del sembrado previo.

En el comienzo del relato el escritor sembrará tanta información como le pueda resultar útil más tarde. En la parte más tardía, en cambio, no buscará introducir nuevos factores sino que procurará emplear los que ya ha dado.

Pero a veces el escritor de guiones puede decidir dar la información en el momento preciso en que se la necesite. Esto se puede llamar revelación de información. La información sobre un factor en estrecha relación con otro puede dar como resultado un efecto fuerte, en particular si contrastan. Por ejemplo: justo antes de que un hombre se case se nos dice que ha perdido su empleo o su dinero. El efecto de esta revelación se produce por un adecuado sentido del ritmo. Si esta información hubiera sido sembrada, habría perdido su poder. Si el escritor no siembra la información o no la revela cuando es necesaria, la está reteniendo. Esto es distinto a no proporcionarla, lo cual es un error para el que no hay excusa ni propósito. Da como resultado nuestra imposibilidad de entender un acontecimiento o nuestra incapacidad para evaluar y emocionarnos porque no sabemos lo suficiente sobre los hechos.

La retención de información siempre despierta curiosidad en el espectador. Ser curioso significa estar ansioso por saber. Así, el escritor puede despertar el interés del espectador haciendo que sienta curiosidad. Pero debe ser a la vez consciente de que puede destruir nuestra plena comprensión del hecho en el momento en que tiene lugar, con el resultado de perder muchas emociones y sentimientos.

Hasta ahora hemos dado por sentado que toda la información era veraz.

Pero el relato también puede proporcionar información falsa. En principio el espectador es un alma confiada. De modo que se lo puede inducir a creer cosas erróneas. Por ejemplo: puede pensar que cierta persona es un asesino cuando esa persona es en verdad inocente. O se lo puede inducir a creer que un estafador es un

ciudadano distinguido. Pero es necesario que esa información falsa sea luego corregida por la verdadera, no importa en qué momento. Si el escritor elige el mejor momento para tal revelación puede obtener efectos muy poderosos…

Al revisar este capítulo hallamos que la selección de la información puede hacer al relato más interesante de lo que en realidad es. Dado que no damos todos los hechos sino sólo los esenciales, se hace más agudo y efectivo. Como se puede dar la información en su momento más decisivo, la sorpresa puede sacudir al espectador. Puesto que la información puede ser retenida, el espectador puede sentir curiosidad. Y ya que el espectador puede ser inducido a creer en una información falsa y que la revelación se puede dar en el momento apropiado, se obtendrá un nuevo efecto que no reside en la serie real de hechos sino en el modo de contarlos. De modo que un relato puede aparecer ante el auditorio más interesante que ante el escritor que conoce todos los factores en todo momento.

6. DIVISIÓN DEL CONOCIMIENTO

El capítulo anterior no ha agotado todas las funciones de la información.

Hasta ahora sólo hemos considerado la información que se le debe dar al espectador. Pero debemos comprender que hay distintos actores en el relato, que cada uno de ellos puede tener un distinto conocimiento sobre los hechos que tienen lugar y que su conocimiento puede ser distinto del que posee el espectador.

Esta división del conocimiento es complicada pero debe ser comprendida.

Supongamos que A mató a B. C puede haber estado presente y tiene entonces el mismo conocimiento que A. Pero D y E no saben nada. El espectador puede haber visto el asesinato y en ese caso comparte el conocimiento de A y C. O puede no haberlo visto o haber oído sobre él, y en ese caso está en igual posición que D y E.

Esta división del conocimiento multiplica las necesidades y los efectos de la información. C puede tener la información correcta, mientras que D carece de toda información y E está mal informado. Además, el espectador y C pueden tener la información correcta, mientras que E está mal informado. O bien D y el espectador pueden carecer de toda información en tanto C tiene la información correcta. O el espectador puede estar mal informado y los actores conocer la verdad. Hay más combinaciones posibles y cada una de ellas tiene un efecto determinado sobre el relato.

Si suponemos que C es detective, puede ser el único que conoce al hombre que cometió el asesinato, y todos los demás actores y el espectador desconocer al asesino. O supongamos que el asesino prepara una trampa mortal para el detective. El espectador ha visto su preparación y conoce sus planes pero el detective no. De modo que mientras camina con tranquilidad hacia la trampa, el espectador, que tiene la información, querría advertirle, y está alerta. Pero puede ser el caso que ni el detective ni el espectador sepan sobre la trampa. Luego, tanto ellos como el detective serán sorprendidos cuando éste sea atrapado.

La diferencia entre ocultar información a un actor y ocultársela al espectador podrá ser descrita así: hasta que el actor ha recibido la información sobre un hecho previo no puede comenzar ninguna acción relacionada con él. La acción es retenida hasta, que él recibe esta información. Pero la acción puede progresar aunque el espectador se encuentre en las tinieblas. Esto simplemente tiene el efecto de intensificar su curiosidad.

Podemos ver un ladrón robando un automóvil. No es posible que un actor que no estuvo presente persiga al ladrón a menos que se le haya informado sobre el robo. Si no damos esta información al actor y de todos modos actúa como si lo supiera, el

espectador preguntará: ¿cómo lo sabe?

Se puede explotar esto en otra dirección: el espectador supone que el actor no posee cierta información. Actúa como si no la tuviera. De pronto revela que todo el tiempo lo supo.

Además, un actor puede conocer cosas que el espectador desconoce. O el espectador tener conocimientos de los que el actor carece. O ambos saber lo mismo. Estas tres posibilidades dividen en tres la forma de revelar la información.

En el último caso se da la información al actor y al espectador a la vez.

Ambos pueden presenciar un hecho determinado, obteniendo así el mismo conocimiento. O se le puede contar algo al actor y a la vez al espectador.

El segundo caso (el espectador posee información de la que el actor carece) hace necesaria la revelación de esta información al actor. La desventaja y el peligro de esta revelación radican en que el espectador se impacienta cuando hay que explicarle a un actor cosas que ellos ya saben. Si hemos visto los hechos en escenas anteriores nos aburriremos durante esta revelación de información al actor. El único caso en el que esta revelación se torna interesante es cuando la reacción del segundo actor es de particular importancia. Para evitar el efecto aburridor de tal repetición de la información, el escritor buscará medios indirectos para dar a conocer los hechos a otro actor. Con frecuencia queda implícito que la información se le da al actor en el lapso entre escenas.

El primer caso, donde el actor tiene la información que le falta al espectador, contiene otros obstáculos. ¿Cómo puede el autor encontrar el modo de contarle al espectador algo que sus actores ya saben? Los actores apenas si pueden volver a decírselo entre ellos para permitir que el espectador participe de su conocimiento. A veces el escritor encuentra un actor al que todavía se le puede contar la información y a veces queda implícita en ciertos diálogos o acciones. Pero este método, a menudo, implica esfuerzos penosos.

El resultado último de la división del conocimiento es el malentendido, importante por sus efectos cómicos, sobre todo. Este malentendido no es sino el «quid pro quo» de la antigua *commedia dell'arte*. Por ejemplo: un actor puede pensar que otro es el hermano de una mujer cuando en realidad es su marido. O una víctima puede creer que le está hablando a un detective cuando en verdad lo está haciendo con el jefe de la pandilla.

La «Comedia de las equivocaciones» (*Comedy of errors*), de Shakespeare, es una serie de malentendidos que son resultados de esta división del conocimiento. Si el espectador comparte el error, el efecto sólo se produce al revelarse la verdad. Pero si el espectador conoce la verdad mientras que el actor vive en el malentendido, puede gozar de la situación. La película «Bésame y verás» (*Kiss and Tell*) se basa casi en su totalidad en el malentendido. Los padres creen que su hija se encuentra embarazada

cuando ella en realidad está ocultando a su amiga casada.

Los efectos cómicos por malentendidos ocurren con frecuencia. Podemos creer que un actor está hablando de su mujer cuando en realidad está hablando sobre su caballo. La mayoría de las risas que despiertan los comediantes de vodevil son resultado del malentendido, posibilitado por la división del conocimiento.

La división del conocimiento requiere la atención total del escritor. Si se la maneja con corrección obtenemos nuevos efectos que hacen al relato más interesante de lo que en realidad es.

7. LOS NUEVOS ESTILOS PARA ESCRIBIR GUIONES

Al investigar las características básicas de la forma cinematográfica llegamos a las concepciones de espacio, imagen y sonido, medios de expresión, ampliación y composición, la escena con sus componentes de espacio, tiempo y lapso entre escenas, selección de la información y división del conocimiento.

La enumeración de estos factores es suficiente para probar que el cine es una forma nueva y original de narrar, tan distinta de las otras como la ópera lo es del cuento o la obra teatral de la novela. Por lo tanto debemos dejar de considerar a esta nueva forma una ligera variación respecto de las formas existentes para narrar. En lugar de cargarla con reglas y prejuicios de las otras artes debemos concederle vida y forma independientes. Para destacar más aún este punto puede ser conveniente comparar las características físicas de las tres formas principales de narrar.

A veces sus semejanzas son sobreestimadas, entonces se exageran sus diferencias. Hay un escaso número de escritores que están familiarizados con cada uno de estos tres medios. La preferencia de un escritor por una forma particular no da necesariamente como resultado su mayor experiencia en el manejo de uno u otro medio. También está determinada por su temperamento, que puede preferir una forma específica.

La tabla que damos más adelante facilita una clara evaluación de las diferencias entre las tres formas. Aunque esta tabla sólo tiene en cuenta las características físicas se debe tener en cuenta que también determina las diferencias vitales entre las estructuras dramáticas de la novela, el teatro y el cine.

Si balanceamos los hallazgos de esta tabla se hace claro que la forma de la novela es más bien informe, permitiéndole gran libertad al autor, mientras que el teatro es muy limitado, sujetando al dramaturgo a una estructura rígida. En cuanto al cine, la tabla parece indicar que es un hijo de la novela y el teatro, incorporando algunas de las características de ambos y en algunos casos creando otras nuevas.

Al igual que la novela, el cine tiene libertad de tiempo y espacio. Al igual que el teatro, tiene la longitud de representación definida, la explicitación de los hechos, la falta de expresión de los pensamientos de los personajes y del autor, la falta de frases explicativas, descriptivas y de conexión. Como en el teatro, el espectador puede entender el relato de una vez.

Entre las nuevas características, peculiares del cine, reconocemos que sus fuentes de información difieren de las que poseen la novela y el teatro; el cine tiene un mayor número de escenas que la obra teatral, pero menor —o al menos mucho más limitado

— que las posibilidades de la novela; el problema de la selección de información; las decisiones con respecto a la ampliación; el empleo del período de tiempo entre escenas.

	NOVELA	TEATRO	CINE
Duración	Indefinida	120-150 min	90-180 min
Presentación de eventos	Narrados	Representados	Representados
Cantidad de escenas	Ilimitada	Limitada 3-10 aprox.	30 aprox.
Nº de personajes	Ilimitado	Limitado	Moderadamente limitado
Uso del tiempo	Libre	Libre	Libre
Avance del tiempo	Atrás y alante	Alante y flashback	Alante, flashback, flashforward
Lapso de tiempo	No esencial	No esencial	Importante
Elección de lugar	Libre	Limitado	Libre
Uso de diálogos	A elección	Total	Parcial
Pensamientos de personajes	Descritos	Retenidos	Retenidos
Pensamientos del autor	Descritos	Ausentes	Ausentes
Conexión entre escenas	Descriptiva	Innecesaria	Ausente
Exposición de espacio y tiempo	Descriptivo	Listado	No necesario, salvo título
Exposición de motivos	Descriptiva (psicológica)	Por eventos	Por eventos
Ampliación	Ausente	Ausente	Importante
Tiempo a disposición del auditorio	Ilimitado	Una vez sin interrupción	Una vez sin interrupción
Relectura	Posible	Imposible	Posible, con videos

Sin tener en cuenta las semejanzas parciales, el cine es una forma nueva, independiente de la novela o el teatro. Sin dar una definición sino sólo una ilustración podríamos decir: el cine es teatro llevado a donde el novelista elija.

Esto expresa el hecho de que el cine puede ser concebido de manera dramática y hasta puede ser épico. Hallar la justa medida es la gran dificultad de la escritura de guiones.

El autor que comienza a escribir para películas no debe pensar que se acerca a una forma de arte perfecto. Sus ilusiones sobre la gran libertad del cine pronto quedarán destruidas. Debe comprender que tiene que tratar con una invención que nació con grandes ventajas y grandes carencias. Se verá desgarrado entre los dos extremos. Se encontrará en un dilema constante entre sus deseos y sus resignaciones. Estas posibilidades y limitaciones se condicionan las unas a las otras. Batallan entre sí en cada escena.

El cine ofrece muchas posibilidades que, puesto que existen, se deben explotar. Pero la forma peculiar de este nuevo arte contiene muchos obstáculos que obstruyen el cumplimiento satisfactorio de todas sus posibilidades. Aunque posee muchos medios de expresión carece de algunos de los esenciales.

Aunque tiene libertad de espacio y tiempo tiene dificultades para exponerlos.

Aunque tiene la posibilidad de introducir muchos personajes, carece del medio esencial de caracterización: la descripción de pensamientos. Aunque puede mostrar muchos hechos, le resulta difícil explicarlos, porque no lo ayudan frases descriptivas o de aclaración. Aunque tiene la posibilidad de seleccionar escenas le resulta difícil conectarlas. Aunque puede contar un relato extenso y variado, lo limita el espacio.

Mucha mayor razón para que el guionista estudie con cuidado su naturaleza para aprender a superar sus limitaciones.

PARTE II

EL RELATO

Ya que ahora sabemos «con qué» hace la película un relato, podemos proceder a investigar «de qué manera» se lo debe contar. Esta «manera» es la construcción dramática.

Sería equivocado suponer que sólo el drama requiere construcción dramática. La palabra «drama» está tomada del griego *dran*, que sólo quiere decir «acción». En consecuencia, cualquier forma de arte que hace una narración requiere alguna clase de construcción dramática, ya sea comedia o historia de aventuras, drama o tragedia psicológica, ópera o ballet, cuadro o pantomima, sinfonía o poema, cuento y obra teatral.

Hay relatos en las mentes de mucha gente, y pueden ser buenos, basados en experiencias personales. Pero la mayor parte de esta gente carece del conocimiento consciente o inconsciente sobre la manera en que se deben desarrollar tales relatos. La impresión vivida de un hecho, el impacto de una experiencia o hasta la honestidad y sinceridad del narrador no son suficientes para permitir relatarla. Abogados, jueces y doctores saben qué difícil es extraer los hechos concretos de un acontecimiento aun a una persona que no tiene intención de ocultar nada. Al contrario, a pesar del mayor deseo de contarlo todo sobre un caso o una enfermedad, una persona puede ser incapaz de hacer comprensible un relato por falta de «construcción dramática».

Todos sabemos de casos en que una broma contada a un grupo de personas causa un estallido de risas, y en otra ocasión la misma broma contada por otra persona produce un embarazoso silencio. Y sin embargo la broma es la misma. La diferencia entre hacer reír a la gente y aburrirla radica en la forma de contarla, en su construcción.

El mismo relato contado por dos escritores distintos puede ser de gran interés en un caso y gris y aburrido en el otro. Pero si tuviéramos que resumir los hechos y personajes de ambos relatos, podríamos ver que son iguales. La diferencia radica en las cualidades respectivas de sus construcciones dramáticas.

En este punto debemos definir la diferencia entre el relato y la construcción dramática. El relato es el hecho real. La construcción dramática es la forma en que se cuenta ese hecho. El relato es variado y rico como la vida y el mundo. La construcción dramática consiste en un número limitado de reglas que se aplican para obtener ciertos efectos. El relato surge de la imaginación del autor; la construcción dramática es resultado de su técnica. El relato es la creación; la construcción dramática es la forma en la que se debe brindar esta creación.

A veces las dos se confunden. Se piensa que se puede diseccionar científicamente un relato de acuerdo con ciertas reglas. Esto es imposible: el relato es la consecuencia libre, sin cadenas e imponderable de la mente creativa. Pero se puede definir la construcción dramática de manera casi matemática. Sus leyes se pueden aplicar a una variedad de relatos. En cambio, si tratáramos de encontrar leyes para el relato,

tendríamos que crear tantas leyes como relatos existen, es decir, millones. Pero los principios básicos de la construcción dramática son pocos.

Alguna gente cree que la construcción dramática es lo único importante, pero una construcción dramática inteligente sin un buen relato es como una ostra vacía. Otros desprecian la construcción dramática pues la consideran artificial y piensan que el relato solo es lo importante. Pero el relato sin construcción dramática es caótico. Es como un mundo antes de que Dios creara el orden; y a causa de su estado caótico el relato pierde su propósito primario, que es el de ser comprendido por la persona que lo está escuchando.

De todos modos, la construcción dramática no es idéntica a la trama. En la definición de Aristóteles la trama es la organización de los incidentes del relato. Pero la construcción dramática, que llega más allá de esta función limitada, abarca un campo más amplio. Adapta los hechos del relato a la forma en que se los debe expresar, ordenándolos de modo de obtener el mayor efecto posible sobre la mente del espectador. De manera que la construcción dramática en realidad depende y está condicionada por tres factores: la forma, los hechos del relato (idéntico a la realidad) y las peculiaridades de la mente del espectador.

Hasta ahora sólo hemos investigado el primero de estos factores: la forma.

A veces se supone erróneamente que la construcción dramática se refiere a la mera organización de los incidentes del relato. Pero ya que cada forma artística tiene distintas características físicas, que ponen a los incidentes en relación consigo mismos, se necesita una construcción dramática específica para cada forma de narración. Para probar esto podríamos tomar un relato y contarlo en las distintas formas artísticas. Tratar, por ejemplo, de contar la historia de *Scherezade* en las siguientes artes: pintura, poema sinfónico tonal, novela, obra teatral, ópera, ballet, cine. Es evidente que el relato tendría que construirse en forma distinta en cada caso, aun cuando no cambiáramos los hechos.

El primero en señalar este interesante fenómeno fue Lessing en su tratado *Laocoonte* del siglo XVIII, donde investiga las diferencias entre la pintura y la literatura épica. Halla que la pintura exhibe los objetos simultáneamente en tanto que la literatura es consecutiva. La pintura muestra todo en yuxtaposición en tanto que en la literatura cada palabra sigue a otra y cada página a otra.

De esto deduce que el pintor puede pintar a un guerrero en traje de guerra completo mientras que el escritor comete un error si describe a un guerrero diciendo de él: Tiene un casco en su cabeza, un escudo en su mano izquierda y una espada en la derecha. Extrañamente, pocos escritores son conscientes de este error y se preguntan por qué sus descripciones se hacen aburridas, resultado que se origina en sus equívocos intentos de evocar una imagen simultánea en una forma de arte que es consecutiva. Lessing explica que el escritor debe usar la acción, que es siempre

consecutiva, para llegar a la misma imagen que el pintor puede evocar mediante la exhibición simultánea. Luego da el ejemplo clásico: Homero, el primero y quizás el más grande de todos los escritores épicos; en vez de decir que el guerrero usa un casco, un escudo y una espada, Homero describe cómo el guerrero levanta el casco y se lo pone en la cabeza, luego toma el escudo de la pared e inmediatamente después la espada.

La imagen resultante en nuestra mente es la misma en ambos casos; pero Homero usa la acción consecutiva, adaptando su método para contar el progreso consecutivo de las palabras.

La influencia de la forma física sobre el modo de hacer la narración es mucho más evidente en el teatro, tanto que allí fue donde se originó la concepción de la construcción dramática. De hecho, las limitaciones físicas del escenario impiden el flujo del relato, hasta tal punto que la construcción dramática se hace de máxima importancia. Es verdad que el cine se libera de las restricciones del teatro. A causa de la libertad de espacio y tiempo el relato parece más natural porque está menos constreñido por la rigidez de la forma. Pero aunque su construcción dramática es menos agresiva, sería erróneo suponer que es menos importante. Al contrario, a pesar de ser más abstracta, es quizás aun más severa. Y es más difícil definir y aplicar sus leyes.

1. CARACTERIZACIÓN

Un relato habla de hombres y sus acciones. Algunos están más interesados en los «hombres», es decir en la caracterización humana, y otros en sus «acciones». Ciertos novelistas se sienten satisfechos cuando han dado una descripción completa de un personaje en los pocos cientos de páginas de una novela. Algunos productores de cine sólo están interesados en la acción y desprecian la caracterización por considerarla «basura psicológica». Pero ambos elementos son necesarios para el relato de la película.

La acción en sí misma no existe. Alguien debe actuar. Este alguien es un ser humano; por ello debemos estar familiarizados con el ser humano para seguir y comprender la acción. Por otra parte no es posible entender al ser humano a menos que actúe. Sólo cobra vida a través de la acción. Aunque la preponderancia de la caracterización o de la acción es cuestión de gustos, el cine no debe descuidar ni desatender ninguna de ellas.

Al crear la historia el escritor de guiones debe emplear caracterizaciones de personas que ha conocido o inventar otras nuevas. Estas caracterizaciones inventadas, de todas formas, son con frecuencia en gran medida irreales. Para evitar tales elaboraciones imposibles el escritor necesita un profundo conocimiento de la naturaleza humana; necesita un conocimiento de la psicología.

El comportamiento de un ser humano, aunque en apariencia impredecible, nunca es accidental. Y la estructura de la personalidad es un conglomerado de muchos factores, de modo que rara vez es simple y claro; pero a pesar de sus complejidades, que a veces lo hacen parecer ilógico, es sin embargo consistente. Un ser humano actuará o reaccionará de cierto modo ante ciertas causas. No siempre son obvios estos modelos. Con frecuencia resultan sorprendentes ya que son consecuencia de complicados procesos mentales.

Por ejemplo: un amigo le dice a una mujer que su marido murió en un accidente. Sería de esperar que ella llorara, pero en cambio puede comenzar a reír aunque esté quebrantada por la tragedia de la muerte de su marido. A menudo es errónea la suposición de una reacción en apariencia lógica, en tanto que otra, aparentemente forzada, es correcta. Todo lo que necesitamos para explicar el misterioso comportamiento de un ser humano es un conocimiento psicológico más profundo.

Pero la psicología, ciencia sobre la que se han escrito miles de libros, abarca un campo tan amplio que no podemos siquiera intentar incorporar parte de él en este libro. Es un prerrequisito para cualquier escritor. Sigue siendo objeto de un estudio interminable, sea por aprendizaje metódico o por observación personal. Sin el

conocimiento de la naturaleza humana ningún escritor debería atreverse a enfrentar la tarea de escribir un relato sobre seres humanos.

Pero este conocimiento no le permitirá aún crear una caracterización cinematográfica vivida. Tanto un profesor de psicología como un hombre con una profunda comprensión de la naturaleza humana pueden ser por completo incapaces de comunicar una caracterización bien concebida a un auditorio de cine. Para esto el escritor necesita el conocimiento de la caracterización dramática.

El problema no es entonces sólo el de concebir una caracterización plausible, semejante a la vida, sino el de transmitir esta caracterización al espectador. En realidad no es tarea fácil ordenar nuestras palabras y hechos en el papel, de manera tal que evoquen seres humanos vivos en la mente del espectador, haciéndolo creer tan fuertemente en su realidad que se hacen amigos o enemigos en el corto espacio de 120 minutos.

Juzgando por la película promedio, esta forma parece representar mayores obstáculos para una caracterización dramática de éxito que cualquier otra forma de arte. Por medio del contraste hallamos que la novela tiene las mejores caracterizaciones y las más profundas. Baste recordar la presentación misteriosa de los personajes en las novelas de Dostoievski, las poderosas figuras en las novelas de Balzac, la vivida apariencia de los seres humanos en la literatura de Hemingway o el profundo sondeo de sus mentes en el «Ulises» de James Joyce.

Esta ventaja de la novela sobre el cine no es resultado de su mayor longitud sino de su forma, que permite la descripción de los pensamientos de sus personajes, ganando así algo semejante a una tercera dimensión. Además la novela interpreta los pensamientos del autor, permitiéndole no sólo describir los personajes sino explicar también sus motivos y acciones.

Ya que el cine está privado de todos estos recursos, la caracterización se convierte en una tarea muy difícil. Entendamos que las abundantes caracterizaciones defectuosas, desparejas, nebulosas e incluso vacías del cine común no son sólo un descuido de parte de los guionistas y productores ni se las crea con la intención de complacer un imaginario mal gusto del espectador; al contrario, algunas de las películas de mayor éxito son muy cuidadosas en lo que respecta a los personajes. No, las dificultades de caracterización inherentes a la forma de las películas son tan grandes que sólo los escritores de guiones que dominan la caracterización dramática son capaces de dar vida a los personajes.

Los otros lo harán mal o, lo que es más frecuente, recurrirán al estereotipo.

Recordándole al auditorio un estereotipo universalmente conocido como el irlandés pendenciero, el mayordomo formal, el abogado estafador, el profesor distraído, el millonario irascible, el reportero lúcido, la niña aguda, llegan sin esfuerzo propio a alguna clase de caracterización factible. No es necesario decir que

este es un pobre «sucedáneo» para el logro de un verdadero personaje.

El hecho de que la caracterización creada por un escritor la represente un actor que por su sola apariencia ya revela una personalidad acerca más al escritor al estereotipo. Muchos productores dependen sólo del aspecto de sus actores para la caracterización; pueden decir: «escríbeme algo en el tipo de Robert Redford, o algo como para Jill Clayburgh». Pero esto no es en modo alguno suficiente para una caracterización, además del hecho de que la caracterización por el aspecto del actor puede oponerse a la caracterización por el relato.

La novela nos da personas de un modo más o menos vago en cuanto a su aspecto. No importa con cuánta precisión el novelista diseñe a sus personajes, cada lector se formará su propia idea sobre la apariencia y el comportamiento de estas personas. Cada lector los hará cobrar vida en su propia imaginación, reconcibiéndolos y recreándolos. El mismo personaje que se originó en la mente del novelista reaparecerá en un millón de matices distintos en las mentes de un millón de lectores distintos.

Pero el cine nos muestra a todos el mismo retrato de un actor que representa un papel. El primer plano es absoluto, definitivo, claro, final. No hay libertad para la imaginación. No hay lugar para los matices sutiles. La cara es para todo el mundo la misma. En consecuencia el actor es elegido por su apariencia, que debe revelar la misma personalidad que la expuesta por su papel o se debe escribir su papel para que se adapte a su aspecto. Este dilema se ve más agravado porque el actor ha representado otros papeles antes, mostrándonos en ellos qué carácter revela su aspecto. El mismo actor con muy poco cambio en el maquillaje puede haber representado a un detective estúpido, a un comisario simple, a un senador romano o a un amable sacerdote. Es lógico que el común de las películas tenga poca ambición como para agregar toques sutiles a sus caracterizaciones. ¿El resultado? Caracterizaciones estereotipadas en la escritura de la mayoría de los guiones.

A pesar de todo esto las dificultades de caracterización no son insuperables, aunque sí de consideración. Esto lo prueba el hecho de que las buenas películas contienen buenas caracterizaciones. Investiguemos ahora el problema de la caracterización dramática.

Debemos primero entender la diferencia entre caracterización, carácter y característica. La caracterización comprende todos los aspectos acerca de un ser humano, de los cuales el carácter es sólo uno; y las características son los factores simples de que consiste el carácter.

Para entender a un ser humano debemos conocer lo suficiente sobre él.

Entonces, después que el escritor tiene la caracterización total en su mente, le debe exponer sus aspectos al auditorio. Hay ciertos aspectos de la caracterización que deben ser contados para sacarla de un estado nebuloso. Los podríamos llamar

aspectos obligatorios. En realidad la mayoría de las caracterizaciones vagas que no parecen cobrar vida están deterioradas porque se ha omitido alguno de los aspectos obligatorios.

Encontramos primero que es necesario conocer la edad aproximada del individuo, porque las distintas edades tienen una influencia considerable sobre el comportamiento humano. Un hombre viejo y otro joven reaccionarán de distinto modo ante los negocios, el amor y ante toda clase de problemas.

Una mujer joven tendrá un comportamiento distinto al de otra edad mediana o madura. De modo que el conocimiento de la edad de un ser humano implicará mucha información con respecto a la caracterización. Es fácil exponer este conocimiento por la apariencia del actor o de la actriz.

Todo ser humano tiene una posición en el mundo. La podemos llamar su ocupación, si no reducimos el significado de la palabra al de profesión. Pues debemos comprender que el ama de casa y hasta la mujer casada que no hace nada más que estar casada representan una ocupación. Ser un *playboy* significa tener una ocupación. Y un vago se caracteriza precisamente por la falta de ocupación. Un hombre puede ser obrero, profesor, actor, empresario, artista o científico. Una mujer puede ser bailarina, ama de casa, conferencista o vendedora. El tipo de ocupación caracteriza en gran medida al ser humano. El obrero tiene una vida distinta a la del científico. El artista comercial hace y conoce cosas distintas que el vendedor de vino y la vida del importador de tabaco es muy distinta de la del granjero.

El mero conocimiento de la ocupación de una persona, es decir, de su posición en el mundo, puede revelar mucha información. En las últimas décadas se tendía a caracterizar a un ser humano como obrero de fábrica, burgués, comerciante de clase media o intelectual. Pero aunque contribuye a la caracterización, la ocupación no revela información final. Porque, prescindiendo de su ocupación, el ser humano no deja de ser un individuo. Sin embargo también serla erróneo hacer la caracterización de un ser humano sin especificar su ocupación.

El siguiente factor importante que concierne al ser humano es su relación con los otros. La gente no está sola en el mundo. Y si encontramos una persona solitaria que no parece tener relaciones con los otros, esta carencia es un factor por demás revelador.

En principio encontramos relaciones familiares con el padre, la madre, el marido, la mujer, los hijos, las hijas, los hermanos, las hermanas, los tíos, las tías. Luego relaciones de amistad o enemistad, relaciones entre vecinos, relaciones que se forman por trabajos iguales, relaciones entre empleados de la misma oficina o entre jefe y empleado, relaciones entre vendedor y cliente. Es inútil intentar definir todas las relaciones posibles. El hecho es que en una ciudad con miles de habitantes, cada uno tiene relación con algunos otros individuos. Y el mismo individuo puede tener

muchas relaciones de distinta clase: un hombre puede ser padre, marido, hijo, hermano y empleado a la vez.

La relación es importante porque revela información. Porque se supone que un padre tiene una actitud distinta hacia sus hijos que hacia los extraños, y se supone que el hombre casado actúa distinto que el soltero. Pero además de eso debemos reconocer que desde el momento en que esas relaciones existen, las personalidades de dos seres entran en contacto porque las conecta la relación. Siendo así, cada una de ellas puede revelar información sobre la otra.

Por ejemplo: un empleado que sabe que trabaja para un bandido, ¿qué otra cosa podría ser él mismo sino una persona deshonesta? O dos socios de la misma compañía. Se sabe que uno de ellos es un estafador. Sin duda alguna eso se refleja sobre el otro si es que sabe acerca de los negocios ilegales. O un hombre casado con una mujer lasciva. Esto no significa que él también lo sea, pero revela una cantidad de aspectos sobre su carácter que se deben especificar mediante otra información: por ejemplo, que él está completamente enamorado de su esposa aunque su comportamiento lo tortura.

Es imprescindible dar al espectador todos estos aspectos obligatorios para que éste logre una caracterización vivida. Pero además de esta información necesaria, expondremos otros aspectos cuya elección la determina el principio de selección de la información: ¿qué es lo esencial? Es obvio que distintos aspectos pueden ser esenciales para distintos relatos.

Por ejemplo, bastaría decir: un comerciante en vinos. Pero, nuevamente, puede convenir especificar: un comerciante en vinos taimado, o benévolo.

Nunca diríamos un millonario. En cambio diríamos un bolsista millonario o un empresario millonario.

A veces puede ser conveniente elaborar la información que el simple factor de la ocupación revela. Por ejemplo: un ejecutivo. Esta ocupación implica que es responsable de las decisiones que afectan a su empresa. O si uno caracteriza a un hombre como viejo, se entiende toda la información que la vejez implica. Sin embargo podría convenir aclarar si está cansado de vivir o si es activo.

Con respecto a un relato se puede considerar esencial otra información.

Por ejemplo: el pasado de una persona. Podría ser esencial saber que una actriz famosa se crio en la pobreza, que a un criminal en su juventud lo apaleaban o que un viejo vagabundo fue una vez una persona elegante. En otros casos puede no ser esencial conocer el pasado de una actriz, el trasfondo de un criminal o la degradación de un vagabundo, en particular si este pasado no se refiere directamente a sus acciones presentes. Los planes futuros de una persona también pueden importar para la caracterización, ya que es distinto si un empleado de una droguería piensa seguir trabajando allí o si está estudiando ingeniería por las noches.

Tal información adicional puede ser una elaboración o una duplicación.

Pero también puede revelar contradicciones de la información general dada por uno de los factores. Si sabemos que un hombre es viejo esperamos que sea débil y esté cansado. Pero puede ser vigoroso y juvenil. Sin embargo, no es un joven vigoroso y juvenil sino un viejo vigoroso y juvenil.

La ocupación de un *playboy* indicaría que no trabaja. Pero lo podemos encontrar trabajando en un astillero. Esto no significa que sea un obrero de astillero sino que es un *playboy* trabajando en un astillero con todas las implicancias que se desprenden de tal contraste.

Llegamos así al factor más importante de la caracterización, que es el carácter del ser humano. Si bien hay millones de trabajadores, el carácter individual distingue a un trabajador de todos los demás. Si bien hay decenas de miles de profesores en el mundo, un profesor se distingue de los demás por su carácter.

Pero el cine no puede describir un carácter como lo hace la novela. No podemos decir que es brutal, sucio, apestoso, poderoso, nervioso, cobarde, celoso, hermoso, feo, inteligente, estúpido, bueno o malo, porque el autor no expresa sus propias palabras en el cine. Tendría que hacer que uno de sus actores hiciera tal descripción, pero no podría haber verdad en la declaración del actor porque él mismo podría ser malo o estúpido, así que no podríamos confiar en él.

En lugar de describirlo, el cine debe mostrar el carácter de un actor. Debe hacer aparentes las características, manifestándolas. Concebimos el carácter en estado de existencia latente y que sólo sale a la superficie a través de las acciones de una persona. Para hacer manifiesto un carácter debemos mostrarlo en acción.

Las características determinan nuestras decisiones con respecto a ciertas acciones. Por ejemplo: un ser humano no es bueno o malo, pero actuará o reaccionará como «bueno» o «malo». Llamamos buena o mala a una persona según cómo actúe, bien o mal. En tanto una persona no actúe o reaccione no será buena ni mala aunque las características existan en forma latente y se hagan manifiestas en el momento en que haya que tomar una decisión con respecto a una acción.

Una característica como la mezquindad significa que la persona no quiere gastar dinero. Esto sólo se puede hacer evidente cuando la persona se enfrenta a la necesidad de gastar dinero. Del mismo modo, un cobarde y un valiente sólo pueden revelar que lo son si tienen que decidir entre huir del peligro o correr hacia él.

Esto nos lleva a la deducción más importante con respecto a la exposición dramática del carácter. Aunque el cine no puede describir características, puede presentar acciones. Y ya que la característica y la acción están indisolublemente ligadas, el espectador puede llegar de la acción a la característica que la determinó.

Por ejemplo: un maestro que escribe una carta durante un bombardeo revela un carácter calmo. Un hombre que se echa a llorar cuando lo abofetean muestra poco

valor. Un ladrón que se dispone a robarle el dinero a una anciana viuda revela un carácter más bien sórdido. La gente que actúa y habla estúpidamente revela su estupidez.

Cuando hablamos de acción no nos limitamos al significado restringido de «hacer algo». Consideramos que pensar, sentir y hablar son acciones iguales a robar, besar o dormir. En este sentido el diálogo se puede tornar muy expresivo para el carácter ya que hablar de cierta manera revela los gustos o disgustos de una persona.

Además, para deducir la característica que determinó la acción no es necesario ver la acción en su ejecución real. Basta con exponer el resultado de una acción o la intención de realizarla. Esto abre una amplia gama de posibilidades para revelar un carácter. Por ejemplo: cuando David decidió luchar contra Goliat probó su valor aun antes de la batalla. Es obvio que no todas las decisiones dependen del libre albedrío, así que no siempre indican con certeza una característica.

A veces una acción secundaria sin importancia puede revelar más información sobre un carácter que un hecho sangriento. Por ejemplo: un hombre patea a un pequeño perro al entrar a una casa o una mujer trata de recuperar su moneda luego de una llamada desde un teléfono público. O consideremos este ejemplo: un gran industrial se detiene en la calle para levantar un centavo. Este detalle sin importancia aparente puede revelar muchísima información. Puede indicar que nació pobre y recuerda su infancia, cuando un centavo significaba mucho para él. Puede revelar que su amor por el centavo fue la base de su prosperidad. El novelista podría describir largamente el carácter del magnate, pero el guionista debe buscar una acción expresiva para exponer el carácter. Y algunos de los escritores más grandes se han valido de los detalles más pequeños para revelar las caracterizaciones más profundas. Nada que una persona haga es irrelevante para denunciar una característica. Consideremos la grafología, que basa sus análisis del carácter en los pequeños puntos y líneas y círculos que un hombre anota descuidadamente sobre un papel.

La segunda deducción importante de nuestros hallazgos prueba que el carácter de una persona no sólo queda expuesto por sus propias acciones sino también por las acciones y las actividades de otras personas con respecto a ella.

Por ejemplo: podemos mostrar el temor que la gente experimenta hacia una persona brutal, el respeto que siente hacia un hombre poderoso, la admiración que muestra por un gran artista o su desdén por una persona incompetente. Se puede exponer mejor el encanto de una bella mujer por la reacción de otra gente ante su belleza: los celos de otras mujeres y la admiración de los hombres. Podemos incluso llegar a decir que es necesario que una bella mujer atraiga la atención en el relato; si no lo hace, aunque se la vea hermosa la caracterización será defectuosa.

De este modo se puede revelar la caracterización de una persona por las reacciones de otra gente, inclusive antes de que esta persona sea introducida ante el

espectador. Este método indirecto es uno de los medios de caracterización más efectivos. Sin embargo debemos tener en cuenta que es un método indirecto: el espectador no ve con sus propios ojos qué clase de carácter tiene la persona en el relato, sino que lo ve a través de los ojos de otras personas de ese relato y sus ojos tienen el color de sus propias caracterizaciones. Por ejemplo: si una persona habla en forma crítica sobre otra, suponemos que la otra persona es en realidad mala. Pero si sabemos que la persona que está criticando es mala, podemos hasta revertir nuestra opinión y pensar que la otra persona es buena. Si un hombre del que sabemos que es un villano desprecia a una mujer, esto no significa que la mujer merezca desprecio; al contrario, ella puede ser muy buena porque el que la desprecia es malo. Si usamos reacciones contrastantes de distintas personas hacia alguien, creamos una caracterización dudosa y por lo tanto más interesante.

En este punto debemos distinguir entre características y emociones pasajeras. Estar furioso no es una característica sino una emoción pasajera porque no podemos imaginar un carácter furioso. Tener un día alegre no significa que tenemos un carácter alegre. Hacer una afirmación amarga puede ser incidental, pero si una persona hace continuamente afirmaciones amargas será porque así es su carácter. Si alguien está siempre triste significa que la tristeza es una de sus características, en tanto que una persona feliz puede estar a veces triste por la influencia de un hecho trágico.

La actitud permanente distingue a la característica del humor pasajero.

Entonces, la constancia es un atributo esencial del carácter. Esto no implica que el carácter no esté sujeto a cambios. Pero estos cambios nunca son rápidos. Porque debemos comprender que el carácter es producto de muchos años de vida, empezando desde la temprana infancia. Cristaliza tras un largo lapso.

Incluso un carácter impredecible debe actuar siempre de modo impredecible.

Nos sorprendería que de pronto esa persona comenzara a actuar con normalidad.

Esta constancia de la característica complica nuestra tarea de exponer el carácter mediante la acción. Porque es obvio que una persona realiza muchas acciones en el curso de un relato. Ya que todas las acciones revelan características se las debe elegir como para que revelen una caracterización consistente.

Por supuesto que el carácter humano no consiste sólo de una característica como la mezquindad, la estupidez o la mansedumbre. Es, en cambio, un conglomerado de características: una persona puede ser buena, inteligente y mezquina. Otra puede ser alegre, celosa y experimentada. De modo que varias acciones en el curso del relato pueden establecer varias características de la persona redondeando el retrato.

Pero una vez que se ha establecido una característica estamos forzados a creer en su existencia continua. Si acciones posteriores revelan una contradicción, el carácter se hace inconsistente y aparece confuso. Esto se ve más complicado porque las reacciones de los demás con respecto a cierto carácter deben ser consistentes. Es aun

más difícil lograr la consistencia porque debemos tener en cuenta los distintos caracteres de la demás gente. Por ejemplo: no es posible que un hombre valiente le tema a uno del que se ha establecido que es un enclenque, ya que este temor inesperado crearía la impresión contradictoria de que el enclenque es peligroso.

Se hace claro con qué facilidad se puede caer en el error de crear un carácter inconsistente en una película. Para algunos escritores de guiones los personajes de una película no son caracteres humanos sino sencillamente personas que ejecutan acciones. Muchos escritores presionados por las necesidades del relato distribuyen sin plan alguno las acciones entre las distintas personas, sin pensar que cada acción revela una característica y que distintas acciones atribuidas a la misma persona revelan un carácter que no podría existir. Pero el buen escritor creará una caracterización determinada en su mente, preguntándose: ¿mediante qué acciones puedo hacer manifiesto este carácter? Elegirá varias acciones hasta que todas las características se hayan hecho manifiestas.

Esto completa nuestro examen sobre la naturaleza de la caracterización dramática. Tenemos el camino libre para estudiar la aplicación práctica de nuestros hallazgos en el guión de cine.

Dado que una caracterización consiste en muchos aspectos, el escritor debe determinar cada aspecto de tal modo que, en combinación, formen una entidad perfecta. Una vez elegidos algunos, los que falte inventar deberán adaptarse a ellos.

Además se debe tener en cuenta la interacción que se produce entre caracterización y acción. La acción expone el carácter, pero una vez que lo ha hecho, éste determina todos los acontecimientos posteriores. El escritor no puede inventar por separado la caracterización y los acontecimientos del relato. Si lo hiciera, podría elegir una caracterización más agradable para su héroe sin darse cuenta de que las acciones que el héroe realiza lo hacen aparecer como una persona deshonesta, cobarde o estúpida. Pero si el escritor está en primera instancia preocupado por desarrollar ciertas caracterizaciones, debe buscar una trama adecuada. Si su interés básico es la serie de acontecimientos, debe concebir cada caracterización para que se ajuste a la acción. De lo contrario, las caracterizaciones pueden resultar muy distintas de lo que él querría que fueran.

Además, debe comprender que ciertas situaciones tienen un efecto totalmente distinto sobre distintas caracterizaciones. Imagine un científico y un músico de *rock* enamorándose de una desnudista. El músico puede saber cómo manejar la situación, en tanto que el científico probablemente se encuentre muy confundido. Por otra parte el científico se puede sentir muy seguro si se enfrenta a un problema químico, pero el músico estará por completo desvalido. En consecuencia, el escritor debe elegir la caracterización, correcta para explotar del mejor modo posible las situaciones que está preparando.

Una vez elegidas las caracterizaciones principales, ellas determinan la calidad de todo el relato. No se puede esperar construir una comedia como «Vive como quieras» (*You can't take it with you*), con caracteres de «Cumbres borrascosas» (*Wuthering Heights*), ni desarrollar una historia espiritual como «La canción de Bernadette» (*The Song of Bernadette*), con caracteres del drama de una revuelta de prisión.

Haríamos mal si eligiéramos caracterizaciones similares en nuestro relato para obtener cierto temperamento. Por el contrario, las caracterizaciones deben ser de una gran variedad. Dado que el relato presenta muchas exigencias, se debe satisfacer esta variedad mediante diversas caracterizaciones. Shakespeare insertó comediantes en sus tragedias más tristes porque necesitaba variedad de efectos y no quería que sus personajes trágicos fueran graciosos. Es la preponderancia de un elemento lo que crea el temperamento.

Por todos los medios debemos tratar de evitar la excesiva semejanza entre las caracterizaciones de un relato, porque confunden. Debemos, en cambio, crear contraste, porque hace que la caracterización se vea más real.

Esta diferenciación tiene el mismo efecto que el esquema de color en la pintura. Supongamos que un pintor pone un azul en una de sus obras. Está satisfecho con su calidad pero le quiere dar más importancia. Lo puede lograr rodeándolo con un tipo distinto de azul o con colores contrastantes. En ambos casos el azul original gana nueva calidad, aunque no se lo haya cambiado.

Del mismo modo, la caracterización de una persona muy mezquina y avara gana fuerza por contraste con un borracho muy generoso. Se puede mostrar bien a un ladrón por contraste con un hombre honesto. Una mujer hermosa de alrededor de 30 años de edad se ve mejor si está con otra muy vieja cuya vida se está acabando o con otra muy joven cuya vida recién comienza.

La película «Qué verde era mi valle» (*How Green was my Valley*) tiene un magistral esquema de color. Es una película con una trama muy reducida pero cuyos caracteres están muy bien armonizados. Representa a tres generaciones de hombres: el padre, un viejo; los hijos, que están en la plenitud de sus vidas, y el hijo menor que aún es un niño. Luego está la madre, una anciana; la hija, un carácter romántico; la esposa de uno de los hijos, personaje realista. De todos ellos resultan distintos tipos de amor. Está el amor de la madre por sus hijos, el amor de uno de los hijos por su esposa, el amor romántico del sacerdote por su hija y el amor juvenil del hijo menor por la esposa de su hermano.

También está el amor viejo y leal entre el padre y la madre. De esta perfecta elección de caracterizaciones la película procede a mostrar el impacto de la vida sobre estas distintas personas. El viejo padre es despedido de su trabajo en la mina de carbón, sus hijos se sublevan y al niño sensible casi lo magullan en su primer contacto con la escuela, pero luego aprende a pelear. El matrimonio feliz es destruido

por la muerte del marido; el matrimonio infeliz se hace pedazos por la incompatibilidad de sus caracteres. Cada pequeño hecho se refleja en esta variedad de caracterizaciones. Es como un rayo de luz que cae sobre las múltiples facetas de un diamante.

En este esquema de color las partes secundarias son apenas menos importantes que las principales. La elección de la caracterización de las partes secundarias distingue a las buenas películas de las malas: en general se puede juzgar por su calidad la habilidad del escritor y del director. No es que pensemos que los jóvenes alegres de las confiterías, los gondoleros cantores o los mayordomos severos sean caracterizaciones excelentes de las partes secundarias. Pero algunas de las caracterizaciones menores pueden colaborar con las principales por lo que dicen o hacen en relación con ellos o simplemente por el «esquema de color». Una secretaria no debe ser «sólo una secretaria». Si trabaja para un hombre muy importante, puede estar agotada y nerviosa; si tiene una posición que exige poco trabajo, puede estar aburrida, lo que se puede expresar haciendo que lea una novela o teja un suéter. Un conductor no debe ser «sólo un conductor». Si trabaja para gente arrogante, puede ser un snob. Si su patrón es democrático, el sirviente puede demostrar esta caracterización con su actitud aun antes de que veamos al patrón. Un astrónomo célebre que está siempre inmerso en sus pensamientos aparece más notoriamente si se lo contrasta con una fregona muy realista que trata de limpiar a fondo su estudio. Se puede exponer el pasado oscuro de una mujer mediante el ligero toque de intimidad confidencial con que la saluda el *maître d'hótel* del restaurante al que solía ir. El hecho importante sobre la caracterización de la parte secundaria es que la persona o sus reacciones deben ser típicas porque tenemos poco espacio o tiempo para diseñar un carácter más complejo.

Comparando con cuidado los primeros y segundos folios de las obras de Shakespeare, se encuentran numerosos casos en los que él desarrolló con sumo cuidado las partes secundarias. En la primera versión pueden ser meros personajes que tienen que estar presentes para ejecutar acciones. Luego les dio toques diestros de diálogos; con unas pocas líneas los caracterizó con increíble intensidad.

Nuestro último problema es examinar de qué modo se le debe transmitir al auditorio toda la información respecto de las caracterizaciones. Cada caracterización consta de muchos aspectos que se deben exponer, y tal exposición ocupa tiempo y espacio. Por eso muchos productores y escritores están tentados de descuidar estos «estudios psicológicos», argumentando que retrasan el progreso del relato y hacen lenta y estática la película. Pero hay modos y medios para superar este dilema.

Si tuviéramos que exponer todos los aspectos de una caracterización desde el comienzo, la película sería en verdad lenta. Pero podemos dispersar la exposición a lo largo de todo el relato, agregando información cuando sea posible y conveniente.

Preferimos, entonces, hablar de «perfeccionamiento de la caracterización» en lugar de llamarla exposición, ya que es un proceso gradual y continuo.

Es obvio que debemos comenzar revelando los factores que con más urgencia se necesitan par entender y seguir los hechos del relato.

Si la aparición del actor no revela su ocupación, debemos preocuparnos por exponerla no bien sea posible. No porque este aspecto sea más importante que el carácter, sino porque se lo necesita desde temprano ya que revela mucha información sobre una persona, sin la cual los eventos siguientes resultarían incompresibles.

Además, debemos reconocer que los factores de naturaleza circunstancial están sujetos a cambios muy rápidos y totales pero las características cambian con lentitud. Una persona puede perder un empleo, empobrecer, adquirir una fortuna o divorciarse en un muy breve lapso. Pero el carácter de esta misma persona no puede cambiar de bueno a malo o de simple a inteligente en el mismo período.

Si éste es el caso, nos vemos obligados a revelar de inmediato aspectos de naturaleza circunstancial, porque son fluctuantes, mientras podemos tomarnos nuestro tiempo para la definición del carácter. Es necesario revelar que alguien es un rico corredor de bolsa antes de agregar que es próspero o ahorrativo. Si procediéramos de otro modo se obstaculizaría la posibilidad de entender los desarrollos del relato.

Hay otra ventaja para el perfeccionamiento de la caracterización: al agregar continuamente nuevos toques y nueva información sobre una persona, mantenemos todo el tiempo el interés del espectador. Se puede comparar el proceso de perfeccionamiento con el trabajo de un pintor que empieza delineando un retrato, y luego va agregando cada vez más detalles hasta que el rostro cobra vida.

Podemos proceder de manera diferente, pero sólo si entendemos las consecuencias: son idénticas a las que se examinaron en el capítulo sobre la selección de la información. Podemos sembrar la información o revelarla en el momento necesario, retenerla o dar información errónea. Además podemos crear división del conocimiento. Para ilustrar esto podemos imaginar un caso en que se muestre a un hombre gastando mucho dinero, sin denunciar su ocupación o la razón de su riqueza. O podemos dar la información de que un hombre es cirujano cuando en realidad es un ladrón de ganado. O el espectador sabe que un actor es un campeón de tenis pero otro actor no lo sabe. En *Edipo* el hombre mata a su padre y se casa con su madre antes de descubrir que él es el hijo.

No importa qué método elijamos como el mejor para un relato particular, debemos controlar que las caracterizaciones queden perfeccionadas hacia el final, lo que significa que todos los factores hayan sido expuestos. Por desgracia muchas películas se atascan después de exponer los aspectos primarios, como el sexo, la edad y la ocupación. El resultado es deplorable. La película se torna mediocre. Todas las

situaciones interesantes se deterioran, dejando insípidas tanto la trama como la acción, porque al espectador no le interesa el tipo sino el individuo. No le interesa el «dentista» sino el señor X que es dentista.

Por medio del contraste vemos que grandes escritores se distinguen por la excelencia de sus caracterizaciones. El éxito de escritores como Eugene O'Neill, Bernard Shaw, Arthur Miller, George Kaufman, Moss Hart, es resultado de su dominio de las caracterizaciones. Los beneficios de una elección hábil de las caracterizaciones van más allá de los aspectos discutidos en este capítulo. Aún no hemos mencionado la necesidad más importante con respecto a la elección de caracterizaciones: elegir combinaciones que resulten en la acción. Pero antes de estudiar esto debemos conocer la naturaleza de la acción.

2. TRANSICIÓN DE LA ACCIÓN

FUTURO, PRESENTE, PASADO

Gramaticalmente se puede conjugar cada verbo en los tiempos fundamentales: pasado, presente, futuro. Yo maté, yo mato, yo mataré. Un sustantivo, en cambio, no está sujeto al tiempo. «Casa», «perro» o «ira» no se pueden conjugar.

Un verbo representa acción. De modo que la acción se puede conjugar en las tres dimensiones temporales.

Dramáticamente hablando, el pasado, el presente y el futuro existen juntos en el relato cinematográfico.

Esta comprensión es fundamental. Parecería que sólo nos importa el presente, porque los hechos se muestran en su ejecución real. Esta impresión es falsa. El pasado y el futuro forman una parte muy importante del relato.

Alguien puede decir en una película: «Cometí un asesinato». O se lo puede mostrar asesinando; o puede decir: «lo mataré». En consecuencia, estamos en posición no sólo de representar el presente, sino también el pasado y el futuro.

Estos distintos tiempos tienen distintos efectos sobre nosotros y despiertan distintas emociones: la anticipación de un hecho horrible despierta temor en nosotros; cuando en realidad lo vemos nos llena de terror; y cuando ha pasado, nuestra única emoción es el dolor. De modo similar, algo bueno que se espera nos llena de esperanza; cuando en realidad sucede nos da alegría y luego satisfacción. No es posible experimentar temor o esperanza con respecto a algo que está sucediendo o que ha sucedido, sino sólo si está por suceder.

Tampoco podemos sentir terror o placer por algo que sucederá en el futuro, ni pena o satisfacción antes de que algo haya ocurrido en realidad. En consecuencia, el pasado, el presente y el futuro del relato son muy importantes.

El tiempo progresa del futuro al presente y luego al pasado. Por eso toda acción progresa del mismo modo: lo mataré, lo mato, lo maté.

Siendo así, no nos es posible considerar sólo una de estas etapas. Las tres están ligadas: antes de hacer algo debo tener la intención de hacerlo; una intención desea su ejecución, es decir, una acción; y luego de que la acción ha tenido lugar hay un resultado. Del resultado podemos deducir que fue necesaria una acción para lograrlo, y de la acción, que debió precederla una intención de realizarla.

Por esta razón pueden existir distintas acciones en distintas etapas en un momento del relato de la película. A oye que B ha matado a C. El asesinato es una acción en el pasado. A toma el revolver de un cajón. Ésta es una acción en el presente. A tiene la intención de matar a B. Ésta es la intención de realizar una acción en el futuro. En

consecuencia los tres tiempos existen en un momento en la misma escena.

Es necesario reconocer ciertos factores en la naturaleza de estos tres tiempos. Una acción planeada para el futuro se registra en nuestra mente como un hecho inminente. Conociendo el progreso del tiempo del futuro al presente, esperamos que este hecho inminente se haga en cierto momento presente, es decir en su ejecución real. Pero hay una doble falta de certeza conectada con esta transición del futuro al presente. Por un lado, la extensión del futuro es limitada; no sabemos en qué momento el hecho planeado llegará al presente.

Puede suceder dentro de una fracción de segundo si es que decidimos abofetear a alguien. O pueden pasar dos años hasta que tengamos la oportunidad de hacerlo. Pero aun la fracción de segundo representa un plan para el futuro, es decir que una intención precedió a la acción. La segunda incerteza es el hecho de que una intención de hacer algo se puede frustrar. Aunque podamos tener la intención de abofetear a alguien, quizá no tengamos oportunidad de hacerlo.

El presente disuelve ambas inseguridades. Si vemos el hecho real, es decir la ejecución de la intención, sabemos automáticamente en qué momento el futuro se movió hacia el presente. Además, nuestra duda sobre el cumplimiento de la intención desaparece porque vemos el hecho real. El presente no es un estado real de ser sino que es sólo la línea en que el futuro se mueve hacia el pasado. En tanto la extensión del futuro no tiene límites, el presente no es ni tan siquiera la fracción de un segundo. Si dejamos caer un martillo, hemos tenido la intención de dejarlo caer y avanza centímetro a centímetro hacia el resultado, es decir, del futuro a través del presente hacia el pasado. Hablando en general, el presente se va con tanta rapidez que no tenemos tiempo de concebir o entender una acción en su ejecución real. Debemos tener información previa de lo que la gente quiere hacer para entender lo que están haciendo. El conocimiento del futuro debe preceder al hecho para hacerlo inteligible. Al igual que el futuro, el pasado no tiene límites. Un hecho se mueve cada vez más hacia el pasado y así se aleja cada vez más de nosotros, que siempre estamos en el presente. De modo que cada vez es menos interesante. La diferencia fundamental entre pasado y futuro reside en que un hecho una vez pasado nunca puede volver a llegar al presente, en tanto que un hecho inminente sí puede llegar a él.

Por estas razones, el pasado de la historia de una película nos resulta de muy poco interés. Sólo tiene valor como motivación para intenciones futuras.

El presente es tan corto que no nos da oportunidad de concebir o entender un acontecimiento. En consecuencia, el futuro es el tiempo más importante en el relato de una película.

La creencia general de que el presente es el tiempo esencial parte de una concepción equivocada: nos interesa el futuro en su movimiento hacia el presente. Pese a ello, nuestro interés permanece en el futuro. Y las dos faltas de certeza

conectadas con el futuro (si se moverá hacia el presente y cuándo) no son una desventaja, sino, por el contrario, un incentivo para nuestro interés.

Las investigaciones precedentes sobre pasado, presente y futuro son difíciles de entender pero son por entero necesarias. No sólo hemos descubierto que el futuro es el tiempo más importante, sino que veremos más tarde que el futuro en el cine es más importante que en cualquier otra forma de relato. Éste es un conocimiento nuevo, pero sin él no es posible escribir una buena película.

MOTIVO, INTENCIÓN, OBJETIVO

Habiendo entendido la relación entre pasado, presente y futuro, necesitamos conocer más aspectos de la acción.

Imaginemos, por ejemplo, que un hombre es asesinado. Debe haber una razón para que se haya realizado tal acción.

Un motivo para una acción dará como resultado una intención de actuar.

Antes de hacer algo debemos tener la intención de hacerlo.

Una intención siempre busca el logro de un objetivo. En el ejemplo anterior el objetivo sería la muerte de la otra persona. Cada acción tiene un resultado, de modo que cada intención debe tener un objetivo. No puede existir una intención sin objetivo.

El motivo está siempre antes que la intención y la intención antes que el objetivo. Los investigaremos según su orden de aparición.

El Motivo

Ninguna acción es posible sin una causa. Hay acciones de objetos y acciones de seres humanos. Una piedra cayendo de una montaña es la acción de un objeto. Pero si un hombre mata a otro tenemos una acción de un ser humano. Las acciones de objeto son causadas por leyes físicas y las de los hombres por la voluntad humana. Hablamos de la causa para la acción de un objeto y del motivo para la acción de un ser humano.

La conexión entre causa y efecto es directa. Pero el motivo como causa de una acción humana es menos obvio. Le ha correspondido a la psicología moderna mostrar que cualquier acción (aun la más accidental y menos importante) tiene sus motivos, que se pueden hallar en el remoto pasado o en el subconsciente. Ningún ser humano hará nada sin motivo.

Ahora debemos preguntar qué constituye un motivo y qué hace actuar a un ser

humano.

Un hombre actuará para eliminar el dolor. Si no siente dolor, le bastará con seguir así y no actuará. Entonces el motivo es el dolor.

El ser humano siente dolor o aflicción cuando quiere algo y no lo tiene o cuando no quiere algo que tiene. Estos dos tipos de motivos podrían ser llamados afinidad y repulsión. La afinidad es el deseo de estar unido a algo y la repulsión es el deseo de estar separado de algo. Afinidad significa que el ser humano quiere algo y repulsión significa que no quiere algo. Se podría describir a la afinidad como «amor» y a la repulsión como «odio».

Tanto la falta de algo deseado como la presencia de algo no deseado se reflejan en el dolor. El ser humano actúa para tener algo que quiere o para eliminar algo que no quiere.

Si obtiene lo que le falta el dolor deja de existir y en consecuencia se destruye el motivo para la acción. Si elimina lo que no quiere el dolor cesa y así también el motivo para la acción. Si un hombre tiene hambre, siente dolor porque le falta alimento. El hambre es dolor causado por una carencia. De esto resulta la intención de comer. Si un hombre está cansado es porque le falta sueño. La fatiga es dolor causado por una carencia. De esto resulta la intención de dormir o descansar. Se podría decir que el hombre «ama» el alimento o el sueño.

Pero si un hombre se está congelando, siente dolor por la presencia del frío. El frío es dolor causado por la presencia de algo no deseado. De esto resulta la intención de entrar en calor. Si un hombre siente calor, es por la presencia de temperaturas elevadas. Sentir calor es dolor causado por la presencia de algo no deseado. De esto resulta la intención de refrescarse. Se podría decir que el hombre «odia» el frío o el calor excesivos.

No debemos creer que se debe causar dolor antes de que se constituya un motivo. Podemos temer estar hambrientos y entonces hacemos algo para evitarlo. El motivo de nuestra acción no es el dolor ya causado sino el temor al dolor. Nuestra acción intentará prevenir el dolor que se nos podría originar en el futuro. Podríamos decir que el temor al dolor ya se siente como dolor.

La afinidad principal en nuestras vidas es el amor entre dos personas y la repulsión principal es el odio entre enemigos. Se debe entender el amor como el deseo de estar unidos a algo que nos falta. En *El simposio*, Platón nos cuenta lo siguiente sobre la creación de los hombres: el hombre y la mujer fueron una vez un ser humano con cuatro pies y cuatro brazos. Más tarde un dios los cortó en mitades, siendo una parte el hombre y la otra la mujer. Desde ese tiempo cada mitad ha estado buscando a la otra, de la que fue separada. Esta leyenda nos resulta interesante porque concibe al hombre carente de la mujer y viceversa. La intención de superar esta carencia es sentida como amor. Es el deseo de superar un dolor causado por la

separación de hombre y mujer. El amor no es un estado del ser sino una lucha incesante para eliminar el dolor. Cuando los amantes están unidos, la carencia, y en consecuencia el motivo del dolor, deja de existir. Ya que esto jamás es totalmente posible para cualquier medida de tiempo, el lazo entre el amor y el dolor, siempre deplorado en la poesía, queda explicado así.

Los enemigos, en cambio, quieren repelerse. En este caso no se siente dolor por la falta de algo sino por la presencia de algo no deseado. En consecuencia el motivo existe al juntar a los enemigos.

El dolor causado por las fuerzas de la afinidad se origina en la separación de las partes que se «aman» y el dolor causado por las fuerzas de la repulsión nace al unir las partes que se «odian».

La Intención

Para entender el significado total de la intención debemos dar una definición muy completa.

Si pusiéramos un jarro con agua sobre el fuego podríamos decir que éste tiene la intención de hacer hervir el agua. Si arrojamos una piedra desde una montaña, la piedra tiene la intención de caer. Si un tren avanza a una velocidad de 70 km por hora, tiene la intención de continuar a esta velocidad, mientras la ley de la fricción tiene la intención de hacer que la reduzca.

Con respecto a las intenciones humanas, hallamos una gran variedad: hay intenciones conscientes e inconscientes, hay intenciones de actuar e intenciones de reaccionar, hay intenciones voluntarias e involuntarias. Pueden ser directas o indirectas, obvias o sutiles. Debemos descartar la creencia de que la única clase de intención es la consciente y voluntaria, la volición por la que un hombre quiere algo y sabe lo que quiere.

Aquí hay algunos ejemplos del último tipo: alguien quiere ir a Nueva York; una mujer quiere obtener el divorcio; un banquero puede querer ganar un millón de dólares o un ladrón puede querer robar ganado; una niña puede querer que le hagan cosquillas y un niño puede querer jugar al fútbol. Aunque el ejercicio de la voluntad humana, la intención consciente, es la intención dramática de mayor valor, no podemos restringirnos a ella.

Si a un hombre lo golpean, tiene la intención de sangrar. Un hombre en una casa en llamas tiene la intención de huir. Debe entenderse que al sangrar no tenemos la intención de actuar sino de reaccionar. El hombre que huye de la casa en llamas no lo hace voluntariamente sino forzado.

Aunque la cantidad de intenciones posibles es tan inagotable como la vida misma

y aunque estas intenciones difieran en mucho unas de otras, hay ciertos principios invariables para todas ellas.

Una intención siempre lleva al futuro. Todo lo que lleva al futuro es una intención. Nada puede suceder en el futuro a menos que algo o alguien tenga la intención de que eso suceda.

Una intención cobra existencia por medio de un motivo. La intención siempre busca lograr un objetivo. El objetivo es siempre idéntico a la eliminación del motivo. De modo que la intención se extingue no bien se logra el objetivo.

Pero nada en la naturaleza de la intención garantiza su éxito. Un motivo da siempre como resultado una intención; la intención siempre establece un objetivo, pero tal vez este objetivo no se logre. La intención se puede cumplir o frustrar. Si un hombre quiere ir a Nueva York el objetivo está establecido.

Pero no es seguro si él llegará a Nueva York o no.

Por supuesto que una intención que no tiene oposición obtendrá necesariamente el objetivo que busca lograr. Si el hombre quiere ir a Nueva York llegará allí a menos que algo o alguien se lo impida. Sin embargo, es posible que el camino de la intención esté obstruido por dificultades que la frustren.

En cualquier hecho, se debe completar la intención. Completarla no es lo mismo que lograr el objetivo; sólo quiere decir que la intención se termina, por cumplimiento o frustración, con éxito o fracaso.

El choque entre la intención y la dificultad da como resultado una lucha.

Ésta es la función más importante de la intención. Se debe entender que los seres humanos pueden contrastar pero el conflicto sólo puede ser resultado de sus intenciones. En tanto dos personas sólo estén juntas, no importa cuán grande sea su contraste, no podrá haber conflicto. Sólo cuando sus intenciones chocan surge el conflicto.

Hemos hallado así las dos razones que dan a la intención importancia capital sobre todos los otros elementos dramáticos: es el único medio de crear conflicto y es el único elemento que lleva al futuro.

El Objetivo

Preferimos usar la palabra objetivo antes que propósito. El último implicaría una intención consciente, voluntaria, en tanto que al objetivo lo establece cualquier clase de intención.

El objetivo es un resultado en el futuro. La intención desea lograr este resultado. El objetivo existe aunque no se lo logre. De todos modos, un objetivo no puede existir sin una intención. Si queremos ir a Nueva York, esta ciudad es nuestro

objetivo. Pero Nueva York no es un objetivo en sí misma, no es un objetivo por cualidades específicas propias sino sólo por nuestra intención de ir allí. Si no queremos ir, pierde su calidad de objetivo.

Causa y efecto están conectados directa e inmediatamente. Pero entre motivo y objetivo puede haber o no una distancia. Esta distancia es la longitud de la intención. Si un hombre es abofeteado y devuelve el golpe, la longitud de la intención es muy corta. Pero si planea desinflarle los neumáticos a su agresor en lugar de devolverle el golpe, la distancia entre motivo y objetivo es más larga. Puede pasar un día o una semana antes de que cumpla con su intención.

En ambos casos la intención es la venganza pero la dirección que toma la intención para alcanzar el objetivo difiere. Los dos componentes del objetivo son distancia y dirección.

Si vamos a una excursión debemos saber dos cosas: o conocemos el objetivo y la dirección en que se lo puede hallar, en cuyo caso la distancia es resultado de los dos factores conocidos, o debemos conocer la dirección y la distancia y mediante estos dos factores conocidos encontramos el objetivo.

En otras palabras, si sabemos que nuestro objetivo es Nueva York y sabemos en qué dirección ir, conoceremos la distancia después de haber llegado a Nueva York. O si sabemos que tenemos que hacer 15 km en cierta dirección, sabremos que hemos alcanzado nuestro objetivo después de viajar 15 km.

El factor más importante con respecto al objetivo es que dos o más intenciones pueden tener el mismo objetivo. Varias personas pueden querer ir a Nueva York. Varios hombres pueden querer por esposa a la misma mujer. El mismo objetivo puede ser idéntico para distintas intenciones.

Primero supongamos que un bandido quiere robar un banco. La policía quiere evitarlo. Ellos tienen el mismo objetivo, pero el objetivo del bandido es positivo y el de la policía negativo.

O imaginemos que un hombre quiere casarse con una joven cuyo padre quiere evitarlo. Otra vez tenemos un objetivo negativo y uno positivo. Pero si dos hombres se quieren casar con la misma mujer tenemos intenciones que se oponen. Pero el objetivo es idéntico.

Es obvio que la identidad del objetivo originará una relación entre las distintas personas. Es obvio que dos rivales por el amor de una misma mujer pelearán entre ellos. Consideremos ahora la otra posibilidad: cada uno de ellos ama a una mujer distinta. Cada uno de ellos tiene un objetivo separado. Sus acciones apenas se pueden relacionar porque sus intenciones no se concentran en el mismo objetivo. Ya que sus intenciones son paralelas, el relato se divide en dos mitades separadas. La conexión entre ellas se hace difícil y penosa, casi imposible.

De modo que la concentración de intenciones sobre el mismo objetivo es de

importancia vital para el relato. De allí resulta la confrontación, el conflicto, la acción. Con frecuencia el objetivo es difuso. Entonces el escritor se pregunta por qué no puede llevar a sus personajes a situaciones atractivas.

A pesar de los peligros que contienen dos objetivos distintos, a menudo es necesario usarlos, sobre todo en las películas que tienen un relato de acción pero requieren a la vez uno de amor. Una intención es la victoria sobre el adversario; la otra debe ser: joven quiere obtener muchacha. Para evitar que el relato se divida en dos partes separadas por estas intenciones paralelas, el autor debe tratar de conectarlas lo más posible. Tendrá éxito si puede unirlas de este modo: joven sólo puede obtener muchacha si triunfa sobre adversarios; o sólo puede vencer adversarios si obtiene muchacha. Así se elimina el segundo objetivo. En el primer caso el único objetivo es conseguir a la muchacha, en tanto que la victoria sobre sus adversarios se reduce a una condición necesaria para lograr el objetivo. En el segundo caso es a la inversa. Un gran grupo de gente puede desear el mismo objetivo. En este caso los une la identidad del objetivo. Por ejemplo: un equipo de fútbol se entrena para ganar un juego importante. El objetivo común es ganar ese juego. O todos los miembros de un grupo secreto tienen el deseo de derrotar a la Gestapo. Pero la gente que vive en la misma casa de departamentos no es buena base para una buena construcción por el solo hecho de vivir en el mismo edificio. Pero si se rompe la calle frente a su casa y su objetivo común es hacerla reparar pronto, ellos se unen desde el punto de vista de la estructura dramática. O un aeroplano en peligro, que puede unir no sólo a los pasajeros y la tripulación sino también a varias personas en tierra.

3. ALTERACIÓN Y AJUSTE

Un ser humano puede no tener alteraciones; es decir, no sentir dolor.

Luego se puede causar dolor en el ser humano, lo que significa crear una alteración. Debemos entender que la alteración es una combinación de dos factores: el ser humano y aquello que le causa dolor. Luego de que el dolor crea el motivo, éste se resuelve en una intención, y ésta a su vez en una lucha con dificultades que se oponen. Después de que la intención ha ganado la batalla se obtiene un estado de ajuste.

Esto nos permite reconocer cuatro estadios:

1. El estadio inalterado.
2. La alteración o perturbación.
3. La lucha.
4. El ajuste.

EL ESTADIO INALTERADO

No puede resultar ninguna intención y en consecuencia ninguna acción de una situación sin alteraciones. No hay dolor causado a nadie. De modo que no hay nadie con motivos para la acción. Antes de que tenga lugar la alteración, el relato no puede ser una serie de incidentes sino que se limita a una descripción de circunstancias.

No es posible una situación completamente libre de alteraciones. Nacemos con alteraciones continuas como el hambre, la sed y el frío. Estos motivos dan como resultado las acciones más comunes de nuestras vidas. Sin embargo a un relato no le conciernen las acciones comunes y frecuentes sino las intenciones y alteraciones específicas. Esto no significa que sólo debemos hablar de la gente sobresaliente y sus acciones sobresalientes, sino que sólo debemos contar las alteraciones e intenciones especificas, aun si corresponden a gente común.

El relato puede comenzar en el estadio inalterado, en la alteración o a veces durante la lucha. A menudo resulta conveniente comenzar en el estadio inalterado para mostrar el contraste entre este momento y la alteración. Si uno comienza durante el estadio inalterado se hace mucho más fácil exponer la alteración. Por ejemplo: se muestra la vida feliz de una familia antes de la llegada de visitantes del espacio exterior. Pero si uno quiere empezar en la alteración, debe dejar implícito un estadio inalterado: empieza con el accidente de un marido, e implica que antes vivía feliz con

su esposa.

LA ALTERACIÓN

El ser humano se debe sentir molesto (alterado) para entrar en acción.

Una persona está alterada cuando algo o alguien le causa dolor. Queda claro entonces que una alteración es una combinación de dos partes: una parte es capaz de «amar» u «odiar» y en consecuencia puede sentir dolor y la otra parte es algo o alguien que despierta tal amor o tal odio.

Para crear una alteración por combinación de esas dos partes, sus características se deben rechazar o atraer. Se deben cumplir dos requisitos previos para satisfacer esta condición: en primer lugar, las dos partes componentes deben tener características distintivas, porque las características inexistentes o indefinidas no se rechazarían ni se atraerían. Esto no es aún suficiente. Puede haber combinaciones de caracterizaciones distintas que, pese a todo, resultan indiferentes entre ellas. De modo que el segundo requisito previo para crear una alteración es combinar las características de las dos partes componentes de tal modo que produzcan afinidad o repulsión. Por eso el escritor crea la base para una alteración y las batallas resultantes. Pero aún no ha creado la alteración en sí. Tómese por ejemplo la combinación de un hombre y una mujer que se aman. Las partes componentes se atraen. Si están felizmente casados no hay alteración. O un hombre en Nueva York y otro en Chicago que se desprecian.

Tenemos características que se rechazan. Pero si no existe relación entre ellos, no se sentirán alterados.

El paso final para crear una alteración es separar las partes afines o forzarlas a estar juntas si se repelen.

Es fácil, en comparación, separar las partes afines. Por ejemplo: a un hombre le gusta el dinero pero no lo posee. O a un hombre le gusta una mujer que no puede conseguir. Pero no hay alteración si el hombre que ama el dinero es rico, o si el hombre al que le gusta la mujer está casado con ella.

Es más difícil provocar una alteración mediante repulsión, porque hay que forzar a estar juntas a las partes que se repelen. Si no lo están, cualquier acción resultante se puede comparar con pelear con la propia sombra.

En tanto los dos contrincantes permanezcan en sus rincones, no podrán más que mirarse amenazadoramente. Sólo cuando se enfrenten en el cuadrilátero podrán comenzar a pelear.

Todos conocemos ejemplos de miembros de una misma familia que se aman mientras viven en distintas ciudades. Pero si se ven obligados a vivir en la misma

casa comienzan a pelear de la forma más violenta. Muchos maridos aman profundamente a sus esposas mientras están de viaje, pero al regresar, los problemas vuelven a comenzar.

Hay distintas clases de fuerzas o relaciones que mantienen unidas a las partes que se repelen. Todos los seres humanos, por su nacimiento, tienen relación con el mundo exterior, es decir, con las circunstancias que los rodean.

Si las circunstancias y el carácter están en concordancia, no habrá alteración.

Pero si no lo están, se crea una alteración. Por ejemplo: un profesor de biología trabaja en una botica. Un hombre inocente está en la cárcel. Un ladrón es gerente de una joyería. Un hombre pacífico va a la guerra o uno ambicioso proviene de bajos orígenes. Puede haber una mujer celosa en un harén o una cortesana en un convento. En todos casos hay una discordancia entre la caracterización y las circunstancias, y el resultado es una alteración.

Luego encontramos que hay relaciones entre varias personas. Hay relaciones familiares como padres e hijos, o de matrimonio, amistad, relaciones entre jefe y empleado, entre personas que trabajan en la misma oficina o que viajan en el mismo tren.

Estas relaciones pueden tener alteración o no, según la concordancia o discordancia que haya entre la gente que forma la relación. Un marido y una mujer leales forman un matrimonio sin alteración. Un hombre flirteando y una mujer fiel representan una alteración si están casados. Si no lo están, no hay alteración porque no hay relación entre las caracterizaciones que se repelen. O un hijo trabajador y un padre holgazán conforman una alteración. Del mismo modo un jefe ahorrativo y un empleado derrochador. O gente que vive en una misma casa con un inquilino que toca el trombón. Pero no les molestará si una persona en otra ciudad toca el trombón.

Finalmente, se puede crear una relación mediante la intención de alguien.

En ese caso es su intención obligarse a sí mismo a hacer algo. Puede que la intención de la otra persona le resulte agradable a uno y entonces no hay alteración. Pero si hace algo que a uno no le gusta habrá una alteración. Existe una relación si un hombre quiere robarle mil dólares a otro. La relación continúa mientras el otro teme que le robe, o en el caso de que ya se los hubieran robado, si deseara recuperarlos.

Queda claro ahora que debemos mantener la alteración mientras necesitemos acción, es decir, durante el relato dramático. Pero la naturaleza misma de las fuerzas de la afinidad y la repulsión es tal que desean que se elimine la alteración; esto no impide el hecho de que son requisitos previos para causar una perturbación. En otras palabras, las fuerzas de la afinidad desean formar una relación entre las partes que se atraen y las que están separadas; y las fuerzas de la repulsión desean romper una relación que une a las partes que se «odian». De modo que debemos cuidar que no obtengan su objetivo en tanto necesitemos la alteración para los propósitos

dramáticos del relato.

Ya entendemos la naturaleza de la alteración. Sin embargo el asunto se complica más aun porque la afinidad y la repulsión pueden existir en la misma combinación. Un muchacho puede amar a una joven sin que ella le retribuya su amor. O puede que ambos se amen, pero pertenezcan a distintas facciones: «West Side Story» (*West Side Story*). Hay afinidad entre los caracteres pero repulsión entre sus circunstancias. También puede haber afinidad entre algunas características y repulsión entre otras. Muchos matrimonios son así: marido y mujer se aman en lo físico y se detestan en lo intelectual.

El hecho de que existan en la misma combinación afinidad y repulsión puede provocar una alteración sin la influencia de fuerzas exteriores. La repulsión impide que la afinidad termine con la alteración formando una relación y la afinidad impide que la repulsión termine con la alteración rompiendo la relación. Sólo se puede eliminar la alteración si eliminamos la afinidad o la repulsión.

Ésta es la base de casi todas las historias de amor. El autor se pregunta:

¿Por qué quieren estar juntos? ¿Y por qué no pueden estar juntos? En este círculo yace la historia. Considérese *Romeo y Julieta*. La afinidad a través de la juventud y la belleza de los amantes; la repulsión a través de la enemistad de sus familias. Ni la afinidad ni la repulsión triunfan, por eso el final trágico de la narración, destruyendo a los exponentes de la afinidad y la repulsión.

Los únicos dos modos en que se puede contar en forma dramática un relato de amor son: mostrar cómo los amantes se dan cuenta de su amor, lo que es simplemente un proceso de afinidad que se va haciendo efectiva, o que los amantes son conscientes de la afinidad pero la repulsión les impide estar unidos. La historia de amor típica del cine comienza con la lenta comprensión de la afinidad y luego expone alguna clase de repulsión.

Hasta ahora sólo hemos hablado de caracteres muy simples con deseos claros y distintos. Por supuesto, los caracteres jamás son tan simples; no son del todo decentes o malvados, ni hermosos u horribles. Un hombre puede ser violento e indeciso, lascivo y puritano. El carácter puede contener cualidades que se contradicen o que contrastan.

Distintas características tienen distintos gustos o disgustos, distintos amores y odios. Si estas características contrastan, pueden dar como resultado una persona que quiere algo y no lo quiere a la vez. La afinidad y la repulsión están dentro de una persona. El choque se produce dentro del mismo ser humano. Sólo se puede eliminar si se termina el poder de una característica o de la otra.

Dos personas con afinidades distintas, a menos que las una un vínculo como el del matrimonio, sencillamente se separarán. Pero una persona no puede separarse, de modo que si afinidades que se oponen se encuentran en un mismo carácter, la persona

estará dividida. Este puede ser el caso con un hombre lascivo y puritano: puede estar casado con una mujer decente y amarla tanto como a sus hijos. A la vez puede tener una amante que corresponde a las cualidades sensuales de su carácter. Entre las dos mujeres, el hombre puede estar dividido. Tales personas son a menudo un misterio para sus amigos. La explicación es que tienen características y afinidades que se oponen.

Los ejemplos de tales alteraciones son tan frecuentes en la literatura como en la vida real. Goethe dice en *Fausto*: «Ay, dos almas tengo en mí».

Robert Louis Stevenson va más lejos aun al dramatizar el conflicto de una persona en «El hombre y la bestia» (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*). Crea la misma persona en dos caracterizaciones distintas que miran y actúan de manera distinta.

La institución de la oposición Dios y diablo es una dramatización del conflicto en el alma humana. Es difícil entender que una alteración mediante características opuestas como bien y mal pueda en realidad tener lugar dentro del mismo carácter. Por eso existe la tendencia a extender el conflicto a dos personalidades distintas tales como Dios y el diablo.

El conflicto entre características que se oponen dentro de una misma persona es uno de los efectos dramáticos más valiosos. Conduce á la prueba del carácter. Después de haberse establecido las características que se oponen, la persona se deber ver forzada a realizar una elección. Invariablemente esto trae una escena culminante de real fuerza dramática.

La conclusión de este examen teórico es que no es posible la acción sin caracterización. Cuando más fuerte queramos que sea una acción, más cuidado debemos poner en la caracterización que deseemos crear. No hay alternativa: caracterización o acción. Ambas están inseparablemente ligadas. Además, aunque en un guión pueda haber distintas caracterizaciones, pueden no producir alteraciones si las combinaciones no están bien ajustadas entre sí. Si cada uno no quiere algo del otro o encuentra algo que no quiere, no tiene posibilidad de obtenerlo o no obtenerlo. No puede resultar acción alguna de caracterizaciones desinteresadas, aunque cada una de ellas pueda ser interesante en sí. Con frecuencia el escritor simplemente «creará» acción. El resultado es penoso y falso. La falsedad se hace evidente en muchas escenas porque la gente hace cosas sin motivo. Este error es común en los novelistas y en los escritores épicos que se prueban en la técnica dramática. A menudo no comprenden que el drama no sólo requiere caracteres interesantes sino también combinaciones de caracteres que produzcan alteraciones.

Al dirigir nuestra atención a la aplicación práctica de nuestros hallazgos, entendemos que debemos comenzar a crear la narración inventando caracterizaciones que produzcan afinidad o repulsión. Se puede reconocer este esfuerzo primario en todas las obras o películas de éxito.

Después de ajustar estas combinaciones de caracterizaciones debemos discriminar con precisión las fuerzas de la afinidad y las de la repulsión. Porque para ponerlas en funcionamiento debemos mantener separadas las partes que son afines y unidas las que se repelen. No es posible hacer correr a una persona detrás de algo que ya posee, ni que un hombre intente eliminar algo que aun no tiene. Para mantener separadas las partes afines debemos tener razones para que lo estén, y para mantener unidas las partes que se repelen debemos tener las fuerzas que impidan que se separen.

Los frecuentes errores con respecto a la afinidad son resultado de que el escritor no ofrece buenos motivos para que los amantes estén separados. Esos escritores deberían ver sus películas en las pequeñas salas de barrio, donde podrían oír expresiones como: «¿y por qué no la besa?» o «¿por qué no se casan?». Esas expresiones suelen estar basadas en un real sentido dramático de afinidad que no es obstruido.

De manera semejante, es un error frecuente que la fuerza que mantiene unidas a las partes que se repelen sea más débil que las fuerzas de la repulsión.

En este caso la relación simplemente se rompería. Pero ésta puede no ser la intención del escritor: puede necesitar la acción por enemistad. Eso lleva a situaciones absurdas que se observan otra vez, en las salas de barrio. Allí, la gente pregunta: «¿y por qué no deja el trabajo?», si presencian una violenta discusión entre un jefe y un empleado, y este último puede conseguir otro empleo y el jefe otro empleado. La fuerza que mantiene unidas a las partes contrastantes es más débil que la lucha entre ellos.

LA LUCHA

Un relato sin lucha nunca puede ser dramático. Es un relato puramente descriptivo. Esto no significa necesariamente que sea un relato sobre una situación inalterada, un relato idílico; aun si cuenta acerca de gente que está resignada a la permanente aceptación de una alteración, sigue siendo un relato descriptivo. Porque el corazón de la narración dramática es la lucha, el deseo de eliminar el dolor mediante la adquisición o la repulsión.

Hay millones de clases distintas de luchas, pero en toda esta variedad la lucha dramática tiene sus requerimientos definidos. Es una lucha para eliminar la alteración. Las aventuras de un borracho pendenciero no representan lucha, pero aquellos a quienes él causó dolor lucharán para recuperar un estado inalterado.

Como tal, la lucha aparece como la transición desde el motivo a la intención y al objetivo y subyace a todas las reglas que encontramos para esta transición.

Un ser humano reaccionará de distinto modo ante los distintos tipos de motivos y

el mismo motivo tendrá distintos efectos sobre distintos seres humanos. En consecuencia la calidad de la lucha es producto de la naturaleza del motivo y la caracterización del ser humano.

Considérese un bandido de un carácter dado. Reaccionará de distinto modo, es decir, tendrá distintas intenciones si uno lo pisa, le rehúsa alimento, lo amenaza con una pistola o mata a su hija. El mismo hombre con distintas causas para el dolor tendrá distintas intenciones. En el primer caso la intención del bandido puede ser abofetearlo, en el segundo robar la comida, en el tercero eliminar la pistola y en el último una terrible venganza.

Consideremos ahora la reacción de distintas personas con respecto al mismo motivo. Alguien mata a la hija de un bandido, de un simple ciudadano, de un detective, de un fanático religioso. Es probable que el bandido pretenda matar al asesino, que el ciudadano común recurra a la policía, que el detective intente hallar al asesino no para matarlo sino para entregarlo a la justicia y que el fanático religioso maldiga al asesino. Cada ser humano tiene distintas reacciones ante el mismo motivo y distintos métodos para eliminar el dolor según su naturaleza y los medios de que dispone.

Pero el poder de la intención está determinado por la fuerza del dolor que origina el motivo y por la fuerza con que el ser humano es capaz de reaccionar.

De modo que la proporción entre la fuerza del motivo por un lado y la fuerza de la intención por el otro es de importancia vital. En ningún caso un motivo débil puede originar una intención fuerte.

A veces, sin embargo, la fuerza de la causa puede agregarse a la fuerza del ser humano. Un hombre puede crecer por sobre si mismo si la causa lo justifica.

Ahora estamos listos para investigar la transición de la intención al objetivo.

El establecimiento del objetivo surge de la misma necesidad con que la intención resulta del motivo. En cualquiera y en todos los casos el objetivo es la eliminación del motivo. El objetivo es recuperar un estado inalterado. Como tal, el objetivo queda bien definido en el motivo. No es posible luchar ciegamente en todas las direcciones. Si es la necesidad de dinero la que nos causa dolor, nuestro objetivo, en tanto es causado por esta alteración específica, no puede ser ir a nadar o a tocar el piano sino adquirir dinero. Tocar el piano, en este caso, sólo podría ser una forma de adquirir dinero, y no un objetivo en sí.

Cada intención tiene obstáculos que superar para lograr el objetivo. La lucha es resultado de la intención y la dificultad.

Debe ser evidente que sin una intención, es decir, sin querer algo, no podemos tener dificultades. Por otra parte, una dificultad no existe de por sí sino sólo debido al deseo de alguien de obtener algo. Una montaña no es en sí un obstáculo pero sí lo es si alguien quiere pasar al otro lado. La narración dramática, de la que la lucha es la

parte esencial, no puede existir si intenciones y dificultades. Hallamos tres tipos de dificultades esenciales: el obstáculo, la complicación y la contraintención.

El obstáculo es una dificultad de naturaleza circunstancial: en física puede ser la ley de la fricción contra la ley del movimiento continuo. Con respecto a la intención humana, puede ser una montaña que se debe escalar, la falta de dinero o la imposibilidad de comprender una lengua extranjera.

La complicación es de naturaleza accidental. Por ejemplo: un avión se ve obligado a aterrizar por el mal tiempo, un mensajero que quiere llevar un informe se fractura una pierna, un ladrón que quiere robar en una casa no lo logra por la llegada accidental de unos borrachos que se acercan por la calle.

La contraintención es la intención definida de otra persona de evitar el cumplimiento de la intención de la primera persona. También se la llama contratrama. La diferencia con respecto a la complicación está en el hecho de que la complicación radica en que la contraintención se dirige hacia el mismo objetivo y requiere por eso la frustración de la primera intención, en tanto que la complicación puede ser el resultado de la llegada accidental de un obstáculo o de la interferencia no intencional con la primera intención, de otra intención que de todos modos se dirige a otro objetivo. Para usar los ejemplos antes mencionados: la tormenta es sólo una alteración meteorológica que no tiene el propósito definido de forzar al avión a aterrizar. Pero si el aeroplano desciende a causa de un ataque enemigo o del trabajo de unos saboteadores, allí sí hay contraintención dirigida al objetivo negativo en tanto la intención busca el objetivo positivo. La pierna rota del mensajero no es una contraintención sino un accidente. La llegada accidental de un borracho que evita que el ladrón entre en la casa no representa una intención para evitar que el ladrón lleve a cabo sus planes. Pero si la policía llega luego de que el ladrón ha activado una alarma contra robos, eso sí representa una contraindicación.

Dado que se dirige al mismo objetivo y representa un deseo consciente de obstruir la primera intención, la contraintención es la dificultad dramática más efectiva. La ventaja radica en que la lucha gana continuamente nuevos aspectos y que las posibilidades de triunfo o derrota cambian con rapidez.

En comparación, la complicación es menos efectiva; debido a su naturaleza accidental, despierta resentimiento en el espectador: no la planea ni la desea nadie, el actor no la podría prever ni evitar, y en consecuencia no es una prueba real del poder del ser humano para ejecutar su voluntad. Además, por ser accidental, no puede persistir; es una dificultad temporaria, ya que la tormenta desaparecerá con el buen tiempo, la pierna va a sanar y el borracho pasará por la calle. Pero la contraintención sólo dejará de existir cuando la primera intención se haya cumplido o frustrado.

La desventaja del obstáculo es causada por su tendencia a permanecer estático; su naturaleza circunstancial no puede soportar cambios repentinos. La montaña será una

montaña durante todo el relato. De modo que en tanto el obstáculo y la complicación son dificultades temporarias satisfactorias, no se los debe emplear como dificultades principales para un relato entero. Sin embargo, bien pueden ser usados para reforzar la contraintención.

Al igual que la intención, la dificultad se caracteriza por la calidad y la fuerza. No cualquiera o cualquier cosa es una dificultad para cierta intención.

La calidad de la persona o cosa en relación con la calidad de la intención puede causar oposición. Sólo una persona o cosa que se opone al camino de la intención puede ser una dificultad.

Además, vemos que todas las dificultades tienen cierta fuerza. Aparecen como el poder para resistir. De modo que sólo se pueden manifestar mediante el choque con la intención.

Si uno quiere romper una ventana, la dificultad tiene poca fuerza porque el vidrio tiene poco poder para resistir. Si uno quiere romper un cerrojo la dificultad es más fuerte porque el acero ofrece más resistencia. Aunque existe siempre, la fuerza de la dificultad se manifiesta sólo si alguien intenta quebrar la resistencia. Del mismo modo, el poder de la intención permanece latente; es decir que no puede ejercer su fuerza si el objetivo se obtiene con facilidad. Esto no significa que la intención es menos fuerte si no tiene dificultades que superar. Sólo significa que su poder se puede hacer manifiesto únicamente en virtud del poder de las dificultades que supera o busca superar. Tanto el hombre que vence las grandes dificultades como el que fracasa revelan grandes intenciones. No es el éxito o el fracaso en el deseo de superar las dificultades lo que revela la fuerza de la intención, porque el éxito o el fracaso dependen del hado, la competencia, la buena o mala fortuna. La fuerza de una intención ya se revela por la fuerza de la dificultad que ataca. Si un hombre ama a una mujer, su deseo de estar unido a ella es muy fuerte. Si él vive en el centro de Nueva York y ella en las afueras de la ciudad, las dificultades para ir de un lugar al otro son muy débiles. Pero si el hombre está en China y la mujer en Nueva York, las dificultades son considerables. En ambos casos la intención del hombre de unirse a la mujer es igualmente fuerte. Pero en el primer caso la fuerza de la intención no puede hacerse manifiesta porque las dificultades que tiene que superar son pequeñas, en tanto que en el segundo caso la fuerza de la intención del hombre se hace manifiesta. Si llega o no a Nueva York no tiene nada que ver con la fuerza de la intención, que ya queda revelada por el simple hecho de intentar tamaña tarea.

Por estas razones no es posible «hablar» de la fuerza de las intenciones en el relato dramático; en su lugar, su poder se debe hacer manifiesto mediante el choque con fuertes dificultades. Muchos autores están tan convencidos acerca de la fuerza de las intenciones de su protagonista, en particular si el relato es verídico, que no las hacen manifiestas. Pero el espectador no tiene pruebas de la fuerza de las emociones

o de las intenciones; se resiste a creer tanto en las palabras del actor como en las del autor. Sólo le creerá cuando la fuerza se haga evidente por el choque con las dificultades. Aun el teatro permitió al héroe proclamar detalladamente cuánto amaba a la heroína, pero el teatro está limitado en la cantidad y variedad de las intenciones. El cine, con sus posibilidades de mostrar muchas intenciones, tiene el deber de hacerlas manifiestas mediante el choque.

Como tal, la lucha es una pelea entre fuerzas que se oponen, ya sean ataque y resistencia o ataque y contraataque. Cualquier pelea entre fuerzas que se oponen debe terminar en victoria y derrota a menos que se interrumpa o que termine en un empate. Tal interrupción no está permitida en el relato dramático. La victoria y la derrota son idénticas al cumplimiento y la frustración de la intención, respectivamente. La decisión final se emite en el clímax. Después del clímax no hay cambio posible. Pero el clímax no es igual al objetivo.

El clímax decide la derrota de un lado, después de la cual el lado victorioso puede proceder a lograr el objetivo, lo cual sucederá de inmediato o en alguna fecha posterior.

De modo que encontramos una cantidad de factores con relaciones concluyentes y proporciones entre ellas. Encontramos un sistema de leyes entretejido e interconectado que se viola con facilidad. No es fácil reconocer los errores resultantes.

Del motivo podemos deducir una intención, de la intención el objetivo; de modo que también podemos deducir el objetivo a partir del motivo. De la intención sola podemos deducir retrospectivamente un motivo y hacia adelante un objetivo. Del objetivo podemos deducir una intención precedente y de allí un motivo. El único factor que queda fuera de este círculo de conclusiones lógicas es el cumplimiento o frustración de la intención.

La dificultad del material a menudo tienta al escritor de guiones a pasar por alto o violar estas relaciones. A veces puede mostrar un motivo sin seguirlo de una intención. A veces puede mostrar intenciones sin motivos. Esto es en especial tentador cuando necesita una intención para el desarrollo de una narración para la que no tiene motivo. Nuevamente, sucede que a través de los desarrollos de su relato se crean motivos que él no desea. A él no le interesan las intenciones que resultan de estas alteraciones y por eso tiene la tentación de no considerarlas. Pero esto no es posible: ya sean indeseadas o pasadas por alto, las violaciones de estas relaciones concluyentes son erróneas. El escritor debe aprender a respetar estas leyes. Para encontrar el motivo puede preguntar: ¿por qué actuaría así un hombre? Para encontrar la intención puede preguntar: ¿cómo actuaría un hombre si le sucediera esto? La no comprensión de los motivos latentes se podría expresar mediante el ejemplo algo exagerado de un hombre que se queda en la cama aunque su habitación está en

llamas, lo cual sería suficiente motivo para hacerlo huir.

Otro error frecuente se da cuando el escritor ha presentado, quizás, un motivo, pero quiere que el actor logré un objetivo que es más realizable para los propósitos de un relato. Entonces tiene un motivo sin intención y objetivo resultante y tiene un objetivo al que le falta intención y motivo.

Además las fuerzas del motivo y de la intención se mantienen en proporción. Deben tener la misma fuerza. A menudo el choque con las dificultades revela una intención más fuerte de lo que el motivo justifica. Consideremos este ejemplo: el jefe de una empresa de ingeniería envía a uno de sus empleados a una fábrica que está perdiendo dinero. El ingeniero va. Su motivo es simple: es su trabajo, le pagan para eso. Al llegar comprueba que incendiarios de una fábrica de la competencia están tratando de arruinar la maquinaria. En el curso del conflicto ambos lados están en gran peligro: arriesgan sus vidas.

Revisemos ahora los motivos: gana trescientos dólares semanales. Por eso tiene que arriesgar su vida. No tiene sentido. Intentemos ahora mejorar la fuerza del motivo para que sea igual a la fuerza de la intención. El ingeniero ha intentado conseguir empleo en todas partes y ha fracasado; está al borde de la desesperación cuando le ofrecen este empleo. Este motivo tiene sentido. Si no acepta el empleo puede morir de hambre. Si lo acepta lo pueden matar. O probemos de otro modo: los saboteadores vienen del espacio exterior. Si el ingeniero arriesga su vida no lo hace por trescientos dólares semanales sino por el planeta Tierra. Eso basta para equipararla a una intención fuerte.

Éstos son los peligros que resultan de la interconexión de estas leyes. Pero también hay ventajas.

Si estas relaciones y proporciones son tan firmes y estrictas que podemos deducir una a partir de la otra, podemos dejar de mostrar y exponer cada una y todas ellas; será suficiente exponer una para conocer las demás. Esto es de valor inestimable al hacer el relato de la película.

Por otra parte, si el escritor no tiene en cuenta esta exposición automática de los factores entre sí y espera evitar contradicciones simplemente mostrando uno o dos factores, se lo podría comparar con un avestruz que mete su cabeza en la arena.

Llegamos ahora a un punto muy importante: la única excepción con respecto a estas deducciones automáticas es el cumplimiento o frustración de la intención. Pero en esta posible inseguridad subyacen del mismo modo las reglas firmes. Sabemos que la intención busca alcanzar el objetivo. Deducimos entonces que lo logrará. El único caso en el que tiene efecto la inseguridad es cuando a la intención se le oponen dificultades. Para estar inseguros sobre el cumplimiento o frustración de la intención necesitamos conocer la existencia de dificultades que se le oponen.

Esto ha preparado nuestra comprensión para uno de los hechos más importantes

en la escritura de una película. Ahora somos capaces de transformar nuestro conocimiento teórico en reglas para aplicación práctica.

En realidad, la transición de motivo a intención y a objetivo toma tiempo.

Si queremos ir caminando de Washington a Nueva York nuestra empresa requerirá un largo tiempo. Si queremos un cigarrillo, el tiempo requerido es breve.

Es nuestro deseo representar aquellas intenciones que requieren un largo tiempo tanto como aquellas que requieren escaso tiempo. Pero la película sólo tiene dos horas a su disposición, en tanto que la intención de caminar de Washington a Nueva York probablemente requiera dos semanas. Pero el cine puede contener acciones que insumen tanto tiempo debido a las interrupciones entre escenas. Recordemos que durante el cambio de una escena a otra transcurre un lapso indefinido. En consecuencia la transición de motivo a intención y a objetivo puede haber tenido lugar en ese lapso.

Ésta es una ventaja singular del cine, porque el teatro, que sólo tiene unas pocas escenas y por lo tanto pocos lapsos entre ellas, debe casi siempre ejecutar toda la transición; debe mostrar todo el desarrollo exceptuando las raras intromisiones o salidas y entradas de actores. La desventaja es doble: primero, hace que el movimiento del relato sea más lento; y segundo, el escenario tiene que descartar muchos desarrollos que llevaría demasiado tiempo ejecutar.

Pero el cine puede hacer uso de nuestra capacidad de deducción con respecto a la transición de un factor al otro, empujando la transición real y el tiempo entre escenas.

De este modo podemos decidir qué hechos deben ocurrir en el lapso y cuáles deben estar presentes en una escena. Toda acción, todo acontecimiento o evento, o todo desarrollo que podamos deducir debe ser empujado al lapso entre escenas. Esto no interesa. Si se nos muestra algo que podemos deducir tiene el mismo efecto que si se nos vuelve a contar lo que ya sabemos. Es como si nos lo contaran dos veces y por lo tanto nos aburre y retrasa el progreso de la película.

Sólo se deben mostrar aquellos desarrollos y acontecimientos que no podemos deducir con certeza y que son interesantes para nosotros. Encontramos aquí que el único factor que está fuera del alcance de nuestra deducción es el logro del objetivo, si sabemos las dificultades que se le oponen. La ejecución de una intención sólo se hace interesante si hay una posibilidad de que se frustre. A la inversa, esto significa que para que esté permitido mostrar la ejecución de una intención debemos crear una dificultad que se le oponga. No bien desaparece esta posible oposición deducimos el cumplimientos de la intención y la película debe llevarnos de inmediato al objetivo.

Consideremos un ejemplo: un hombre quiere ir a Florida. Tiene el dinero, tiene tiempo y no hay ninguna duda relacionada con el logro del objetivo de esta intención.

La película estaría forzada a mostrarlo de inmediato en Florida. No sería para nada interesante mostrarlo comprando los pasajes, yendo al aeropuerto, tomando el

avión y luego llegando a Florida. Para que fuera posible mostrar todas estas cosas tendríamos que establecer que algo o alguien deseaba evitar que él fuera allí, porque no podríamos deducir con certeza que la intención del hombre cumpliría su objetivo.

Esto se aplica también a las historias de amor. Si un hombre y una mujer con una perfecta afinidad y sin dificultades obvias se encuentran, no hay duda de que lograrán su objetivo. La película debería mostrar su boda en la siguiente toma, ya que no tenemos dudas sobre el cumplimiento de su intención. Todas las escenas de amor intermedias no resultarían interesantes. Para mostrar estas escenas de amor deberíamos poner al espectador en conocimiento de algunas dificultades que le pudieran impedir deducir el objetivo. El caso opuesto es igualmente erróneo. Si conociéramos algunas dificultades que se opusieran, sería falso que la película nos llevara de inmediato al objetivo porque no podríamos deducir su logro. Hay una duda sobre el cumplimiento de la intención, por lo tanto se debe mostrar la ejecución de la intención. Por ejemplo: un hombre quiere ir manejando de una ciudad a otra. Sabemos que unos criminales han tendido una trampa en la carretera. Sería erróneo mostrar la llegada del hombre en la escena siguiente. Éste es un ejemplo muy obvio, pero hay casos en los que la intención se enfrenta a dificultades que el escritor no desea en particular. Si uno cruza la sala hacia el dormitorio, no hay dificultades aparentes que se enfrenten a la intención. Pero si un hombre cruza la selva amazónica se enfrenta a grandes dificultades. Sería imposible deducir el cumplimiento satisfactorio de su intención. El escritor de guiones está forzado a mostrar instancias donde la intención supere con éxito a la dificultad que se le opone (escapar de tribus hostiles o de la muerte por la mordedura de una serpiente) o debe preparar con antelación formas seguras de ejecutar la intención, de modo que podamos deducir el logro satisfactorio del objetivo. O puede contarnos luego cómo logró superar las dificultades. Pero de ningún modo el escritor ha de ignorar las dificultades que se oponen a una intención.

Con esto hemos investigado todas las reglas con respecto a la lucha y su aplicación práctica en el cine.

EL AJUSTE

El ajuste tiene lugar cuando se logra el objetivo. Significa que se ha cumplido el propósito de la lucha: la alteración ha dejado de existir.

La alteración es el punto de partida y el ajuste el punto de llegada. La transformación de uno en el otro puede ser gradual o repentina, lo cual quiere decir que en el primer caso el proceso de ajuste es lento y se distribuye a lo largo del relato y en el segundo caso el ajuste es rápido y lo posibilita un hecho repentino. En ambos

casos la lucha es continua.

Sólo encontramos tres modos posibles para lograr el ajuste: destruimos las fuerzas de afinidad o repulsión, creamos una relación entre los objetos afines o interrumpimos una relación entre los objetos que se rechazan.

Una relación se puede crear o interrumpir de forma repentina y momentánea. Podemos contraer matrimonio poco después de superar las dificultades que había en el camino y podemos sentir un rápido y repentino alivio al enterarnos de que nuestro enemigo ha muerto. Pero para anular las fuerzas de afinidad o repulsión debemos cambiar la caracterización o las circunstancias. Las circunstancias pueden variar rápida o lentamente; por ejemplo, podernos adquirir dinero en un juego de naipes o perderlo en una crisis bancaria, o podemos conseguir otro empleo; por otra parte, podemos ahorrar dinero lentamente. Pero la caracterización sólo se puede cambiar en un proceso lento. Un carácter se puede deteriorar con el correr de los años o mejorar en el curso de los meses, una persona vivaz puede volverse depresiva y una triste volverse optimista, un estúpido puede aprender y una persona descuidada hacerse ordenada. Pero no es posible que una persona completamente mala se haga buena en un instante ni que una persona brutal se serene o que un mentiroso se vuelva sincero. Por estos motivos puede tener lugar con rapidez un ajuste en donde haya creación o interrupción de una relación o donde se necesite una anulación de la afinidad o la repulsión mediante un cambio de circunstancias. Pero donde se haga necesario un cambio de carácter el ajuste debe ser gradual y lento.

Es frecuente que al escritor le importe poco el ajuste hasta la última parte de su relato. Esto es posible si el ajuste ha de tener lugar con rapidez, pero si se lo ha de lograr mediante un cambio de carácter debe estar preparado desde mucho antes. No reconocer esto da como resultado situaciones muy tontas: el escritor busca algo que cambiará inmediatamente a un individuo malvado en una buena persona. Buscará en vano, porque nada hay lo suficientemente fuerte como para cambiar repentinamente el carácter de una persona. Pero aquí recordamos que un carácter puede consistir de dos lados contrastantes. Si este es el caso, un cierto hecho puede causar la victoria del lado bueno o del malo; pero esto no es igual a un cambio de carácter sino que es una victoria de una característica sobre la otra. Por esta razón se debe establecer por anticipado que en un carácter existen ambos aspectos.

Un buen ejemplo del cambio de carácter es *La fierecilla domada*, de Shakespeare. Kate comienza siendo una niña salvaje y lentamente se va transformando en una mujer suave y sometida. Pero aun ahí debemos suponer que en todo su salvajismo original había un deseo de ser sometida, lo cual es otra vez equivalente a dos lados distintos de un mismo carácter. Las desventajas de un ajuste tan lento radican en el hecho de que no hay clímax posible, y que la intención de Petruchio de someterla va haciéndose cada vez más segura, porque lentamente se va haciendo evidente que ella

se someterá mientras su carácter se vaya suavizando. Este cambio gradual hacia la certeza del resultado reduce poco a poco nuestro interés.

El ajuste significa que se ha recobrado un estado inalterado, que puede ser igual o distinto al del punto de partida. Es muy peligroso volver al mismo estado original porque entonces, aunque hayan sucedido cosas, nada habrá cambiado. El espectador se sentirá insatisfecho si se lo lleva de regreso al punto de partida, como el hombre en el desierto que regresa siguiendo sus propios pasos. Si nada ha cambiado a pesar de todas las fuerzas que se despertaron, el espectador puede preguntar: ¿y para qué contar este relato? Si el ajuste se logra mediante la boda de una pareja que no estaba casada, hay un cambio. O si es resultado de un divorcio, también hay un cambio. Pero si el relato se refiere a un matrimonio y a una tercera persona que llega y amenaza con hacer fracasar ese matrimonio y ese relato termina con el alejamiento de esa tercera persona y el matrimonio sigue viviendo feliz, no hay cambio. Para hacer factible este relato sería necesario mostrar por lo menos que el matrimonio pelea por pequeñeces. De repente el problema real llega con una tercera persona. Después de que esta persona es eliminada, el amor de la pareja se hace más fuerte y sublime. Algún cambio hay.

Es interesante observar que al terminar la película «Sospecha» (*Suspicion*), de Alfred Hitchcock, la mayoría de los espectadores sentían una gran insatisfacción. No parece haber un motivo obvio, porque el final es feliz. La explicación es que no hay cambio tras la lucha. Cary Grant y Joan Fontaine se encuentran felizmente casados antes y después. Esto se ve más acentuado porque la lucha se desprende de una causa ficticia y no de una real. El público toma a mal el haber participado de la sospecha y el suspenso sin razón real y sin resultado real.

Esto explica la naturaleza del ajuste con respecto a la alteración y la lucha.

Se debe comprender que no todas las intenciones en el relato pueden lograr el ajuste. Al contrario, en un relato con intención y contraintención se debe evitar que una logre su ajuste para permitir que la otra lo alcance. Aunque no todas las intenciones se ajusten, todas deben ser llevadas a un final, que puede significar frustración, en tanto el ajuste significa que la intención logra su objetivo cumpliéndolo.

Si el escritor del guión ha llevado a término todas las intenciones, tiene derecho a esperar que el espectador esté satisfecho, pero pronto descubrirá que el espectador no aceptará la frustración definitiva de una buena intención ni creerá en el ajuste final de una mala intención. Es probable que su veredicto sea que el relato no ha terminado porque sólo podría terminar después de que los buenos hubieran ganado.

De modo que un final infeliz originado en el fracaso del ajuste que se podría lograr más tarde es un falso final infeliz. Mientras un hombre esté vivo seguirá luchando, esperando, deseando un ajuste. Esperamos que las personas cuyas

intenciones se han frustrado traten tarde o temprano de obtener el ajuste.

Podemos tomar tal final infeliz sólo como algo temporario. Sabemos que la mente de la persona infeliz no está en paz porque aun siente dolor; y una persona que siente dolor actuará para eliminar las causas de ese dolor. El espectador no está satisfecho porque quiere saber cómo resultará el próximo intento de lograr el ajuste.

La aceptación de un equilibrio constantemente alterado se llama resignación. Hasta cierto punto puede constituir un punto de descanso y en consecuencia un final apropiado para un relato. La única dificultad es que ningún ser humano se resigna jamás por entero, en tanto sí puede sentirse por completo satisfecho. La alteración está latente y puede surgir en cualquier momento. De modo que el espectador se niega a aceptar este final como definitivo.

Hay verdadero final infeliz cuando el exponente del bien, o uno de los amantes, muere. Así se hace imposible lograr un ajuste más tarde. El efecto trágico causado por tal final infeliz no es resultado de una construcción dramática defectuosa sino del contenido del relato. Los verdaderos finales infelices se hallan en películas como «La dama de las camelias» (*Camille*).

Si ambos amantes mueren no hay final infeliz real porque quedan unidos en la muerte. Es interesante observar que el auditorio no toma a mal ese final infeliz porque siente que los amantes no están separados. No hay insatisfacción al final de *Romeo y Julieta* o de «Cumbres borrascosas» (*Wuthering Heights*). En esas historias los amantes están unidos en la muerte. La explicación de que no quedemos insatisfechos desde el punto de vista estructural es que no hay alteración, como la que existe en los casos en que un amante permanece vivo.

4 .INTENCIONES PRINCIPALES Y SUBINTENCIONES

Se debe entender que el mundo y nuestras vidas son una cadena continua de causas y efectos, alteraciones y ajustes. No hay comienzo ni fin; en estas redes entretejidas de motivos, intenciones y objetivos no encontramos ningún estado de hechos que esté por entero inalterado, no al menos durante un período indeterminado. Tampoco podemos lograr ajustes finales o duraderos.

Nacemos con alteraciones continuas y además debemos aceptar otras. Pero la gente que nos causa estos dolores debe de haber tenido sus propias alteraciones para verse movida a actuar, y estas alteraciones las deben haber causado otras personas o cosas, etcétera. Hay una cadena ininterrumpida que comienza en el pasado distante y llega hasta el presente. A causa de su limitación espacial, el relato cinematográfico no puede rendir completa justicia a esta cadena de hechos entera. Todo lo que se cuenta se debe contar en dos horas. De modo que debemos decidir qué contar, dónde empezar y dónde terminar.

Contestamos esta pregunta diciendo que debemos limitarnos a mostrar el resultado de una intención. Esto incluye la exposición de la alteración y el resultado de la intención, sea su cumplimiento o su frustración. No es posible terminar el relato antes de mostrar el resultado de la intención, ni es posible hacer que la intención logre su objetivo en la mitad de la película y que luego continúe con otra.

Esto define muy estrictamente lo que debe contar la película. No es conveniente que un escritor ambicioso describa toda la vida de una persona, que generalmente consiste de muchas intenciones, excepto en los casos en los que una vida entera se dedica a una gran intención.

Así deducimos la concepción de la intención principal. La intención principal es la que el relato se propone mostrar eligiéndola a partir de muchas.

Se debe contar la alteración que origina esta intención principal, y también el ajuste. La vida de un ser humano nunca alcanzará el ajuste completo pero puede lograr ajustes temporales para algunas intenciones. Nunca podemos lograr el ajuste completo para el amor, pero podemos haber encontrado una mujer que parece representar el ajuste, aunque luego descubramos que era la persona equivocada. Todos hemos cumplido por lo menos una vez una ambición, aunque este éxito pudieran luego destruirlo las desventuras de la vida. Es obligación del relato señalar una alteración, mostrar el destino de la intención resultante y terminar con el ajuste final o temporario.

De modo que la intención principal es el objeto primario de nuestra atención. Esta

intención principal puede encontrar su oponente en una contraintención, pero también la contraintención puede considerarse parte de la intención principal. También se le pueden oponer varias contraintenciones; de todos modos la intención principal continúa siendo la columna vertebral del relato. Varias personas pueden llevar una intención principal; por ejemplo astronautas en una nave espacial, pero aun en este caso no estamos contando acerca de más que una intención principal.

En muy pocos casos un relató puede tener dos intenciones principales si ambas están contenidas en la misma persona. Por ejemplo: el héroe desea a la joven y la victoria sobre sus enemigos. Si bien esto es posible, más intenciones destruyen el tema de la película. El escritor encuentra que no se pueden construir tales relatos porque se caen a pedazos. Es inevitable que varias intenciones principales corran paralelas o sigan una a la otra. Aunque en este último caso tenemos un relato principal por vez, el error resulta de todos modos perjudicial. Relatos con tales intenciones principales consecutivas tienen el movimiento hacia adelante de un conejo. Esto se da con frecuencia en las películas episódicas a menos que tengan una intención principal que conecte los episodios.

De la intención principal extraemos la concepción de la subintención. La naturaleza de la intención principal es tal que para su cumplimiento podemos necesitar cierta cantidad de intenciones menores.

Aquí hay un ejemplo: un joven quiere hacer carrera como cantante. Su ambición final es cantar un papel importante en el Metropolitan Opera. Es imposible que alcance esta intención principal de inmediato. Tendrá en cambio varias subintenciones: puede tener que empezar como cantante en un club nocturno. Luego puede querer cantar con un grupo de rock. De aquí puede obtener suficiente dinero como para tomar lecciones con uno de los grandes maestros. Después de esto está listo para cantar en el Music Hall con la esperanza de que lo oiga quien pueda darle una oportunidad en el Metropolitan.

Esta necesidad de las subintenciones es tan verdadera en la vida real como en el guión cinematográfico. Los montañistas dividirán su intención principal en varios objetivos. Primero deberán alcanzar una saliente y luego otra, luego escalar un pared escarpada y cruzar un barranco, y así hasta llegar a la cima.

Pero aun una simple historia de amor contiene el principio de la subdivisión. El propósito final es claro. Pero hay varias subintenciones (atraer la atención de la amada, hablarle por primera vez, verla a solas por primera vez, besarla) y de allí en adelante las subintenciones dependerán de la calidad del objetivo final.

La vida está llena de intenciones. No siempre resulta fácil para el escritor discernir entre intenciones principales y subintenciones. La fuerza no es un criterio válido, ya que a veces la intención principal de un relato es simple mente la de cultivar un jardín, la cual no es muy poderosa, y a veces la subintención puede ser la

de masacrar una familia. Debemos olvidarnos de la medida y el poder como modelos para diferenciar entre intenciones principales y subintenciones.

Para reconocer una intención como subintención debemos preguntarnos:

¿Apoya al relato principal? Toda intención que no apoye a la principal es una intención independiente. Se la debe descartar, porque el relato no puede soportar demasiadas intenciones principales.

Éste es un descubrimiento muy importante. El teatro es tan limitado en el material que no enfrenta con tanta intensidad este problema. Pero el cine puede representar tantas intenciones distintas que el escritor está tentado a desbordarse por todos los costados. Pronto comprenderá el daño causado a su relato. Preguntará: de esta masa de intenciones, ¿cuál debo representar?

La respuesta la da la unidad de propósito. La ley de unidad de propósito reemplaza a las leyes de unidad de tiempo y espacio del teatro. Después de seleccionar la intención principal del relato de la película podemos preguntar sobre todas las demás intenciones: ¿apoyan la causa de la intención principal?

Si lo hacen, son subintenciones; si no, son intenciones principales y se las debe descartar.

Debemos tener en cuenta que tanto la intención principal como la contraintención principal pueden tener subintenciones. Cada una de estas subintenciones debe apoyar la causa de la intención principal o de la contraintención principal. A ambas se les aplican las mismas reglas.

Las subintenciones son de naturaleza constantemente cambiante, pero la intención principal permanece constante. Si queremos ir a Nueva York, esta intención principal se mantiene, no importa qué suceda. Pero nuestra subintención puede haber sido la de tomar un avión para llegar allí. Éste nos lleva desde Los Ángeles hasta Fort Worth, donde una tormenta lo obliga a aterrizar. Entonces entra en vigencia una nueva subintención: deseamos tomar un tren. Viajamos en el tren hasta llegar a un puente que ha sido destruido por una inundación. De modo que debemos cruzar en un bote. Al llegar al otro lado tomamos un automóvil. De pronto descubrimos que nuestro enemigo está al acecho en el camino. Así que hacemos un desvío. Por fin cumplimos nuestra intención al llegar a Nueva York. Entre todos estos cambios constantes de las subintenciones la ley de unidad de propósito sigue vigente: todas apoyan a la intención principal de llegar a Nueva York.

Las subintenciones pueden depender de distintas personas. Por ejemplo un empresario que quiere hacer dinero. Los empleados que trabajan para él representan subintenciones ya que su trabajo apoya el plan del empresario.

Pero el empleado que se toma una semana de vacaciones no cumple con subintención alguna desde el punto de vista del patrón, sino una intención separada.

Del mismo modo que cualquier intención, la subintención debe tener una causa y

un objetivo. Pero la causa de la subintención no es un motivo sino una motivación. La causa no es el dolor, como en el motivo de la intención principal, sino la razón por la que esta subintención depende por entero del motivo.

Esta dependencia da como resultado dos reglas: la motivación sólo existe a través del motivo y la motivación debe tener menos fuerza que el motivo.

La fuerza de la motivación no puede exceder a la del motivo. Supongamos que un hombre conoció a una mujer en una fiesta y flirteó con ella. Después de una relación tan breve, el dolor causado por la separación no puede ser muy fuerte; por eso el motivo es débil. Considérense estas dos posibilidades: el hombre está en Long Island y oye que la mujer está en Nueva York. Irá allí porque la motivación es aun más débil que el motivo. Dada la proximidad de ambas localidades, no requiere una gran motivación ir de Long Island a Nueva York. Pero si el hombre está en China y oye que la mujer se encuentra en Nueva York, no emprenderá el viaje por una mujer que apenas conoce porque en ese caso la fuerza de la subintención excederá en mucho a la fuerza de la intención principal. Habría que aumentar el motivo: su amor por la mujer debe ser muy fuerte.

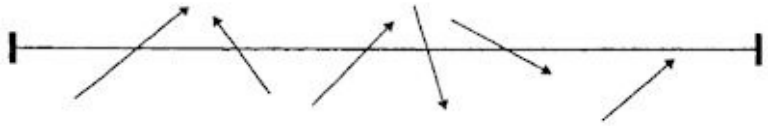
La subintención establece un objetivo auxiliar que se ubica en el futuro y se puede alcanzar o no.

Si la subintención se caracteriza por la ley de unidad de propósito y la motivación por la dependencia respecto del motivo, el objetivo auxiliar se caracteriza por la ley de la dirección concéntrica.

La intención principal desea lograr su objetivo del modo más breve posible. Podemos visualizar la intención principal como una línea recta que va del motivo al objetivo, porque el camino más corto es la línea recta. Si queremos ir de Nueva York a San Francisco no iremos primero a Miami, luego a Chicago, más tarde a Nueva Orleáns, después a Alaska y luego a Los Ángeles.

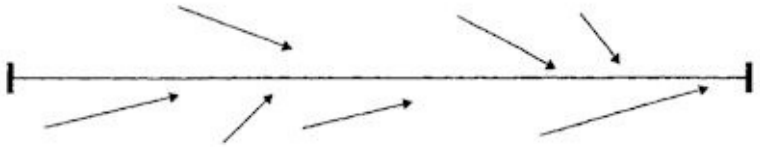
Tomaremos la línea recta de Nueva York a San Francisco. En consecuencia, los objetivos auxiliares desean reposar sobre la línea recta que va del motivo al objetivó principal. Esto no es siempre posible porque las dificultades pueden exigir desviaciones. Las contraintenciones pueden cambiar el recto camino de la subintención. Pero no importa cuántas desviaciones haya, el objetivo auxiliar siempre debe quedar en la dirección del objetivo principal.

No es posible retroceder o alejarse hacia los lados, en particular si las dificultades no lo justifican. Una descripción gráfica de este error se vería así:



Son obvios los perjuicios que tales direcciones confusas causan al relato.

En cambio, la ley de las direcciones concéntricas, representadas gráficamente, debería dar este resultado:



Hay equipos de fútbol que pasan el balón hacia los costados pero nunca parecen llegar al gol. Hay otros que con unos pocos pases calculados van directamente al gol. Hay relatos que se dispersan en todas direcciones pero no nos llevan a ningún lugar. Pero hay otros en los que todo nos lleva a un punto.

Los relatos con dirección concéntrica son tensos y poderosos. Sin ella, son disipados y cansadores. Además desperdician tanto tiempo en sus aberraciones que les queda poco para el propósito principal.

El lector no debe esperar que los objetivos auxiliares de un relato sean firmes y concretos u obvios como las estaciones del ferrocarril a lo largo de una ruta. Son de fuerza y apariencia muy distintas; pueden aparecer muy rápidamente y asi desaparecer. Un objetivo auxiliar se puede subdividir a su vez en varios otros objetivos de importancia mucho menor e inclusive de apariencia menos definida. La intención de encontrarse con alguien en un lugar determinado establece un objetivo auxiliar al igual que la intención de comprar un vestido nuevo o de presenciar la representación de una obra teatral. Se ha dicho que las pinturas de Van Gogh no tienen un centímetro insípido en el lienzo. Si se mira 1 cm^2 de su obra se encontrarán los mismos elementos que hacen que toda la pintura sea interesante. Lo mismo sucede con el relato cinematográfico: cada pequeña sección debe contener los mismos elementos del futuro (intención y objetivo) que son deseables para todo el relato.

Es necesario que la subintención, que se puede cumplir o frustrar, cumpla con alguna de estas dos condiciones, es decir que se cumpla o se frustre. Se debe llevar a término cualquier subintención. Muchas películas violan esta ley.

Este error puede ser más o menos grave según la importancia de la subintención. Supongamos que un hombre dice: «Me voy a la cama». No hay causa aparente para que se frustre su intención. Por lo tanto deducimos que logrará su objetivo. Pero si un hombre dice que se va a Singapur y en la escena siguiente lo vemos caminando por un parque de Nueva York nos sentimos confundidos. ¿Qué pasó con su subintención de ir a Singapur? ¿Por qué se frustró? ¿Cuándo decidió ir a Nueva York?

En la actualidad, a menudo se observan tales inconsecuencias en películas mal cortadas para mostrarlas en la TV. Es posible eliminar una secuencia pero no el diálogo precedente que nos prepara para ella.

Con respecto al objetivo auxiliar encontramos otras dificultades. A veces se revela algo como objetivo auxiliar. Si éste es el caso, expone la necesidad de una subintención y de una motivación. Por ejemplo: una dama en un vestido de noche en un restaurante lujoso, un obrero en traje de mecánico parado en una fábrica, un hombre en traje de baño en un piscina, no representan todos objetivos auxiliares. Pero si un hombre pobremente vestido va al restaurante lujoso o el hombre en traje de baño se encuentra en un parque de Nueva York, estos incidentes revelan objetivos auxiliares que exigen una motivación.

No reconocer estos objetivos auxiliares y dar las respectivas motivaciones da por resultado situaciones absurdas. A veces un relato puede requerir que una persona esté en cierto lugar para encontrarse con otra o para presenciar algo. Si esa persona en ese lugar no representa una contradicción de la información, no necesitamos una motivación. Es perfectamente natural que un hombre vea algo que sucede en la fábrica. Si nuestro relato exige que él presencie algo en un club nocturno necesitamos una fuerte motivación para llevarlo allí. Los escritores sufren por esta exigencia; se deben preguntar: ¿Cómo puedo llevarlo allí? ¿Cómo puedo hacer que se encuentre con ella? O bien: ¿cómo puedo hacer que presencie lo que allí ocurre? Es obvio que la motivación debe estar en conexión directa con la línea del relato porque si no la explicación nos alejaría demasiado de nuestro relato e interrumpiría por completo el movimiento hacia adelante aunque la motivación fuera correcta. No es posible explicar que el hombre vestido en traje de mecánico concurre a restaurantes finos a causa de su deseo de vivir mejor de lo que sus medios le permiten, lo que se debe a un hecho de su infancia… y que estando allí ve que una joven le roba algo a alguien. Tal motivación sería criminal en términos económicos. No; él va allí porque sospecha que su novia está en ese club nocturno o porque sabe que en ese lugar se va a cometer un robo. En ese caso la contradicción de la información causada por el traje de mecánico y la elegancia del club nocturno se convierten en un excelente medio para exponer la fuerza de la subintención.

5. EL EFECTO SOBRE EL ESPECTADOR

No estamos sólo haciendo un relato, sino que se lo estamos contando a un espectador. Por lo tanto es necesario determinar cómo reacciona el espectador ante la forma en que se le hace el relato. Por el momento nos limitaremos a los efectos de la construcción dramática sobre la mente del espectador, dejando para la tercera parte del libro el examen de los efectos del contenido real del relato.

Las relaciones del espectador no son impredecibles ni inciertas, ya que éste reacciona de cierta forma en ciertas partes. Sabiendo esto el escritor puede obtener las reacciones deseadas en el espectador.

Sólo el escritor novel cree que las reacciones y el humor de los actores en su relato causarán reacciones y humores idénticos en los espectadores. Si los personajes de la película ríen y se divierten, esto no significa necesariamente que el espectador reirá y pasará un buen rato. De hecho, alguno de los más grandes cómicos ha hecho reír a carcajadas a sus espectadores sin reír él mismo ni una vez. La tristeza de los actores en la pantalla no entristece necesariamente al espectador, quien tampoco estará fascinado sólo porque el actor esté muy interesado en lo que está haciendo. La emoción, los tiroteos, y el mucho movimiento no estimulan necesariamente el espectador, quien puede presenciar estos hechos en el más completo aburrimiento. Por otra parte, el silencio puede llevar al espectador a un estado de gran emoción. La risa de un actor puede hacerlo llorar y la tristeza de un personaje hacerlo reír.

El escritor experimentado sabe que las reacciones del espectador no son iguales a las de los actores, y también que sus reacciones no son independientes: las causan inevitablemente ciertos elementos del relato.

Usted debe entender además que la calidad del contenido del relato no crea de por sí interés o suspenso. Una narración de excelente calidad puede ser en sumo grado aburrida, y una vulgar y trillada puede resultar muy interesante.

Una construcción dramática correcta presenta el contenido del relato de la forma más efectiva. Debe evitarle al espectador los sentimientos de aburrimiento, fatiga, insatisfacción y lentitud. Debe causar sorpresa, esperanza, temor, suspenso y moverse hacia adelante.

De modo que debemos construir un relato que despierte, sostenga y vaya incrementando el interés del espectador. Para lograrlo debemos valernos de su capacidad de anticipación.

ANTICIPACIÓN

La anticipación es la capacidad del espectador de prever algo que sucederá en el futuro. Para permitirle anticipar un hecho que tendrá lugar en el futuro debe conocer algo que se planea o intenta hacer. Por ejemplo: una piedra se desprende del techo de una casa. El espectador anticipa que caerá al suelo. O un hombre quiere ir a Nueva York; el espectador anticipa que llegará a Nueva York. Pero si no se planea o intenta hacer que persona u objeto alguno realicen determinada acción en el relato, nada se podrá anticipar.

Obsérvese que decimos que persona u objeto alguno intenten realizar determinada acción en el relato. En ningún caso el espectador debe anticipar las intenciones del autor del relato. Tal anticipación falsa ha desacreditado mucho la anticipación como recurso de valor. Los relatos que «telegrafían su final», para usar la expresión técnica para la falsa anticipación, están en verdad carentes de méritos.

Pero la verdadera anticipación, causada por las intenciones de los actores en el relato, es de gran valor para la construcción de una película. Willian Archer dice en su libro *Playmaking*: «El placer esencial y constante del teatro radica en el conocimiento por anticipado. En relación con los personajes de un drama, el espectador es como un dios que observa antes y después. Sentados en la platea, saboreamos por un momento la gloria de la omnisciencia. Con una visión ilimitada observamos las vacilaciones de los torpes mortales por la felicidad y sonreímos ante sus tropiezos, sus desaciertos, sus búsquedas fútiles, sus júbilos descolocados, sus terrores infundados».

No es fácil reconocer la naturaleza de la anticipación. Aunque la intención es la condición previa para la anticipación del espectador, no determina definitivamente esta anticipación. La anticipación del espectador es una reacción que sólo se pone en movimiento por las intenciones que aparecen en el relato.

Esto se debe a que no existe la certeza de que una intención alcanzará su objetivo. Y depende del espectador la decisión de creer en el cumplimiento o frustración de la intención, eligiendo, por así decirlo, el resultado que quiere prever.

En muchos casos en los que el objetivo (es decir el resultado en el futuro) sigue con certeza a la intención, nuestra anticipación será segura. Por ejemplo el sol «intenta» levantarse todas las mañanas. Anticipamos que se levantará todas las mañanas. Pero podemos decir: «El agua comenzará a hervir… si está el tiempo suficiente sobre el fuego». La segunda parte de la frase expresa la inseguridad de nuestra anticipación. Quizás alguien extinguirá el fuego o retirará el jarro de él. Entonces hay intenciones que no tienen oportunidades de éxito porque son desesperadas o imposibles. En este caso el espectador se rehusará a anticipar su éxito aunque el actor en el relato crea en él. Si un actor del relato proclama que va a saltar hasta la luna, el espectador de ningún modo anticipará que ha de verlo allí sino, decidiendo por sí mismo, esperará encontrarlo en un asilo para insanos.

Siendo este el caso, necesitamos conocimiento para saber cuál será el resultado probable de un acontecimiento; y este conocimiento es resultado de nuestra experiencia.

La experiencia es a su vez prueba acumulada mediante repetición. Si la misma cosa se comporta de la misma manera en las mismas circunstancias, es lógico suponer que continuará manteniendo idéntico comportamiento. Si esta repetición presenta la constancia suficiente como para tener lugar en mil oportunidades, se la puede cristalizar en una ley científica de exactitud absoluta, guiando así nuestra anticipación con certeza.

Esperamos que el sol se levante cada mañana como lo ha hecho durante miles de años. Pero en el oscuro pasado de la humanidad aun esta anticipación era incierta: en los tiempos del paganismo los hombres todavía temían que un día el sol no se levantara, dejando a la tierra en la eterna oscuridad. Luego de unos pocos miles de años de experiencia el hombre tiene bastante certeza de que nada obstacularizará esta anticipación de la salida del sol. Esto permitió a los profetas basar algunas de las más terribles de sus predicciones en la contradicción de tales anticipaciones seguras: «el sol permanecerá fijo en medio del cielo». Los profetas que dirigían sus profecías a la gente simple sabían que el movimiento del sol era una anticipación bien establecida que, si se interrumpía, produciría un horrible cambio en la naturaleza.

Así entendemos que varios espectadores puedan tener distinto conocimiento con respecto al mismo hecho, de modo que anticipan cosas diferentes, algunos correcta y otros incorrectamente, y otros no anticipan para nada.

En la vida real todos anticipamos en muchos casos una reacción que se ha hecho tan automática que hasta se puede no tomar conciencia de ella. Un hombre que echa una carta en un buzón anticipa que el correo la entregará en su destino. Una secretaria que corre para tomar el ómnibus anticipa que éste pasará por cierta esquina a una hora determinada.

Hechos habituales, instituciones legales, la constancia de los esquemas psicológicos o la mera repetición pueden provocar nuestra anticipación. Pero con respecto al comportamiento humano, un hecho que se repite cuatro o cinco veces nos inducirá a anticipar su recurrencia.

Por ejemplo: si se ha establecido que alguien es honesto, anticipamos acciones honestas de su parte; nos rehusamos a creer que podría hacer algo deshonesto. Si vemos cómo golpean a un hombre anticipamos que reaccionará porque sabemos que tanto nosotros como otra gente reaccionaríamos si nos golpearán. Anticipamos también que su reacción será defensiva y no que, por ejemplo, invitará a su agresor a tomar algo. Si alguien roba dinero anticipamos que lo encarcelarán cuando lo atrapen.

El conocimiento general del espectador, que varía en su capacidad de comprensión, se puede y debe ampliar por la información que el relato proporciona

con respecto a un hecho o persona específicos. Por ejemplo: se debe hacer que el espectador sepa que el padre es brutal para que anticipe que golpeará a su hijo que ha roto una ventana.

La información, proporcionada por el relato, nos hará anticipar en tanto contenga el elemento de repetición. Podemos recordar que la propia definición de una característica se basa en la repetición en contraste con el humor pasajero. De modo que el factor de repetición, si está en relación con un carácter o hecho, puede ser establecido o tan sólo sugerido, pero puede surgir automáticamente si se muestra tres o cuatro veces el mismo hecho en el curso del relato.

Si un estafador contrae matrimonio con diversas mujeres como método para obtener su dinero, luego de la segunda o tercera mujer anticipamos que actuará de modo similar con cualquier otra mujer que encuentre.

La repetición es un efecto muy frecuente en la comedia: cada vez que un cómico aparece, realiza una pregunta determinada. Después de la tercera o cuarta vez el espectador anticipa que volverá a realizarla. Si era graciosa reirá aun antes de que haya abierto su boca. Es una reiteración cómica del viejo experimento del perro de Pavlov.

Ahora está claro que se puede reemplazar y hasta contradecir la información proporcionada por el relato por medio de una información posterior, durante el progreso de los hechos. En consecuencia nuestra anticipación está sujeta a cambios constantes, ya sea por interrupción, transformación o reemplazo. Por ejemplo, en «Los Encantos de la Gran Ciudad» (*The Out-of-Towners*), de Neil Simon, dirigida por Arthur Hiller, Jack Lemmon interpreta a un joven ejecutivo que vuela a Nueva York para una importante cita de negocios. Todo ha sido arreglado por adelantado pero nada sucede según lo previsto. Su avión es derivado a Boston, no alcanza una conexión de trenes, pierde su reservación en el Waldorf Astoria, lo detienen y arrestan y a su regreso a casa secuestran su avión y lo desvían hacia Cuba.

A pesar de que se debe interrumpir y con ello destruir una anticipación que no se cumple, la anticipación que se deja flotando en el aire produce una satisfacción subconsciente en el espectador.

Todos nosotros hemos experimentado el sentimiento que se crea cuando alguien promete telefonear y no lo hace. Puede ser que la importancia de la llamada no justifique la desilusión, pero es sencillamente un resultado de nuestra anticipación insatisfecha.

De modo que no se puede mostrar un tren que avanza hacia un puente roto y en la escena siguiente mostrar a los viajeros en su destino. No es factible que un actor piense robar ganado y luego no lo haga sin contarle al espectador su cambio de planes. En tanto no se haga público este cambio, el espectador anticipará que el hombre ha de robar ganado. Cuanto más tiempo tome, más se impacientará el

espectador. Y si la película termina sin que el actor haya robado ganado la anticipación del espectador quedará definitivamente insatisfecha. La siguiente explicación breve de su parte podría haber destruido tal anticipación: «He de ser un hombre honesto».

Hay una broma familiar basada en la anticipación insatisfecha. Un vendedor que está durmiendo en una pequeña posada es despertado en mitad de la noche por otro pasajero que vuelve a su cuarto en el piso superior muy alcoholizado. Con absoluta falta de consideración por los que duermen, el borracho arroja al suelo una de sus botas. Pasa una hora. Finalmente el vendedor ya no lo puede soportar. Golpea la pared y grita: «Por el amor a Dios, arroje la segunda bota para que me pueda volver a dormir». Muchas películas están llenas de segundas botas que no caen.

Se debe comprender que no sólo el espectador anticipa; los actores en la pantalla también están en condiciones de anticipar. Las anticipaciones generales, basadas en conocimientos universales, son iguales para todos los seres humanos: tanto el espectador como el actor anticipan que un fósforo quemándose en un pajar comenzará un incendio. En cuanto a otras anticipaciones que están basadas en conocimientos específicos, el actor puede poseer una información distinta a la de otro actor o a la del espectador. Esto ya fue explicado en el capítulo sobre división del conocimiento. Sólo nos resta agregar que las anticipaciones de dos actores con respecto a la misma cosa pueden estar en total contraste. O que la anticipación de un actor puede estar en contraste con la del espectador que tiene una información distinta.

Este contraste en la anticipación es muy efectivo. Por ejemplo: un hombre que está condenado a morir hace planes para un nuevo negocio. No sabe que su enfermedad es mortal, en tanto que el espectador está informado de ello.

Un criminal quiere iniciar una vida honesta ignorando que sus viejos compañeros lo esperan para matarlo. Una pareja actúa una escena de amor a bordo del *Titanic*. Su anticipación: una luna de miel feliz; la anticipación del espectador: el naufragio. O un caso cómico usado con frecuencia en las primeras películas: alguien lleva un paquete sin saber que contiene dinamita. Con la más absoluta confianza enciende un fósforo y fuma un cigarrillo, anticipando que nada ocurrirá, mientras el espectador anticipa que la dinamita explotará.

Ya que un hecho planeado para el futuro se puede mover hacia el presente, hay una relación entre el hecho anticipado y su ejecución real.

1. Anticipamos un hecho determinado. El hecho ocurre tal como lo anticipamos. Es decir: expectativa cumplida.

2. Anticipamos un hecho determinado. Pero sucede otra cosa en su lugar.

Es decir: sorpresa.

La expectativa cumplida no es necesariamente una desventaja. Habrá muchos casos en un relato en los que un hecho anticipado tendrá lugar como se lo previo. Por ejemplo: un hombre quiere besar a una mujer. Anticipamos que la besará. En realidad lo hace. O un bandido quiere romper una cerradura.

Lo hace.

El peligro de la expectativa cumplida es que es casi una duplicación: le estamos mostrando al espectador algo que ya sabe porque lo previo. Así que debemos mostrar rápidamente el hecho previsto, si lo mostramos cuando se cumple, o el hecho debe ser realmente interesante como para que el espectador no se aburra. En muchos casos es interesante comparar el hecho anticipado con el que la imaginación previo. La sorpresa es uno de los efectos más importantes en cualquier relato, ya se la use para comedia, drama o tragedia. Debemos anticipar que otro hecho tendrá lugar para que nos sorprenda el resultado real. Si no anticipamos nada, no nos podemos sorprender. En este sentido se debe reconocer que un estado de hechos totalmente pacíficos, donde no se anticipa totalmente nada, contiene una anticipación definida, es decir que nada sucederá. Si de repente sucede algo, nuestra anticipación es sorprendida.

Para tal caso se debe llevar al espectador a creer algo antes de que se pueda sorprender. En el vodevil (y nadie sabe más sobre los efectos de escena que los artistas de vodevil) uno recordará con qué cuidado un payaso preparó su sorpresa. Por ejemplo: un payaso comienza a saltar un cerco. Empieza a hacer preparativos considerables, dejando bien entendido que va a saltar. Indica las grandes dificultades de lo que hará, intensificando de ese modo la anticipación del espectador. Una y otra vez indica su intención hasta que el espectador anticipa su salto con absoluta certeza.

Finalmente rodea el cerco caminando. La anticipación del auditorio es sorprendida. El auditorio es engañado y reirá. Durante décadas los payasos han hecho reír a la gente mediante esas simples decepciones de la anticipación. También podemos recordar al cómico que repite una frase graciosa en cada entrada. Después de tres o cuatro veces la anticipación del auditorio se ha hecho tan fuerte que comenzará a reír apenas el cómico entre en escena. Una vez que su anticipación tenga la fuerza suficiente, el cómico puede sorprenderlos diciendo otra cosa, despertando así una nueva ola de risas.

Lo mismo se repite en el drama. Por ejemplo: se sabe que un hombre es un ciudadano respetuoso de la ley. Se ha llevado al auditorio a creer firmemente en su honestidad. De repente se muestra que es un criminal. Es obvio que el auditorio no se sorprendería si no tuviera una opinión formada sobre el hombre. Sólo si el espectador creyera en otra cosa se lo podría sorprender.

Charlie Chaplin hacía uso frecuente de la sorpresa para provocar risas. En una de sus películas salta de un puente al agua. Anticipamos que caerá en un río. Pero el río resulta ser un charco de poca profundidad así que cae sobre su propio estómago. En

«La quimera del oro» (*The Goleen Rush*) una mujer se le acerca sonriendo. El anticipa que ella le está sonriendo a él y se siente feliz.

Pero la mujer pasa a su lado y sigue caminando hacia un hombre que está detrás de él. En «El gran dictador» (*The Great Dictator*) se prepara para disparar un enorme cañón. Una y otra vez vemos el colosal cañón y sus preparativos. Anticipamos una tremenda explosión y un proyectil que alcanzará 20 ó 30 millas. Pero el proyectil sale lentamente y cae a escasa distancia.

Otro efecto de anticipación es el retardo. El retardo sólo es posible si anticipamos un hecho en cierto momento. Supongamos que un asesino quiere matar a una mujer. Sabemos que el héroe llegará a su casa a una hora determinada. Pero pasa el tiempo y él no llega. Este retardo es muy efectivo. Si no anticipáramos su llegada para cierta hora no nos podría irritar ni emocionar su retraso. Por ejemplo: se abre una puerta y anticipamos que alguien entrará de inmediato, pero pasa mucho tiempo hasta que la persona entra.

Pero cuando anticipamos un hecho para un momento determinado, ese hecho puede ocurrir demasiado temprano en lugar de demasiado tarde. Por ejemplo: una mujer piensa que su marido estará ausente una semana pero él regresa a los dos días y la sorprende con otro hombre. Su sorpresa es resultado de haber anticipado que él regresaría en una fecha posterior y la sorpresa del marido es resultado de haber anticipado que la encontraría sola.

Por último se debe reconocer que el hecho anticipado puede ser placentero o no para el espectador. Si es placentero, el espectador estará ansioso por ver su ejecución. Quizás usted haya oído algo en el cine de su barrio después de que el héroe de la película ha declarado su interés en despedazar a su adversario. Su vecino puede haberlo tocado con el codo y dicho: «Amigo, esto va a estar muy bueno». El entusiasmo de su vecino se origina en la anticipación de la paliza que recibirá el villano. Apenas puede esperar que la narración llegue a esa escena. Si el héroe no hubiera hecho pública su intención su vecino habría seguido mascando su goma en el más completo aburrimiento, incapaz de anticipar algo agradable.

Pero la anticipación de algo desagradable nos llena de temor. Por ejemplo: un niño ha roto una ventana de su casa. Se ha caracterizado al padre como una persona brutal. Tememos una tremenda paliza para el niño.

Pero tanto una anticipación esperada como una temida pueden resultar sorpresivas. La tunda que el héroe prometió propinar al villano puede terminar en una recibida por el héroe. Nuestra anticipación es sorprendida. La sorpresa de una anticipación esperada sólo puede ser la desilusión. En el ejemplo de la anticipación temida el padre brutal puede perdonar a su hijo.

Nuevamente tenemos sorpresa. La sorpresa de una anticipación temida sólo puede ser el alivio.

En un relato con intención y contraintención el espectador experimentará anticipaciones contrastantes: la anticipación de las acciones del héroe y la anticipación de las acciones del villano. Las del primero pueden ser placenteras en tanto que las del segundo todo lo contrario. De modo que el espectador puede experimentar esperanza y temor en el mismo momento. Por ejemplo: el villano está a punto de torturar a la novia del héroe. Anticipamos sus acciones y nos llenan de miedo. Pero también sabemos que el héroe está por llegar a la casa donde el villano tiene a la muchacha. Anticipamos su llegada. Nos llena de esperanza mientras que a la vez estamos llenos de miedo. Toda la escena anterior a la llegada del héroe sucede bajo la expectativa de nuestra anticipación de su llegada. En el momento en que entra experimentamos alivio porque nuestra anticipación negativa es sorprendida o destruida. Sin embargo no nos sorprende la llegada del héroe ya que la habíamos anticipado. Si llegara demasiado tarde nuestra anticipación esperanzada se sorprendería o desilusionaría. Para hacer posible cualquiera de los dos efectos debemos informarle al auditorio que el héroe está en camino hacia la casa.

De modo que el guionista debe ordenar la información del relato de modo de provocar anticipación si quiere obtener los valiosos efectos de expectativas y sorpresa, miedo y esperanza, desilusión y alivio.

EL SUSPENSO

El suspenso es un adefesio para la mayoría de los realizadores. Si algo está mal en una película se lo suele atribuir a la falta de suspenso. Si a una película le falta construcción, si el relato es opaco y la línea confusa, el consejo usual es: agréguele suspenso.

Grandes expectativas se depositan en el suspenso, como si esta palabra contuviera alguna medicina mágica, como si tuviera en sí poder suficiente como para ayudarnos a superar todas las deficiencias de una narración. Sin embargo poca gente parece conocer con precisión las características del suspenso y cómo obtener este efecto.

A pesar de su importancia, el suspenso es sólo un efecto secundario derivado de otros elementos dramáticos. El suspenso sólo es posible dentro de una estructura fuerte y correcta. Nunca puede existir de por sí, no puede ser agregado, apenas se lo puede corregir o mejorar porque depende en gran medida de los otros elementos.

El suspenso no es un elemento del relato sino una reacción del espectador ante el relato. Si se dice que un relato no tiene suspenso se está queriendo decir que el espectador no puede sentirlo cuando se le cuenta el relato.

El suspenso es la duda del espectador acerca del resultado de la intención de un actor.

Por eso la primera necesidad para lograr suspenso es la intención. Un relato sin intenciones no puede tener suspenso.

La intención establece un objetivo. Si no hay dificultades, no hay duda de que la intención alcanzará su objetivo. Y si no hay dudas no hay suspenso para nosotros. El relato avanzará con serenidad hacia un objetivo establecido por la intención.

Para crear una duda la intención debe chocar contra dificultades. En la lucha resultante entre la intención y las dificultades radica la duda acerca de la frustración o cumplimiento de la intención y del logro o no del objetivo. Y en tanto el espectador dude sobre el resultado de la intención, sentirá el suspenso.

Esto parece fácil de comprender. Pero es sorprendente cuántos caminos se intentan para obtener suspenso. Sin embargo el único modo de lograrlo es el que hemos descrito.

Uno de los errores frecuentes es resultado del hecho de que un relato sin dificultades para sus intenciones avanza con tranquilidad hacia su objetivo. Es obvio que el espectador no puede experimentar suspenso alguno. De esto la gente deduce que la falta de suspenso es resultado de la claridad del objetivo.

Piensan que el espectador no percibe el suspenso porque sabe con exactitud hacia dónde se dirige el relato. Buscan reparar esta falta de suspenso ocultando el objetivo. Al hacerlo crean confusión en lugar de suspenso, porque no comprenden que el suspenso no es ceguera sino incertidumbre.

En su *Hamburg Dramaturgy*, Lessing establece: «Por medio del secreto un poeta obtiene un efecto corto, pero en qué permanente desasosiego nos podría haber mantenido si no lo hubiera hecho secreto. Quienquiera sea abatido, sólo puedo apiadarme de él por un momento. ¿Pero cómo si espero el golpe, cómo si veo la tormenta preparándose sobre mi cabeza?».

El espectador debe saber hacia dónde se dirige el relato pero no debe tener la seguridad de que el objetivo se cumplirá. Y para crear esta incertidumbre o duda el espectador debe conocer dificultades que estén en el camino de estas intenciones.

Con frecuencia se confunde suspenso con curiosidad. Esta confusión es comprensible, si no perdonable, porque la reacción del espectador es similar.

En ambos casos hace la misma pregunta: ¿Qué va a suceder? Pero la curiosidad es resultado de nuestra ignorancia sobre lo que quiere el actor, en tanto que el suspenso es resultado de nuestra ignorancia sobre el cumplimiento o frustración de la intención del actor. La reacción resultante de nuestra parte es similar pero sus causas difieren.

La curiosidad es nuestro deseo de encontrar el objetivo pero el suspenso sólo puede existir si conocemos el objetivo. De modo que ambos se oponen y no pueden existir a la vez. La exposición del objetivo que destruye la curiosidad es el paso preliminar para el suspenso; y la ausencia del objetivo que es necesario para la

curiosidad imposibilita la existencia del suspenso.

La curiosidad puede muy bien ser un paso previo al suspenso. Si primero nos llevan a preguntar: ¿Cuál es el objetivo?, éste nos interesa más que si nos lo contaran directamente. Después de dar la respuesta a esta pregunta, es decir después de exponer el objetivo, el suspenso comienza a trabajar si hay dificultades en el camino hacia el logro del objetivo. Sólo puede haber curiosidad en relación con el objetivo principal al comienzo, mientras que el suspenso puede continuar durante toda la narración. Pero antes de cada objetivo auxiliar podemos tener la transición de la curiosidad al suspenso si es que así lo deseamos.

El fácil aclarar la diferencia por medio de un ejemplo: un terrorista pone una bomba de tiempo en su bolso. Sabemos que quiere volar algo pero no sabemos de qué se trata. Sentimos curiosidad. Luego nos enteramos de que quiere volar un barco. Ahora conocemos el objetivo pero no sabemos si lo logrará. Sentimos el suspenso: ¿se cumplirá o se frustrará su intención de volar el barco?

Ya que la definición de suspenso quiere decir que es sólo la duda acerca del resultado de una intención, se lo puede obtener de mil maneras distintas.

Por ejemplo: un fugitivo está oculto en un granero: entra un campesino. ¿Se cumplirá o frustrará la intención de ocultarse del fugitivo? O un hombre quiere alcanzar un tren pero el tráfico lo retrasa. ¿Se cumplirá o frustrará su intención de alcanzar el tren? O un jinete quiere participar en una carrera importante pero los villanos lo encierran en un cuarto. ¿Se cumplirá o frustrará su intención? O un villano está por cometer un crimen. ¿Llegará el héroe a tiempo para evitar el cumplimiento de la intención del villano?

El suspenso no está necesariamente asociado con la sangre y la muerte.

Un tierno relato de amor puede tener suspenso en tanto adhiera a los mismos principios de intención y dificultades que se le oponen, creando así una duda en la mente del espectador.

De modo que intención y dificultad son igualmente esenciales para crear una duda en el espectador. En principio no importa cuánta fuerza o poder tenga cada una de ellas. Pero importa cuál es el equilibrio de fuerzas aparente entre ellas. Porque si la fuerza de la intención parece mucho mayor que la dificultad, sus posibilidades de éxito son incontestables. En consecuencia no puede haber dudas sobre el resultado. Y si la fuerza de la dificultad parece considerablemente mayor que la de la intención, sus posibilidades de triunfo resultan obvias; no dudamos de que la intención se frustrará.

Para obtener una duda, y así suspenso, las posibilidades de éxito de la intención y de la dificultad deben ser aproximadamente iguales.

Supongamos que uno está en un transatlántico. La nave tiene una poderosa maquinaria, gran resistencia contra la tormenta y el oleaje, instrumentos de

navegación y una buena tripulación. Sus posibilidades de éxito, es decir de cruzar el océano, superan ampliamente las de que el océano (la dificultad) lo impida. Tenemos intención y dificultad, pero las posibilidades de éxito son mucho mayores, de modo que no podemos sentir suspenso. En cambio si el transatlántico es torpedeado y la gente se ubica en los botes salvavidas, las posibilidades de éxito son iguales a las dificultades, que radican en la vastedad del océano, en la tormenta y el oleaje, en la falta de agua para beber, etcétera.

La intención radica en la posibilidad de que otra nave rescate a los sobrevivientes o de que el viento los lleve hacia una isla. La igualdad de posibilidades nos permite experimentar suspenso.

Del mismo modo esto se aplica a un aeroplano que vuela desde Los Angeles a Honolulú. Las posibilidades de que el aeroplano alcance su objetivo son mucho mayores que las dificultades que puedan impedirlo. Esto lo demuestran docenas de vuelos anteriores. Pero supongamos que el piloto descubre de pronto que el tanque de gasolina tiene una pérdida. ¿Durará el combustible hasta que lleguen a tierra? Es la pérdida la que hace posible el suspenso, porque ahora las posibilidades de cumplimiento y frustración son aproximadamente iguales.

Supongamos que hay una pelea por el título mundial entre el campeón mundial de peso completo y un desconocido. No habrá suspenso porque no hay dudas de que el campeón vencerá. Pero si pelea contra un conocido y peligroso oponente, el estadio estará colmado y la multitud tensa y emocionada porque las posibilidades para ambos oponentes serán más o menos iguales. En ambos casos el campeón puede realizar una pelea igualmente vigorosa, pero en la primera no podemos experimentar suspenso y en la segunda sí.

Trasladado a términos del relato, significa lo siguiente: dos hombres que se quieren matar ofrecen buenas oportunidades de suspenso porque hay intención y contraintención o intención y dificultad. Si caracterizamos a estos dos hombres como fuertes y crueles habrá más suspenso. Un hombre valiente pero sin recursos que quiere matar a un cobarde poderoso ofrece excelentes posibilidades de suspenso.

Aunque esto parece obvio en un análisis claro, a menudo se presentan errores de esa clase, y en su mayoría porque el entusiasmo del escritor hace que su héroe sea maravilloso y el oponente una combinación de todas las cualidades malas y despreciables. Esta calumnia es permisible si el oponente es poderoso y su maldad no es igual a su debilidad. Si sus cualidades despreciables son representadas como villanía y crueldad y a la vez se combinan con poder, se logra suspenso porque las posibilidades de éxito son aproximadamente iguales. Alfred Hitchcock lo dijo así: «Siempre respeto a mi villano; le construyo un carácter temible que hará que mi héroe o tesis sean más admirables al vencerlo…».

Hemos dicho que la fuerza de las dificultades que se han de enfrentar muestran la

fuerza de la intención, y también las posibilidades de éxito de la intención. Por ejemplo: un ejército de 5.000 hombres defiende un puente. No es probable que una fuerza oponente de 200 hombres enfrente a los 5.000 porque las posibilidades de éxito son muy desparejas.

Es probable que un policía se introduzca solo en un refugio de pandilleros, aunque en apariencia todas las posibilidades estén en su contra. Pero por el solo hecho de atreverse a enfrentar tales posibilidades suponemos que tiene motivos para hacerlo; es decir que debe tener algunas otras posibilidades de éxito que nosotros desconocemos hasta el momento.

La comprensión de que tales situaciones contienen un poderoso suspenso ha inducido a algunos escritores a cometer graves errores. Permiten que el héroe enfrente una situación obviamente desesperada, y luego no lo salva una ayuda que él anticipaba (hecho que correspondería a la ley de posibilidades iguales para el cumplimiento o la frustración) sino una ayuda accidental. Esto es sencillamente tonto. Un héroe que va a un lugar donde sabe que se encuentra una docena de criminales no es un héroe sino un idiota. Si al héroe luego lo salva la llegada accidental de la policía, no valía la pena salvarlo, y el escritor insulta así la inteligencia del espectador.

El espectador pesa inconscientemente las posibilidades. Pero el cine ha arruinado en gran medida el sentimiento natural de pesar las posibilidades porque ha convertido en hábito el que todo resulte bien al final. Estábamos tan acostumbrados al triunfo del héroe que no abandonábamos la experiencia aun cuando todo parecía perdido. Sentíamos suspenso aun cuando no parecía haber dudas de que la intención del héroe se frustraría. Pero este suspenso es falso porque se basa en la esperanza y en la confianza en la bondad de un productor que no nos desilusionará permitiendo que todo resulte mal. El siguiente ejemplo servirá para mostrar la diferencia entre el suspenso real y el falso: un tren en el que viajan el héroe y la heroína avanza hacia un puente que ha sido destruido. El tren viaja a una velocidad de 100 kilómetros por hora y no hay advertencias sobre el peligro. En consecuencia no deberíamos sentir suspenso porque hay pocas posibilidades de que el tren no caiga al río. Pero como nos gusta el héroe y la heroína, no abandonamos la esperanza de que algo evite la intención del tren de caer al río. Este suspenso es falso. En cambio si un guardia que ha descubierto el puente destruido corre tan rápidamente como puede hacia el tren para advertir al maquinista, entonces tenemos suspenso real. ¿Llegará el guardia a tiempo para advertir al maquinista del peligro? ¿Se cumplirá o frustrará la intención del tren? Obviamente el suspenso real es mucho más emocionante y poderoso y deberíamos cuidar que el guión tuviera iguales posibilidades de éxito que de fracaso. Es muy fácil, a veces, insertar una razón que iguale las posibilidades, tal como se mostró en el ejemplo.

Las razones que determinan las posibilidades de cumplimiento o de frustración de una intención pueden existir aunque el espectador no las conozca. Pero debemos comprender que el espectador no puede sentir el suspenso hasta informarse de las dificultades que se le oponen al relato, como vimos en el ejemplo del tren y el guardia. De esto deducimos la necesidad de dar la información en el momento oportuno para obtener los mejores valores del suspenso.

Consideremos este ejemplo: el villano ha atraído a la joven con engaños hasta su casa y piensa matarla. No dudamos de que cumplirá su intención porque es más fuerte que ella. Pero el protagonista está en camino hacia la casa del villano. Si llega a tiempo quizá logre salvar a la joven. Ahora consideremos cuándo se debe dar la información sobre la intención del protagonista. Si no se nos informa acerca de esta intención, de todas formas ella puede existir pero el espectador no puede experimentar suspenso. Todos los preparativos del villano para el asesinato no tienen suspenso. Cuando el protagonista llega, su arribo es inesperado y no es efectivo para el espectador. Pero la información sobre la intención del protagonista de ir a la casa se debe dar junto con la de la intención del villano de matar a la joven.

Mientras el relato progresa pueden cambiar las posibilidades de cumplimiento o de frustración, y, con ellas, nuestra duda. Si la dificultad es un obstáculo, la intención lo puede superar gradualmente. Nuestra duda o el sentimiento de suspenso que tenemos está sujeto a cambios muy veloces. Esto es deseable porque hace impredecible el resultado. La victoria de un lado sobre el otro puede suceder gradual o velozmente. Este cambio rápido en las posibilidades de cumplimiento o de frustración es igual a la concepción aristotélica de la inversión: luego de que las posibilidades para ambos hayan sido iguales durante largo tiempo o incluso favorables para alguno de los lados, de pronto uno o el otro gana superioridad decisiva. Decimos superioridad decisiva porque debe haber un punto donde la certeza reemplace a la duda sobre la victoria o derrota de la intención. Y esta decisión es el clímax.

Si el suspenso es la pregunta sobre el resultado de las intenciones, el clímax da la respuesta. Después del clímax ya no hay duda posible sobre el cumplimiento o frustración de la intención. Una respuesta diluye una pregunta. El clímax destruye el suspenso. Queda claro que el clímax debe estar tan cerca como sea posible del fin de la película para emplear el suspenso hasta el propio fin. No es lo mismo el clímax que el final del relato. Simplemente representa la decisión acerca de la victoria o eliminación de la dificultad. El progreso del relato desde el clímax hasta el logro del objetivo carece de interés porque ya no hay suspenso. Podemos llegar a dejar implícito el logro del objetivo porque no hay dudas de que se lo alcanzará. Éste es el caso en muchas historias de amor. Después de eliminar todas las dificultades ya no necesitamos mostrar casados a los enamorados.

Esto completa nuestra investigación sobre la naturaleza del suspenso.

EL MOVIMIENTO HACIA ADELANTE

Los realizadores se preocupan mucho por el 'movimiento hacia adelante de una película. Exclamarán entusiasmados que avanza a paso veloz o suspirarán desilusionados porque es lenta. Esto puede suceder con toda una película o sólo con partes de ella. «Se arrastra en ciertos momentos». Entonces se reducen cada vez más los momentos lentos hasta no dejar casi ninguno y eso hace que sea difícil entender otras partes de la película. Es dudoso que se pueda solucionar el misterio del movimiento hacia adelante lento o rápido cortando la película.

Por supuesto que no es la película la que avanza con rapidez o lentitud, porque ésta es impulsada por el motor eléctrico del proyector a una velocidad fija. Es la mente del espectador la que debe avanzar del principio al fin del relato.

La mente y la imaginación del espectador son fundamentalmente inertes.

Se sientan con el espectador en la sala y no tienen movimiento propio. Pero tienen la facultad de reaccionar si el escritor del guión ordena correctamente los elementos del relato, pudiendo atraer la mente del espectador en un movimiento hacia adelante. Si el relato no contiene estos elementos, el veredicto del espectador será que el filme es lento, largo y aburrido.

El movimiento hacia adelante es algo nuevo (dada la forma del cine) y los realizadores hacen bien al preocuparse por él. Al teatro no le preocupa tanto este movimiento porque su tiempo es ininterrumpido. Cada segundo de su escena o arto representa un segundo del tiempo real. Por eso no puede avanzar con mayor o menor rapidez y el movimiento de la mente del espectador de teatro es igual al movimiento de la obra, ni más lento ni más veloz. La novela no conoce esta clase de movimiento hacia adelante porque el lector puede postergar su lectura cuando lo desee y no necesita leerla toda de una vez. Además la novela tiene las frases de conexión que hacen que el lector avance con suavidad, en tanto que las interrupciones del final de cada escena en el cine se sienten con dureza. Se debe comprender que el lapso entre escenas interrumpe el suave flujo del movimiento hacia adelante. Cada escena representa un movimiento regular hacia adelante porque el tiempo en cada escena es igual al tiempo real. Pero el lapso entre escenas, al tener duraciones distintas, representa una discontinuidad peligrosa del movimiento hacia adelante.

Debemos comprender que la forma cinematográfica no es una entidad continua sino un conglomerado de bloques representados por tomas y escenas.

Estos bloques tienden a aislarse interrumpiendo decisivamente la continuidad del relato. Para superar estas rupturas debemos buscar los elementos de conexión que hay

dentro del relato. Si estos elementos del relato se superponen a los cortes ocasionados por la subdivisión técnica, logramos la conexión. Teniendo esto en cuenta entendemos la importancia predominante del movimiento hacia adelante en el cine comparado con el de otras formas de relatar.

Debemos buscar los elementos del relato que hacen que nuestra imaginación se mueva hacia adelante. Para encontrarlos tenemos que entender totalmente los elementos de la construcción dramática. Sólo un realizador con un claro conocimiento de las leyes de la construcción dramática puede hacer una película que «avance con rapidez».

Si comparáramos nuestra mente con la de un hombre que camina por una carretera creeríamos con certeza que él sabe adonde va. Debe tener un objetivo porque si no no caminaría y se quedaría en su sitio. Y es precisamente esto lo que hace la mente del espectador durante el relato si no se le dice cuál es el objetivo: se queda en su sitio.

Para provocar cualquier clase de movimiento hacia adelante se debe establecer un objetivo. Ésta es la condición previa. Sin él el espectador no se moverá y la película será lenta y carente de interés.

Tan pronto como se establece el objetivo, el espectador anticipa la posibilidad de su logro. Esta anticipación expresa en sí un deseo de alcanzar el objetivo. Y este deseo provoca un movimiento hacia adelante en la mente del espectador.

En general nuestra anticipación actúa con tanta fuerza que queremos alcanzar el objetivo de inmediato y tomamos a mal la ejecución real de la intención antes de alcanzarlo. El retraso originado por las acciones necesarias pero que absorben tiempo aparece como un obstáculo para el movimiento hacia adelante.

Para eliminar esta impresión de obstáculo tenemos que insertar la duda, es decir el suspenso, porque entonces el logro del objetivo que se desea por nuestro movimiento hacia adelante no está sólo obstaculizado por un retraso sino que es a la vez incierto. El suspenso es fundamentalmente un sentimiento desagradable del que el espectador se quiere alejar. Esto puede sonar extraño porque sabemos que el suspenso es deseable para el guión cinematográfico.

Al ser un sentimiento desagradable, el suspenso ayuda al movimiento hacia adelante. Queremos tener certeza. A menudo se dice que la certeza es de algún modo preferible a la inseguridad que deja abierta la posibilidad de un resultado feliz. Se dice que la certeza de la muerte de un pariente es menos dolorosa que su desaparición. En consecuencia, para escapar de la inseguridad que se siente con el suspenso el espectador avanza hacia el objetivo, hacia la decisión que aclara el resultado de la intención.

Como tal, el movimiento hacia adelante de la mente del espectador es resultado de su anticipación y su suspenso. Para la anticipación necesitamos un objetivo que,

como recordamos, sólo una intención puede establecer. Y para el suspenso necesitamos una duda sobre el resultado de la intención, que, como recordamos, sólo una dificultad puede crear.

Nuestro deseo es crear un movimiento hacia adelante suave y veloz en la mente del espectador.

Ahora que conocemos sus causas podemos proceder a ordenar los elementos del relato como para poder obtener de ellos los mejores resultados.

Encontramos que se debe establecer el objetivo principal del relato no bien sea posible, para provocar la anticipación; esto significa que la intención que establece el objetivo debe comenzar cerca del principio de la película. En el momento exacto en que comienza la intención y se establece el objetivo comienza el movimiento hacia adelante porque la anticipación nos hace desear el objetivo. Antes de establecer el objetivo o de que se origine o exponga la intención principal el relato se moverá con indolencia a paso lento y remiso; sólo tomará velocidad cuando esté claro el objetivo principal. Antes no queremos llegar a ningún lado: nos quedamos en nuestro lugar.

Tan pronto como comienza a trabajar la anticipación empezamos a tomar a mal todas las otras acciones por ser obstáculos, si es que no experimentamos duda alguna de que se logrará el objetivo. Sentimos que la película es lenta.

Para hacer que nuestra velocidad iguale a la de la película tenemos que introducir la duda. Se debe exponer la dificultad que se opone a la intención y hace incierto el logro del objetivo después de establecer la intención. Si el tiempo que transcurre entre la exposición de ambos es demasiado largo tenemos el sentimiento desagradable de que algo obstaculiza nuestro movimiento hacia adelante.

Ya se ha dicho que el clímax disipa nuestra duda o suspenso. Siendo así, debemos cuidar que el clímax esté cerca del final de la película, ya que después del clímax o de la destrucción del suspenso empezamos a experimentar el mismo sentimiento de obstáculo si no podemos lograr el objetivo en un corto plazo.

Finalmente se debe decir que el objetivo principal debe coincidir con el fin de la película. Nuestro movimiento hacia adelante se detiene en el momento en que se logra el objetivo. Si la película prosigue, es decir si continúa luego de lograr el objetivo, nosotros no podemos continuar. El resto de la película desde el momento en que se logra el objetivo hasta el fin, se tambalea o pende del aire.

Mirando hacia atrás encontramos cuatro razones definidas para crear u obstaculizar el movimiento hacia adelante. Y además vemos que la velocidad de este movimiento hacia adelante está sujeta a cambios. Puede ser lenta al comienzo, luego ganar velocidad, luego reducirla, luego volver a cobrar velocidad, volverla a perder y detenerse por completo antes del fin, de acuerdo con el tiempo en que comienza la intención principal, cuando aparece la dificultad, cuando tiene lugar el clímax y cuando se logra el objetivo, es decir sobre el final real de la película.

Ahora estamos listos para encontrar otros factores determinantes para el movimiento hacia adelante. El objetivo principal es atraer la atención del espectador. Pero se debe comprender que mucha de su fuerza de atracción se está perdiendo a lo lejos. Cuanto más nos alejamos del objetivo principal, más se debilita su poder de atracción. Es obvio que la mayor distancia está al comienzo de la película. Cuanto más avanzamos más nos acercamos.

Podríamos comparar el objetivo principal con un poderoso imán. Para superar el debilitamiento del poder de atracción por la distancia podemos poner imanes más pequeños en el camino, que nos impulsen hacia adelante. Cada vez que se alcanza uno, su poder magnético se extingue; así nuestro movimiento hacia adelante es continuo y gana impulso hacia el objetivo principal.

Estos imanes en el camino son los objetivos auxiliares. Ya que son objetivos el espectador los puede anticipar, y si los anticipa puede provocar un movimiento hacia adelante. Si están bien ordenados contribuyen en mucho a nuestro movimiento hacia adelante, hasta que el objetivo principal tiene suficiente poder como para atraernos por sí mismo.

No hay regla o proporción fija que pueda guiar su distribución. Se los debe elegir según las necesidades y requerimientos de cada relato individual. Cada relato contiene objetivos auxiliares innatos, y aunque su distribución es irregular, puede ser satisfactoria y no requerir corrección. Sin embargo, si hay grandes espacios sin ningún objetivo auxiliar, nuestro movimiento hacia adelante se reduce. Estos grandes espacios sin objetivos auxiliares son los llamados puntos lentos o partes aburridas de la película, aunque pueden estar sucediendo muchas cosas en estas partes. Pero no se nos permite anticipar nada, así que no avanzamos. Con frecuencia se supone que el compaginador debe corregir estas deficiencias en la película terminada, cortando fragmentos de estas partes lentas. Pero esta corrección es en verdad tarea para el escritor, que debería haber insertado o creado objetivos auxiliares.

Un principio fundamental es que la anticipación de un objetivo auxiliar es la que provoca el movimiento hacia adelante y no la vivacidad del diálogo o la rápida acción de una escena. Imagine, por ejemplo, una escena en la que un hombre visita a una mujer. El habla con brillantez, su diálogo es breve y preciso y la escena termina aparentemente antes de que puedan tener lugar momentos aburridos, pero la escena no tiene movimiento hacia adelante porque no anticipamos ningún objetivo auxiliar. Imagine ahora que sabemos que el hombre fue a verla para matarla. Llega y comienza a hablar acerca del tiempo.

No importa cuán aburrido y lento sea el diálogo, no importa cuántas cosas sin interés pueda decir, la escena tendrá un movimiento hacia adelante misterioso, porque hay un objetivo auxiliar atractivo. De hecho, el obstáculo que presenta la lentitud de las acciones y la mediocridad del diálogo nos hace aun más conscientes de nuestro

movimiento hacia adelante. Nos impacienta, y esta impaciencia refuerza nuestro deseo de llegar a algún lado, refuerza nuestro movimiento hacia adelante.

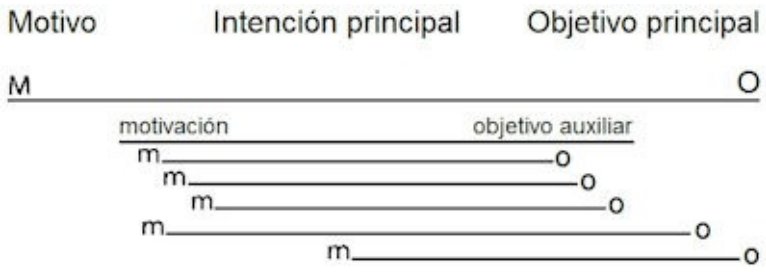
Así el escritor experimentado puede explotar aun más la atracción de un buen objetivo auxiliar. El fuerte movimiento hacia adelante ayudará a aliviar los obstáculos ocasionados por el exceso de exposición y la inevitable información. Aun el mejor escritor no puede evitar proporcionar ciertas exposiciones que son menos interesantes que el resto del relato. Pero las puede proporcionar de este modo: una persona se acerca a un hombre para enterarse de algo que es de suma importancia. El hombre, por estupidez o mala voluntad, habla de cualquier tema excepto del que nos interesa. «Cualquier tema» acerca del que el hombre hable es, por supuesto, exposición e información que apenas nos interesaría si no fuera por nuestro movimiento hacia adelante originado por el objetivo auxiliar anticipado. El escritor del guión ha convertido un defecto en un excelente efecto dramático. No sólo nos proporciona exposición sino que al hacerlo acentúa nuestra anticipación impacientándonos. El objetivo auxiliar nos lleva por sobre las partes lentas como un imán. Nuestro moví miento hacia adelante se ve obstruido por la dificultad que, en este caso, solo intensifica nuestro deseo de llegar al objetivo auxiliar. Consideremos por un momento cuánto hemos avanzado ya: no sólo debemos provocar el movimiento hacia adelante sino que hasta podemos atrevernos a obstaculizarlo, ganando así un nuevo efecto.

Para obtener el más suave movimiento hacia adelante debemos ser conscientes del siguiente hecho: el objetivo auxiliar nos puede atraer hasta alcanzarlo. Pero no bien lo alcanzamos, pierde su poder de atracción. La extinción de este poder de atracción del objetivo auxiliar tiende a detener nuestro movimiento hacia adelante. Tiende a «dejarnos caer» súbitamente. No bien se elimina el objetivo auxiliar, el deber de mover hacia adelante la mente del espectador descansa sobre el o los siguientes objetivos auxiliares y por supuesto sobre el objetivo principal. Queda claro que este deber sólo se puede transferir si el siguiente objetivo auxiliar ya existe y no si se lo debe establecer después de la extinción del objetivo precedente. Para garantizar un suave movimiento hacia adelante se debe establecer el objetivo auxiliar siguiente hacia la mitad de la intención previa. Luego éste toma su lugar automáticamente cuando el primer objetivo desaparece. Pero si el nuevo objetivo auxiliar se establece sólo después de eliminar el objetivo precedente, nuestro movimiento hacia adelante consistirá en saltos y detenciones y no en un flujo continuo hacia la conclusión del relato.

Para mostrar esto con mayor claridad podemos representar gráficamente la aparición correcta e incorrecta de un objetivo auxiliar. Supongamos que se representa a toda la película como una línea recta. La intención principal debe comenzar con el principio de la película y el objetivo principal se debe lograr al final. Por debajo

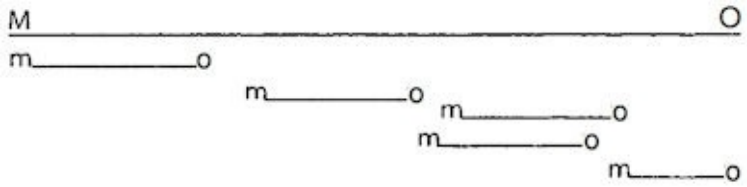
podemos mostrar las subintenciones como líneas más pequeñas que comienzan con la motivación y terminan con el objetivo auxiliar.

No sólo es necesario tener una distribución bastante irregular de los objetivos auxiliares sino que el comienzo de cada subintención se debe superponer a la anterior.



En la descripción gráfica, podemos distinguir con claridad el poder de conexión de estas subintenciones superpuestas. Debemos recordar que cuanto más nos acerquemos al objetivo auxiliar, mayor será su poder de atracción.

Después de eliminar uno nos acercamos al siguiente, que a su vez comienza a atraernos cada vez más. Veamos ahora una representación de una conexión defectuosa:



Se puede ver que luego de cada objetivo auxiliar nos quedamos sin atracción. Nuestro movimiento hacia adelante se detiene. Luego, de repente, se establece un nuevo objetivo auxiliar que nos empuja hacia adelante. Después de que es eliminado, nos volvemos a desilusionar. Nuestro progreso es similar al de un viejo automóvil, una serie de saltos y detenciones y no el suave movimiento hacia adelante del motor moderno.

Puede parecer que nuestras conclusiones son muy abstractas. Sin embargo, luego de comprender por entero estos factores, su aplicación es bastante simple. No es difícil reconocer las subintenciones esenciales en un relato. Después de reconocerlas es fácil hallar dónde son reveladas, es decir en qué momento el espectador comienza a anticipar un objetivo auxiliar.

De allí en adelante se reconoce de inmediato si en el relato hay grandes espacios de tiempo sin subintenciones y por ello sin movimiento hacia adelante y si las subintenciones se superponen entre ellas o no.

Es necesario que comparemos la capacidad de los objetivos auxiliares y del objetivo principal en su relación. Debemos primero reconocer que el objetivo puede despertar la anticipación de algo agradable o de algo desagradable.

Y estos dos tipos distintos de anticipación afectan al movimiento hacia adelante.

Comparemos nuevamente nuestra mente con la de un hombre que camina por una carretera hacia una ciudad distante que es su objetivo. El hombre puede anticipar una maravillosa cena para cuando llegue a la ciudad, puede anticipar el encuentro con un amigo, una buena noche de descanso en un hotel o una ventajosa operación comercial. En todos estos casos su anticipación contiene algo agradable. Es obvio que el hombre está ansioso por llegar a la ciudad y su movimiento hacia adelante es veloz.

Pero puede ser que el hombre anticipe una sentencia de prisión a su llegada a la ciudad o que espere una paliza de sus enemigos. Estamos seguros de que se rehusará a avanzar a menos que una poderosa razón lo obligue.

Estos ejemplos se refieren a la anticipación provocada por un objetivo principal. La anticipación de cosas agradables o desagradables con respecto a los objetivos auxiliares afecta de distinta forma al movimiento hacia adelante.

Si el objetivo principal es llegar a la ciudad lejana y la anticipación principal contiene algo agradable, como la unión de los amantes, los objetivos auxiliares pueden ser desagradables sin perturbar el movimiento hacia adelante. Los objetivos auxiliares son desagradables si el hombre debe sufrir el frío y el hambre, si tiene que dormir en lechos duros y se cansa de la tensión del viaje.

Pero todo esto no lo detendrá porque el objetivo principal es agradable.

Trasladado a términos cinematográficos, entendemos que la mente del espectador avanzará con mayor ansiedad si anticipa un final feliz. No avanzará si debe esperar «una paliza» a su llegada. Los objetivos auxiliares pueden ser desagradables y aterrorizantes. Pero su terror no perturbará el movimiento hacia adelante porque sólo son piedras puestas en nuestro camino hacia el logro de algo placentero. De hecho, este terror hacia los objetivos auxiliares anticipados puede ser una nueva causa para el movimiento hacia adelante acelerado: queremos superarlos para llegar al objetivo principal agradable.

Consideremos otra vez el ejemplo del hombre en la carretera: lo vemos parado frente a una señal. En la parte inferior se lee el nombre de la ciudad lejana, el objetivo principal, en grandes letras. En la parte superior, en tipos mucho más pequeños, encuentra el nombre de tres o cuatro pueblos que están antes de este objetivo principal. El objetivo principal se aclara por el tamaño de sus letras.

Supongamos que un marino que es fácil de persuadir llega a puerto en San Diego. Quiere ir a su pueblo que está a 50 kilómetros pasando San Francisco. El objetivo auxiliar, representado por San Francisco, es mucho más atractivo e importante que el objetivo principal, que es su ciudad natal. Hay entonces infinidad de razones para sospechar que este marino en particular se quedará en San Francisco, se emborrachará y nunca llegará a su pueblo natal.

Es muy fácil alterar todo esto, haciéndole recordar al marino que su mejor amiga, a quien no ha visto en dos años, lo espera en su pueblo. De inmediato perderán poder todos los seductores atractivos de San Francisco y la gran ciudad pasará a ser una estación sin importancia antes del gran objetivo de volver a ver a su amiga.

Permítasenos comparar nuestra imaginación con un borracho que tiene muy poca resistencia ante cualquier clase de tentación. Nuestra inteligencia puede ser muy adulta y plena de fuerza de voluntad. Pero nuestra imaginación continúa siendo como la de un niño. La más mínima sensación la intriga, la más leve tentación la despierta y entonces es muy difícil controlarla. Si uno de los objetivos auxiliares fuera más atractivo o interesante que el principal, la imaginación, como el marino borracho, a duras penas se moverá. El resultado es que desde este atractivo objetivo auxiliar en adelante, el viaje hasta el final del relato tendrá muy poco interés porque el movimiento hacia adelante está irremediablemente reducido.

Con frecuencia el autor no deja en claro cuál es su intención principal y cuál su subintención. Entonces el espectador puede erróneamente suponer que una subintención es la intención principal, creyendo que el fin de la película se alcanza al lograr el objetivo auxiliar. Para su sorpresa, la película se arrastra hasta que se llega a lo que el autor cree que es el objetivo principal.

La atracción del objetivo principal debe ser la más poderosa. Pero un objetivo auxiliar comparativamente no atractivo al comienzo aún puede atraernos porque la poderosa atracción del objetivo principal está muy alejada.

Cuanto más nos acercamos al objetivo principal, más fuertes deben ser los objetivos auxiliares para poder ejercer alguna clase de atracción.

Ésta es la gradación dramática de los valores. Una escena de amor ligera al comienzo de la película puede ser muy buena. La misma escena antes de una corrida de toros que le puede costar la vida al matador, resultaría ridícula. La escena de amor debe ser importante, trágica o conmovedora.

De modo que todos los eventos siguientes deben ser más atractivos para hacernos avanzar, para provocar una impresión sobre nosotros. Esta graduación se debe aplicar a todas las partes y elementos del relato. Todas las caracterizaciones deben crecer hacia el final. Todas las emociones se deben reforzar gradualmente. Las decisiones deben ser cada vez más importantes. Todos los hechos deben ir cobrando mayor interés. Éste es un problema importante. Si el escritor no logra una buena gradación de todos los elementos, se enfrentará a efectos con los que no había pensado. Esas partes que omita graduar permanecerán estáticas, perdiendo interés y valor porque las otras habrán progresado.

Si está bien manejada, la gradación irregular puede ser un efecto. Por ejemplo: un batallón de soldados, en su camino a la batalla, pasa junto a un granjero que está cultivando su tierra. En el camino de regreso, los soldados lo vuelven a ver. Mientras

tanto han pasado a través del infierno, han peleado, sufrido, han perdido amigos, pero el granjero aun está allí, trabajando su tierra como antes.

El profesor George Pierce Baker, en su *Dramatic Technique*, escribe que el objetivo común de todos los dramaturgos es ganar la atención del público tan pronto como puedan hacerlo. Esta exigencia incuestionablemente correcta ha sido malentendida con frecuencia. Es cierto que se debe despenar el interés del público de inmediato, pero no por medio de eventos que nos resulten tan impresionantes como para evitar una gradación subsecuente.

En tanto es deseable comenzar con eventos interesantes, aquellos que sean impresionantes deben ser reservados hasta más tarde para obtener una gradación firme. Son necesarios disciplina, moderación y sabiduría para ordenar los hechos de modo de obtener una gradación regular. Muchas películas logran el comienzo magnifico que la mayoría de los productores desean, pero no pueden continuar. Arrojan al espectador a un movimiento hacia adelante, con un salto, pero luego no pueden mantener la velocidad. La mayoría de las películas resultan frustrantes hacia el final por la sola razón de que no pueden graduar el admirable comienzo. Si éste fuera menos impresionante, el resto de la película mantendría más interés. En Hollywood se habla de una escuela de escritores de primeros actos. Sus «primeros actos», es decir los comienzos de sus guiones son deslumbrantes, pero el resto de la película resulta frustrante.

A veces este primer acto sirve a su propósito: induce al productor a leer un guión en lugar de descartarlo luego de unas pocas páginas. Pero no sirve al propósito de hacer buenas películas para el público. Tales relatos son inestables y ningún esfuerzo por reescribirlos puede equilibrarlos porque no hay gradación posible.

La TV ha agravado este peligro por su exigencia de «enganchar» al televidente desde el comienzo. Hace años, los realizadores podían contar con un público cautivado en los cinematógrafos, así que desarrollaron sus exposiciones a un paso más lento. Pero hoy, cuando un nervioso cambio a otro canal puede acarrear la desaparición de una serie en la enloquecida carrera por el «rating», se ha acostumbrado a los telespectadores a comienzos que son capaces de asestar un golpe fortísimo. Y los realizadores, conscientes de que los filmes de ficción terminarán en la TV, han acelerado cada vez más sus comienzos hasta el punto de capturar el interés del público antes del título principal.

Un comienzo intenso o dramático no impide necesariamente un *crescendo* subsiguiente de choques emocionales y plenos de suspenso. La trampa al comienzo, no importa cuán explosivo sea el impacto, no afecta aun al público con tanta fuerza como una escena menos forzada luego de que se nos ha implicado con los protagonistas del relato.

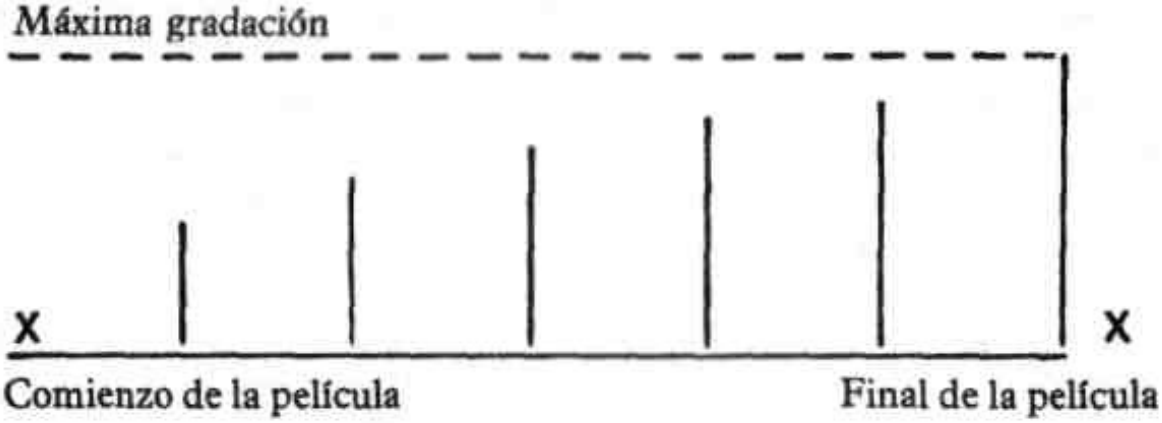
Sin embargo, se aclara que sólo debemos elegir emociones y caracterizaciones

que permitan la gradación. Se las debe elegir como para posibilitar el refuerzo gradual. Muchos guiones, en un deseo natural por graduar sus intenciones hacia el final, les permiten superar en alcance sus motivos y caracterizaciones. El resultado es ridículo: podemos recordar el ejemplo del ingeniero que se encuentra luchando por su vida cuando todo lo que quería eran trescientos dólares semanales. El resultado de las intenciones graduadas a partir de motivos débiles es un gigante con pies de niño. También puede ocurrir que la subintención sea más poderosa que la intención principal, lo cual es también ridículo. Para superar tales peligros el escritor debe elegir sus caracterizaciones y motivos principales para darles fuerza; entonces tiene amplias posibilidades de reforzar la subintención hacia el fin sin quebrar la proporción entre los elementos del relato.

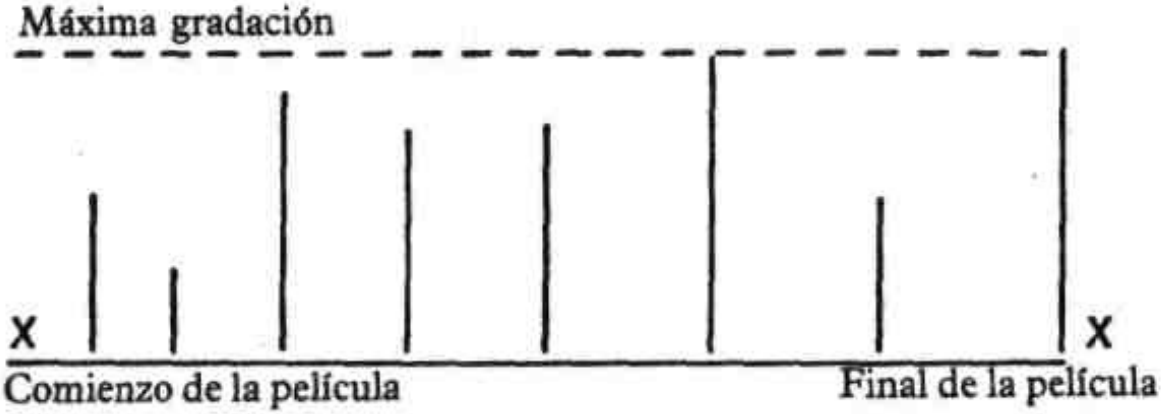
El clímax de este desarrollo llega cuando ya no hay más gradación posible.

Esto significa que la gradación se debe distribuir sobre un espacio tal que su punto más alto coincida con el final de la película. Si se llega temprano a este punto, el resto de la película se hace estático. Si la película termina en un momento en que aun podemos anticipar una gradación posterior de sus elementos, el fin llega de forma inesperada e insatisfactoria.

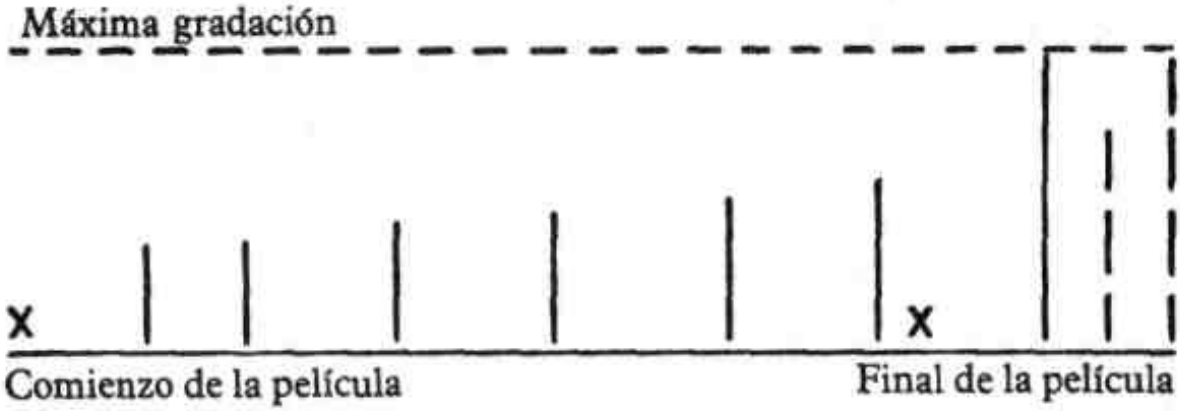
Gráficamente, la gradación correcta se vería así:

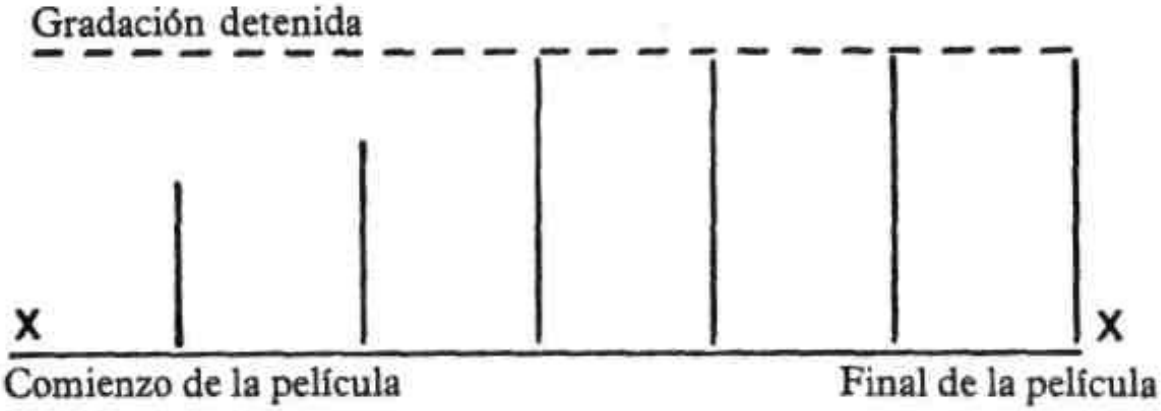


Una gradación despareja sería así:



Una gradación incompleta sería así:





La gradación parece requerir un sentido de evaluación en extremo sutil de parte del espectador. De hecho, puede parecer que la comprensión de tales valores y la evaluación del refuerzo general de cada elemento requiere una sensibilidad que está lejos del alcance del espectador común. Puede parecer que el público no podría comprender la posibilidad de una gradación posterior al final de la película. ¿Podría esto significar que la gradación es un principio incierto y sin importancia?

Tal suposición sería errónea por completo. El subconsciente del espectador tiene una infalible capacidad de juicio. Su evaluación instintiva es muy superior al pensamiento concentrado del escritor. Se la podría comparar con la película fotográfica. Una cámara con su lente casi cerrada apenas dejará marcas en la película. La misma película registrará también otras formas si se abre la lente. Aunque podamos fotografiar otro tema, la película registrará más contornos a medida que se abra la lente. Esto puede continuar hasta que se agote la sensibilidad de la película. Pero el proceso inverso es imposible. Después de una exposición con una lente totalmente abierta no se registrará siquiera una débil imagen.

Nuestra receptividad subconsciente actúa con la misma precisión que la película fotográfica. Registra los valores de cada escena con un sentido preciso de la gradación. Si hay estancamiento o aun reversión del progreso, dejará un vacío en nuestra mente receptiva. Nuestra reacción será la falta de interés, el aburrimiento, la impaciencia o el olvido.

El movimiento hacia adelante representa un esfuerzo y por eso contiene el peligro de la fatiga. Si analizamos con detenimiento la fatiga de un ser humano, reconoceremos que sólo en parte se produce por agotamiento y que por otra parte es resultado de una concepción equivocada de la tarea que se enfrenta. Si tenemos ante nosotros un esfuerzo físico o mental, en cada caso destinamos cierta cantidad de energía psicológica a la tarea, de acuerdo con lo que estimemos necesario. Si nuestra estimación estaba equivocada, es decir si la tarea resulta más difícil de lo que esperábamos, sentiremos fatiga porque la energía que le destinamos no era suficiente. Pero si nuestra estimación era correcta desde el principio, entonces sentiremos menos fatiga a pesar de que nos enfrentemos al mismo esfuerzo.

Volvamos a emplear el ejemplo del hombre en la carretera. Si la distancia ante él es de 3 km, podrá caminar con rapidez sin temor al cansancio; si es de 50 km tendrá que reducir considerablemente su velocidad para ahorrar energías. Si no conociera la distancia podría emplear una velocidad equivocada y caer agotado antes de alcanzar su objetivo.

Al traducir esto a términos cinematográficos, encontramos el siguiente principio: si el agotamiento real sólo es una parte del motivo de la fatiga y la otra parte es un mal cálculo de la tarea, debemos permitirle al espectador hacer una estimación correcta de la distancia que tiene ante él. El agotamiento real del espectador es

consecuencia de la tensión en sus ojos y oídos así como de sus procesos mentales como la experimentación de emociones, la anticipación, el suspenso, la evaluación. Pero este cansancio real es infinitamente menor si lo comparamos con la fatiga por mal cálculo.

No es fácil en el cine hacer que el espectador calcule la distancia. La obra teatral, que está dividida en dos a cinco actos, de duración aproximadamente igual, nos permite distinguir con claridad el tiempo de su terminación. Al leer una novela, el número de páginas que faltan nos permite reconocer la distancia exacta que aun no hemos recorrido. Además, el elemento de fatiga no existe en la novela porque el número de páginas que leemos de una vez depende de nuestras energías.

Pero el espectador de cine sólo puede calcular la distancia si se ha establecido un objetivo. Una vez que conoce el objetivo principal, el espectador tiene un sentimiento continuo de la distancia que aun le falta recorrer. Puede estimar las dificultades en el camino hacia la intención principal. Si la película excede este punto de terminación estimado, el espectador siente fatiga. Si el fin de la película llega demasiado temprano, al espectador le quedan energías sobrantes que le provocan insatisfacción. Si no se ha establecido objetivo alguno, no hay distancia que se pueda calcular.

Después de estas investigaciones estamos en condición de equilibrar la progresión o la secuencia de hechos en el relato con el movimiento hacia adelante del espectador. En primer lugar debemos provocar el movimiento hacia adelante. Pero luego debemos ordenar la secuencia de hechos y escenas del guión de tal modo que satisfaga el movimiento hacia adelante que se provocó.

Es verdad que la secuencia de hechos debe ser lógica y consecutiva sobre la base de causa y efecto. Pero también debe ser así para no interrumpir o interferir con el movimiento hacia adelante del espectador.

En la mayoría de las películas se puede alterar el orden de algunas escenas sin dañar en lo aparente la acción y sin violar el progreso consecutivo del tiempo, en particular si interponemos escenas de dos líneas de relatos diferentes. A menudo se altera el orden de escenas a último momento; a veces se las revierte aun luego de terminar la película. A veces se lo puede hacer sin distorsionar su significado, pero puede perturbar el movimiento hacia adelante del espectador.

Para garantizar un movimiento hacia adelante suave, la secuencia de, hechos y escenas debe acompañar el interés del espectador. Es el mismo principio que establecimos cuando vimos que la cámara debía acompañar el interés cambiante del espectador.

Si la historia no acompaña nuestro interés, nos da la impresión de un guión desarticulado. Este sentimiento no es el resultado de un gran número de escenas, ni de que estas escenas ocurren en muchos lugares distintos. Simplemente ocurre porque el ordenamiento de escenas no acompaña nuestro interés.

Por supuesto, si no hay movimiento hacia adelante no hay interés, y el ordenamiento de escenas no puede acompañar nada. Todas las escenas permanecerán libremente unidas sin orden alguno. De modo que el primer paso es crear interés y de ahí en más seguirlo.

Primariamente, es la intención de un actor la que provoca nuestra anticipación, nuestro movimiento hacia adelante e interés. Una intención necesariamente prepara una escena posterior donde esta intención se ejecutará o frustrará. Estas intenciones nos hacen creer que el decorado siguiente o uno de los siguientes nos mostrará el lugar anticipado. Una intención tan común como «me voy a dormir» no necesita continuación porque no crea interés. Pero en ningún caso se puede mostrar a un hombre en Singapur que dijo «me voy a Nueva York» a menos que se dé una explicación detallada. Cualquier intención que cree interés necesita continuación.

Pero no es necesario que una escena que está preparada deba seguir de inmediato. Puede hacerlo más tarde. Pero la elección de esta demora no puede ser voluntaria.

Nuestra reacción inmediata es anticipar que la escena preparada por la intención seguirá de inmediato. Pero una intención puede estar asociada con cierto lapso. En ese caso estamos libres de la necesidad de la ejecución inmediata.

Si el elemento temporal no nos releva de la necesidad de continuar con el interés de inmediato, la secuencia de escenas deber ser inmediata. Si el guionista, por una u otra razón, nos presentara una escena que pudiera representar otra línea del relato, estaría obstruyendo nuestro movimiento hacia adelante. Esto se puede emplear sobre la base de la atracción y el obstáculo para impacientar al espectador. Pero si él no llegara a comprender que la intención o el motivo han preparado por completo otra escena, y si pusiera otras dos o tres en el medio, podría interferir nuestro movimiento hacia adelante. A la vez eliminaría toda la fuerza y el poder de las escenas que estarían interfiriendo porque nuestro interés iría en otra dirección y esto nos impediría concentrarnos en estos otros hechos. Es muy peligroso destruir la atracción de una anticipación interponiendo escenas de igual importancia; eso da como resultado una partición de nuestro interés.

El conocimiento de todos los hechos que crean u obstaculizan el movimiento hacia adelante facilita el hallazgo y la corrección de los posibles defectos del guión. El comportamiento singular de las películas con respecto a su velocidad ha perdido su misterio.

6. TELEVISIÓN, TV POR CABLE Y PAGO, VIDEO, TRANSMISIONES VÍA SATÉLITE

La tecnología se desarrolla con rapidez, pero la estructura psicológica y emocional de la gente sólo cambia de manera imperceptible. Por eso no se pueden alterar los efectos en los espectadores, como se describió en el capítulo anterior, mediante transmisiones por satélite, sistemas de rayo láser o proyecciones sobre las paredes en su propio «centro de entretenimiento casero» del futuro.

Aun si los tejedores de relatos increíbles pueden ser llamados algún día creadores de *cassettes*, dramaturgos de TV paga, técnicos de retransmisión de relatos o computarizadores, de todos modos tendrán que hacer un relato.

En todo este libro hemos descrito simultáneamente las técnicas para cine y TV, excepto en los casos en que hay diferencias específicas. Ahora debemos examinar algunos aspectos peculiares de la TV.

La intimidad que proporciona la pantalla chica ya no es un atributo exclusivo de la TV. En la actualidad las películas de alto costo se muestran con mayor frecuencia en la TV por cable que las «películas semanales» de bajo presupuesto.

A la inversa, el mismo filme nos puede afectar de distinto modo cuando lo vemos en la privacidad del hogar o en una gran sala cinematográfica. Esto es más cierto en lo que respecta a las comedias; la risa del público es contagiosa.

Las bandas de risa de la TV son sustitutos inadecuados para la indefinible comunicación inconsciente dentro de un grupo. De hecho, incluso los profesionales cuando ven una película en la sala de proyección del estudio la pueden considerar menos graciosa de lo que demuestra luego la hilaridad de los públicos en las salas.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN

Paradójicamente, la serie moderna tiene sus raíces en los viejos seriales cinematográficos. La serie de TV se ha convertido en la atracción más popular para el espectador de la pantalla chica. Para el escritor que crea una serie de larga duración es mucho más productivo en lo financiero.

La película de TV de dos horas debe establecer sus caracteres desde el comienzo y completar su desarrollo en el tiempo relativamente escaso de que dispone.

La serie puede familiarizar al auditorio con los personajes principales en episodios semanales. Los personajes se hacen amigos o enemigos; a veces los espectadores los conocen más que a sus propios vecinos. Con el tiempo se van

haciendo más que meros conocidos. Nos enteramos de sus peculiaridades y sus costumbres. Esperamos con ansias nuestro próximo encuentro con ellos a la hora señalada. Son parte de nuestra familia televisiva.

FORMATO Y PRESENTACIÓN

Ya que la creación de una serie de TV puede ser tan lucrativa, a menudo se me pregunta cómo se debe presentar una idea. Primero, la idea para una serie debe tener en potencia los elementos necesarios para una provisión continua de material. Un incidente dramático o una situación de comedia pueden ser excelentes en sí. Pero si el concepto general no permite proyectar material para una serie que pueda perdurar dos, tres o más años, la cadena de TV no considerará adecuado el riesgo de realizar un programa piloto. Después de describir el concepto básico, se debe demostrar el caudal potencial de la serie mediante varios trampolines de ayuda para el desarrollo del relato. No necesitan tener más de un párrafo. Los puede preceder un resumen de una página que incluya a los personajes protagónicos en un episodio de muestra.

Se deben incluir breves bosquejos del carácter de los personajes que continuarán. Con frecuencia no hacen falta más de cuatro o cinco. Después que una compañía productora o una cadena de TV ha concebido la idea de producir una serie, se detalla lo que se debe y lo que no se debe hacer en su desarrollo.

Se fijan los parámetros para las necesidades externas y para los escritores del equipo. Si la serie decae en las batallas por el *rating*, comienza el ansioso cambio de los parámetros.

La brevedad es básica para la presentación inicial. Los ejecutivos ocupados detestan la lectura. Un dilema básico en la industria del entretenimiento es que los ejecutivos que toman decisiones no encuentran tiempo para leer y sus «lectores» sólo pueden tomar decisiones negativas.

Si es posible, el primer párrafo debe atrapar la atención, encender la chispa del interés e incitar el deseo de enterarse de lo que sigue. El resumen inicial no necesita superar las diez páginas. Se puede agregar algo más al esquema básico. Pero muchas veces es en esa primera entrega donde la batalla se gana… o se pierde.

ALGUNAS SUGERENCIAS PRACTICAS

Con frecuencia se cree que alguna gente es creativa y otra no. Esta distinción es una falacia. Todos sueñan durante el día; en ocasiones, este juego libre de la imaginación es una forma de crear. Algunos artistas talentosos son más creativos que el común.

Sin embargo, es cuestión de grado.

Como se dijo antes, se puede ejercitar la inspiración. Se puede estimular la imaginación. Por ejemplo: supongamos que usted ha escrito el nombre de su protagonista: Paul. Visualiza ahora el color de su traje. Luego de imaginar varios colores, usted puede elegir pantalones vaqueros y una camisa a cuadros.

Lo ve caminando por la calle; se detiene a hablar con un amigo. Aun cuando lee esto, usted no puede dejar de recordar su cabello despeinado. Ya disfruta inventando rasgos de su carácter, aunque luego no los use en su guión.

No sólo vivifica su imaginación, sino que es útil aprenderlo todo sobre sus protagonistas en el guión. Durante su «engordamiento», nada es superfluo.

Cualquier detalle que escriba sobre ellos le ayudará a descubrir posibles contradicciones que usted haya pasado por alto. Cualquier cosa que descubra sobre su juventud, sus familiares y amigos y sus hábitos contribuirá a darles vida. Aunque usted sólo encontrará espacio para usar los rasgos salientes en el guión, sus motivos y acciones serán convincentes y su diálogo sonará real.

Cuanto más profundice usted en el lenguaje cinematográfico, en la estructura dramática y en los métodos para hacer el relato, más le interesarán sus propias reacciones hacia las películas y los *shows* de TV que mire. A medida que se profesionalice, hará un esfuerzo consciente para permanecer en parte al margen de la trama. Así confirmará la aplicación de lo que ya ha aprendido, practicará observando, y es probable que también detecte errores.

Luego puede resultarle útil esbozar un breve resumen del relato filmado, para su propio examen. Quizás el trabajo interno de una estructura se le aclare, se hagan evidentes los secretos del oficio. Puede sacar partido del abundante material de estudio a su disposición.

PROTECCIÓN

Es aconsejable proteger su manuscrito, registrando los derechos de propiedad intelectual en la oficina correspondiente del país donde usted resida.

La validez de este registro es internacional y le sirve de constancia en caso de presentarse algún problema de tipo legal.

PARTE III

LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA

1. DE LA IDEA A LA FORMA FINAL

Con frecuencia se le pregunta a un escritor sobre las ideas básicas a partir de las que desarrolla sus relatos y guiones. El concepto original parece despertar tanto interés como su crecimiento subsiguiente. A menudo se le atribuyen poderes casi mágicos a la noción verdaderamente creativa, distinta de la improductiva; en realidad, se suele suponer que la «buena» idea aparece desarrollada y acabada en la mente del escritor, con la capacidad suficiente para crecer a partir de sí misma en líneas preordenadas que le son inherentes.

Nada podría estar más alejado de la realidad. Cualquier escritor que revise sus obras completas recordará que sus primeras ideas le llegaron de una forma rudimentaria y en fragmentos, de varias maneras, y la mayor parte de las veces de modo impredecible. Incluso el creador más disciplinado no puede controlar o producir a voluntad el momento de inspiración aunque pueda haber entrenado sus poderes imaginativos para que estén en su punto más alto durante ciertas horas de trabajo, en una circunstancia dada o bajo el estímulo del hábito y la idiosincrasia.

Además, en el instante de su primera aparición, algunas de sus mejores ideas pueden haber pasado casi inadvertidas; sólo en retrospectiva puede reconocer la semilla que cayó en tierra fértil, la chispa que se pudo convertir en llamas creativas, la noción que tuvo resultados productivos, cumpliendo una promesa temprana e incierta.

Ya que el concepto fundamental determina el resultado de la totalidad, es de suma importancia que el escritor elija con inteligencia entre muchas ideas posibles antes de comprometerse al tiempo y el esfuerzo que implican el desarrollo total.

Sin embargo al comienzo, cuando debe hacer la selección, su material resulta insuficiente para ello.

Siendo incompleta, la noción inicial todavía no puede ser «buena»; en realidad, muchas ideas prometedoras pueden haber sido criticadas o rechazadas por un extraño porque se las ofreció demasiado pronto, sometiéndolas a la opinión impersonal antes de que su propio potencial tuviera la posibilidad de manifestarse.

La naturaleza propia del impulso primario es tal que elude la definición.

No ocurre lo mismo con la materia del sujeto, aunque el impulso primario puede ser parte del mismo, ni con el tema, aunque se lo puede hallar en él.

Puede ser un recuerdo de la infancia, un rasgo predominante del carácter, incluso una visión fugaz del paisaje o un fragmento de diálogo.

El cerebro fecundo nunca deja de producir imágenes, pensamientos, ideas. De éstos, muchos son tan efímeros que escapan casi por completo a nuestra atención;

algunos son rechazados tras un breve examen; otros son considerados, quizá probados y trabajados durante un tiempo, pero al fin son olvidados. Y luego están aquellos que por alguna razón tienen un efecto particular sobre nosotros y no se los puede desechar, no importa cuánto lo intentemos; a veces vuelven a nosotros después de varios años.

En su estado embrionario, la idea que por fin tiene éxito no parece ofrecer otro criterio que esta afinidad intuitiva que el escritor siente por ella. Tiene la capacidad peculiar de despertar su imaginación y quedar en su memoria hasta que él le haya dado forma.

Tampoco es sorprendente que la selección inicial se deba hacer sobre esta base tan personal. Si un personaje, una situación o una circunstancia tienen el poder de afectarnos de algún modo, de persistir o volver con el tiempo, indican algún atractivo o significado especial para nosotros, tal vez inconscientes.

Es probable que todas nuestras energías creativas participen entonces en la ardua labor de desarrollar el guión; tenemos «nuestro corazón puesto en él», estamos más racionalmente interesados, nos da placer darle forma.

Entonces es lógico que la elección subjetiva de la idea básica, antes que la objetiva, pueda llevar a los mejores resultados. Ya que no se pueden aplicar en el estado rudimentario pautas de valor que sean objetivamente válidas, nuestra percepción individual puede resultar el factor decisivo.

Así que el concepto original es la contribución más personal del escritor.

En el otro extremo del proceso creativo está el guión final, dirigido a un público masivo; para que se lo entienda, lo personal debe ser expresado en lenguaje objetivo; lo subjetivo, por medio de una forma que tenga validez universal.

Se puede decir, entonces, que el proceso creativo comienza en lo subjetivo y termina en lo impersonal. Se debe expresar la emoción individual en términos de la experiencia común identificable. Sólo así puede el dramaturgo lograr el efecto deseado de evocar en el espectador individual las emociones que quería despertar. El poeta puede prescindir con amplitud de esta desviación, apuntando directamente al corazón de su lector. Pero el guionista debe seguir el trayecto total de lo subjetivo a lo objetivo para volver a reproducir en el espectador individual la respuesta subjetiva.

Al desarrollar su idea básica en esa dirección, el escritor advierte que la forma final proyecta sus exigencias sobre las primeras etapas del desarrollo.

Por un lado el concepto primario sigue siendo el núcleo en torno del cual se conglomera el cristal; sigue siendo el móvil principal que da fuerza al relato y al guión. Por el otro lado debemos preguntarnos pronto qué dirección tomar para alcanzar la forma particular que hemos seleccionado, si es que en verdad la idea fundamental se presta para tal objetivo.

Como las diferentes vías para los esfuerzos creativos del escritor modifican la

naturaleza de la idea primitiva, se hace cada vez más importante para él aprender a evaluar el potencial de su idea desde las primeras etapas.

La vigorosa situación que había prometido proporcionar todo el conflicto y el drama para una película de largo metraje se revela como un estudio de personaje demasiado introvertido para su resolución final. Por el contrario, la idea que había parecido tan correcta para un teleteatro de 30 minutos, en realidad puede requerir una hora o quizás hasta 90 minutos para su desarrollo total.

Por necesidad, si no por elección, cada vez más escritores de guiones se especializan en las distintas formas de expresión. En consecuencia un guionista ya no tiene que desechar una idea porque es inapropiada para el medio en el que está trabajando en ese momento. En cambio, puede anotarla, archivarla como referencia futura y tomarla cuando haya madurado hasta el punto de obligarlo a trabajarla o hasta que pueda cumplir con las exigencias de un pedido externo.

Ya que la mente creativa produce ideas de una manera espontánea y sin mucha consideración por la medida de los temas que requiere determinada publicación o el tiempo de una serie de televisión en particular, el escritor no puede instar, estimular o forzar su cerebro para que produzca lo que él necesita en cualquier momento dado. Pero se puede entrenar para reconocer en sí mismo el flujo de ideas, su mérito oculto o potencial y así construir una reserva que no sólo se convierta en el depósito sino también en la riqueza básica de cualquier escritor.

En qué punto, de qué porción y de qué modo nos valemos de este depósito depende de tantos factores individuales y variables que no se pueden establecer reglas generales. Impulsos internos o externos que están más allá del control del escritor pueden jugar un papel decisivo; todo lo que él puede hacer en lo voluntario y consciente es hacer que combinen la idea correcta con el objetivo deseado.

El interjuego entre el impulso creativo y las estricteces de la forma presenta algunos de los problemas más fascinantes que enfrenta el escritor. A veces, en particular mientras luchamos contra algunas de las restricciones más severas que nos impone el medio, nos convendría recordar que la creación por completo irrestricta es imposible y jamás ha existido; que la mente, para escapar al caos, siempre ha buscado formas a pesar de (o a causa de) sus estricteces.

No podemos expresar un pensamiento abstracto sin adaptarlo a una estructura oracional ordenada y someterlo a las reglas de la sintaxis. Y a lo largo de los siglos incluso los poetas han vacilado entre los extremos del soneto y del verso libre, entre la imposición voluntaria sobre sí mismos de las formas estrictas del ritmo y la rima regulados y luego, otras veces, buscando escapar a sus reglas restrictivas.

El ideal sería que el escritor que pudiera pasar por alto todas las consideraciones económicas obedeciera sólo a su impulso creativo; superado y obligado por una idea, que decidiera qué forma se presta mejor para cumplir su potencial inherente: novela,

teatro, cine, TV.

Pero en la práctica, la mayoría de los escritores le deben conceder mucha importancia, si no la máxima, a las oportunidades de trabajo. Si una idea por casualidad se adapta a su exigencia de perfección, el escritor puede proceder sin dificultades. En el otro plato de la balanza está la necesidad de producir ideas sólo a pedido, sin tener en cuenta para nada el impulso creativo.

En esta interacción entre el impulso creativo y las exigencias de la forma, la última parece jugar el papel decisivo y determinante; esto se debe a que sus necesidades teóricas están establecidas, derivadas y condicionadas por su propia naturaleza con suficiente claridad; no se las puede evitar ni cambiar, se las debe obedecer.

Y en un sentido práctico, el productor puede decidir según sus exigencias.

Puede requerir un relato para cierto actor, un guión para una forma televisiva específica, una novelita dirigida a las mujeres. El decide la longitud, conoce el presupuesto y con frecuencia las preferencias de su actor o de su auspiciante.

En oposición a esto, el impulso creativo parece vago, vacilante, indeciso a veces y otras incontrolable. Una idea básica, aun informe, parece lo bastante maleable como para dirigirla en cualquier dirección que se desee. Parece no haber motivo para que el material del relato no se pueda desarrollar adaptándolo a la longitud necesaria o a cualquier otra exigencia.

Pero pronto se hace evidente que el material básico del relato tiene sus propias proyecciones, que por lo menos son tan duras como las demandas fijas de forma y asignación, y a menudo aún más incontrovertibles. Cualquiera que haya luchado con ciertos elementos dados de un relato sabe qué engañosamente dóciles pueden parecer al principio y sin embargo qué voluntad de hierro tienen en verdad.

En algún momento del desarrollo las grietas o inconsistencias se pueden hacer visibles; cuanto más nos acercamos al guión definitivo más difícil se hace ocultarlas o emparcharlas.

De modo que debemos mirar hacia el objetivo final y retornar hacia los ingredientes básicos en el curso de nuestra tarea creativa; debemos tener conciencia de las exigencias que nos impone la forma final que hemos elegido y debemos examinar las proyecciones de los elementos con los que estamos trabajando. Sólo mediante una combinación perfecta de ambos, lograremos la progresión dinámica característica de un relato y un guión satisfactorio.

El proceso creativo, desde la concepción de una idea hasta la forma final, es una lucha por el discernimiento totalizador. En el camino, nos obstaculiza la falta de conocimiento de lo que sucederá y del significado de las decisiones anteriores.

Sólo la obra completa nos puede dar la visión total, la entera comprensión de la intención y el resultado, la conciencia plena de la idea y la forma y ese momento feliz

de la liberación que sólo la mente creativa conoce como una de sus recompensas más singulares.

2. CÓMO ELEGIR EL MATERIAL DEL RELATO

VARIEDAD

Al principio parece imposible hallar reglas generales acerca del material básico. Los temas son tan variados como la vida misma. Todo lo que se puede imaginar también se puede contar. Un relato puede tratar sobre un montañista sherpa o sobre la reina de Inglaterra, puede dramatizar la agonía y la muerte o puede describir un idílico jardín florido.

En lugar de intentar imponer una definición estrecha a tan generosa libertad, procedamos a hacer de esta misma variedad nuestra primera exigencia: los relatos *deben* ser distintos entre sí. El público quiere siempre temas nuevos, el espectador desea oír cosas nuevas. Así que la variedad es un atributo esencial del relato.

Sin embargo, en toda esta multitud y variedad hay elementos comunes a todos los relatos.

Ya que el sujeto primario de los relatos que se cuentan es el ser humano y sus acciones, todos los relatos se acuerdan con los principios investigados en los capítulos sobre la construcción dramática. En consecuencia estas reglas son el esqueleto de cualquier relato, ya que son lo suficientemente generales como para que se las pueda aplicar a los relatos sobre la mayoría de los seres vivos y sobre la mayoría de sus acciones.

Consideremos unos pocos ejemplos: el amor por una mujer divorciada insta a un rey de abdicar de su trono; un niño quiere obtener un juguete; un bandido desea robar un banco.

Todas las narraciones con intenciones, como el deseo del bandido de robar un banco, están sujetas a las relaciones entre motivo, intención, dificultad, objetivo, no importa cuán diferentes parezcan unas de otras.

Propongamos ahora dos relatos alternados sobre la misma persona: 1) un almacenero que compite con un gran supermercado; 2) una descripción narrativa de la vida matrimonial del almacenero. La diferencia es que en el primer caso existe el manejo dramático de una intención pero no así en el segundo.

Algunos tipos de relato, como una «persecución», «venganza» o «ambición» contienen siempre una propulsión propia. A otros les falta intención básica. Como resultado hay realizadores caprichosos que, para su propia sorpresa, tanto producen buenas como malas películas. La inconsistencia de su rendimiento deriva de que no conocen bien su oficio. Pero en algunas ocasiones tienen la suerte de conseguir relatos con cualidades dramáticas innatas que no necesitan reformas de ningún adaptador experto.

Al principio nos puede enceguecer la variedad del material de la narración, pero después de un tiempo nuestra mente adquiere la facultad de los rayos X para ver a través de la capa externa de carne, sangre y músculo con que se reviste un hecho específico. Dentro encontramos los huesos de la estructura y las fibras nerviosas invisibles por las que se trasmiten los impulsos dramáticos.

En ningún caso se debe confundir esta estructura con lo que comúnmente se conoce como la «fórmula». Las leyes de la construcción dramática se aplican a cualquier acción o combinación de acciones, mientras que la fórmula es un sistema completo que nunca cambia. Aunque se puede revestir cada vez con otros ropajes a la fórmula, ella significa la muerte de la creación. Es la ayuda para el escritor débil incapaz de profundizar en las leyes dramáticas; en lugar de usar su conocimiento, trabaja sobre la base de esquemas ya probados.

Es obvio que esto limita de manera considerable el campo del material de su relato. Además la fórmula viola el atributo esencial de la narración: la variedad. Los espectadores pronto reconocen el mismo esquema revestido de distinta forma y pierden el interés. Pero si el guionista posee un conocimiento completo y profundo de las leyes dramáticas, puede combinar un número ilimitado de esquemas y sus relatos tendrán una variedad también ilimitada.

CONSIDERACIONES SOBRE LA FORMA

En general la selección de material para el relato descansa en el productor y los ejecutivos; al guionista se lo contrata luego. Pero el escritor independiente, en particular el de TV, debe elegir con mucho cuidado su material básico antes de invertir su tiempo en escribirlo, porque su venta o rechazo pueden depender de una elección correcta.

Pero además de estas consideraciones prácticas, la elección del material es de importancia decisiva porque predetermina en gran medida el éxito o el fracaso del guión final. Sin embargo también es cierto que muchas películas buenas tienen como base un material insignificante en gran parte; se contrató un guionista experto para que lo desarrollara. También es cierto que muchas veces no se puede mejorar el material malo y el relato se archiva luego de meses de infructuosos esfuerzos por mejorarlo.

Ya que estamos forzados a basar nuestra primera elección en material que todavía está en bruto e incompleto, podemos sobreestimar sus potencialidades o bien pasar por alto los obstáculos que deberá enfrentar su tratamiento. Pero también es posible que no reconozcamos semillas valiosas en un cuento, del mismo modo que podemos arrojar al cesto de los desperdicios un diamante sin pulir. En realidad, ¿cuántas almas

tímidas habrían sido tan perceptivas como Frank Capra, que usó el texto de una tarjeta navideña de Philip Van Doren Stern como base de «Qué bello es vivir» (*It's a Wonderful Life*)?

Luego de nuestra respuesta inicial al material debemos proceder a examinar cada elemento y evaluarlo por separado. Decir «me gusta» o «no me gusta» puede ser un juicio demasiado apresurado para aceptar o descartar un tema.

Podríamos, en cambio, considerar si posee algunos de los requisitos previos del filme promedio, tales como los exigidos, por ejemplo, por su forma.

No todos los relatos son igualmente adaptables para cine, aunque puedan haber tenido gran éxito en otras formas artísticas. Ocurre que el material se debe adaptar a las limitaciones del espacio, lo que significa que se tiene que poder comprimir en un tiempo de representación restringido. Por eso, no puede ser ni demasiado ni muy poco. Es mejor elegir demasiado que muy poco, porque si es excesivo se lo puede condensar, pero si es muy poco y hay que extenderlo se hace «delgado». Una novela enorme, si se la ha de trasladar a la pantalla, debe poseer una naturaleza tal que permita su simplificación y reducción a líneas esenciales. Hay pocas novelas que no permitan esto. *Guerra y paz* de Tolstoi se ha filmado más de una vez, y la última versión la han realizado los soviéticos en una larga película que se debe mostrar en noches sucesivas. Por otra parte, Robert Bolt y David Lean condensaron con éxito *Doctor Zhivago*.

Además, se debe comprender que el realismo fotográfico de la cámara afecta al relato y por lo tanto a la elección de sus materiales. La lente reduce el reino de la fantasía y la imaginación del espectador de manera considerable: la cámara visualiza los hechos por él. Por otra parte no importa cuán vívidamente el novelista pinte y diseñe con sus palabras, cada lector usa su propia imaginación para traducir en imágenes estas palabras. Pero la certeza fotográfica de la cámara limita el concepto mental de, por ejemplo, un caballero medieval.

Le muestra al espectador a un actor vestido con armadura. Es difícil conjurar y conservar las ilusiones bajo estas circunstancias: las películas históricas a menudo pintan personajes y hechos más espectaculares que los originales, así que su estilo y brío superan al realismo pedestre de lo que se ve en la pantalla.

Se aceptan con mayor facilidad la fantasía, la parábola y las alegorías en el teatro, donde las limitaciones del escenario requieren una suspensión parcial de la incredulidad. Sabemos muy bien que en realidad la gente no entraría o se iría de una habitación en forma tal que impidiera cualquier demora de la escena. Aunque de manera sólo intuitiva, el público le otorga permiso al dramaturgo para que supere la inmovilidad de su decorado apelando a recursos que se podrían rechazar por dudosos o de mal gusto si los juzgáramos por su verosimilitud.

En realidad el teatro siempre ha tratado de escapar del realismo, vacilando a lo

largo de los siglos entre un estilo declamatorio y uno naturalista.

Las máscaras exageradas del actor de la Grecia antigua y las convenciones estilizadas de las obras del Nabuki o el Noh japoneses hacían juego con la irrealidad de los otros aspectos de la composición dramática.

La realidad, fotografiada en primeros planos, hace más difícil que el espectador de cine acepte las convenciones que no solo se permiten sino que a veces se desean en el teatro. Al mirar una obra teatral estamos preparados para recibir los símbolos-sustitutos de la escena: nuestro escepticismo se apacigua por el acuerdo tácito de que lo que vemos es «como si» y no «lo que es o fue».

Sin embargo, este símbolo-sustituto tiene la misma exactitud (sin ser por completo verdadero) que un mapa comparado con el paisaje que reproduce.

El mapa representa una transcripción científica exacta del paisaje y nadie dudaría de su corrección, pero no *es* el paisaje. Si la «semejanza» es coherente, como en algunas de las alegorías de Kurosawa o Fellini, parece echar un velo sobre la árida mirada de la cámara. La misma coherencia le da tanta efectividad a la literatura de Franz Kafka: sus alegorías fantásticas están concebidas y ejecutadas con un realismo escalofriante. Por otra parte, el simbolismo errático e indisciplinado del cine multiplica las dificultades para superar la oposición fundamental del medio que, en todo caso, tiende a retornar al realismo luego de sus esporádicos vuelos fantásticos.

Aunque la comedia parece ser la excepción, también prueba la regla. A diferencia del drama, que tiene muchas menos formas para la veraz representación de la vida, hay docenas de clases distintas de comedias, desde la farsa grosera hasta la de agudeza sofisticada. Entra en juego aquí todo un nuevo grupo de exigencias y respuestas que parecen escapar a la evaluación lógica o a la inspección del espectador que compara los eventos improbables con sus propias experiencias. Coincidencias o malentendidos que se verían excesivos en un drama son aceptables en la farsa. En realidad la exageración no realística tiene el mismo efecto de exageración que las distorsiones caricaturescas cómicas y son igualmente deseables.

Pero estaría mal creer que «todo vale en la comedia»; porque una vez elegida la clase de comedia, se debe conservar el estilo. No funcionaría bien si alternáramos la obscenidad de Rabelais con la agudeza de Shaw. Oscar Wilde no sería el guionista ideal para Laurel y Hardy ni los hermanos Marx le podrían haber hecho justicia a «Historias de Filadelfia» (*Philadelphia Story*), de Philip Barry.

Además de esta adhesión a un estilo determinado, el escritor no debe suponer que puede esperar una eliminación total de la incredulidad por parte del espectador. El juego de naipes en el que el dos hace de comodín presupone que las otras cartas mantienen su valor normal, porque si no el juego resultaría demasiado confuso. De modo semejante, puede esperarse eliminación de la incredulidad sólo en una premisa esencial de la que surgen todas las demás situaciones cómicas.

CONSIDERACIONES SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA

Ya que el interés primordial para el público es el contenido del relato, se debería suponer que no hay por qué considerar las exigencias de la estructura dramática en la selección inicial del material. Pero dado que el potencial dinámico del relato se hace crucial en su desarrollo, se deben valuar los elementos dramáticos cuando todavía están en estado latente.

En algunos casos la sustancia básica sencillamente no se presta para la dramatización. Puede no haber manera de establecer una intención principal que dé vida a todo el drama. Pueden haber demasiadas intenciones separadas que hagan confusa la línea del relato. En tales casos se debe explorar cuál es la intención simple que resultaría más productiva para así poder eliminar las demás. Una vez elegida la corriente dominante es posible ligar las otras mediante una confluencia subsidiaria. De este modo se puede «encajar en una forma», material que a primera vista no parece prometedor, como un tosco terrón de arcilla en las manos de un escultor.

La calidad de los elementos dramáticos incluidos en el material se hará más evidente en el aspecto plástico a medida que se vaya desarrollando el guión. A pesar del diálogo trillado y de las situaciones repetidas, muchos filmes de vaqueros deben su popularidad a sus intenciones claras y fuertes: el cuatrero sale a robar ganado y el comisario quiere ponerlo entre rejas. Por otra parte, la misma situación simple puede intensificar un potente choque entre determinaciones inequívocas.

Mientras algunas películas de bajo costo proporcionan poco peso para grandes motores, muchos grandes filmes han colocado una pesada carga sobre una propulsión débil. Podemos encontrar las intenciones débiles y menos interesantes entre algunas producciones colosales, estupendas, espectaculares.

La construcción dramática nos ha enseñado que todos los hechos se dan sobre la base de relaciones complejas y proporciones interconectadas. Por eso es peligroso elegir un elemento y reforzarlo de forma tan exagerada que desequilibre a los demás. Sin embargo, una evaluación cuidadosa puede servir para recuperar una estructura equilibrada que ha sido deformada.

3. COMPRENSIBILIDAD, PROBABILIDAD, IDENTIFICACIÓN

COMPRENSIBILIDAD

En principio, el relato debe ser comprendido.

El novicio, en su entusiasmo, tiende a olvidar esta necesidad. Se concentra en las cosas que quiere expresar, en las emociones que quiere despertar, en los mensajes que debe entregar, y olvida que ninguno de estos deseos se cumplirá a menos que se entienda el relato. El espectador no puede creer un relato, no puede sentir temor o esperanza, terror o alegría, simpatía o aversión, alivio o angustia a menos que comprenda ese relato.

Un guionista preocupado por darle una definición personal puede descuidar la comprensibilidad de su narración. Pero si procede teniendo en cuenta la claridad, deber ser consciente de que las respuestas emocionales del espectador se debilitarán en proporción al grado de oscuridad.

Por suerte es verdad que los públicos de la actualidad son mucho más sofisticados de lo que hubieran creído posible los primeros realizadores. Años de asistencia al cine y de enfrentar pantallas televisivas han alertado a la gente sobre cualquier desvío o sutileza de la trama. El espectador es más rápido y preciso cada año y cada vez necesita menos información.

Por un lado, puede atrapar un punto telegrafiado del relato con mayor rapidez de la que podría desear el escritor y manifestar a gritos su llegada. Por otra parte, lo pueden subyugar películas deslucidas o secuencias incomprensibles que reflejan un sincero intento surrealista del director o un temor de embaucador a que su superficialidad se pueda advertir claramente si se la entiende con facilidad.

No es tarea fácil la de navegar por buen curso entre estos riscos. Aun el novelista y el dramaturgo experimentado pueden vacilar. El lenguaje cinematográfico no está demasiado articulado por sí mismo, y esto dificulta la comprensión.

En un último análisis la película se expresa a si misma por medio de alguna clase de jeroglíficos similares a los de los antiguos egipcios, que hacían sus relatos por medio de símbolos pictóricos expresivos. Sabemos qué difícil resulta leer jeroglíficos. Sabemos qué difícil es descifrar charadas. Y aunque sea fácil entender cada imagen, su sucesión saltea hechos e implica significados que requieren una rápida interpretación de los fragmentos que pasan a toda velocidad.

Ya que se debe comprender todo el relato de una vez, sin oportunidad para una «relectura» o reflexión sobre ciertas partes, puede ser conveniente recordarle al espectador ciertos hechos que podría haber olvidado o malentendido. Pero mucho de

lo que el escritor quisiera agregar deber anteceder a la elaboración, porque el espacio limita la cantidad de información.

Lo que además complica la comprensión es que la información proporcionada debe ser universalmente expresiva y universalmente comprensible. Si un hombre mira un reloj de pulsera, toda la gente civilizada entiende que quiere saber la hora. Pero la gente de muchos países no puede entender las extrañas manipulaciones de un cliente en los restaurantes de servicio automático. Ni tampoco todos los norteamericanos entienden por qué los zapatos quedan fuera de los cuartos de hotel en las películas francesas. De modo que debemos asegurarnos de que toda la información es comprensible para todos.

La comprensibilidad es en particular importante en el cine porque nos muestra sólo partes del relato de acuerdo con una selección de la información; depende de nuestra capacidad proveer, entender y anticipar las partes faltantes.

Debemos recordar cuánto esperamos del espectador: esperamos que anticipe, y para ello es necesario que entienda a los personajes, sus acciones y dificultades. Esperamos que saque conclusiones a partir del motivo, la intención y el objetivo; pero si las características del personaje y la naturaleza de la intención están por encima de la comprensión del espectador, éste no podrá hacerlo. En su salto mental de una conclusión a otra, el espectador caerá por el borde del camino. Y el relato no tendrá anticipación, suspenso ni movimiento hacia adelante. Además esperamos que el espectador evalúe, proceso que no sólo concierne a las posibilidades de la intención o la dificultad tan necesarias para el suspenso, sino también a la gradación. Por todas estas actividades, el espectador debe ser capaz de «entender». Las llamadas películas «intelectuales» no tienen éxito porque sus hechos particulares están fuera del alcance de la comprensión del espectador común y también porque su vaguedad destruye todas las funciones de la narración, que hemos hallado tan necesarias. Es la clase de película pretenciosa que lleva al público hacia relatos primitivos pero fuertes como los de las películas de vaqueros y hace que los productores digan sonriendo: «Ves, las masas no quieren buenas películas».

Para hacer comprensible el contenido del relato, parecería necesario elegir factores bien conocidos por el espectador. Pero esto es una falacia. En el comienzo de este libro se dijo que el deseo primario que fuerza a una persona a escuchar relatos es el deseo de tomar parte en las vidas de otros o de tener información acerca de sus maneras de vivir. Este deseo está en contraste directo con la comprensibilidad basada en su conocimiento, porque quiere aprender cosas que *no* conoce.

Este dilema aparente ha creado gran confusión entre los productores. Para satisfacer la comprensibilidad ellos harían películas sobre gente común y, más o menos, sobre hechos comunes. Aunque los espectadores entendieran estas películas, no les interesarían porque querrían información sobre cosas que no conocen.

Parecería que los públicos prefieren ver emperadores, aventureros, gente exótica o *hippies* en la pantalla antes que verse retratados a sí mismos.

Entonces, si un productor se fuera al otro extremo, a menudo creería que las personalidades destacadas o los hechos extraordinarios están fuera del alcance del espectador común, que no los podría entender y por lo tanto no tendrían éxito.

Para ilustrar esta dificultad, a menudo causa de confusiones, nos basta pensar en una película clásica como *Ladrón de bicicletas*, que fue un éxito en todas partes excepto en su país de origen, Italia, donde los hechos resultaban demasiado familiares y su neorrealismo demasiado cercano.

La solución para este problema no es simple: el público quiere enterarse de hechos nuevos e interesantes que deben contener medidas y valores de conocimiento universal. Poca gente es capaz de evaluar y entender los diagnósticos conflictivos de dos cirujanos de cerebro. Pero todos podrán entender el lujo o el miedo. Poca gente podrá evaluar la decisión de un banquero de invertir en determinada mercadería. Pero todos podrán entender los conflictos resultantes de la violación de la ley por parte de un bandido, porque la ley es universal y todos estamos sujetos a ella.

Así que se debe solucionar el problema proporcionando nueva información que se pueda medir y evaluar sobre la base del conocimiento universal. Y el conocimiento más universal entre todos los seres humanos es la experiencia emotiva.

Así que se debe solucionar el problema proporcionando nueva información que se pueda medir y evaluar sobre la base del conocimiento universal. Y el conocimiento más universal entre todos los seres humanos es la experiencia emotiva.

Si hacemos una narración sobre un rey, un magnate o una bailarina famosa, con seguridad damos mucha información nueva, ya que tales personas son lo suficientemente distintas del espectador común de cine. No podríamos entender los problemas de Estado a los que se enfrente el rey, las decisiones de un grupo de sociedades que se enfrentan al magnate o las dudas sobre el éxito que enfrenta la bailarina. No es posible que el espectador de cine comprenda estos factores en lo intelectual. Pero el rey, el magnate y la bailarina son seres humanos y como tales sólo tienen una gama limitada de emociones, no importa cuán diferentes sean sus vidas. Estas emociones que van desde la alegría hasta la tristeza, desde el terror hasta la tranquilidad, desde la satisfacción hasta la desilusión, desde el amor maternal hasta la pasión, se originan en distintos factores en las vidas de diferentes personas, pero la emociones en sí son iguales para tocos. Por eso el espectador las puede reconocer como sus propios sentimientos y como tales las puede evaluar, medir y entender.

No importa si la madre es una reina o una mujer pobre. Cada uno sentirá un dolor similar cuando ella dé a luz un hijo, no importa si una lo hace en un palacio y la otra en un barrio pobre y superpoblado. Su sentimiento será similar porque es el amor de una madre y no el de una reina o el de una mujer pobre. De modo que la mujer pobre

puede entender los sentimientos de la reina. Por el otro lado, una película sobre gente común, si le faltan emociones o expone sentimientos desconocidos, no será comprendida por el público, a pesar de que los decorados, los actores y los hechos describan gente similar a quienes integran el público.

Por medio del contraste, considérese una película de largo metraje de Walt Disney: hay elefantes, ratones, caballos y otros animales viviendo en circunstancias que no son de inmediato reconocibles o comprensibles para todos nosotros. Pero la película nunca llega a ser desconcertante ¿Por qué entendemos las acciones de animales que por cierto son distintas de las nuestras? La explicación es que las entendemos en lo emotivo. Se supone que la madre elefante que pierde a su bebé experimenta una emoción semejante a la nuestra. Y un feroz león le inspira al conejo el mismo terror que a nosotros.

Es de suma importancia saber que el entendimiento del público es emocional. Una película basada en hechos intelectuales con personajes incapaces de sentir emociones y sin motivos para sentirlas no es comprensible. No sólo estas emociones son la única base común a toda la gente sino que también es cierto que el público no tiene tiempo para la asimilación intelectual del material. La comprensión emocional es un proceso inconsciente que no requiere tiempo.

Por eso el realizador debe elegir con cuidado una de las tres posibilidades que le permitan llegar y cautivar al público:

1. Una historia de hechos no familiares con emociones familiares, en lugar de hechos familiares con emociones no familiares.
2. Gente común envuelta en una situación no común, como el amigable empresario raptado en *Bonnie & Clyde*.
3. Si el realizador no comprometido quiere pintar eventos comunes en las vidas de gente común, debe otorgarles su estilo original, para agregar novedad sin disminuir el realismo.

En todas estas alternativas se cumplen los deseos del público de lo nuevo y lo familiar.

La comprensibilidad es, sin embargo, sólo una condición previa y no el objetivo último de la película. Aunque debemos esforzarnos para facilitar la comprensión, esto sólo no hará buena a la película. En realidad, los productores han elegido con excesiva frecuencia material vacío, llano, insípido, de fácil comprensión, antes que el material inteligente e interesante pero más difícil de explicar.

Ante el reproche de los críticos, estos productores contestan que el espectador de cine debe entender la película en el acto. Usando esto como excusa para su incompetencia, llegan a proclamar que intencionalmente hacen malas películas para satisfacer los gustos de un mítico espectador.

Por supuesto no es cierto que sólo se pueden hacer comprensibles las trivialidades, los lugares comunes, las caracterizaciones estereotipadas y las fórmulas insípidas, en tanto que los relatos interesantes y que valen la pena están más allá del alcance de la comprensión de los grandes públicos.

La conclusión es que debemos encauzar todos los esfuerzos para hacer que los temas interesantes, valiosos y hasta complejos sean comprensibles para millones de personas. Por cierto, no es tarea fácil; cualquiera que haya visto una película de Hollywood en una sala de cine de tercera categoría en Singapur comprenderá a qué exóticos públicos quiere llegar el estudio comercialmente orientado, públicos de culturas diferentes y públicos sin educación que observan hechos no familiares en países extranjeros donde se hablan lenguas extrañas. Y sin embargo algunas de las películas realmente grandes tuvieron el mismo éxito en Noruega y Bangkok, en los Estados Unidos y en Perú. Lograr este propósito requiere toda la práctica, inventiva y conocimiento del creador cinematográfico. Cuanto mejor maneje los medios de expresión y la construcción dramática del film, más profundo y complejo será el contenido que pueda proyectar a los públicos más simples.

PROBABILIDAD

La siguiente exigencia que debemos tener respecto del material es que sea probable. Es verdad que el espectador en la sala cinematográfica tiende a ser un alma confiada que quiere creer lo que le cuentan y que raras veces se detiene a analizar intelectualmente si lo que está ocurriendo en la pantalla es o no probable. Pero su confianza puede ser de distinto grado, y ese grado afecta su atención y apreciación del relato. Cuanto más crea en el relato, con mayor seriedad lo tomará y más absorto estará. Si el relato es improbable se sentirá remiso a seguirlo. Y aun si lo hace, porque reacciona de modo inconsciente ante muchos elementos, se sentirá estafado y resentido.

Para sorpresa de muchos guionistas, la experiencia ha mostrado que la gente simple y no sofisticada tiene un juicio mucho más estricto que la gente educada y sofisticada, de lo que es probable y real en la vida. Parecería que estos últimos están más acostumbrados a manejarse con valores ficticios, que su esquema de pensamiento se adapta mejor a la filosofía del «como si». En muchas oportunidades he acompañado a «gente sofisticada» a ver una película improbable y la hemos visto y disfrutado a pesar de su improbabilidad. Pero la gente que nos rodeaba (ante nuestra sorpresa) pensaba que era tonta debido a su improbabilidad, y cuando el público da tal veredicto se rehúsa a tomar parte en la acción. El único caso en que se relaja la estrictez de este juicio es en la comedia o en la fantasía.

A menudo el escritor está tentado de usar material improbable porque abre campos enteramente nuevos para él, mientras que la exigencia de lo probable restringe su imaginación. Considérese por ejemplo Walt Disney: sin intentar minimizar su maravillosa imaginación y fantasía, debemos reconocer que muchas de sus mejores ideas fueron posibles porque no estaba sujeto a ningún mundo real, porque muchas de las personas o animales que hablan en sus historias no son reales en la vida. La eliminación de la probabilidad también ha abierto campos nuevos e ilimitados para creadores como Fellini y los jóvenes realizadores experimentales. Por medio del contraste, el escritor de relatos reales debe restringir su imaginación. Si sobrepasa los límites de lo probable, puede obtener situaciones atractivas y excelentes; pero gran parte de su valor se perderá en la mente del espectador que se rehúsa a creerlas.

A menudo un relato parte de premisas falsas pero es creíble. Hay relatos sobre hermanos gemelos que son tan parecidos que ni sus propias esposas los pueden reconocer. Es improbable que gente muy allegada a los gemelos no pueda distinguirlos. Pero el resto del relato puede ser muy posible y probable en la vida real. Hay relatos sobre un vagabundo al que confunden con un millonario. Sólo que no es probable que no lo descubran pronto; pero el resto del relato puede ser muy veraz. Del mismo modo para la vendedora que fuerza la caja fuerte del Banco de Montecarlo y roba mucho dinero. Tales premisas falsas abren un nuevo campo de probabilidades para el material de la narración. Ya que todo el resto del relato transcurre con sinceridad, se nos hace creer en ese material, sólo que la premisa falsa cubre con algo semejante a un velo de falsedad a toda la narración.

Recordemos que la construcción dramática puede ser correcta o errónea, pero el relato puede ser verdadero o falso. Y esta decisión sobre la veracidad del material no es simple porque no es necesario que la narración que se hace haya ocurrido en realidad. Todo lo que un relato necesita para ser creíble es *poder* haber ocurrido o, nos atrevemos a decir, *ser posible* que hubiera ocurrido. Paradójicamente, esta exigencia de la probabilidad elimina muchos relatos sobre hechos que en realidad ocurrieron pero que no son probables a pesar de ser reales. La verdad es más extraña que la ficción. Eventos de esa clase no constituyen material útil para el relato, porque, aunque posibles, son improbables. El espectador no los aceptará como reales ya que no es posible que hayan sucedido. Esto es en particular peligroso si el guionista los usa para su propio beneficio, es decir para resolver un problema difícil en el relato. El espectador rechaza esas soluciones accidentales.

Thomas H. Uzzell, en su *Técnica narrativa* dice: «Una coincidencia que es parte de las circunstancias generales de un relato es aceptable, pero no lo es una que soluciona la trama de una narración sólo para enfatizar un personaje».

La ley de probabilidades no prescribe que el escritor sólo deba elegir hechos y

personas que sean comunes. Por el contrario, al espectador le interesan las instancias específicas, los hechos específicos, las personas específicas.

Una mujer loca, aunque no es común, es real y probable. Pero un hombre con cinco ojos no es real ni tampoco lo es un héroe sin ninguna clase de temores.

La tendencia moderna es hacia la probabilidad. Es como si se hubiera acabado la edad del cuento de Cenicienta y otras fábulas cinematográficas, como si los públicos hubieran progresado de la crédula infancia a una actitud más crítica y adulta. Los relatos improbables que parecían interesantes y emocionantes en el pasado apenas harían esbozar una sonrisa de desdén en la actualidad.

Aunque para las comedias se aplican normas mucho menos restrictivas, hay fracasos frecuentes que son resultado de un exceso de improbabilidad que hace que la broma sea tonta en lugar de divertida.

IDENTIFICACIÓN

Supongamos que los espectadores ya comprenden la película. También que creen en el relato. Pero esto no es aún razón suficiente para que consientan todas las alternativas que se les propongan.

Porque es erróneo suponer que el espectador permanece inactivo durante la película. Si uno entra a una sala cinematográfica y ve la largas filas de rostros en blanco mirando la pantalla puede suponer que están absorbiendo pasivamente lo que se les cuenta, puede pensar que sólo en la pantalla hay actividad. Pero si sigue mirándolos, puede de pronto verlos reír o llorar, sentir suspiros de alivio general o gruñidos de desaprobación. Y estos ruidos son sólo los signos externos de la intensa actividad que se está desarrollando en la mente del espectador mientras ve los hechos en la pantalla de un modo en apariencia pasivo. Recordemos que el espectador anticipa, evalúa, avanza, siente suspenso, experimenta emociones, esperanzas y temores, se alegra y deprime, se siente satisfecho o insatisfecho. Para hacer que el espectador tenga todas estas reacciones y sentimientos agradables o desagradables hay que hacer que se sienta interesado.

Cada uno de nosotros ha usado esta palabra, «interés», con frecuencia y ligereza. La gente de cine siempre se refiere a un tema como interesante o no.

Pero raras veces se oye una explicación clara de lo que hace que un relato sea interesante.

No es el relato lo que es interesante o no, sino el espectador el que decide si le interesa o no un relato. Por eso el mismo relato puede ser interesante para un espectador y no para otro. Si intentamos escribir relatos interesantes debemos buscar en el tema cualidades humanas que sean más o menos de interés universal.

Tampoco se debe confundir al interés con la anticipación, el suspenso y el movimiento hacia adelante. Una historia que carece de estos tres elementos es aburrida, lenta y estática, pero el interés depende de otras cualidades.

Imaginemos que estamos presenciando un juego de fútbol entre dos equipos que desconocemos. El juego no nos interesará, no importa cuán emocionante sea, o por lo menos no hasta que sepamos algo sobre los dos equipos.

El mismo juego, o incluso uno menos emocionante, tendrá un gran interés si lo juega nuestro equipo favorito. El interés no radica entonces en la calidad del juego sino en la relación que nosotros tenemos con él.

De modo semejante, nos interesa menos la lucha de un desconocido que el futuro de nuestro vecino. Hasta cierto punto, nuestra relación con la estrella es la misma que tendríamos con nuestros amigos de la casa de al lado. De hecho, para los lectores de revistas especializadas, Elizabeth Taylor, Paul Newman o Jackie Kennedy son más familiares que sus vecinos.

Pero la «familiaridad» es a lo sumo una ayuda. La razón esencial por la que un relato resulta interesante es la relación entre su contenido y la vida del espectador. Si él reconoce su propia lucha, anhelos y conflictos en la pantalla, seguirá con interés el relato.

Esta concepción abarca más que la vida real del espectador; se refiere en primer lugar a sus pensamientos, sus deseos, sus temores. Como tal, el interés no debe estar representado por los automóviles para un vendedor de automóviles ni por los establos para un jinete, sino que los hechos de la narración deben corresponder a sus pensamientos y deseos. Y estos pensamientos y deseos se pueden dirigir a objetivos generales y abstractos como el éxito o la supervivencia de un perdedor, el amor feliz o una recompensa para el más débil.

Si se ha establecido una vinculación entre el espectador y el relato, se ha despejado el camino hacia el interés del espectador y su primer paso en este sentido será identificarse con ciertos personajes de ese relato.

Este proceso de identificación es un fenómeno curioso. Ocurre tanto en la vida real como en el espectador de cine.

La identificación se origina en el deseo de tomar parte en la vida de otra gente. Este deseo es más fuerte en las personas cuya propia vida es mediocre y vacía, en tanto que aquellos cuyas vidas son plenas y ricas estarán menos dispuestos a identificarse con otros, lo que significa que se preocupan más por sí mismos y son menos curiosos acerca de los demás.

Los públicos cinematográficos están conformados en gran medida por gente insatisfecha con su propia vida; ya sea porque es infeliz, vacía y mediocre o simplemente insatisfactoria en comparación con sus esperanzas y deseos. Y esta gente tiene una fuerte necesidad de identificarse con otra gente, inclusive aunque sea

sólo por el breve lapso de una película cinematográfica.

Se debe auxiliar y facilitar esta necesidad del espectador creando personajes que le permitan identificarse.

En primer lugar se puede decir que el espectador sólo se identificará con personajes que correspondan a sus gustos y deseos. Siendo así, no es necesario que exista identidad del carácter entre el actor y el espectador.

Una anciana espectadora se puede identificar con facilidad con una actriz joven y bella porque la juventud y la belleza pueden corresponder a los anhelos de la fea anciana. Una joven, en cambio, se puede identificar con una anciana en la pantalla si la anciana posee cualidades admirables. Un juez de paz sentado en la platea se puede identificar con un bandido de la pantalla si este bandido muestra algunas buenas cualidades, tales como un valor destacable, pena o amabilidad hacia los pobres. En principio, por supuesto, habrá identificación con el actor o la actriz principales de parte del auditorio masculino y femenino respectivamente, sin importar la edad o la belleza. Pero la identificación no se limita a los protagonistas ni a una sola persona. El espectador se puede identificar durante breves momentos con uno o dos actores del elenco si es que estas personas tienen alguna relación con el espectador o con sus deseos.

La palabra griega *sympathos*, de la que deriva nuestra palabra «simpatía», significa «sufrimiento con», es decir: con alguien. No es posible que el espectador sufra con alguien que no sea simpático. El espectador no se puede identificar con alguien que es desagradable, mentiroso o detestable, porque el espectador no se considera a sí mismo desagradable, mentiroso o detestable, aun cuando tenga todas estas cualidades, ni desea ser desagradable o cobarde. Así que el espectador preferiría identificarse con personajes que poseyeran suficientes cualidades deseables o que lo ayudaran a sublimar su autocompasión.

Por eso el actor se hace simpático. De hecho, aun el peor bandido, mirando una película policial común, puede sentir simpatía por el héroe en lugar de sentirla por el bandido, como parecería natural. Tendría que ser muy imparcial y capaz de pensamiento consciente y lógico para simpatizar con el criminal de la película.

Una vez efectuada la identificación, se evita el sentimiento de inferioridad que el hombre común experimenta cuando se lo confronta con un ser humano «idolatrado». En lugar de sentir resentimiento hacia el protagonista «extraordinario», el espectador que se ha identificado con él ama todos los atributos soberbios y deseables como si fueran propios.

Pero no es necesario que la persona con la que el espectador se identifica tenga sólo características espléndidas. Si hay grietas y debilidades esto hace que la caracterización resulte más simpática porque se encuentra más cerca del espectador y ello facilita la identificación. Por eso al espectador le agradan las debilidades del

héroe que se corresponden con las propias.

Pero la caracterización inconsecuente es en extremo peligrosa. Entonces el espectador que se ha identificado con un personaje se encuentra a sí mismo haciendo cosas que no desea. Disgustado, quiere des-identificarse. Cuando el héroe vuelve a hacerse aceptable el espectador se siente confundido, sus sentimientos se mezclan y se tornan inciertos. La simpatía inconsecuente es al relato como la alternancia de agua fría y caliente para una persona que se está bañando.

Si se presentan de manera agradable las debilidades de una persona con la que el espectador se ha identificado, esto causa una satisfacción permanente.

En una escena donde Katharine Herpburn intentaba cocinar en «La mujer del año» (*The Woman of the Year*), algunas de las mujeres del público reconocían su propia torpeza, otras sentían la satisfacción de comparar su propia competencia con la inhabilidad del personaje.

La comparación continua es una función inconsciente de la identificación.

Por ejemplo: nos comparamos a nosotros mismos con los villanos y obtenemos resultados que nos son favorables; considerándonos tanto mejores de lo que son ellos, sentimos alivio y satisfacción.

Por las mismas razones nos gustan los cómicos que nos permiten sentirnos superiores. Charlie Chaplin, Buster Keaton, Laurel y Hardy, nos hicieron comprender cuánto más ingeniosos e inteligentes somos y también cuánto menos nos persigue la mala suerte. Nos encantan los payasos en el circo pero no porque admiremos sus narices voluminosas y pantalones abultados sino porque son poco diestros y se encuentran desvalidos y perplejos ante dificultades triviales que nosotros superaríamos con facilidad.

A través de la identificación y la comparación el espectador entra en contacto cercano con el actor. En consecuencia el actor representa los cumplimientos de deseos secretos del espectador, ya estén estos relacionados con la agresión, el temor u otros deseos latentes. Por eso produce placer o libera de dolor al espectador, suprimiéndolo por medio de una catarsis.

Por eso el espectador se siente agradecido; le gustan los actores que proyectan sus frustraciones y obtienen triunfos indirectos por él. Este lazo emocional juega un papel importante en la creación de estrellas. Incluso Boris Karloff era popular y hasta podríamos decir querido, aunque representaba papeles terroríficos. Los auditorios lo querían porque él enfocaba y sublimaba sus propios temores.

En conjunto, entonces, el villano, el comediante tonto y el desafortunado son tan importantes como el héroe simpático, ya que estos personajes permiten una comparación con nosotros mismos que nos resulta favorable y satisfactoria. Por otra parte, muchas películas bien hechas han fracasado porque dejaban «frío» al público.

Una vez establecida la identificación, el espectador toma partido. Los públicos

primitivos llegaban a amar al héroe y odiar al malvado. Podían incluso dejar de distinguir al actor del papel que representaba. Mark Twain cuenta la historia de una compañía de un buque-teatro que estaba dando una representación en algún lugar de Mississipi cuando un espectador comenzó a dispararle al malo de la obra porque maltrataba a la muchacha inocente.

En un hipódromo es posible que uno observe con mayor interés si le ha apostado dinero a un caballo. Como ya se ha dicho, el mejor juego de fútbol carecerá de interés emotivo a menos que uno apoye a uno u otro equipo. Pero una vez que uno se ha identificado con un equipo, la lucha se ve bajo una luz diferente. Y se puede notar al final del juego que uno sólo recuerda las jugadas del propio equipo y apenas las del oponente, y a estas últimas sólo como obstáculos y dificultades para las acciones del propio.

Así se multiplican los resultados de la identificación. Es como si uno tuviera «un ángulo» del relato desde el cual mirara los hechos. Ya no es una lucha de extraños sino una lucha entre nosotros y otros. Las cosas que se le hacen al actor con quien nos hemos identificado son cosas que se nos hacen a nosotros. Experimentamos temor y esperanza, amor y odio, felicidad y miseria, como si estuviéramos viviendo las mismas cosas que el actor. En esta etapa no es necesario preguntar: "¿cómo me sentiría en tal situación?, para poder seguir las emociones del actor, porque de hecho estamos en su situación. Mediante la empatía nos hemos adentrado en el relato, tomamos parte personalmente en la lucha. Inconscientemente podemos sentir: allí, y por la gracia de Dios, voy yo.

Antes de esta participación la lucha se nos aparece como una masa de intenciones a la que consideramos de una manera imparcial y objetiva. Pero tan pronto como nos identificamos con un actor esperamos que se cumplan nuestras intenciones y tememos que los otros tengan éxito. Como consecuencia, sentimos alivio o desilusión según el resultado.

Dividiendo el total de las intenciones facilitamos a nuestro registro mental la comprensión del progreso del relato. Los acontecimientos se simplifican, los hechos resultan más inteligibles. Es como si el relato redujera sus ambiciones y fuera por eso más fácil de concebir.

Además, el suspenso sólo se hace emocionante si estamos identificados con la intención; debemos sentir simpatía por el actor cuya intención nos concierne. Nuestra duda sobre las posibilidades de la intención sólo se hace emocionante cuando en lo personal deseamos que tenga éxito. Nuestra simpatía puede incluso llevarnos a desestimar las dificultades que acechan a una intención, lo que a menudo destruye el suspenso.

La identificación hace posible incluso el movimiento hacia adelante. Ya que en parte lo causa la anticipación, como el deseo de alcanzar el objetivo, estaremos

mucho menos ansiosos por llegar allí si es el objetivo de otro. Pero si es «nuestro» objetivo, estamos ansiosos por avanzar. En cuanto a la otra causa del movimiento hacia adelante, el suspenso, que nos lleva hacia adelante para escapar de la inseguridad, sólo se hace lo bastante desagradable y por lo tanto efectivo después que hemos tomado posición y estamos ansiosos por saber que «nuestras» intenciones se cumplirán.

Por supuesto, la identificación del espectador con el actor nunca es completa. El único momento en que esto se hace evidente es cuando el espectador posee una información distinta de la de «su» actor. Por ejemplo: el espectador sabe que «su» actor camina hacia una trampa, cosa que el actor ignora. En este caso la identificación se divide de una forma casi esquizofrénica: el espectador se ve a sí mismo caminando hacia una trampa. El efecto es peculiar y muy interesante: el espectador quiere advertirle al actor, quiere evitar que vaya, darle la información de la que carece. Este deseo se hizo tan fuerte durante las representaciones de una obra de teatro, que los espectadores le gritaban al detective en el escenario que no olvidara su sombrero porque lo traicionaría.

A la vista de todos los resultados beneficiosos de la identificación, el autor debe tener sumo cuidado en hacerla posible. Si el relato cuenta una lucha entre dos personas detestables, el espectador no puede tomar partido. Al no interesarle, lo máximo que podrá sentir será alguna clase de curiosidad despreocupada.

Inversamente, también es riesgoso hacer que todos los antagonistas resulten simpáticos. En una lucha entre dos personas simpáticas se pierde la posibilidad de tomar partido. Si ambos son apreciados por igual, el espectador no puede favorecer la victoria de uno de ellos. Además semejante relato causa cierta insatisfacción porque uno de los personajes simpáticos debe perder.

4. EL CONTENIDO DEL RELATO

La pregunta que siempre inquieta a la industria es: ¿Por qué una película en particular se convierte en un éxito aunque pueda ser defectuosa? ¿Y por qué la que están exhibiendo en la sala de al lado es un fracaso aunque tiene intenciones igualmente buenas y a veces está incluso mejor realizada?

Costosas experiencias han enseñado que un montaje lujoso y atractivo agrega poco a la diversión del espectador. Estrellas caras han dejado de asegurar grandes entradas de caja. Por cierto, una película bien hecha atraerá más gente que el mismo tema mal filmado; pero en el análisis final es el contenido del relato lo que pesa más que todos los otros atributos. O, como convendría decir en este contexto, la sustancia del relato.

Un hombre va a un restaurante porque quiere comer. Una persona entra a un bar para beber algo. Y cuando la gente va a ver una película es para satisfacer alguna necesidad mental.

Esta necesidad básica a menudo se ve oscurecida por motivaciones superficiales. El espectador de cine dice que quiere salir de la casa, matar el tiempo o distraerse para escapar de las preocupaciones. Pero junto con el propósito evidente hay una expectativa concurrente de que la película pueda saciar un hambre psicológica que se siente de modo inconsciente o que apenas se percibe. La película que mejor responda a esa necesidad «atraerá». Por supuesto que es crucial entender o sentir lo que anhela el espectador. Pero allí surge la dificultad: una película se dirige a públicos que distan de ser homogéneos. Y aun el mismo espectador puede tener distintos deseos en distintos momentos.

Cuando uno abre un periódico en la página de los cinematógrafos puede elegir un título como elegiría un plato en el menú de un restaurante. Una noche puede estar de humor para ver una comedia y otra para ver una policial o una de amor, aunque en general uno prefiere una clase u otra.

Ya que las películas deben satisfacer apetitos variables, sería erróneo servir continuamente la misma clase de alimentos. El exceso saturaría al espectador hasta el punto de enfermarlo, como si hubiera comido de más; por otra parte, dejaría insatisfecho a todos los que quisieran otras cosas. Por eso es necesario tener siempre una amplia variedad de relatos aunque a veces, y temporalmente, una clase sea más requerida que otras. Por fortuna se exhiben a la vez distintas clases de películas en una misma ciudad, de modo que el espectador puede elegir la que quiere ver.

Los psicólogos y sociólogos podrían aprender mucho estudiando y comparando las recaudaciones de las películas. Porque el espectador, mediante su respuesta (es

decir: mostrando interés), denuncia sus deseos latentes, sus problemas y dificultades. Y estos no sólo fluctúan de año en año sino que varían dentro de los distintos países e incluso ciudades, en los distintos estratos sociales o según los niveles de educación. Así, el mismo relato puede tener éxito una vez y no tenerlo otra, como lo han probado películas de éxito que han sido refilmadas. Algunas películas hechas durante la Segunda Guerra Mundial llegaron a cumbres de emoción; vistas otra vez hoy, lo dejan a uno preguntándose cómo pudieron haberlo impresionado tanto. Por otra parte, «Enséñame a vivir» (*Harold y Maude*) obtuvo al comienzo un éxito limitado pero fue ganando renombre en años posteriores.

Anticiparse al público es por lo menos difícil. Un realizador perceptivo me dijo una vez que cualquiera que proclame conocer por adelantado «lo que el público quiere» es un estúpido o un multimillonario. El público no es consciente de deseos expresables con claridad. A veces una película, por un acaso fortuito, acumulará importantes ganancias. Pero la misma película puede tener éxito en el extranjero y no en su país de origen, donde puede ser «irregular». O puede triunfar en grandes ciudades como Nueva York, San Francisco y Chicago y fracasar en los suburbios.

Ya que las encuestas internas del público son poco claras para el análisis y ya que tanto depende de una selección correcta, no es sorprendente que los estudios recurran a imitar los éxitos más recientes. Apenas un nuevo film ha mostrado su atractivo, los productores y agentes se lanzan a una búsqueda frenética de «otro»: otra fiesta en la playa, otro relato de una pandilla de motociclistas, otra «La guerra de las galaxias» (*Star Wars*).

Sin embargo, la mayoría de las imitaciones no han ganado el aplauso del original. Dado que el tiempo que va desde la concepción hasta la terminación y lanzamiento de una película es de entre 6 y 18 meses, los intereses del público pueden cambiar sustancialmente. Además otras imitaciones, completadas antes, pueden haber deslucido un relato que una vez fue vital.

Si hay alguna relación entre el éxito de taquilla y el clima del momento, ésta por cierto no es evidente. Por ejemplo: vale la pena notar que durante el peor período de la Gran Depresión se filmaron algunas de las mejores (y de más éxito) comedias americanas,' incluyendo aquellas con el ligero «toque Lubitsch», que no contenía trazas de sátira mordaz o de amargura. Inversamente, en la próspera década de 1960 se filmaron una sucesión de pesados dramas de desesperación que acentuaban lo sórdido o feo y no le daban alivio o respiro al público.

También el personaje idolatrado está sujeto a la moda. Por ejemplo: los antiguos griegos admiraban a los hombres bravos y astutos; exaltaban todos los ardides a los que recurría Odiseo. Hoy tendemos a menospreciar a un héroe astuto. En algunas épocas se admiraba la mediocridad y en otras el espíritu aventurero. Más tarde, el líder valiente y de éxito fue vencido por el perdedor, por el golpeado, por el

antihéroe.

Las clasificaciones simples como comedia, tragedia, drama de suspenso, película de terror o de espías, no revelan con claridad el contenido. Por ejemplo: una comedia puede hacer reír a la gente porque está hecha para hacerles ver qué absurdo es su sentido de la importancia. O si se perturba la dignidad de alguien, la gente puede reír por un deseo inconsciente de vengarse de la dominación. Además pueden reír al ver que los engaña algo en lo que creen.

Es obvio que hay poca conexión entre estas causas; la comedia que provoca la risa puede satisfacer muchos tipos distintos de apetito mental.

La película en apariencia trivial y escapista puede ocultar mucho sadismo bajo su serena laguna azul. Y el drama que envuelve al espectador en distintas clases de conflictos lo afecta de muchas formas. Aristóteles dijo que el propósito de la tragedia es la catarsis de la pena y el temor. Para un público moderno este concepto bien se podría incrementar hablando del depuramiento psicológico de agresiones, fantasías eróticas, frustraciones, de la reducción de las humillaciones y las iras reprimidas provocadas por «los golpes y dardos de la mortificante fortuna, el dolor de corazón y los mil impactos naturales que la carne puede recibir».

La identificación con el protagonista hace posible esta catarsis. En dos horas el espectador vive acontecimientos que le tomarían años en la vida real. En principio representa, junto con el actor, intenciones que en la realidad no puede ejecutar. Presenciando la película tiene la posibilidad de actuar estos hechos como lo hizo Walter Mitty[2] en sus sueños diurnos. Así obtiene alivio en una dimensión que supera los obstáculos de la realidad.

Esta identificación también puede clarificar los problemas internos y externos del espectador. Si el tema de la película ubica al protagonista en situaciones comparables a las que tiene que enfrentar el espectador, éste ve sus dificultades e indecisiones dilucidadas por una tercera persona. Puede bastar que el relato establezca el problema de una forma clara y definida sin proporcionar una solución oportuna. Enredado en los hechos de su propia vida, es posible que el espectador ni siquiera reconozca el problema; pero si se los presenta en la forma más inteligible del relato cinematográfico, será más fácil para él resolver sus propios conflictos. Y por esa misma razón muchos escritores han descubierto que al elaborar los destinos de sus personajes en el papel, han obtenido introspecciones propias mucho más útiles.

Por ser «de su tiempo», el cine se ha convertido en una fuente de educación para grandes cantidades de gente. Los constantes cambios de las últimas décadas han hecho añicos gran parte de la superestructura erigida en el curso de milenios por el pensamiento filosófico y religioso. Privada del refugio cultural que ofrecen el arte y la literatura, la gente sigue buscando a tientas respuestas para las perturbadoras preguntas sobre la condición humana. Los proverbios y adagios en los almanaques y

calendarios ya no parecen aplicables o sólo lo parecen en algún aspecto. Inexorablemente impulsada por los nuevos desarrollos, la persona común se enfrenta a una avalancha de problemas sin precedentes para los que no encuentra preceptos o reglas en las enseñanzas recibidas, que ya resultan antiguas. Para mejor o para peor, la «literatura acelerada de la pantalla» es capaz de seguir el ritmo de los tiempos, que cambia con tanta rapidez.

Ninguna encuesta puede determinar de una forma que resulte confiable qué es lo que molesta, preocupa, conmueve o confunde a un público en un período específico. Para conocer las corrientes subterráneas, las tendencias o necesidades latentes habría que abrir todas las casas y departamentos cerrados para observar y escuchar los pensamientos inaudibles y los sentimientos amorfos. El hecho de que no existan reglas o estadísticas es lo que convierte a la creación en una exploración tan emocionante. Con el tiempo, es más probable que el escritor honesto esté más a tono con el público que el ingenioso proveedor de fórmulas de éxito seguro. Si expresa lo que se agita en su propio corazón es probable que dé voz al silencio de miles de corazones. En este sentido tienen razón los jóvenes realizadores al buscar la autoexpresión aun en un mercado masivo, siempre que su experiencia personal profunda no sea tan individual como para estar separada de lo que es universalmente importante.

Aunque los productores tienden a buscar relatos con un atractivo que sea lo más general posible, una película dirigida a un público específico, aunque limitado, puede llegar con mayor éxito a ese público. Esto se ha hecho más evidente en años recientes, en los que la brecha generacional ha comenzado a hacer astillas a los públicos. Ya no hay una masa monolítica a la que llegar, sino grupos limitados con gustos específicos, ya sean artísticos o de cualquier otra clase. Como resultado, las previsiones financieras de los grandes estudios han caído en la confusión.

Desde el punto de vista comercial una película tiene éxito cuando la gente paga más dinero por verla de lo que el productor pagó por hacerla. Por eso, aunque la Película A pueda tener menos espectadores que la Película B, puede ser un éxito si sólo costó 3.000.000 de dólares mientras que la otra lleva a una posición perdedora si costó 20.000.000. Por eso el libro de balances del estudio no es un reflejo verdadero de los gustos del público.

Las consideraciones monetarias no exigen que todas las películas recauden tanto como «Sonrisas y lágrimas» (*The Sound of Music*) o «En busca del arca perdida» (*Raiders of the Lost Ark*), sino sólo que el costo y la atracción mantengan una proporción razonable. El guionista que desea dirigirse a un público limitado deberá tener eso en cuenta: no será conveniente contar su relato en escenas que requieran una producción costosa. Por el contrario, no se deben filmar algunos temas a menos que el costo de la producción esté en proporción a los alcances del contenido.

5. LA ESCRITURA DEL GUIÓN

Llegamos ahora al capitulo que podría haber estado al comienzo de este libro. Porque todo lo que lo precede es en realidad parte de la escritura del guión.

No hay atajos para llegar a este propósito final así como no hay sistemas para vencer a la ruleta. Para saber cómo se debe escribir un guión, el lector debe adquirir antes el conocimiento del oficio.

Habría sido inútil explicar al comienzo que el guión contiene diálogos y descripciones de las cosas que se van a filmar. Habría sido prematuro divulgar meros hechos técnicos, por ejemplo que el guión tiene una longitud promedio de entre 130 y 150 páginas en las que las tomas se numeran consecutivamente.

Aunque este conocimiento es necesario, no habría sido suficiente porque el lector no habría sabido qué escribir en estas 130 páginas ni cómo subdividir la escena en tomas, ni qué decir en el diálogo y qué objetos describir en la representación visual. Cualquier libro sobre la escritura cinematográfica que se limite a la explicación de hechos técnicos fracasará en todos los aspectos vitales.

La escritura de cine no es sólo un arte creativo sino también una artesanía, un oficio. Nos guste o no, es un hecho al que debemos ajustamos. Significa que nadie (no importa su talento o hasta su genio) puede avanzar sin tener conocimiento intuitivo o consciente de los elementos estructurales; también significa que alguien con poco talento pero con el conocimiento adecuado puede escribir guiones que resulten satisfactorios, en particular si son adaptaciones de novelas o de obras teatrales. El talento sobresaliente se sentirá resentido por este hecho, en tanto que el escritor menos dotado se sentirá agradecido hacia un medio que le permite alcanzar el éxito como artesano sin necesidad de ser un artista. Hollywood a menudo ha desconfiado de los grandes artistas sin conocimiento; prefiere a los artesanos con conocimiento.

No se puede enseñar el arte, pero la técnica es menos abstracta y se la puede trasmitir de una persona a otra. Nada alcanzará para hacer del señor X un segundo Leonardo da Vinci, pero hasta Leonardo tuvo que aprender durante toda su vida. Y las últimas obras de Shakespeare tenían un trabajo artesanal mucho más perfecto que las primeras. Nunca se ha analizado en su totalidad el poder creativo de la mente. Nunca se ha probado con certeza qué cualidades originan el poder creativo. No se puede enseñar ni aprender la imaginación creadora. Pero el creador puede adquirir el conocimiento y la técnica. Y hasta la más grande obra de arte de un genio inspirado consiste en ideas creativas que reciben su forma a partir de la experiencia, el conocimiento o la técnica.

Por eso hay diferencias entre «tener ideas» y «escribir el guión». No existe método seguro para conseguir extraer ideas de un cerebro remiso. Y sin embargo la mayoría de los escritores profesionales tienen su propia idiosincrasia para romper los diques de la inspiración, ya sea a la luz de una vela, con su tabaco favorito o en su escritorio predilecto. Pero todas estas peculiaridades sirven para mostrar que se puede entrenar a la imaginación para que surja por medio de ciertas costumbres o a horas determinadas. El escritor de guiones que espera que la inspiración lo sacuda como un trueno, a cualquier hora del día o la noche, pronto dejará de sentir la chispa divina. Pero el escritor que va a su escritorio a la misma hora, ofreciéndose pacientemente a la visita sublime, irá realizando esa obra inspirada durante sus períodos fijos. No importa si trabaja mejor por la mañana o después de la medianoche, es la regularidad la que invita a lo espontáneo. En verdad, la mayoría de los escritores productivos realizan una cantidad diaria de trabajo. Más allá de eso no hay reglas para la obtención de calidad en el trabajo de un escritor.

La inspiración no es el relámpago repentino en el cielo azul que a menudo se cree. La concentración intensa sobre un problema puede llevar a su continuación en el inconsciente. Después de haberlo procesado por nuestros pensamientos conscientes, la solución puede aparecer «espontáneamente». En este sentido nuestra mente es como una computadora a la que alimentamos con determinadas preguntas. En lo personal, he encontrado conveniente concentrarme en un problema antes de irme a dormir. A la mañana siguiente, aquello que antes había parecido insoluble se aclara de pronto. Hay sabiduría en la expresión «dormir sobre ella» antes de tomar una decisión.

Maurice Maeterlinck, un hombre cuyas creaciones le valieron un Premio Nobel, me dijo una vez: «Tener ideas es un Paraíso, pero elaborarlas es un infierno».

Nadie puede concebir el guión desde el principio en su forma final. Se lo debe desarrollar de forma gradual ya que no se puede ver el cuerpo entero al comienzo. Los novelistas como Balzac o Zola pueden extender su material por muchos volúmenes. Pero la escritura dramática debe ser muy precisa. No podemos proceder accidentalmente ya que su desarrollo debe enfocarse de modo de obtener una totalidad compacta.

En lugar de escribir al azar, debemos adscribirnos al método en el que desarrollamos el relato. En lugar de comenzar con el guión final debemos proceder partiendo de una estructura general y a través de varias etapas hasta llegar a la forma final. Éste es un trabajo esmerado, no bien recibido por la mente creativa impaciente. Pero los grandes escultores debieron trabajar meses y meses antes de que algo semejante a una figura humana tomara forma en la piedra.

Hablando prácticamente hay tres etapas principales en el desarrollo: la sinopsis, el tratamiento y el guión.

Primero debemos comprender las ventajas del desarrollo gradual. De etapa en etapa se pueden eliminar o corregir los elementos inciertos. Se puede agregar material adicional. Se reducen los saltos que en consecuencia hacen exigencias menores al poder imaginativo. Disminuyendo la velocidad del proceso de fijación nos aseguramos de obtener una narración más fluida y natural.

Si no tenemos que saltar a conclusiones distantes podemos hallar conclusiones seguras. Al construir el guión gradualmente podemos encontrar detalles que de otro modo podrían escapar a nuestra atención. Debemos estar seguros de que no se nos ha deslizado ningún error. De hecho, puede resultar aconsejable retroceder y escribir una sinopsis de un guión ya terminado porque la forma más elaborada puede contener atractivos seductores que se podrían presentar como ilusorios si la narración se viera reducida a su esencia.

Ya que el desarrollo lento contiene ventajas, no podemos equivocarnos si subdividimos la transición en escalones adicionales. Podemos comenzar con una sinopsis de alrededor de seis páginas a la que podemos desarrollar en un trabajo de unas treinta páginas. Luego podemos proceder a una continuidad de 60 a 100 páginas de las cuales obtenemos el guión con una longitud de cerca de 130 páginas. Este guión debe ser elaborado para su realización final.

Es de esperar que a un escritor impulsivo le disgusten semejantes métodos calculados de construcción y creación. Puede sentir que es preferible escribir de manera espontánea en lugar de hacer desvíos abstractos. Puede sentir que una escena que fluye de inmediato de su lapicero o de su máquina de escribir es más realista y *verosímil* que una a la que sus pensamientos creativos y críticos han dado vuelta hacia atrás y adelante. Puede sentir que es preferible la impresión intuitiva al efecto estructural.

Es posible escribir un cuento en un momento afortunado de poder creativo. Pero no se puede escribir ninguna obra literaria de cierta extensión sin realizar un considerable trabajo sobre los elementos estructurales antes de la escritura. El autor que empieza a escribir un guión concibiendo un diálogo fresco y vivido puede descubrir, sorprendido, que la escena que era muy realista suena distorsionada, falsa e increíble en la totalidad de la película.

Los grandes artistas no son aquellos que piensan que tienen talento suficiente para proceder sin conocimiento, sino aquellos que han llegado a un dominio tal de oficio que no parecen tener que pelear cuerpo a cuerpo con este problema. Los grandes escritores conocen, consciente o inconscientemente, las exigencias estructurales.

Solo mediante una ubicación correcta, la escena sencilla se hace verosímil, lógica y realista. No puede circular sangre por un cuerpo mutilado. Y hay más aún, para la perfecta construcción dramática, que el solo hecho de ser correcta y no contener errores. Es como si la música se originara de la combinación sinfónica de todas las

partes. Es como si el relato se hiciera viviente.

LA SINOPSIS

Antes de que el escritor comience a desarrollar un relato, debe saber de qué se trata. Sin pensarla, una afirmación tan obvia parece superflua. Y sin embargo, trate de recordar con qué frecuencia ha salido de una sala de cine sin saber en realidad de qué trataba el relato.

Es de suma importancia, entonces, que uno se pregunte sobre todos los aspectos y ramificaciones de su material. A veces la exploración inicial puede hacerlo consciente de que esto no es en verdad lo que quería decir. Tiene tiempo para la corrección: un cambio básico en el énfasis puede poner las cosas en su lugar y dar los resultados deseados.

La sinopsis establece los hechos salientes del incipiente guión. No necesita contener aún todos los hechos; pero aquellos que estén deben bastar para efectuar una narración completa, sin huecos ni desarrollos frágiles. Se pueden insertar más tarde los elementos faltantes, siempre que su ausencia no implique dudas cruciales. Se pueden alterar otros hechos en el desarrollo subsiguiente. Pero la importancia del esquema primario no puede ser sobreestimada. Es como si uno fuera un constructor eligiendo una partida de materiales y supervisando su medida, forma, clase. El suelo sobre el que esté apoyado determinará de modo decisivo el edificio que uno tenga en mente.

LA ADAPTACIÓN

El material que uno desea adaptar puede aparecer de distintas formas.

Puede ser un conglomerado de ideas, recuerdos e intenciones propias o una novela u obra teatral que uno quiere transformar. La forma de acercamiento es similar en todos estos casos: primero hay que reducir a una línea simple el material existente.

Si se está adaptando un relato original propio, se puede haber tenido la idea en mente por algún tiempo. Durante el período de gestación, escenas o hechos relacionados pero fragmentarios pueden aparecer arracimados alrededor del núcleo. Una vez que se ha comenzado la elaboración, se puede empezar a dar rienda suelta a la imaginación. A la vez, se pueden tomar notas realistas sobre el lugar en que transcurre el relato, el empleo o profesión de los personajes, sus aficiones y gustos, sus vecinos. Aunque quizá luego no se pueda usar más que una parte de toda esa información, puede ayudar para crear personajes y hechos reales en lugar de

personajes de cartón y tramas artificiales.

De esta riqueza de material hay que elegir la sinopsis básica. Hay que reconocer el esqueleto antes de «encarnar» el guión.

De modo semejante, primero hay que condensar en sus hechos básicos cualquier libro o drama terminado y luego volver a desarrollarlo. No hay modo más fácil o más directo de adaptar una novela o una obra teatral al cine que reducirla a los elementos de los que el novelista o el dramaturgo partió para desarrollar el relato, en una novela o en una obra teatral.

No se puede sencillamente cortar o reordenar el material ni tampoco fotocopiar escenas enteras de la novela o de la obra teatral. Ya que las características físicas de las distintas formas tienen distintas exigencias, la misma escena puede resultar inexpresiva si no se integra apropiadamente a la otra forma. La continuidad fluida se puede ver interrumpida por completo debido a una falsa transformación que no retrocede hasta los hechos esenciales del material.

En los primeros tiempos de la cinematografía las adaptaciones de novelas u obras teatrales constituían las más espantosas violaciones de la obra del autor. Estas distorsiones brutales provocaban reacciones de disgusto en el público. En la actualidad las transformaciones parecen haber llegado al otro extremo: los productores tienen la ambición de ser tan fieles a la obra original como les sea posible. Pero esto no es siempre conveniente para una película o para el autor. Muchos autores se verían favorecidos si se cambiara considerablemente su obra; en tanto se reproduzcan el sentido y la esencia de sus relatos, les conviene que se tomen tales libertades con sus obras porque darán como resultado las mejores transformaciones posibles para la pantalla. En la introducción para «Desengaño» (*Dodsworth*), de Sidney Howard, Sinclair Lewis decía: «En realidad, partes y a veces toda una adaptación tienen valor precisamente porque parten del detalle de la ficción original».

La lealtad extrema y obstinada al material original puede resultar perjudicial; el guionista que copia con diligencia bloques enteros del material en la forma nueva puede hallar que, a pesar de su fidelidad, la adaptación cobra un espíritu distinto y no hace justicia al original. En otros casos, una adaptación que representa una transformación menos literal resulta mucho más fiel al original.

Cuando adapté «El puente de San Luis Rey» (*The Bridge of San Luis Rey*) para la pantalla, Thornton Wilder me urgía con insistencia a apartarme del texto de su novela, con la que había obtenido el premio Pulitzer. Ya que el cine tenía su propia forma, me decía, no la favorecería siendo demasiado fiel a escenas concebidas para ser leídas y no habladas. Y en una carta a John Ford escribió: «Es tu obra la que en gran medida me ha mostrado el grado en que una película tiene su propia forma de narrar y la que me hizo ver cómo una película puede y debe tomarse amplias

libertades con respecto al texto de una novela o de una obra teatral».

Sería mejor comprender el proceso de transformación mediante lo que, por ejemplo, me dijo una vez el director Lewis Milestone: «Si usted quiere producir una rosa, no tomará la flor y la pondrá en la tierra. Esto no daría como resultado otra rosa. En cambio tomará la semilla y la sembrará. De ella crecerá otra rosa». De manera semejante, no se pueden trasplantar escenas completas de una obra teatral o de una novela a una película; se debilitarán. Es mejor hablar de transformación que de adaptación, porque adaptación suena más a reducción, corte y reordenamiento. Pero transformación significa extraer el contenido de una forma y derramarlo en otra.

Adaptar una obra maestra grande y perdurable para un público moderno a menudo exige hábiles arreglos. Las convenciones antiguas y las expresiones ampulosas pueden estropear innecesariamente el impacto vital del contenido.

Sin embargo, es probable que cualquier intento de modernizar inclusive los adornos externos sea criticado por los puristas. El director Delbert Mann, que alternaba entre los clásicos modernos como *Marty* y las obras literarias perennes como *Jane Eyre*, mostraba bien las cualidades humanas innatas que van más allá del tiempo y el espacio.

EL TRATAMIENTO

En el tratamiento se efectúa todo el relato, pero no todavía en escenas cristalizadas en plenitud. Del mismo modo que el cine ocupa un área intermedia entre la novela y la obra teatral, se puede considerar al tratamiento como una descripción narrativa del futuro guión.

No hay longitud prescrita para el tratamiento. Puede tener desde unas escasas treinta páginas hasta 200. Jean Paul Sartre escribió una vez un tratamiento para cine de 800 páginas. Hasta donde yo sé, nadie logró reducirlo a una longitud de guión práctica.

El tratamiento es una elaboración de la sinopsis. Puede contener escenas rudimentarias o diálogos completos. A menudo aparecen en este desarrollo incoherencias o dificultades imprevistas. La mayoría de los productores prefiere ver un tratamiento antes de dejar que el autor se sumerja en el guión. Dado que el material se encuentra aún en un estado más o menos fluido, es el momento oportuno para la corrección. Todo progreso ulterior no concierne tanto al desarrollo básico del contenido como a su presentación y expresión en términos cinematográficos.

Hemos partido de una sinopsis que no contenía todos los hechos del relato. Ya que el tratamiento exige toda la información, hay que agregar los hechos adicionales para hacer todo el relato. El proceso creativo es una serie continua de elecciones; el

ejecutivo común no toma tantas decisiones en un día atareado como las que toma el artista soñador.

Pero poco a poco disminuyen las áreas de la libre voluntad del creador.

Tan pronto como se establece un número limitado de hechos, se crean otros de manera automática; existen aunque el escritor pueda no haberles prestado atención. A veces hasta no los desea. Puede que le importen sólo ciertas facetas de sus caracterizaciones principales, mientras tiende a pasar por alto otras.

Pero estas otras contribuirán al juego de fuerzas a medida que el relato se desarrolla.

A veces al guionista sólo le importa la relación entre dos personas, pero si hay relación entre uno de ellos y otras, estas otras entran automáticamente en relación con la segunda persona de la primera combinación.

Las adivinas han hecho de este cálculo una de sus formas esenciales para la predicción del futuro.

Sin recurrir a ayudas sobrenaturales, sin mirar en bolas de cristal, sin evocar espíritus del otro mundo, pueden predecir con razonable certeza algunos de los desarrollos que surgirán a partir de unas pocas premisas conocidas. Determinados caracteres en determinadas circunstancias actuarán e interactuarán de un modo determinado. Una pareja casada que al comienzo combina afinidad y rechazo evolucionará durante varias etapas hasta divorciarse o adaptarse el uno al otro; ambos casos significan ajuste. Todos conocemos viejos matrimonios cuyos miembros se han hecho tan semejantes que son casi iguales. Por otra parte, el noventa por ciento de todos los pleitos de divorcio los podría haber predicho en la ceremonia nupcial una persona que conociera lo suficiente como para comprender que la afinidad era inferior al rechazo.

De manera similar el escritor debe practicar algo de adivinación con respecto a su relato al comienzo del mismo. Porque debe tener conciencia de que a partir de cierto punto ya no es él quien hace la narración, sino que ésta se cuenta a sí misma. Después de haber establecido una cantidad de hechos, éstos empiezan a ejercer su poder y todo lo que le queda al escritor es escuchar estas exigencias y avanzar con cuidado por el camino que el relato exige. Si parte de determinadas premisas y quiere llegar a un final que es incompatible con ellas, descubrirá que su relato tiene tanta energía y fuerza de voluntad como las que él mismo posee. Durante la elaboración de su guión, se verá desviado y alejado de su objetivo original y conducido hacia el objetivo del propio relato.

Se sorprenderá una y otra vez cuando llegue a resultados y situaciones que no había planeado ni deseado. No importa cuánto trabajo desperdicie, le resultará imposible torcer el relato para que responda a sus deseos.

Esto ocurre frecuentemente. La sinopsis, debido a su vaguedad, puede relatar algo

que resulta plausible. Pero cuando el escritor desarrolla el relato cada vez con más detalles, encuentra que la sinopsis contenía montones de desarrollos imposibles y que otros tendrán que tomar su lugar si quiere que el relato resulte probable. Así llega a lo que el relato quería contar y no a lo que él quería contar. Muy a menudo el guión es tan distinto que se lo debe abandonar porque no corresponde a la idea original. En otros casos puede ser sólo una caracterización que había parecido de gran interés y que luego resulta ridicula. No es el desarrollo del guionista lo equivocado, ya que puede haber seguido con gran diligencia las líneas prescriptas por el relato; es culpa de los hechos que fueron mal elegidos al comienzo. Todo trabajo de remiendo y reconstrucción posterior no ayudará. A veces sólo sirve para hacer más absurda la caracterización, como el sargento de policía pensado como un héroe simpático que resulta un idiota ridículo. Muchas veces se intenta suavizar estos resultados adversos, pero los diálogos bonitos y los gestos agradables tampoco pueden ayudar. A veces es aconsejable hacer un personaje antipático y otro simpático. Pero los hechos del relato pueden ser tales que hagan que nuestra simpatía caiga sobre la persona equivocada y sólo sintamos desprecio por la que se supone que es simpática. Esto sucede en muchas películas en las que el relato exige que el héroe gane a la joven hacia el final, aunque durante todo el relato jugó el papel más tonto; los espectadores comienzan a preguntarse: ¿Cómo puede convertirse ahora en un héroe si hizo el ridículo durante toda la película?

Pero no se debe confundir esto con un cambio definido de una persona de buena a mala o viceversa. Tal cambio es un hecho y no una violación del relato, que se cuenta a sí mismo. Tampoco se debe confundir la concepción del relato que se cuenta a sí mismo con aquella que «telegrafía su final». En el primer caso el relato se cuenta a sí mismo ante el autor, y en el segundo lo hace ante el público. Por supuesto, si el público pudiera saber todos los hechos que conoce el autor, tendría el mismo conocimiento que éste acerca de los desarrollos posteriores. Pero el conocimiento de todos los hechos se expone sólo de una manera gradual ante el público, en tanto que el autor los conoce desde antes de comenzar el relato. En una buena narración el público no puede predecir el resultado, no porque el relato sea impredecible sino porque el espectador carece del conocimiento de todos los detalles que permitirán tal predicción.

Para elegir los hechos correctos debemos reconocer la naturaleza y calidad de los que se aceptan. Para esto es necesario observarlos sin ninguna clase de ilusiones en cuanto a su apariencia externa. El escritor inexperto se puede entusiasmar con una idea y descubrir luego de un largo período de trabajo que la idea no tiene posibilidades de desarrollo. El escritor confiado e ingenuo puede sentirse encantado por la calidad de una escena, por la excelencia de una caracterización, por lo placentero de un sentimiento, por la originalidad de un giro. Hará con su relato una

serie partiendo de ese material tan maravilloso y luego se sorprenderá mucho si todo junto no funciona.

A medida que crezca su experiencia, comenzará a mirar con mayor detenimiento los hechos. Dejará de lado su apariencia exterior para considerar sólo sus cualidades internas, porque sabe que la forma específica en que aparecen (no importa cuán brillante y tentadora sea) tiene sólo un efecto momentáneo, que se desvanece con el progreso de la estructura. Entonces, sea deseable o no, sólo la verdadera naturaleza y las cualidades esenciales de los hechos entran en funcionamiento.

Debemos tratar de considerar el material desde el punto de vista abstracto de la estructura dramática. En lugar de las delicias de un asunto amoroso, debemos pensar en él como una intención que se evita o no. En lugar de considerar la emoción de un accidente automovilístico debemos tratar de dilucidar si se trata de una causa dramática, un objetivo o un motivo. En lugar de disfrutar de una situación cómica debemos preguntarnos si está conectada con una progresión, ya que las bromas aisladas no hacen una buena película. Sólo después de haber visto, a través de su carne, los huesos del cuerpo dramático, somos capaces de reconocer si el relato puede vivir o si ha de fracasar.

No es fácil analizar de esta forma el material, pero es por entero necesario.

Porque el material no denuncia sus méritos y errores sino a través de la consideración abstracta de los elementos reducidos a las necesidades estructurales.

Puede ser casi imposible comprender qué está mal en determinada parte del relato si no se lo mira desde el punto de vista abstracto. Al hacerlo, la comprensión resulta muy simple: se puede entender la variedad de desarrollos como motivos, intenciones, objetivos, dificultades. La impenetrable masa de acontecimientos se hace clara en términos lineales. Y estas líneas denuncian de una manera casi gráfica sus cualidades. Podemos ver si hay una intención principal y dónde comienza y termina. Podemos ver cuándo surge y dónde termina la dificultad en el camino de la intención principal. Podemos ver dónde tiene lugar el clímax, dónde se alcanza el objetivo; podemos ver si la contraintención apunta o no a determinado objetivo, si las subintenciones tienen unidad de propósito o si son intenciones principales separadas, si la motivación depende del motivo, si la gradación es defectuosa y si el objetivo auxiliar supera al principal en alcance.

Mediante este simple proceso hacemos aparecer con claridad las virtudes y defectos del material. Aún no es demasiado tarde para estudiar sus imperfecciones. Deteniéndose ahora en cada aspecto del material, el escritor podrá estar listo para responder a las preguntas que luego puedan hacerle el productor o el director.

También en el tratamiento puede percibir el escritor de guiones dónde resultan difusos los elementos. Los viejos espectadores de cine recordarán los días en los que el operador de la cabina de proyección repasaba con exceso las lentes del proyector

para enfocar la imagen de la pantalla. El público solía gritar hasta que los objetos se aclaraban. Sería inconcebible forzar a la gente a mirar toda una película cuyos rostros y objetos se vieran difusos. Pero a menudo se los fuerza a ver películas difusas y con construcciones dramáticas que están fuera de foco.

El enfoque del material del relato es comparativamente fácil. A veces basta con cambiar algunas de las características de una persona para crear una poderosa afinidad (o rechazo). A veces es suficiente con evitar que choquen caracterizaciones que no tienen razón adecuada para estar en conflicto. Es fácil reconocer que la gente con afinidad que se encuentra unida no puede luchar.

Es fácil separarlos. Entonces se deben investigar con cuidado las intenciones.

El material difuso hace lento o ineficaz el relato. Es imposible que de semejante relato surja una situación poderosa. Mediante el proceso de enfoque «apuntamos» las intenciones al objetivo correcto. Es interesante observar con qué poco esfuerzo se pueden mejorar en mucho la mayoría de los relatos siguiendo este proceso sencillo.

De este modo el material se torna preciso y poderoso. Así que lo último por considerar es el ordenamiento, ya que es posible que en ciertos fragmentos demasiado largos el relato no avance y en otros lo haga a gran velocidad. Para lograr un ordenamiento perfecto debemos contemplar primero el comienzo de la intención principal y el comienzo de la dificultad, la ubicación del clímax y la del objetivo principal con respecto al final del relato. Después de sentirnos satisfechos con respecto a su ordenamiento podemos considerar el de los objetivos auxiliares. Ellos nos permiten prever con claridad qué partes del relato van a ser opacas y lentas y cuáles confusas y sobrecargadas de material. Si el ordenamiento parece irregular, aún hay tiempo para corregirlo.

La novela es en esencia una narración que el autor puede condensar a voluntad en escenas. El guionista, partiendo de la sinopsis descriptiva, cristaliza gradualmente el material en escenas exigidas por el lenguaje cinematográfico.

Si visualizamos el relato como una línea, las escenas aparecen como bloques o rectángulos separados por intervalos. El contenido de estas escenas debe tener la expresividad suficiente como para transmitir lo que ocurrió durante los intervalos mudos. Se puede comparar a las escenas con piedras angulares que sostienen el relato hacia atrás y hacia adelante. O un escritor enamorado de su obra podría pensar que sus escenas son «perlas» y dejar implícito el hilo que las mantiene unidas.

El novelista puede llenar los huecos entre escenas mediante frases descriptivas o explicativas. Cuanto mayor ingenio aplique el guionista al dejar implícitos los desarrollos graduales, más obligada y veloz resultará su secuencia de escenas. Por esta razón, rara vez abrirá la película con el «comienzo» del relato. Comenzará, en cambio, en un punto crucial y dejará implícito o informará al espectador aquello que lo precedió. Por ejemplo: no está obligado a dramatizar cómo dos socios se

enemistaron. Puede empezar mostrando a un socio listo para castigar al otro por un desfalco pérfido. O se puede proyectar en un minuto una relación anterior cuando un convicto que ha escapado llega a enfrentarse con un compañero que ahora es un soplón.

Una dificultad persistente se da con frecuencia cuando un joven conoce a una joven. Aunque enamorarse puede resultar muy emocionante para la pareja, es un proceso tedioso para el espectador inocente. Pero se pone a prueba nuestra credulidad si el escritor los presenta y en la escena siguiente se nos pide que creamos que se enamoraron sin tardanza. Una de las soluciones que emplean los escritores experimentados es dejar implícita una relación previa o incluso una relación prolongada que el autor toma en el momento en el que se intensifica o cuando surge un problema.

Es obvio que esto hace que el relato resulte interesante desde el comienzo.

Pero en toda la película un buen guionista sólo intentará dramatizar los puntos salientes de los desarrollos implicados, mientras que el guionista vulgar puede demorarse en una explicación detallada de progresiones tediosas y luego verse forzado a pasar por alto momentos de clímax porque no le queda tiempo para dramatizar.

EL GUIÓN

El guión completa el trabajo expresivo en escenas.

Si hasta este punto se ha desarrollado con cuidado el relato, la escritura del guión no está muy alejada de las etapas anteriores sino que es una mera cristalización final del material.

La última eliminación de pasajes narrativos puede exigir nuevos cambios en el relato. Dado que no se puede confiar más en la técnica escrita, debemos asegurarnos de que las escenas contienen toda la información necesaria para la comprensión del relato. De modo que debemos emplear los medios de expresión a disposición del cine para transmitir al auditorio los hechos del relato.

Para lograr este propósito debemos valemos del diálogo, el ruido, la acción, los decorados, los accesorios, los objetos y la música. Debemos preguntarnos si todo está claro para el público. Luego debemos investigar si nos hemos reiterado. Si es así, debemos eliminar toda la información superflua. El espacio disponible en la película es desesperadamente corto. La economía máxima es esencial; esta economía tiene la ventaja adicional de crear más situaciones poderosas. Si se usan dos escenas para expresar dos desarrollos debemos preguntarnos si no se podrán expresar ambos en una escena que sea más reveladora. Hemos visto que muchos elementos revelan

información sobre los demás; tenemos que decidir cuál se puede exponer con mayores ventajas. En casi todos los casos podemos preguntarnos si debemos exponer el motivo, la intención o el objetivo y cómo manejar la división del conocimiento entre los actores y el público, en qué momento es más efectiva determinada información, si despertaremos curiosidad y suspenso, si debemos emplear el malentendido y si provocaremos anticipaciones contrastantes, expectativas o sorpresa, temor o esperanza, desilusión o alivio. Explorar todas las variaciones posibles de la construcción de un relato es en verdad una tarea interesante y sustanciosa.

Además se debe examinar la secuencia de escenas con respecto a la variación, el cambio o el contraste. Si el autor quiere dar a un público una comedia, una tragedia o algo emocionante, pronto comprende que logrará mejor su propósito mediante una interrupción ocasional del humor que por medio del uso firme de la misma tendencia. No sólo es necesario esto porque el contraste realza los extremos sino también porque la psicología del público exige esta variación. Si una narración trágica no contiene momentos de alivio cómico, los espectadores pueden reír inesperadamente durante escenas serias sólo para hallar alivio a sus emociones. Por otra parte, los comediantes realmente grandes insertan momentos conmovedores y fuertes en su relatos, porque la conexión continua de una broma a otra puede destruir pronto un humor alegre.

Desde el punto de vista de la mecánica del relato, es deseable que los encuentros de los personajes principales, que es probable que estén unidos en muchas escenas, estén distribuidos de una forma más o menos irregular. No se los debe combinar en muchas escenas consecutivas y luego hundirlos en el olvido durante un largo tiempo. Además, si es posible, todos los personajes principales deben tener por lo menos una escena con cada uno de los otros para exponer sus características respectivas hasta el máximo.

Ya que las escenas están separadas por lapsos, la conexión entre ellas es un problema particular del guión.

Hemos visto que las intenciones llevan el principal peso de conexión hasta donde despiertan nuestra anticipación y provocan el movimiento hacia adelante. Pero en muchos casos podemos querer agregar elementos de conexión.

Por ejemplo: alguien quiere entregar un portafolios. Es obvio que la entrega es una intención, pero además, por su simple aparición en muchas escenas, tal objeto puede actuar con eficacia como conexión. O podemos terminar una escena con un objeto específico y comenzar otra nueva con el mismo objeto.

Incluso podemos terminar con un primer plano de la cara de un actor y empezar con el mismo primer plano en otro lugar. Pero debemos considerar que la transición de una toma a otra debe estar unida por una intención.

No todas las escenas necesitan una conexión igualmente fuerte. Podemos juntar

bloques de escenas que tienen conexiones especialmente fuertes. Entre los bloques de escenas podemos necesitar conexión menos directa; podemos comparar esto con los capítulos de una novela. Pero esto no es un paralelo sino una comparación, porque la forma de la novela es diferente. Y por la misma razón no podemos ver por qué se debe dividir en tres actos el relato de una película como se hace con una obra de teatro, aunque esta es una idea persistente en muchos guionistas. La división en actos es una característica del teatro determinada por su forma física, en tanto que el cine, que no tiene esta característica, no requiere una división semejante.

EL ENCUADRE

El encuadre contiene todas las descripciones técnicas necesarias para el director, el compaginador, el camarógrafo, el escenógrafo, el gerente de producción y el director musical. Aunque es probable que el director haya colaborado en etapas previas del desarrollo, el encuadre es su mayor responsabilidad.

El director indicará la clase de tomas que harán justicia a los medios de expresión o la combinación de medios de expresión capaces de revelar información en un momento dado. También indicará cuándo y dónde se debe cambiar la posición de la cámara. Estas posiciones de la cámara se numeran en forma consecutiva. Después de dar la clase de posición de la cámara el director menciona lo que se ha de ver en el campo de la cámara. Estas indicaciones deben tener la suficiente claridad como para informar al escenógrafo la clase de decorado que se necesita, al encargado de los accesorios cuáles se requieren y al asistente de dirección los actores y extras necesarios, al camarógrafo el ángulo de la cámara y también la iluminación, al director musical la música incidental y al sonidista la necesidad de mezclar lo que se debe conocer antes del registro. El compaginador parte del encuadre para ensamblar en una película las distintas tomas.

En esta etapa se hacen sentir las presiones de la producción inminente.

Para estimar el tiempo de duración de la película terminada, a menudo se le da el encuadre a un experto familiarizado con el ritmo del director. Se puede descubrir que el encuadre es sustancialmente demasiado largo. De modo que el escritor, con su corazón herido, deberá cortar escenas y efectos que de por sí son buenos y valiosos; pero es mejor hacer esto en esta etapa que descubrirlo luego en la sala de montaje.

Con relativa frecuencia se siente en los ensayos que una escena no es tan buena como parecía en el papel; entonces se le puede pedir al escritor que la vuelva a elaborar. Y cuando él piensa que tiene un encuadre por fin perfecto, desbordamientos inesperados en el presupuesto pueden exigir una ajustada del cinturón y del guión. La enfermedad de un actor o un período de mal tiempo pueden exigir nuevos textos más

allá del deseo o control de cualquiera.

Hasta el último día de filmación las palabras en el papel son más erradicables que las imágenes y sonidos en el celuloide.

El resumen final tampoco es el término de los cambios a los que está sujeto el encuadre. Puede haber cortes en la posproducción, o se pueden intercalar líneas adicionales; a veces se traspone una escena y por fin llega el día de la primera exhibición, experiencia que a veces resulta traumática.

El público ve la película por primera vez. Sus reacciones son con frecuencia inesperadas. Se puede reír en los lugares inadecuados o, en una comedia, anticipar demasiado una risa. Se puede inquietar o aburrir en lo que había parecido una secuencia en tensión. Por fin, las tarjetas de preestreno llenadas por los espectadores al irse, a menudo revelan reacciones adicionales.

Aquí empieza la etapa de experimentación: se corta una escena aquí, se reduce una secuencia larga allí. Pero la perplejidad no tiene fin: una escena no es larga por su duración o porque nada se diga o suceda sino a causa de algunas deficiencias estructurales. Puede haber otras escenas largas en las que nada sucede y sin embargo poseen una gran intensidad dramática, como por ejemplo: el silencio de una persona que acaba de recibir una noticia traumatizante. A veces se hacen necesarias nuevas tomas; o el corte puede mejorar los defectos. Pero en una etapa tan tardía no hay remedio ni forma de corrección esenciales. Por eso tiene tanta importancia examinar el guión en detalle antes de enviarlo a producción.

ANÁLISIS

Mientras que la creación es un proceso de construcción, el análisis es la disección del material más o menos terminado.

Comparativamente poca gente se siente capaz de imaginar un relato; pero casi todos se sienten idóneos para criticar. A diferencia de la crítica, el análisis no es una reacción fundamentada en el gusto personal. Como reverso del proceso creativo, requiere una comprensión igual de los elementos dramáticos.

El primer paso para el análisis de un guión es el reconocimiento de los factores individuales del material. Mientras que la crítica juzga a la película como totalidad, el análisis desnuda los elementos particulares, los evalúa y así nos permite emitir un diagnóstico que es la suma de nuestro juicio de todas las partes.

El análisis se emplea para muchos propósitos diferentes. Uno de ellos es guiar nuestra elección del material, como se expresó antes. Otro es encontrar errores a los fines de la corrección. Este análisis para la corrección tiene lugar en casi todas las etapas del desarrollo del guión.

Para evitar la confusión, debemos comprender que el síntoma no es igual a la enfermedad. Un médico que quiere curar a un paciente no intentará hacerle bajar la fiebre sino que tratará de eliminar sus causas. Aunque alguien sienta dolor en un ojo la causa puede estar en un diente. Un buen sastre puede arreglar un saco sin tocar el lugar donde se ve el defecto sino levantando los hombros y eliminando así lo que se ve mal en la cintura. Del mismo modo, rara vez es posible corregir el guión de cine en él lugar en el que el error se hace evidente; éste puede ser sólo el síntoma pero no la causa. La deficiencia real estará con frecuencia en otro lugar. Recordemos el capítulo sobre la selección de la información, donde se vio que la misma escena puede tener un significado enteramente distinto si cambiamos información previa relativa a esa escena. Así que puede ser que no sea necesario corregir la escena que parece insatisfactoria sino otras anteriores. Se pueden corregir casi todas las películas que parecen deslucidas o aburridas hacia el final, mejorando la primera mitad y sin cambiar la segunda.

En general se supone que sólo el editor de un relato, el productor, el ejecutivo, el corrector de argumentos o los doctores en guión practican el análisis de los guiones. De hecho, mucha gente tiende a distinguir entre las personas analíticas y aquellas con poder creativo. Muchos artistas desdeñan a las mentes analíticas o críticas. Pero esto es injusto, porque los propios artistas necesitan cierto grado de percepción analítica. Los artistas realmente grandes no son presa del talento creativo incontrolado e irrefrenable. La mayoría de las veces su grandeza es resultado de ambas cualidades.

Para desarrollar un relato debemos interrumpir el progreso de la creación en varias etapas para detenernos a analizar el material existente, no sólo para descubrir sus defectos sino también para encontrar los pasos futuros a los que el relato nos fuerza. A esto lo podríamos llamar análisis para el desarrollo. Y esto no es de ningún modo crítica destructiva sino, por el contrario, algo muy creativo. Es como si el creador se detuviera a ver en qué dirección está avanzando el relato. Es como si el creador estuviera escuchando una narración que se cuenta por sí misma.

Se puede comparar este análisis con el esbozo en perspectiva de un artista.

Para probar la exactitud de su esbozo puede extender hasta el horizonte las líneas de los cuerpos, en donde se deben encontrar en dos puntos fijos. Del mismo modo el escritor debe tratar de extender hasta el final las líneas de su relato. Esto lo ayudará a percibir hacia dónde lo lleva ese mismo relato.

Una vez que posee el conocimiento suficiente, el proceso de análisis es en realidad muy simple. Sólo hay que realizar preguntas. El relato da las respuestas. Así, la casi desesperanzada tarea de evaluar la impenetrable jungla de los elementos del relato se reduce a encontrar ciertas respuestas simples para preguntas también simples. Una vez que el escritor conoce la naturaleza de su material, puede desarrollar aquellos elementos que sean importantes y suprimir los que no sean

esenciales. De este modo el relato toma una forma clara y definida y la simplificación facilita la comprensión tanto para el escritor como para sus futuros oyentes. Puede mostrar la falsedad de una situación que de otro modo no se habría hecho evidente hasta que el escritor hubiera empezado a escribir el diálogo, lo cual puede sonar tonto (sólo porque la situación es imposible).

Nuestro conocimiento de las leyes dramáticas nos enseña qué debemos preguntar: ¿Dónde comienza la intención principal? ¿Es el motivo igual a la fuerza de la intención principal? ¿El contenido del relato satisface el hambre latente del espectador? ¿Cómo están distribuidos los objetivos auxiliares?

¿Cuánta información necesita el espectador para entender determinado desarrollo?

En lugar de dar una lista completa de las preguntas por hacer, es preferible dar una lista de los errores más comunes, a partir de los cuales se pueden deducir con facilidad las preguntas necesarias para el análisis. Al mirar esta lista de errores posibles reconocemos qué difícil es hacer una película perfecta y con cuánta frecuencia cualquiera puede fracasar, por lo menos en algunos aspectos. Aquel que esté libre de pecado, que arroje la primera piedra.

Errores con respecto al contenido del relato:

1. Falta de un contenido reconocible.
2. Falta de relación con los intereses del público en un momento dado.
3. Falta de proporción entre costo y atractivo.

Errores con respecto a la identificación:

4. Falta de relación entre los hechos del relato y la vida del espectador.
5. Falta de caracteres simpáticos.
6. Inconsistencias en la simpatía del personaje.
7. Falta de caracteres que posibiliten las comparaciones favorables.

Errores con respecto a la probabilidad:

8. Falta de probabilidad.
9. Tentaciones por situaciones interesantes pero improbables.
10. Premisas falsas.

Errores con respecto a la comprensibilidad:

11. Falta de variedad.
12. Uso de fórmulas agotadas.
13. Información insuficiente.
14. Empleo de símbolos incomprensibles.
15. Evaluación dificultada por el uso de factores no familiares.
16. Caracterización y hechos familiares con emociones no familiares.
17. Falta de emociones universales.
18. Película insípida a causa de la incapacidad para hacer comprensible el material interesante.

Errores con respecto al movimiento hacia adelante:

19. Intención principal expuesta demasiado tarde.
20. Dificultad principal expuesta demasiado tarde.
21. Clímax demasiado temprano.
22. Objetivo principal obtenido antes del fin de la película.
23. Puntos lentos debido a la falta de objetivos auxiliares.
24. Detenciones y saltos porque las subintenciones no se superponen.
25. Subintención malentendida como intención principal.
26. Falta de gradación.
27. Material que no permite la gradación.
28. Gradación irregular o despareja.
29. Comienzo de relato que resulta demasiado impresionante.
30. Gradación que no se lleva al extremo.
31. Gradación estática.
32. Fatiga por incorrecta estimación de la distancia.
33. Insatisfacción causada por energías sobrantes.
34. Incoherencia porque la secuencia de escenas no sigue al interés.
35. Fracaso en la continuidad de las intenciones.
36. Interposición de escenas que obstaculizan el movimiento hacia adelante.

Errores con respecto al suspenso:

37. Confusión por falta de información concerniente al objetivo.
38. Posibilidad desigual de triunfo.
39. Falso suspenso basado sobre la esperanza.
40. Falta de exposición de la dificultad en el momento apropiado.
41. Relajación gradual de la duda hacia el final.

Errores con respecto a la anticipación:

42. Anticipación de la intención del autor (telegrafiada por adelantado).
43. Falta de conocimiento para la anticipación.
44. Falta de información para la anticipación.
45. Falta de sorpresa.
46. Intentos de crear suspenso sin la anticipación suficiente.
47. Falta de final de la anticipación.

Errores con respecto a la intención principal y a la subintención:

48. Falta de intención principal.
49. Intención principal débil.
50. Intenciones principales paralelas o difusas.
51. Intenciones principales que no se extienden a todo lo largo del relato.
52. Subintenciones falsas que no siguen a la intención principal.
53. Subintención sin motivación.
54. Motivación que no depende de un motivo.
55. Fuerza de la motivación superior a la del motivo.
56. Falta de cumplimiento o frustración de las subintenciones.
57. Subintenciones que no se orientan en una misma dirección.

Errores con respecto a la alteración y el ajuste.

58. Relato descriptivo sin alteración.
59. Combinaciones sin características.
60. Combinaciones sin afinidad o rechazo.
61. Falta de separación entre las partes con afinidad.
62. Falta de unión entre las partes con rechazo.
63. Falta de impedimento para que se separen partes con rechazo.
64. Falta de impedimento para la unión de partes con afinidad.
65. Motivos sin intenciones resultantes.
66. Intenciones sin motivo.
67. Objetivo inadecuado para una intención.
68. Falta de proporción entre la fuerza de la intención y la del motivo.
69. Falta de oposición de las intenciones.
70. Intento de destruir la intención mediante dificultades que no están en oposición.
71. Falta de cumplimiento de una intención que no tiene obstrucción.

72. Falta de enfoque de la contraintención hacia el mismo objetivo.

73. Única oposición de la intención principal mediante obstáculos o complicaciones.

74. Falta de manifestación de la fuerza de la intención.

75. Inadecuada fuerza de la dificultad.

76. Falta de reconocimiento de la exposición mutua de la fuerza en ataque y resistencia.

77. Falta de decisión final.

78. Choque con la dificultad revela intención más fuerte de lo que era el motivo.

79. Exposición innecesaria de factores decisivos.

80. No dejar implícita la ejecución de una intención sin oposición, en un lapso.

81. No mostrar la ejecución de una intención que tiene oposición.

82. Cambio rápido de las características.

83. Preparación inadecuada del ajuste.

84. Ajuste que retrocede hasta el estadio inalterado.

85. Ajuste inaceptable.

86. Final infeliz que tiene la posibilidad de un ajuste posterior.

Errores con respecto a la caracterización.

87. Falta de conocimiento psicológico.

88. Falta de caracterización.

89. Negligencia en la exposición de los factores obligatorios.

90. Elección de factores inconsistente.

91. Designación de factores a voluntad.

92. Acciones incoherentes.

93. Reacciones incoherentes de otra gente.

94. Descuido de detalles que ayudan a la caracterización.

95. Distribución irregular de la caracterización.

96. Elección falsa de caracterizaciones.

97. Duplicación de caracterizaciones.

98. Falta de esquema de color.

99. Descuido de los papeles secundarios.

Errores con respecto a la selección de información:

100. Información no esencial.

101. Muy poca información.

102. Repetición de información.

103. Distribución falsa de la información.
104. Falta de la explicación necesaria.

Errores con respecto a la división del conocimiento:

105. Falta de información a los actores.
106. Aburrida exposición de la información a los actores.
107. Falta de información al público.

Errores con respecto al espacio y el tiempo:

108. Elección de lugar indiferente.
109. Elección de lugar equivocada.
110. Falta de consideración de los efectos del lugar sobre la escena.
111. Elección del tiempo indiferente.
112. Falta de consideración de la consecutividad del tiempo.
113. Falta de consideración de la progresión del tiempo.
114. Falta de consideración de los efectos del lapso entre escenas.
115. Omisión de la exposición del lugar.
116. Descuido en la explotación de las características del lugar.
117. Incoherencia debida a una preparación del lugar no cumplida.
118. Exposición insuficiente.
119. Falta de consideración de la exposición del tiempo por medio de la acción.
120. Intervalos irregulares en el lapso entre escenas.

Errores con respecto a la ampliación y composición:

121. Enfoque del sector equivocado.
122. Incorrecta elección de la posición de la cámara.
123. Señalamiento de factores no importantes.
124. Falta de muestra de factores esenciales.
125. Falsa composición de factores.
126. Retardo en el seguimiento del interés.
127. Movimiento de cámaras injustificado.
128. Falta de conexión entre tomas.
129. Cambio brusco de la posición de la cámara.

Errores con respecto a los medios de expresión:

130. Expresión sin significado.
131. Uso no económico de los medios de expresión.
132. Uso erróneo de los medios de expresión.
133. Exceso de diálogo.
134. Acciones sin sonido adecuado.
135. Falta de consideración de la información expresada.
136. Contradicción entre los distintos medios de expresión.
137. Falsa reminiscencia.
138. Falta de elaboración.
139. Duplicación absurda.
140. Falso simbolismo.

Errores con respecto al espacio:

141. Demasiado material.
142. Muy poco material.

6. LOS REALIZADORES JÓVENES

Los realizadores jóvenes han llegado para quedarse, para crecer y obtener experiencia y, con el tiempo, dejar su lugar a una nueva ola de agitadores inspirados.

Si la experimentación libre y exuberante de la actualidad no permite otras predicciones, lo recién dicho se puede anticipar por lo menos con tanta seguridad como que habrá una continua demanda de realizadores en el futuro predecible, aunque el progreso tecnológico pueda cambiar sus nombres. En realidad, para estar del lado seguro, anotemos aquí la cláusula que se inserta en los contratos de los guionistas, que abarca todos los recursos técnicos conocidos hasta ahora y los que aún están por inventarse.

Es seguro que persistirá el interés por el relato; la curiosidad no se acabó cuando los oyentes se reunían en una caverna para oír las últimas noticias del cazador de mamuts; es probable que sea igualmente cautivadora cuando los astronautas que regresen relaten sus exploraciones de un lejano universo por medio de transmisión de pensamiento, para lo cual habrá que inventar una nueva y asombrosa forma de protección de la propiedad intelectual.

Sin duda alguna las innovaciones técnicas seguirán avanzando a mayor velocidad que los cambios en la capacidad y las respuestas sensoriales, mentales y emotivas del público. En tanto los avances mecánicos no dejen de alterar la forma del relato, seguirá estando al otro extremo el receptor más o menos inmutable al que se dirige el contenido.

Durante muchos años las estructuras firmes de los grandes estudios preservaron el *statu quo* técnico de la realización cinematográfica. Pero cuando la caída de los sistemas estáticos de estudio permitió nueva libertad y alcanzó un mayor ingenio, se inventaron y emplearon mejores equipos. Cámaras portátiles, películas de alta velocidad, luces más pequeñas, micrófonos direccionales y equipos de sonido más flexibles abrieron nuevas perspectivas de producción, posibilidades impensadas en los rodajes en exteriores y costos reducidos.

Y esta revolución tecnológica no ha recorrido todo su camino hasta ahora; se siguen presentando continuamente instrumentos perfeccionados.

Por suerte y coincidencia han aparecido muchos realizadores jóvenes que exploran con entusiasmo las facilidades sin precedentes. En colegios y universidades una generación de estudiantes muy motivados está trabajando con los nuevos materiales a mano, investigando los efectos originales por lograr mientras aprenden (as técnicas establecidas.

A su tiempo, la agitación de la innovación pasará de lo mecánico a lo dramático, a

la presentación creativa de relaciones humanas, la visión fresca de situaciones básicas. Gran parte de lo que se ha hecho trillado y vulgar será descartado por los ímpetus creativos y reemplazado por la percepción artística que ve al mundo día tras día como si nunca antes lo hubiera observado.

Pero la novedad en sí tiene tan poco poder de persistencia como cualquier capricho y moda.

En tanto la última técnica atrae la atención fugaz, es en un sentido el reverso del productor de los viejos tiempos que quería estar al corriente de la moda diciéndole al escritor: «lo que en realidad estoy buscando es… un nuevo lugar común».

Es casi innegable que gran parte de los guiones del pasado eran eclécticos: se «canibalizaban» elementos de películas de éxito y se los instalaba en nuevos vehículos. He estado en muchas conversaciones sobre relatos en los que se mencionaban películas pasadas: «¿Te acuerdas cómo se reía la gente en esa escena?». O alguien decía: «Ponle una persecución policial. Siempre queda bien». Pero cosas que han probado su valor en otros filmes pueden fracasar en la nueva combinación. Es mejor empezar a partir de la nada que saquear los archivos.

Sin embargo, tan necesaria como resulta la experiencia, en el pasado era difícil, si no imposible, obtenerla para el realizador joven. Casi todas las industrias mayores destinan grandes montos a la investigación y el desarrollo; los estudios sentían un terror mortal por la experimentación. Las grandes corporaciones tienen programas de entrenamiento intensivo y dedican un esfuerzo considerable a la atracción y selección de los candidatos más promisorios; los estudios no buscaban realizadores jóvenes sino nuevos talentos solo para reemplazar a los actores y actrices cuyo aspecto juvenil no podía resistir para siempre los estragos del tiempo.

Por fortuna esto ha cambiado en los últimos años. En muchas universidades y colegios se ofrecen excelentes cursos de cinematografía. En los Ángeles, California, el *American Film Institute's Center For Advanced Film Studies* proporciona un contexto único en el que los realizadores jóvenes pueden hacer películas y trabajar en una relación tutelar estrecha con los mejores artistas y artesanos de la práctica cinematográfica. El programa del Centro está abierto a los realizadores y eruditos profesionales en los primeros pasos de sus carreras y a los promisorios graduados universitarios. Se otorgan equipos, película y otros recursos según los requerimientos de cada proyecto. El Programa Interno del Instituto de Filmación ha posibilitado a ciertos realizadores jóvenes trabajar con grandes directores como Marty Ritt, Peter Yates, Mike Nichols, Elia Kazan, Robert Wise, Robert Munigan, John Frankenheimer y Arthur Penn.

Un nuevo hecho significativo es la decreciente especialización entre los realizadores jóvenes, en contraste con su veloz crecimiento entre, por ejemplo, físicos o químicos. En oposición a la descentralización del ser humano, el artista reafirma su

individualidad. Contra el concepto de un gran estudio acerca del trabajo en equipo, los creadores jóvenes defienden el concepto del realizador total. Pocos disentirán de la idea de que es una afirmación saludable con respecto al principio de la creación en «comisión», porque con demasiada frecuencia es cierto que «un camello es un caballo diseñado por una comisión».

Pero aunque la lucha por la individualidad artística puede ser muy elogiable, en la práctica la realización cinematográfica es una Hidra de muchas cabezas que parece necesitar un surtido de entrenadores hábiles.

El concepto de «autor» (un hombre, como Charles Chaplin u Orson Wells, que escribe, dirige, produce y a veces actúa) es cada vez más atractivo para muchos realizadores. Pero no es probable que se perpetúe con tanta facilidad en el cine como en las novelas, tradicionalmente escritas por un autor.

Incluso personalidades tan fuertes como Fellini o Hitchcock, no importa cuán inequívocamente impriman su individualidad en su cine, tienen que trabajar con escritores, compositores y directores de fotografía, para no mencionar la colaboración esencial de sus elencos. En suma, el *autor* en cine es más admirable como conductor brillante, dotado para extraer la mejor orquestación de su equipo, que por sus logros como lobo solitario.

Además, el más individualista de los realizadores totales deberá comprender tarde o temprano que no puede ignorar, y mucho menos ahuyentar, a su participante silencioso y hasta ausente: el público. Necesita que su «afirmación personal» tenga un grado de universalidad. Hacer películas *sólo* para complacerse a sí mismo, quizá para agrandar su propio ego inseguro, es una afición demasiado cara; no será consentida por mucho tiempo. Los poetas modernos pueden buscar la autoexpresión en símbolos esotéricos que nadie más entiende. Pero al realizador le cuesta mucho desembarazarse de la interrelación con su público.

Tampoco se debe considerar a ésta una causa para el arrepentimiento. Se ha refutado más veces de las que se ha probado que el espectador común de cine tiene la mentalidad de un niño de doce años. No es buena idea la de insultar la inteligencia del público; otros mercaderes, no importa cómo evalúen los gustos e intelectos de sus propios semejantes, prefieren adular a sus clientes.

Al ser un arte democrático, el cine tiene los beneficios y los defectos de las democracias, sus ventajas y sus desventajas. Entre los peligros están la tendencia a la vulgaridad, la perogrullada, la trivialidad y el lugar común. Ya que se dirige a la psicología de las masas, puede ser un vehículo para su seducción, y éste es un fenómeno que hemos experimentado con excesiva frecuencia en las últimas décadas. Entre los aspectos beneficiosos está el juicio sano y saludable que otorga la multitud en contraste con los veredictos de unos pocos árbitros autodesignados que pueden estar dados a los excesos, las creencias erróneas, los sentimientos artificiales, las

emociones falsas y las mentiras propias de un esnob. El gran jurado formado por los compradores de entradas de cine, aunque no es infalible, asegura una sana medida de justicia en las cortes.

La mayoría de los realizadores jóvenes, sean o no idealistas, están preocupados por el estado del mundo y las deficiencias de la sociedad. El trabajo de los otros, aunque puedan rechazar su inclusión, influye sobre sus contemporáneos por igual. Porque la verdad es que no todas las narraciones pueden ayudar, pero si instruir, interesar, entretener. No importa cuán egoísta u oportunista pueda ser un realizador, no puede escapar al hecho de ser también un educador.

Por su selección dé hechos de la multitud de la vida y por su actitud hacia ellos, el creador de cine proyecta inevitablemente una visión del mundo.

Consciente o inconscientemente enseña lo que cree. Y aunque hoy esa educación indirecta se pueda ver oscurecida por la gran salida de hojarasca, por las pilas de filmes sensacionalistas o insípidos, el escritor fundamentalmente desciende de una larga línea de ancestros ilustres, de ios antiguos profetas, de los poetas inspirados que guiaban a su pueblo, de los visionarios, los videntes y los maestros.

No importa cuánto lo intente, no puede rehuir esta responsabilidad básica, hoy menos que nunca, porque los medios de comunicación masiva multiplican los efectos de sus palabras. Osear Wilde dijo que la vida imita al arte mucho más que el arte a la vida. Y eso es más cierto que nunca en la actualidad, porque un nuevo peinado lucido por una estrella de cine de inmediato se ve en millones de cabezas aniñadas desde China hasta Zanzíbar.

De modo que el creador cinematográfico afecta a la civilización entretejiendo sus opiniones en el contexto cultural. Para mejor o para peor, altera, forma, daña o nutre el ambiente en el que vive. Aunque puede resistirse con tesón a este lazo y buscar el aislamiento, de todos modos está inextricablemente implicado con sus semejantes, con el destino del mundo, en un interjuego mutuo en el que no sólo absorbe y expresa, sino que también influye.

Aunque no quiera hacerlo, el realizador joven puede estar sugiriendo cómo deberían ser las cosas, revelando con honestidad «en dónde está» o «cómo es». Y la gran necesidad de una visión clara está expresa en mi novela «*El decimotercer apóstol*»: «Es deber del artista explorar un mundo siempre cambiante, redescubrirlo y recrearlo para cada generación. Su función en el una nación es experimentar la vida tal como es y comunicarla a sus contemporáneos como los ojos, oídos y sentidos, tanto como las emociones comunican al individuo. Nunca antes había sido tan grande la necesidad de un redescubrimiento constante de nuestras vidas porque nunca antes el ambiente había cambiado con tanta rapidez. El mundo tiende a ser algo extraño para nosotros a cada hora por la forma en que está creciendo, día a día, en un millón de lugares separados. Se aleja cada vez más de nosotros con pasos tan pequeños que

no los percibimos. Y sin embargo, si de a ratos no lo recapturamos, habremos de terminar, en poco tiempo, sin un sentido real del ser, atrapados por nociones petrificadas y marchitas de climas de un mundo anterior, viviendo como fantasmas en ambientes imaginarios que una vez fueron reales pero ya no existen».

7. LA CONVICCIÓN AUDAZ

El escritor que empieza su guión en el silencio de un pequeño cuarto se puede sentir turbado por la idea de que millones de personas oirán las palabras que él conciba. Una tribuna tan inimaginablemente poderosa lo inspira para dar lo mejor de sí: espera que el éxito (artístico, comercial o ambos) corone sus esfuerzos.

Un viaje de 1000 km comienza con un simple paso. En la partida, el viajero puede invocar a su amuleto favorito, ya prefiera frotar su pata de conejo, tocar madera o cruzar sus dedos. De hecho, si no estuviera demasiado desconcentrado podría consultar a una adivina para preguntarle si podrá alcanzar su objetivo.

Desde la madrugada de los tiempos, los hombres han buscado oráculos para predecir el curso de los acontecimientos; han tratado de descubrir magia para manipular ese curso; han anhelado métodos que permitieran forzar a los dioses a hacer lo que se les pidiera. Y los reyes que dirigían esos estudios ponían sus esperanzas en una sucesión de encantadores, echándolos furiosamente cuando no producían los milagros prometidos.

Desde los amuletos de los sacerdotes tribales hasta los últimos pronunciamientos de la experta búsqueda motivacional, se manifiesta el mismo deseo humano por la certeza. El sentido de la terrible desesperanza, engendrado por la falta de control sobre las respuestas del público, urge a las cadenas de televisión y estudios cinematográficos de hoy a intentar cualquier recurso para predecir o forzar un hecho.

En la actualidad, por supuesto, nos sonreímos arrogantemente cuando se mencionan las danzas de sacrificio de los viejos médicos tribales. Pero fruncimos el ceño en actitud pensativa cuando estudiamos los hallazgos totalmente contradictorios de dos sistemas de *rating* competidores de televisión.

La superstición se las ha arreglado para sobrevivir, respondiendo a nuestras necesidades modernas; sólo ha cambiado su terminología por un vocabulario y una metodología estadísticos y seudocientíficos. Y en tanto nuestra condición humana no deje de generar las mismas necesidades para alguna clase de control sobre la rebeldía de la vida, la mugía y los oráculos seguirán invadiendo nuestro pensamiento.

Hace algún tiempo participé de un panel de discusión sobre varias fases de las industrias del entretenimiento. En el curso de la noche se expresaron opiniones muy diversas y divergentes. Un productor cinematográfico que afirmaba su fe en el sistema de estrellas, fue interrogado por un director que señaló que dos importantes películas protagonizadas por la misma actriz fueron lanzadas en un año; una fue un gran éxito de taquilla y la otra un completo fracaso.

El productor de cine, aunque aceptó la existencia de tales discrepancias

inexplicables, se mantuvo firme en su adhesión al sistema de estrellas: «Cuando uno arriesga tanto dinero en una producción, debe tener *alguna clase* de seguro, aun cuando no siempre dé resultado», exclamó.

Nadie señaló la ligera contradicción en el concepto de un seguro que no siempre da resultado, porque para entonces la discusión se había desviado a la cuestión de complacer al público. Un ejecutivo destacó las ventajas de trabajar sobre obras y novelas que habían tenido gran éxito de ventas. Entonces un crítico citó ejemplos de bellas obras teatrales y novelas de las que se habían hecho malas películas y viceversa. Un exhibidor, parafraseando a Poncio Pilatos, preguntó: «¿Qué es lo bueno?». Y citó una reseña del crítico que había elogiado determinada película que otro crítico igualmente distinguido había condenado. En ese momento el productor enfatizó, tan sabia como tristemente, que tales desacuerdos sobre la calidad no se limitaban a críticos o espectadores individuales. Dado que una película se dirige al mismo público masivo que participa en una elección presidencial, se divide de manera irregular en la valoración de los méritos de los candidatos respectivos.

Hasta ese momento la discusión no había descubierto principios confiables. La situación se hizo aun más confusa cuando se le cuestionó a un auspiciante de programas de TV su método de comprar programas. Con presteza admitió que no tenía fe alguna en el valor del sistema del *rating* al cual suscribía.

«¿Entonces por qué lo sigue renovando?», le preguntaron.

«Por algo me tengo que regir», protestó.

«¿Pero si no cree en ello?».

Él se encogió de hombros. «Es mejor que nada».

¿Una paradoja?

Por supuesto. Pero una paradoja que expresa el dilema de los hombres que deben tomar decisiones sobre la base de lo intangible.

En realidad es perfectamente comprensible que el ejecutivo que se ve forzado a hacer sus elecciones entre una multitud de valores elusivos y factores volátiles, finalmente aspire a alguna clase de patrón, alguna clase de recurso para medir, aun cuando no crea en él. En su desesperación puede preferir reglas dudosas a su carencia absoluta, sólo porque es «mejor que nada».

Pero el negocio del espectáculo, aunque a menudo se lo acuse de tener métodos irracionales y no comerciales, no está solo en esta situación paradójica. Lo mismo se aplica para las bolsas de valores, en las que una gran cantidad de inversores se guía por las predicciones de servicios de consejeros influyentes y respetados, aunque un estudio cuidadoso puede revelar que sus análisis y profecías son casi tan confiables como los encantamientos de los magos medievales. Y una ojeada a los desacuerdos de los banqueros y economistas astutos nos puede llevar a preguntarnos si nuestros asuntos prácticos, que incluyen las cantidades medibles de dólares fuertes, están

incrustados con tanta seguridad como suponemos en un realismo dependiente. Y por último, pero no por eso menos importante, las industrias gigantes, antes de aventurar enormes sumas en nuevos productos, han aplicado todos los recursos concebibles para la investigación del público, como lo hizo la Ford antes de diseñar su modelo Edsel.

Hay algo de ingobernable e impredecible en el consumidor, en el público.

Queda todavía esa región de misterio en el ser humano que el poeta puede atrapar con más facilidad que el estadista. Y por eso el creador sigue controlando su campo. En lugar de sucumbir a la desesperación luego de reconocer el inevitable fracaso de todos los recursos para medición, soportes estadísticos, seguros caprichosos y precedentes no dignos de confianza, el creador, forzado a confiar en su propio juicio, puede volver a experimentar la fascinación de su trabajo.

En la mayoría de nosotros operan dos direcciones conflictivas: el deseo de seguridad, certeza, predictibilidad, y el espíritu aventurero, el placer del desafío que nos proporciona la emoción de sentirnos vivos.

El creador (ya apliquemos este término colectivamente al autor, dramaturgo, guionista, a la gerencia y personal de una compañía, a las combinaciones de artistas y técnicos que participan en una producción) está siempre avanzando por territorio desconocido.

A diferencia del mercader o inversor cauto que puede adquirir un comercio o negocio en funcionamiento sobre la base de ganancias pasadas, el creador comienza cada nuevo proyecto a partir de un informe potencial, de materiales maleables, de semillas que no revelan su futuro crecimiento. Tampoco puede repetir éxitos pasados. Porque el público, aunque acepta y hasta insiste en una medida tranquilizadora, en lo familiar, también exige lo nuevo, lo que evoca en el espectador la misma turbación que antes había estimulado e inspirado al creador.

Por lo tanto, incapaz de perpetuar lo anterior, el creador, dirigido hacia lo nuevo, debe ser guiado por una convicción audaz.

Ya que se trata de una convicción y no de una ley probada, está sujeta a la duda. Y además, por ser audaz, está sujeta al miedo. Ambas, la duda y el temor, son por eso inseparables del creador.

Pero también lo es el coraje, porque no sería durante mucho tiempo un creador si careciera del espíritu para sacar de sí una convicción audaz. Y también lo es el sano juicio, porque sin la capacidad de evaluación crítica su coraje pronto se vería expuesto como temeridad.

En contraste con los gráficos y tablas que facilitan las decisiones en otros campos, el creador encuentra su imaginación encendida por una idea, por el estímulo que experimenta al leer un libro o un relato, por su respuesta emotiva a un drama. Sobre la base de una reacción tan volátil debe tomar una decisión inicial.

Un poeta, encendido por una idea en mitad de la noche, puede completar sus versos en cuestión de minutos, o pulirlos en años. Pero en todo caso no hay implícitas decisiones costosas y de largo alcance.

Pero el creador del mundo del espectáculo debe decidir poner en movimiento el enorme aparato de producción, aunque la chispa inicial pueda ser igualmente fugaz.

Debe evaluar su respuesta primaria emocional y racional a la luz del peso engorroso, del gran esfuerzo, el riesgo, la labor y la dedicación que tendrá que sostener. ¿Es entonces sorprendente que ningún material básico parezca tener la fuerza suficiente como para soportar esta comparación a menos que esté sostenido por obras o novelas de éxito, por estrellas consagradas o por alguna clase de axiomas del insondable arte?

Y, sin embargo, incluso esta búsqueda vacilante del soporte no obvia la necesidad de la convicción audaz. Porque de la primera decisión continúa la tarea de la realización, un largo camino en el cual ningún paso admite justificativo previo. En realidad no se exige nada menos resistente que llevar esa chispa inicial y esa respuesta emotiva a todo lo largo de las etapas del sonido, laboratorio, salas de montaje, cabinas de proyección, teatros y finalmente hasta el corazón de los espectadores, donde se debe volver a encender luego de haberse extinguido, roto, oscurecido; después que la emoción hace mucho ha desaparecido de la experiencia de los creadores, se ha escapado de su alcance, se ha hecho trillada por la interminable repetición.

Todos los creadores necesitan de la convicción audaz. En el caso del poeta, el circuito corazón, mente y pluma es tan breve como para garantizar un pasaje seguro al impulso tierno y gentil. Pero un Miguel Ángel necesitó una visión ardiente y apremiante que lo mantuviera en la titánica labor de pintar la Capilla Sixtina. Y el cine, debido a su naturaleza singular, requiere su propia clase de convicción. Se debe implementar la visión incipiente del creador mediante toda una caravana de artistas y técnicos que transitan por un arco iris, cargando todos sus pesados equipos sobre el puente radiante, multicolor y etéreo, hacia la imagen distante, la emoción distante, la distante vasija de oro al final de ese arco iris.

Y su peligroso viaje primero se imagina y luego se cumple por medio de la voluntad del guionista. Todo su recorrido sobre el trayecto luminoso del arco iris está concebido por… su convicción audaz.

EUGENE VALE. Novelista, dramaturgo y guionista, nació en Suiza y falleció en Los Ángeles nacionalizado estadounidense. Durante los años treinta trabajó en París en el mundo del cine con Jean Renoir. Cuando estalló la II Guerra Mundial se estableció en Estados Unidos. Poco tiempo después de su llegada comenzó a escribir en inglés, especialmente guiones cinematógráficos, como los de *Second face* (1950), *Francisco de Asís* (196) y *A global affair* (1964), y piezas de teatro.

Sin embargo, su mayor éxito fue El *apostol número 13, su* primera novela, publicada en 1959. Su segunda novela, Caos *bajo el* cielo, publicada en 1966, fue también uno de los libros más vendidos en Estados Unidos.

Notas

[1] Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas.

[<<]

[2] Personaje de una narración popular norteamericana que personificara Danny Kaye.

[<<]