

Eugene Vale

**TÉCNICAS DEL GUIÓN
PARA CINE Y TELEVISIÓN**

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. Solo 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 conglera 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 habla 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 incontrollable. 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 ríe 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 transmiten 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 reduc-

ción a líneas esenciales. Hay pocas novelas que no permitan esto. La guerra y la 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 cuan 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 Noh japonés 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 varían 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 "Pecadora equivocada" (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 valorar 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 elegido 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, estupidas, 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. COMPRESIBILIDAD, PROBABILIDAD, IDENTIFICACIÓN

COMPRESIBILIDAD

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, debe 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 riesgos. 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 sí 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 coman 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 enfrenta 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 has-

ta 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 las emociones en sí son iguales para todos. 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 compren-

sión, 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 mas difícil de explicar.

Ante el reproche de los criticas, 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 practica, 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 publicas 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 toas 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 sym-pathos, 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 si mismo desagradable, mentiroso o detestable, ano cuando tenga todas estas cualidades, ni desea ser desagradable o cobarde. Así que el espectador preferirla 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 parecerla 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 el 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 si 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 Katherine Hepburn 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 Mississippi 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 clara 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 saturarla 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 mas 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, "Enseñame 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 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 periodo de la Gran Depresión se filmaron algunas de las mejores (y de mas 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 ardidés a los que recurría Ulises. 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 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 resol-

ver 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 periodo 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 ano 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 "La novicia rebelde" (The Sound of Music) o "Los cazadores 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 capítulo 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 ajustarnos. 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 transmitir 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 periodos 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 habla 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 troves de varias etapas hasta llegar a la forma final. Este 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 vívido 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 ven 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 "Fuego otoñal" (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 espiritas 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 resultara 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 ridícula. 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 rela-

to, que se cuenta a si mismo. Tampoco se debe confundir la concepción del relato que se cuenta a si mismo con aquella que "telegrafía su final". En el primer caso el relato se cuenta a si 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 periodo 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 contraindicación 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 valernos 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 sus 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 empe-

zar 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 el 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 no 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 malentendido 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 conintención hacia el mismo objetivo.
73. Unica 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.